

# **O ARROJO ESTÉTICO DE CHUCK JONES NA CONSTRUÇÃO DO MOVIMENTO E VISUALIDADE ATRAVÉS DO EXAGERO.**

Heitor Coelho Dias

Orientador: Antonio Fialho

## **RESUMO**

Este artigo apresenta um estudo sobre a desenvoltura estética do artista, animador e cartunista Chuck Jones para construção do movimento e visualidade usando o Exagero como ênfase em sua assinatura visual. A pesquisa foi realizada através de análises de desenhos de Jones dos personagens do estúdio *Warner Bros.* além de animações onde o artista dirigiu. Ademais, livros de técnicas de animação foram consultados para melhor entendimento de princípios, técnicas e artifícios. Assim, a premissa desta pesquisa é revelar como o Exagero é um elemento fundamental na singularidade do arrojo estético de Jones em seus desenhos para animação e onde o esse artifício é empregado por ele.

**Palavras-chave:** Chuck Jones, Animação, Movimento e Visualidade, Exagero.

## **ABSTRACT**

This article presents a study on the aesthetic resourcefulness of artist, animator and cartoonist Chuck Jones for building motion and visuality using Exaggeration as an emphasis on his visual signature. The research was conducted through analyzes of Jone's drawings of the Warner Bros. studio characters as well as animations where the artist directed. In addition, books of techniques of animation were consulted for a better understanding of principles, techniques and artifices. Thus, the premise of this research is to reveal how Exaggeration is a fundamental element in the uniqueness of Jone's aesthetic boldness in his designs for animation and where this artifice is employed by him.

**Keywords:** Chuck Jones, Animation, Motion and Visuality, Exaggeration.

## INTRODUÇÃO

A partir do final dos anos 1920 até meados dos anos 60, produções notórias foram realizadas no cenário da animação estadunidense (BARRIER, 1999), período que alguns estudiosos sinalizam como época de ouro da animação cartunesca de personagem daquele país, (ainda que haja um consenso de que o apogeu se concentrou nos anos 1930 e 40 (FIALHO, 2013)).

Durante essas décadas, o artista, animador e cartunista estadunidense Chuck Jones dirigiu produções com personagens caricatos para a Warner Bros Studios que se destacaram na história da animação mundial. Dentro do estúdio, seu perfeccionismo crescente resultou em uma animação que passou a gozar de respaldo artístico entre as pessoas que trabalhavam na indústria do cinema, assim como cinéfilos e aficionados por desenhos animados. Prova disso é que ele sempre empreendeu projetos especiais entre o número de curtas-metragens anuais a que era incumbido de dirigir para a empresa, como o arrojo estético de *What's Opera Doc* (EUA,1957). Neste sentido, Jones conseguiu conciliar experimentos artísticos no desenho animado cartunesco e também dirigiu curtas-metragens que hoje se tornaram clássicos atuados por personagens populares do estúdio, como Papaléguas e Coyote, Pernalonga e Patolino, das séries para cinema, *Merrie Melodies* e *Looney Tunes*. Ademais, os exageros nos personagens, as piadas e expressividades cômicas sempre estiveram presentes em seus trabalhos, tanto na forma de seus personagens se moverem como nas expressões faciais, atrelados ao roteiro das séries que usufruía tanto da criação de expectativa quanto da quebra da mesma.

A melhor maneira, claro, de entender o animador é ver que ele é paralelo ao ator. Ele tem a mesma responsabilidade que um bom ator tem. [...] Mesmo as pessoas que escrevem sobre animação simplesmente não parecem entender que quando você tem um desenho, você não tem um personagem. [...] "Este é o primeiro Pernalonga" não tem significado. [O que interessa] É como ele [Pernalonga] veio para ficar, se mover e agir, e quais eram seus sentimentos, e seus pensamentos, e que

tipo de personalidade ele era. Isso se desenvolveu durante um período de tempo. E você precisa de bons animadores para fazer isso (*apud* ADAMSON *in* FURNISS, 2005, p. 61, Tradução Livre).

