



Trecho de *Girl Night Out* (Joanna Quinn, 1987)

A animação e o desenho como elemento performático: a presença do gesto do animador

Vivian Herzog¹
Professora de Desenho e Storyboard dos Cursos
de Cinema e Design do Centro de Artes UFPEL

Resumo: O artigo traz algumas reflexões sobre a presença iminente do gesto visível inicialmente em animações que mostravam a mão do animador como elemento emblemático do caráter de dar movimento a formas e seres estáticos. Aos poucos o gesto visivelmente presente foi dando lugar a noções mais sutis em que o desenho é visto como elemento formador do movimento e vida dos personagens. Partindo desta breve introdução histórica o desenho é visto a partir de reflexões de autoras como GRAÇA, HOSEA, QUINN e MILLS, em que a ideia do gesto entra em contexto ampliado tocando questões emblemáticas no que tange o desenho como concepção, ideia e execução, interação e trama entre sujeito e meios técnicos.

Palavras-chave: animação, desenho, gesto, concepção, performance.

O presente artigo propõe algumas reflexões sobre o desenho observado a partir de animações cujo caráter gráfico, experimental e performático da linha aparece como elemento gerador de sentido. Animações como *Girl Night Out* (1987) de Joanna Quinn, e *ARC: I draw for you*, (2010), performance e projeção realizada por Maryclare Foá, Jane Grisewood, Birgitta Hosea, Carali McCall serão observadas através de sua geratriz comum que consiste na abordagem do desenho como concepção e experimentação de formas que fogem aos conceitos tradicionais de desenho animado. A ideia de Desenho animado segundo as considerações expostas no livro *Desenho para Animação* escrito por Joanna Quinn, Paul Wells e Les Mills (2012) está relacionada a produção Norte Americana especificamente aos *Estúdios Walt Disney* e os anos de ouro (que abarcam *Steamboat Willie* de 1928 até a aventura animada de *Bambi* 1942). Os ensinamentos e as práticas dos estúdios Disney trouxeram uma série de considerações como os princípios da animação explorados no livro *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981) de Olie Johnston e Frank Thomas. Tais princípios estavam atrelados ao desejo de trazer aos personagens

¹ vivianherzog@gmail.com

movimentos naturais próximos a fluidez do live action². Desta forma os autores Quinn, Wells e Mills colocam a questão de uma abordagem do filme de animação, contraposta ao desenho animado, que atinge a produção de outros países assim como recolhe e acolhe práticas de desenho que se distanciam do desejo de representação naturalista das formas e de seus movimentos. Tais produções parecem envolver a ideia do desenho como uma sucessão de conceitos interpretados através de formas abstratas ou figurativas, mas que nem por isso deixam de ser extremamente planejados por meio de *sketchbooks*, *storyboards*, *concepts*, experimentações de relações de cores e demais estudos que possam auxiliar na construção das narrativas, de suas referências e ambientações.

A abordagem que Quinn e Hosea trazem em suas animações e *performances* animadas (produção de Brigitta Hosea) podem ser vistas como um conjunto de processos que não se registrem somente ao traço como resultado final da animação abarcando reflexões mais amplas no que tange ao próprio conceito do que possa ser o papel do desenho na elaboração de um filme animado.

Joanna Quinn é uma figura ilustre no campo da animação, além de trabalhar em produções autorais com sua emblemática personagem *Beryl*, Quinn transita no meio publicitário através de comerciais animados que adaptam seu traço pessoal a figuras icônicas como o urso da marca *Charmin* e os gatos gordinhos e famintos que aparecem na propaganda da *Whiskas*. *Beryl*, personagem principal de suas animações autorais, além de personificar conflitos vividos em um meio fabril essencialmente masculino e machista é cheia de humor, sensualidade e irreverência. Características que em certa medida questionam e problematizam o que poderia ser um comportamento esperado para uma mulher casada de meia idade. *Beryl* é alegremente sensual e experencia seu corpo através de situações divertidas como a visita a um clube de *Strip-tease* em *Girl Night Out* (1987) em que ela constrange o forte dançarino ao deixá-lo imprevisivelmente nu aos olhos de suas amigas e das demais pessoas. As formas arredondadas do corpo de *Beryl* são como um motivo para fazer com que a linha

² Termo utilizado para diferenciar a captura de imagens com câmera em relação a animação quadro a quadro ou com interpolação.

trace um percurso no espaço. Percebemos os movimentos exagerados de *Beryl* e sua forma em meio a uma série de linhas sinuosas que antes de qualquer coisa são como interpretações do movimento humano dotados de expressão, humor e de sarcasmo. Conforme a animadora escreve no livro *Desenho para Animação*: “É importante para um artista que trabalha com animação, absorver as ideias e pensamentos – chave por trás da visão original e traduzi-los para a prática da imagem em movimento” (2012, p. 28). Quinn completa a frase afirmando que o desenho possui um papel fundamental para que uma ideia consiga adquirir forma através da sua visualização enquanto desenhos de *sketchbook*, *concepts* e *storyboards*.

