

Desenho para animação

Vivian Herzog¹

UFPeI

Tendo em vista a escassez de publicações sobre animação em língua portuguesa, cabe destacar o lançamento recente de uma obra que vem ao encontro da relação entre desenho e animação. *Desenho para Animação* foi editado originalmente em inglês em 2009 e este ano foi traduzido e publicado pela editora Bookman compondo assim o terceiro livro da série Animação Básica, juntamente com outros dois títulos como *Animação Digital* e *Stop Motion*. Os autores Paul Wells, Joanna Quinn e Les Mills trabalharam em conjunto nesse projeto. Assim, o trabalho coletivo é composto pela mistura de três pontos de vista: a abordagem prática e intensa vinda dos desenhos de observação de Joanna Quinn, as ideias sobre narrativas de Les Mills e o panorama de produções com ênfase no desenho pontuado por Paul Wells.

Joanna Quinn traz a alegria e vivacidade que existe em seus trabalhos, mostrando-nos a força que o desenho exerce enquanto projeto e elaboração em seu processo de concepção. Tal abordagem aparece especialmente nos dois primeiros capítulos intitulados: *Pensando o desenho* e *Prática*. Nestes, a forma com que Quinn trabalha o desenho aparece desde os exemplos retirados de seus *sketchbooks* até alguns frames de animações como *Girls Night Out* onde sua personagem recorrente *Beryl* é desenhada com movimentos exagerados que lembram os olhos saltados dos seres animados de TexAvery. *Beryl* é uma senhora de meia idade que foge aos padrões do que seria uma mulher conservadora e recatada. Ela é alegre, vívida, intensa e experimenta seu corpo e sua sexualidade em experiências como a que é exposta em *Girl Night Out* em que *Beryl* vai a um clube de *strip-tease* masculino com as amigas e acaba deixando o dançarino completamente vulnerável ao retirar a sua minúscula tanga.

Através desses dois primeiros capítulos somos apresentados a forma com que a animadora se aproxima do movimento humano, tão

1 vivianherzog@gmail.com

importante aos seus personagens. Ela nos conduz ao seu processo quando afirma que a parte mais importante para capturar a ideia inicial de uma animação é quando esta se faz presente no *storyboard*. O *storyboard* nada mais é que a primeira visualização da história em termos de enquadramento e movimentos extremos das ações sintetizados através dos quadros principais. As referências para a elaboração de seus trabalhos vem de áreas diversas: quadrinhos, artes e desenho de observação. Artistas como *Honoré Damier*, *Henri de Louse-Lautrec* e *Edgar Degas* entram como personagens importantes nesse processo, uma vez que a partir do olhar de Quinn podemos perceber nos trabalhos desses artistas que o traço se mostra como uma ferramenta para apresentar a mudança de um corpo num determinado tempo e espaço.

Em capítulos como *Procedimentos de pré-produção* e *Desenho e Narrativa*, Les Mills traz a questão de como o desenho pode acelerar a concepção e visualização da narrativa. Nesse contexto, este é visto como experimentação gráfica que extrapola a classificação de desenho animado, termo tido como controverso pelos autores, por ter sido associado ao desenho americano não abarcando assim as experimentações de qualidades visuais originárias de outros meios e produções.

Nos outros dois capítulos intitulados *Desenho e adaptação* e *Desenhando personagens e Concepts* Paul Wells nos conduz a diferentes abordagens do desenho oriundos das artes, dos quadrinhos e de outras manifestações artísticas. Tal concepção é reforçada através de uma espécie de panorama de produções pontuadas por abordagens práticas e estudos de casos da produção de alguns animadores. Os diversos tipos de adaptação, como dos quadrinhos e da ilustração, são apresentados inicialmente como desafios práticos presentes em exemplos como da própria Joanna Quinn que teve de adaptar seu traço ao personagem já existente da campanha publicitária da marca Charmin. Nessa campanha um icônico urso teve de ser reinterpretado pela animadora.

Temos outros exemplos em que as características da linguagem da animação tais como a capacidade de criar mundos imaginários, capazes de se metamorfosear, de nos conduzir a visualização de lugares interiores psicológicos inimagináveis e a própria citação aos

elementos da linguagem cinematográfica são tidos como pontos de partida para a criação de narrativas cinematográficas. Por esta via podemos pensar na animação intitulada *Francis*, cujo título nomeia o personagem criado e animado pelo coletivo de animação *Let me feel your finger first* (LMFYFF) formado em cursos de Artes de Londres em 1990. *Francis* mostra a transformação de um garoto em desenho animado, apresentando tiques e comportamentos que fazem referência aos maneirismos excêntricos de personagens como o *Pica Pau* e *Mutley*. Em determinado momento *Francis* grita *key frame*, como se estivesse de algum modo conseguindo ter controle e consciência da situação.

A partir desse contexto podemos perceber que *Desenho para Animação* é um livro que consegue conduzir nosso olhar as etapas práticas de pré produção e produção, ao mesmo tempo que aponta para possibilidades de significado e reflexão do desenho exploradas enquanto linguagem gráfica visíveis em exemplos de animações como *O Homem que plantava árvores* de Frédérick Back (1988), *2D or not 2D* de Paul Driessen (2003) e *The Pearce Sisters* de Luis Cook (2007).

Desenho para Animação
Paul Wells, Joanna Quinn e Les Mills
Bookman, 2012.
Série: Animação Básica