Em todas as realizações de Chuck Jones, percebe-se que o domínio de técnicas do desenho cartunesco relacionadas ao princípio do “Exagero” (FIALHO, 2013, p. 77) nas poses e atuação dos personagens, fortalecido pelos animadores de Walt Disney nos anos 1930 e enunciado por Thomas e Johnston (1981), foram sendo cada vez mais incorporadas com maestria em seus trabalhos. As deformações de seus personagens são visivelmente claras e faz com que eles possuam características únicas que reforçam visualmente suas intenções. Jones não se preocupava se os desenhos deformados não fossem atrativos ou belos, mas sim o efeito no movimento e atitude que ele traria para o personagem. O design escolhido também era fundamental para ajudar a dar vida aos personagens de curtas-metragens para cinema, pois eram projetados para que pudessem ser animados de forma eficiente sem que as características que compõe sua figura se perdessem.

Com a migração definitiva da indústria de animação do cinema para a televisão nos anos 1960, os prazos para se fazer um episódio de desenho animado passaram a ser minúsculos, o que obrigava os animadores a não explorarem muito o diferencial no movimento de seus personagens. Isto passou a ser um questionamento para Jones, pois ele sempre exigia diferenciar seus personagens por atitudes e movimentos, características singulares no campo da animação.

Animadores de personagens têm sido influenciados por métodos recorrentes na construção do movimento quadro a quadro (WILLIAMS, 2001) e princípios da animação (THOMAS & JOHNSTON, 1981) para propiciar a ilusão de vida em seus personagens. Para deixá-los mais verossímeis à realidade e para diferenciar o movimento construído de cada um em cena, esses estudos analíticos continuam contribuindo para que a atividade prática da animação seja realizada com domínio técnico na adaptação da influência das leis naturais para as ações do personagem no desenho animado.

Ao analisar suas principais obras, observa-se que Jones criou um estilo próprio para cada personagem, inclusive aqueles criados para a série *Looney Tunes* e dirigidos também por outros animadores (Pernalonga e Patolino), pois seu exagero característico e sua assinatura visual estão presentes em todos eles. Para atingir os objetivos específicos desta investigação, alguns aspectos foram considerados: a observação das poses distorcidas possibilita uma visão de leitura transparente que potencializa o intuito do personagem em cena, tanto por sua postura quanto por sua expressão facial, ambas exageradas para clarificar a encenação junto ao espectador. Identificando o exagero visual de seus personagens, podemos conectar com a forma que ele é trabalhado e adotado nas animações. A partir desta premissa, selecionando personagens não desenhados somente por Jones, a pesquisa também propôs relacioná-lo aos tipos de técnicas utilizadas na construção cartunesca para enfatizar o exagero na postura, expressão facial e movimento, e como esses métodos se conectam para clarificar a narrativa proposta para a cena.

Nesse sentido, o objetivo desta pesquisa é demonstrar como a ênfase criativa no exagero das poses e expressões dos personagens, desenhados por Jones, possuem uma característica singular do diretor, trazendo assim a sua marca visual.

O referencial bibliográfico envolveu embasamento nas produções estrangeiras *Long-Haired Hare* (1949), *Bully For Bugs* (1953) e na tese de doutorado *A Experimentação Cinética de Personagem* (FIALHO, 2013), que abordaram o princípio do Exagero, além das monografias de conclusão de curso de Bruno Sommerfeld (2014) e Góber Vedovatto (2016), ambas desenvolvidas no CAAD (EBA/UFMG) e que versaram por tema semelhante. A pesquisa foi feita a partir da análise dos esboços desenvolvidos por Jones para postura e expressões de personagens, revelando de maneira qualitativa o método descritivo de seu processo criativo.

## **1. PRINCÍPIOS DO EXAGERO E SEUS BENEFICIADORES**

Antes de tudo, ter em mente o personagem, é fundamental. O que ele é (um animal, um objeto, um ser humano), como ele se distingue em gênero e faixa etária (adulto, criança, jovem, homem, mulher etc.), qual a personalidade e características psicológicas (feliz, irritado, engraçado, mal humorado etc.), características físicas e como ele irá se mover em cena (gordo, magro, caminhada pesada, leve etc.) são informações necessárias para então externalizar a figura cartunesca em desenho. Essas características são fundamentais de serem definidas, pois é a partir delas que o personagem passa a ser plausível para o espectador. Goldberg (2008) afirma que todo personagem deve ser concebido de dentro pra fora. Entendendo quem seu personagem é, você irá definir movimentos, gestos e comportamentos que refletem a percepção do espectador com mais clareza. A proporção de seu corpo deve ser respeitada, pois ela é capaz de diferenciar o personagem dos demais. Estabelecendo essas normas para conceber o seu personagem, diminuirá a dificuldade de desenhá-lo e fazê-lo mover em cena. Em um breve vídeo documental sobre a evolução artística de Chuck Jones no canal *Every Frame A Painting*<sup>1</sup> no Youtube, o autor e Jones dizem:

Isso é um fator vital em todas as comédias e todos os dramas. O que você está disciplinando? Disciplina. O desafio e restrições que você define para si mesmo, como desenhar um personagem sem boca ou sem rosto; Pois animação te permite fazer qualquer coisa, então você tem que pensar sobre o que quer fazer. E no caso de Jones, existiam várias regras sobre o mundo, o personagem e seu comportamento. Por exemplo, Pernalonga nunca começa uma briga, alguém tem que fazer isso e apenas por isso ele revidaria. Ele tem que ser provocado; É muito importante que ele seja provocado, caso ao contrário, ele seria um valentão (*Every Frame A Painting*, 2015, 00:05:00-00:05:57, Tradução Livre).

O princípio do Exagero ou *Exaggeration* (THOMAS & JOHNSTON, 1981), que está diretamente conectado à atuação do personagem, entra com a função de dar destaque a uma ação realizada por ele em cena. O Exagero determina assim o gesto e a postura adequados para clarificar a atitude correta para o espectador da figura

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kHpXle4NqWI&t=364s> . Acesso em 12. Jun. 2019.

cartunesca, seja em tamanho, vista ou deformação. Esta última característica pode ser explorada mais a fundo como exagero cômico, que é quando o animador contraria as leis naturais da física para extrair risibilidade da ação, sendo esse o ponto de destaque de Chuck Jones. Um objeto pequeno caindo de um prédio, por exemplo, pode gerar uma cratera totalmente desproporcional ao seu tamanho no chão. Um personagem pode reagir a uma situação levantando as sobrancelhas mais alto do que a elasticidade de sua pele permite. Uma caixa pode ser aberta e revelar um conteúdo dez vezes maior do que seu volume (VEDOVATTO, 2016, p. 19).

Nas animações de Jones, ao analisar algumas posições que constroem a percepção de movimento físico em velocidade, é possível constatar certa deformação dos personagens no deslocamento do corpo. Os conceitos de Compressão e Estiramento ou *Squash and Stretch* (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 47) trabalham de maneira a dar ao movimento a potência necessária para que a atuação venha ganhar comicidade e contribuem para que o princípio do Exagero, citado acima, seja eficaz. Esses artifícios são utilizados para enfatizar a ideia de peso e deformação de um objeto (VEDOVATTO, 2016, p.10). A Compressão e Estiramento da forma é uma tentativa de representar o que dificilmente vemos a olho nu no mundo real. Essa deformação interna está presente de maneira sutil ou exagerada, para dar impacto às cenas, transmitir velocidade de ação e traduzir as leis da física atuando sobre o personagem. Ou simplesmente destacar uma ação em que o personagem esteja atuando para deixar evidente seus movimentos. Williams (2001) afirma que não se trata apenas de um princípio que é sempre perceptível no desenvolvimento do movimento dos personagens, pois o efeito deste depende do material animado em cena. Um exemplo clássico é o quique de uma bola de borracha. O olho humano não percebe comprimir no contato com o chão e estirar ou alongar quando volta para o ar em movimento. “De qualquer maneira, o animador pode extrapolar nos desenhos sequenciais de uma bola quicando e representar graficamente o efeito de compressão e estiramento, enquanto ela se movimenta” (FIALHO, 2013, p. 18). A exploração da maleabilidade do personagem é um dos artifícios usados por Jones em seus trabalhos.

Outros princípios da animação são beneficiadores, pois apoiam e dão suporte para o Exagero usufruído por Jones em sua assinatura visual buscando assim exagerá-los ao extremo e as vezes até subvertê-los. Por exemplo, a Antecipação ou *Anticipation* (GOLDBERG, 2008, p. XVII) é uma pequena preparação, lenta ou ágil, para impulsionar a ação principal, o que confere ao movimento do personagem dinâmica e naturalidade (além de emular vontade própria ao desenho).