No frame ao lado percebemos a reação exagerada e entusiasmada de *Beryl* diante do dançarino. Os olhos saltados fazem referência aos desenhos de *Tex Avery* em curtas-metragens tais como *Bad Luck Blackie* (1949), *King-Size Canary* (1947) e *Little Rural Riding Hood* (1949).

No livro *Desenho para animação*, Les Mills (2012) coloca algumas especificidades que recaem sobre a linguagem da animação. Entre elas encontra-se a ideia de metamorfose [que] “consiste na capacidade de facilitar a transição de uma forma para outra sem edição” (2012, p. 81). Outra característica consiste na condensação e sugestão de diversas imagens dentro de um espaço mínimo. Também aqui o autor faz referência ao antropomorfismo enquanto presença de traços humanos em gestos, aspectos físicos e comportamentais atribuídos a animais e objetos. Junto a este conjunto de elementos estão incluídas a ilusão sonora, a fabricação de mundos e espaços imaginários, a penetração em estados simbólicos como visualização de associações interiores interpretadas “[...] através do uso de sinais visuais abstratos e de seus significados relacionados” (2012, p. 81). Tais especificidades possíveis a linguagem da animação nos levam a pensar no papel que o desenho exerce enquanto elaboração visual do pensamento, interpretação gráfica de elementos imaginários visíveis a partir da presença iminente do gesto do animador. Por que desenho e animação estão intimamente ligados? O que esta associação nos diz sobre o fazer da animação?

Tais questionamentos nos conduzem a animações anteriores a *Era de Ouro dos Estúdios Disney*. Exemplo emblemático desta questão está visível em *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) de James



Girls Night Out, Joanna Quinn, animação tradicional, 2D. Fonte: Desenho para Animação (2012, p. 29)

Blackton. Conforme *Stephen Cavaler* escreve no livro *The World History of Animation* (2011) embora possua poucos segundos de imagem animada, *Funny Faces* é considerada a primeira animação quadro a quadro. James Blackton nasceu na Inglaterra, mas estava trabalhando em Nova Iorque como jornalista quando entrevistou Thomas Edison e ao revelar seu interesse por desenho Edison propôs que ele fizesse um retrato seu enquanto estava sendo filmado. Tal acontecimento mudou a carreira de Blackton fazendo dele um dos primeiros animadores. Em *Humorous Phases of Funny Faces* vemos a presença da mão do animador como personificação do ato mágico de dar movimento a um determinado ser ou objeto. Conforme Brigitta Hosea no artigo intitulado *Drawing Animation* (2010) depois de um algumas décadas a mão que segurava o lápis foi deslocada e substituída pela noção de desenho vivo ou desenho que ganha vida através da elaboração de personagens complexos com movimentos e comportamentos humanos que se aproximavam em certa medida da fluidez possível ao *live action*. Esta concepção pode ser percebida no emblemático livro *The Illusion of Life* (1981) de Olie Johnston e Frank Thomas. Nele estão reunidas diferentes abordagens aplicadas nas animações dos Estúdios Disney todas elas permeadas pela concepção de que é através do desenho que é possível dar vida aos personagens. Segundo Hosea (2010) os personagens eram concebidos e executados através do desenho, do traço e da linha, antes de ser transferido para o acetato para ser finalizado e colorido. Hosea (2010) faz referência ao ato performático da linha que dá vida ao personagem ao citar Jessica Habitt do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)³ em que a personagem afirma: “eu não sou má, estou desenhada desta maneira”⁴ (HOSEA, 2010, p. 360).

A presença implícita do gesto do animador pode ser tomada em um âmbito mais abrangente que não se restringe apenas ao traço e ao delinear do desenho. Marina Estela Graça no livro *Entre o olhar e o Gesto Elementos para uma poética da imagem animada* (2006) estabelece uma série de reflexões que recaem sobre a especificidade de um conjunto de dispositivos (o material fílmico), os meios, as

³ O título original do filme é *Who Framed Roger Rabbit* (1988) dirigido por Robert Zemeckis.

⁴ Tradução livre da autora.

ferramentas, as escolhas visuais e a comunicação dessas instâncias dadas a partir de uma poética animada. Estela parte da compreensão de poética segundo as considerações do poeta e teórico Paul Valéry onde poética e estética se emaranham. Assim a estética conforme o autor estaria relacionada ao estudo das sensações, “[...] e reações sensíveis que não tem um papel fisiológico uniforme e bem definido” (VALÉRY citado por GRAÇA, 2006, p. 19) . Nesse contexto de considerações e investigações sobre uma possível poética da imagem animada a autora expõe o conceito de um cinema gráfico. Assim, no cinema gráfico ou cinematográfico uma das condições para a representação reside no fato de que a representação será sempre interpretação, [...] sendo, por isso e também uma tentativa de explicação da própria realidade” (GRAÇA, 2006, p. 54). O fazer da animação se dá numa relação imbricada aos meios pelos quais o gesto ou a potência corporal e performática do animador age e interage em relação às escolhas materiais e visuais. “Em termos sucintos e essenciais, o filme animado surge do modo segundo o qual o corpo vivo do animador interage com toda a prótese técnica de produção fílmica, sendo por isso expressão também do mundo e da natureza” (GRAÇA, 2006, p. 96).