*Overlap* (GOLDBERG, 2008, p. XX) é o movimento atrasado de algum elemento constituinte do personagem (partes moles e membros articulados do corpo) para demonstrar que nem todas as partes de seu corpo chegam ao mesmo tempo em um mesmo lugar. Um exemplo comum são as orelhas do Pernalonga, pois seu movimento reage atrasado e se sobrepõe à ação conduzida pelo personagem. Essa estratégia traz uma percepção de movimento natural ao cartum e economiza animação na figura principal, uma vez que conduz o olhar do espectador para o componente da orelhas. Esse artifício pode ser confundido com o princípio da Ação Secundária ou *Secondary Action* (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 63), pois se trata obviamente de uma ação subjacente à principal. A grande diferença é que aqui a ação de alguma parte do corpo é encenada para reforçar a personalidade na animação da figura cartunesca, como o ato de limpar as lágrimas, colocar os óculos ou ter as “mãos [que] amassam nervosamente um papel” (FIALHO, 2013, p. 72) enquanto o personagem tenta se recompor. Neste sentido, a técnica do Parar Movendo ou *Moving Hold* (GOLDBERG, 2008, p. XIX) foi desenvolvida como a categoria mais abrangente das “ações sobrepostas e contínuas” (FIALHO, 2013, p. 59), mantendo o personagem vivo e se acomodando em uma pose forte de atitude, enquanto suas partes vão desacelerando em tempos diferentes da ação. Os movimentos aqui são bem minúsculos pois as posições estão muito próximas das outras, mas denotam legitimidade quando a postura do personagem cartunesco precisa de respiro ou tempo de leitura para enfatizar a ação.

Já a estratégia de animar em Processo Direto ou *Straigh-Ahead* (GOLDBERG, 2008, p. XXI) é um dos métodos para se construir o movimento, comumente do início ao final da cena, e que confere uma característica de leveza e espontaneidade de um desenho ao outro. Esse processo de animar em sequência, sem bloquear primeiro a cena pelas Poses-chave (ou *Pose to Pose*<sup>2</sup>) requer atenção para manter o volume e tamanho da figura consistentes. Mas, ao aproveitar-se dela no exagero das formas e ações, o animador pode sugerir fluidez ao movimento do personagem.

A união desses princípios técnicos potencializa a Encenação ou *Staging* do personagem, onde sua ação precisa ser clara e legível para o espectador, juntamente com a nitidez do campo de visão da câmera e seu equilíbrio na composição com o cenário - *Layout, Background e Composition* (GOLDBERG, 2008, p. 90) - , usando seu corpo inteiro para expressar o que está sentindo.

## 2. EXAGERO ESTÉTICO NA POSE

Em uma figura cartunesca é muito importante resignar-se às Poses de Atitude (GOLDBERG, 2008): Elas são desenhos sucintos que expressam a postura adequada na cena para convencer o espectador de que o que o seu personagem está sentindo enquanto se move é plausível. “Se você consegue desenvolver uma expressão ou atitude em um único e simples desenho, logo você estabelece uma comunicação entre desenho e público”(GOLDBERG, 2008, p. 03, Tradução Livre).

Ela dificilmente irá funcionar de maneira errônea quando sua forma estiver bem construída e, quando exageradas, essas poses ganham maior clareza quanto à postura e intenção do personagem. São nelas que também se analisam a Silhueta do personagem, onde o teste de sua expressividade e dinâmica podem ser avaliados. Isso confirma que a postura ideal contribui para que o espectador consiga compreender a

---

<sup>2</sup> Pose To Pose é um termo usado em animação, para criar poses-chave para os personagens e, em seguida, inserir quadros intermediários para fazer com que o personagem pareça se mover de uma pose para outra.

atuação de maneira legível, rápida e eficaz na cena projetada. A Linha de Ação do personagem, que são linhas imaginárias para reforçar a postura (GOLDBERG, 2008), igualmente acrescenta no desenvolvimento da pose de atitude ao passar confiança e propósito, uma vez que ela sintetiza o humor da figura e unifica a inclinação de seu corpo para a ação pretendida na cena.

Chuck Jones tinha esses artifícios aplicados como base na visualidade de seus esboços para as poses dos atores animados. Usando como exemplo o personagem Coyote desenhado por Jones, é notório que a ação de sua figura é totalmente nítida (Figura 01).

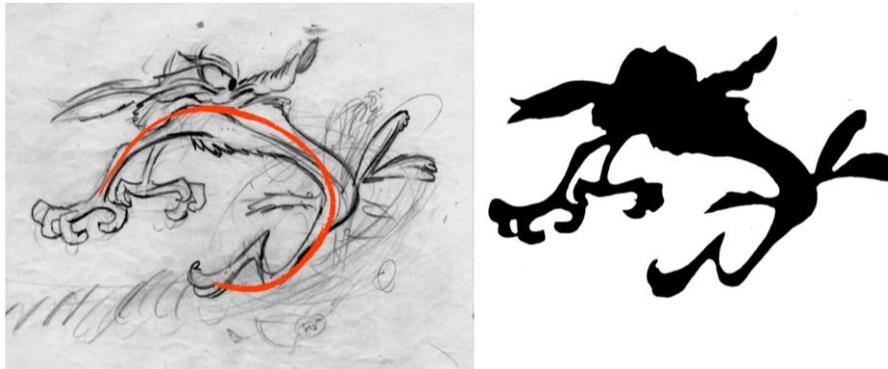


Figura 01: Exemplo de Pose de Atitude, Silhueta e Linha de Ação aplicadas ao personagem Coyote. Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/39/0b/3e/390b3ed8fbeb7a21079028909c42e8cb.jpg>

Essas poses podem vir a ser Poses-Chave (FIALHO, 2013) do personagem, que são aquelas que definem e delimitam a trajetória entre cada ação planejada para a figura, onde uma ação começa e onde ela termina (*Keys*). Em uma caminhada, por exemplo, o que distingue o Coyote de seu antagonista é justamente suas Posições de Passagem, também chamadas de *Breakdowns*, que são desenhos ou posições que modificam a ação intermediária entre as *Keys* (GOLDBERG, 2008), reforçando a atitude e postura dessa ação, além de induzir a movimentos separados entre as partes articuladas da figura. A Temporização ou *Timing* (WILLIAMS, 2001) pode trazer contraste de ritmo ao movimento da personagem animada, e é onde o controle de suas ações é realizado, regulando-se o tempo previamente para que o princípio do Exagero seja efetuado de maneira funcional em suas poses.

Ao selecionar alguns dos desenhos de Jones, a aplicabilidade dos métodos citados acima são perceptíveis. Em um esboço de dois personagens em cena, o Exagero nas poses dos personagens são aplicados para transmitir peso e são construídos usando como base a Linha de Ação de seu corpo. Conseqüentemente, essa estratégia facilita a legibilidade da encenação com a silhueta desenvolvida para os personagens: a expressão facial enfatiza que o coelho está curioso em saber o que o seu coadjuvante está fazendo.

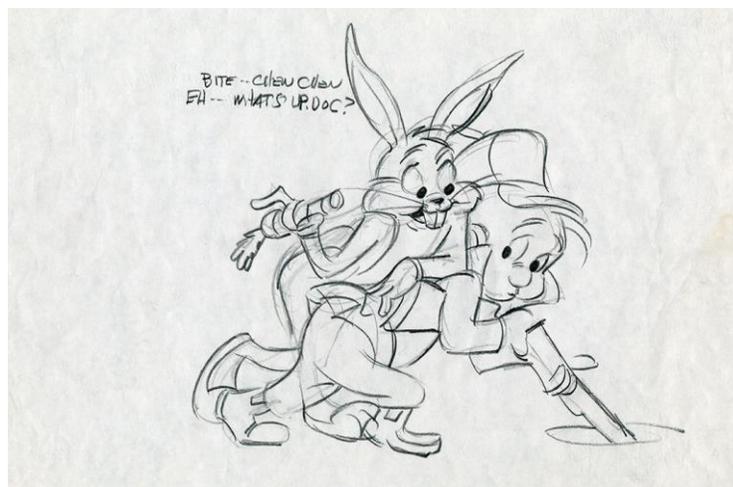


Figura 02: Esboço de Chuck Jones demonstrando os princípios de animação citados acima e aplicados nos personagens. Fonte: <https://static1.squarespace.com/static/54fc8146e4b02a22841f4df7/5a981fd48165f5deb785830a/5a981fd624a6940809d2c4f0/1519919063186/32c9c87028ec04262a2e5e7eae503b4.jpg?format=500w>

Uma das características a ser ressaltada é a persistência de Jones para chegar na pose ideal nos desenhos de modo que seus personagens tivessem suas intenções - postura e expressão facial - claras em cena.

Segundo Jones, o difícil não é desenhar o personagem, pois, para ele, depois de um tempo, o desenho passa a ser uma habilidade artística dominada pelo animador. O problema é saber o que o personagem está pensando e conseguir desenhar a expressão que transmite esse pensamento. Às vezes, ele fazia mais de 50 desenhos para conseguir um que, segundo seu critério, transmitisse a intenção do personagem com clareza. Por essa

determinação em conseguir a pose ideal, Jones é conhecido e respeitado, transformando seus desenhos-chave em poses síntese do personagem, para direcionar o trabalho de sua equipe de animação (SOMMERFELD, 2014, p. 13).