Na instância do gesto como algo iminente entre o meio (ferramenta e técnica utilizada) e a soma de escolhas que resultam em fatores de significação da animação podemos pensar no conceito de duração enquanto elemento que permeia tanto o processo quanto o resultado final. O filme conforme Graça (2006) pressupõe dois tipos de duração. Para o autor ela se dá enquanto processo de produção. Para o público a duração é percebida como experiência e fato fílmico, pelo e para o espectador. “No processo, o autor assume-se também como um espectador especial, com um lado de si voltado para a memória do processo que levou ao filme e um outro, expectante, que reage a partir dele pela experiência de fruição, procurando perceber mais”(GRAÇA, 2006, p. 126). A ideia de duração nos faz voltar ao desenho em um sentido ampliado permeado pelo processo e por mecanismos e dispositivos de produção e concepção.

Neste ponto voltamos às considerações de Brigitta (2010) que discorre sobre o desenho na animação a partir de uma concepção ampliada que abarca produções *pós digitais* que extrapolam a querela entre o manual e o artesanal trazendo a tona um olhar sobre animações que

tem a concepção como cerne e vínculo principal com o desenho. Tais animações são híbridas em seus meios e escolhas. Sob este aspecto de questionamento da originalidade creditada ao fator artesanal Brigitta faz referência a produções artísticas cujo caráter conceitual e ausência do gesto único são colocadas em evidência através de propostas como as de Sol LeWitt, cujos desenhos são muitas vezes projetados por ele e executados por outras pessoas. Em alguns casos o artista nem visita ou visualiza os trabalhos executados. Nesse caso o que percebemos é o que Bernice Rose (1976) denomina como elemento conceitual do desenho que remete por sua vez as teorias do desenho de Federicco Zuccari (artista e teórico do século XVI) que versa sobre o caráter do desenho interno (ideia e concepção) e externo, traço e execução gráfica, grafológica. Ambas as instâncias (conceitual e grafológica) estarão presentes em práticas que tangenciam o desenho. Por vezes, o caráter conceitual poderá ser proeminente, fato que percebemos em animações geradas por softwares que tem o planejamento delineado por *concepts* e *storyboards* desenhados. E animações cujo traço é a matéria geradora de sentido como os corpos repletos de linhas oscilantes de Joanna Quinn.

Por fim chegamos as produções de Brigitta que condensam *performance* e animação em um fazer partilhado e híbrido intitulado *Eu desenho para vocês*. Trata-se de um trabalho feito em grupo que reúne som, desenhos feitos diretamente na parede com grafite, animação, projeção de imagens fotográficas desfocadas, registros do processo e som. A projeção das imagens animadas sobrepostas a realização do desenho realizadas ao vivo no próprio lugar, remetem as experiências primordiais da animação cuja mistura entre espetáculo mágico e *performance* marcada pela presença da mão do animador fazem referência ao exemplo emblemático de Blackton em *Humorous Phases of Funny Faces* citado anteriormente.

O desenho para Brigitta traz consigo o fator condensador da duração. Em meio a suas considerações sobre o papel do desenho (2010) a autora lança a seguinte pergunta: como uma imagem estática pode gerar movimento? Não seria um paradoxo pensar nessa relação? Se o desenho paralisa em certa medida a observação de um determinado



I draw for you, documentação da performance realizada por Maryclare Foá, Jane Grisewood, Birgitta Hosea, Carali McCall). Drawn Together, 2010. Fonte: Animation: an interdisciplinary journal (2010, p. 364)

momento ou tempo, como pode o mesmo elemento ser o gerador do movimento? Ao desenrolar e desenvolver tais questionamentos a autora remete ao fato que mesmo sendo estático o desenho contém o tempo em si, através de sua duração, do trajeto e percurso iminente do gesto. Deste modo, conforme a autora o desenho é um registro de tempo em que o pensamento se faz tangível. E este pensamento pode estar no processo ou resultado final, mas carrega a marca de ser a interpretação visual de uma série de observações e condensações de movimentos latentes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**. Elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

HOSEA, Brigitta. **Drawing Animation**. In: Animation: an interdisciplinary journal. Ano 5 páginas 353 a 367. Londres: SAGE, 2010.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para Animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

ROSE, Bernice. **Drawing Now**. New York: Metropolitan Museum of Art, 1976.

STEPHEN, Cavalier. **The World History of Animation**. Los Angeles: University of California Press Berkeley, 2011.