Chuck Jones fazia questão de diferenciar seus personagens nas poses animadas, pois para ele a personalidade era transmitida através de seus movimentos. Então o diretor exagerava as poses das figuras cartunescas, a fim de trazer singularidade a cada uma. Em entrevista para Adamson, publicada em 2005, Jones reforça:

E tudo no sábado de manhã [dos episódios de TV] se move da mesma forma - essa é uma das razões pelas quais não é animação. Os desenhos são diferentes, mas todo mundo age da mesma maneira. Não importa se é um jacaré ou um homem ou um bebê ou qualquer coisa, todos eles se movem da mesma forma. Você certamente não pode imitá-los. É por isso que eu não acho que o público tenha levado esses personagens a sério (*apud* ADAMSON *in* FURNISS, 2005, p. 64, Tradução Livre).

Na Figura 03, abaixo, podemos notar nos desenhos de Jones que as diferentes poses de personagens em movimento de corrida são adotadas para clarificar a individualidade dos protagonistas, trazendo excepcionalidade à postura deles.

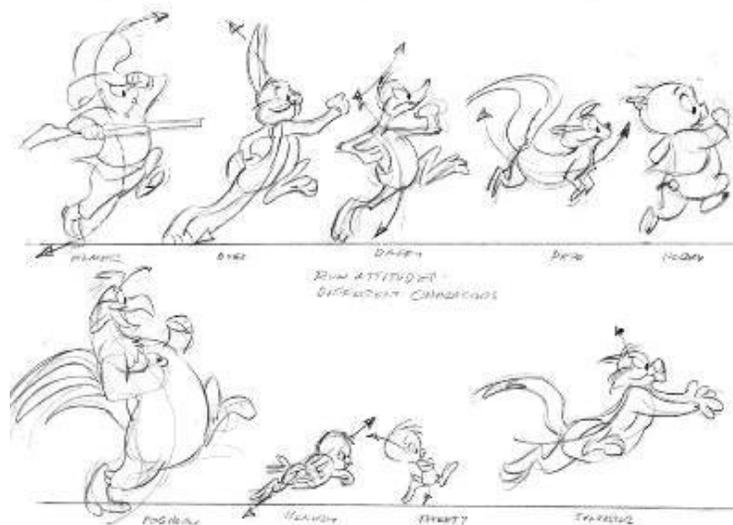


Figura 03: Desenhos de Jones para posturas de corrida dos personagens evidenciando a personalidade de cada um e mostrando a importância do uso de Linhas de Ação e Silhueta no desenvolvimento dessas poses.

Fonte:

[https://static1.squarespace.com/static/54fc8146e4b02a22841f4df7/5a981fd48165f5deb785830a/5a982051e2c4830be7a1dbd2/1519919186552/STYLE+GUIDE+-MISC-3+%28Large%29\\_0.jpg?format=500w](https://static1.squarespace.com/static/54fc8146e4b02a22841f4df7/5a981fd48165f5deb785830a/5a982051e2c4830be7a1dbd2/1519919186552/STYLE+GUIDE+-MISC-3+%28Large%29_0.jpg?format=500w)

### 3. EXAGERO EM EXPRESSÕES FACIAIS

As deformações das expressões faciais contribuem como estratégia adicional ao esticar e comprimir do personagem, com intuito de manifestar algum sentimento. Isso não é trabalhado somente na visualidade de Jones, porém é um dos pontos em que o diretor mais se distingue dos demais. Mesmo quando você tem um forte fundamento psicológico de normas para um personagem, você deve mostrar também uma amplitude e profundidade para a gama de emoções, de modo que o personagem soe verdadeiro. “Se um personagem é genérico, isso não significa que você o anima como um bobo em todas as cenas” (GOLDBERG, 2008, p. 25, Tradução Livre).

O estudo de rosto e expressão facial revela a deformação que a face poderá ter na atuação do personagem. “Embora os músculos e os revestimentos da pele em toda a cabeça sejam flexíveis, algumas partes têm melhor aparência de distorção do que outras”! (GOLDBERG, 2008, p. 46, Tradução Livre). Com isso, as distorções podem ser feitas de acordo com o projeto visual do personagem elaborado. Além disso, é possível explorar suas expressões faciais para potencializar a narrativa.

Jones demonstra domínio exímio através de seus estudos da fisionomia dos personagens. Na Figura 04, nos desenhos de construção facial de Jones para o personagem Marc Antony no curta *Feed the Kitty*<sup>3</sup> (Chuck Jones, EUA, 1952), é possível notar que suas formas são exageradas e deformadas para exprimir a expressão ideal para a narrativa onde ele está inserido. Inúmeros desenhos foram desenvolvidos para chegar na forma final das manifestações do rosto encenado pelo personagem. Jones explora detalhes específicos no rosto do personagem, enfatizando

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/xjw9ms> . Acesso em 12. Jun. 2019.

os olhos esbugalhados mais do que o natural, e a boca excessivamente aberta e fechada. Essas deformações são usadas de maneira inteligente, trazendo espiritualidade para a cena.



Figura 04: Esboços de Jones do personagem Marc Antony para o episódio de *Merrie Melodies: Feed The Kitty* (Chuck Jones, EUA, 1952) explorados para exprimir os sentimentos do cão na narrativa. Fonte: [http://2.bp.blogspot.com/\\_hvdc2dr4Bns/TD0qWK7-Ybl/AAAAAAAAAHOM/zrHfY2ZlkOA/s1600/marc+anthony.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_hvdc2dr4Bns/TD0qWK7-Ybl/AAAAAAAAAHOM/zrHfY2ZlkOA/s1600/marc+anthony.jpg) e <https://rodrigocastanho.com/wp-content/uploads/2017/10/CJ02.jpg>

As expressões faciais exageradas são uma característica visual forte de Jones em seus desenhos. Comparando outros personagens criados e desenhados por ele, com expressões faciais próximas, podemos notar similaridades que compõem seu traço e que constroem uma sofisticada feição dos mesmos. O formato dos olhos e o modo como a linha do sorriso sobe e comprime a bochecha do personagem, fazendo com que esses elementos fiquem alinhados uns aos outros, se repetem, o que reitera uma assinatura visual nas criações de Jones (Figura 05).

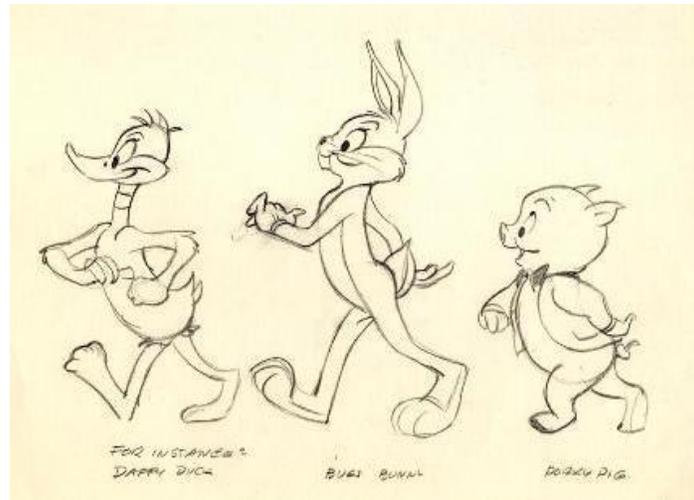


Figura 05: Exemplo de desenhos de personagens com a mesma feição evidenciando o traço de Jones nas expressões faciais. Fonte: [https://static1.squarespace.com/static/54fc8146e4b02a22841f4df7/5a981fd48165f5deb785830a/5a9820519140b739cc38085e/1519919187456/STYLE+GUIDE+-MISC-2+%28Large%29\\_0.jpg](https://static1.squarespace.com/static/54fc8146e4b02a22841f4df7/5a981fd48165f5deb785830a/5a9820519140b739cc38085e/1519919187456/STYLE+GUIDE+-MISC-2+%28Large%29_0.jpg)

E mesmo que Jones recicle as expressões faciais, elas tomam outra interpretação de acordo com o personagem. Relacionando as feições dos personagens da Figura 06, percebe-se que o uso da pálpebra dos olhos semi fechadas é algo recorrente em seu trabalho, embora expressem emoções diferentes ao se associar à postura singular de cada personagem.



Figura 06: Exemplo de esboços de Jones onde o uso de um mesmo modo de desenhar os olhos ganham conotações diferentes. Fonte: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-6/art-of-looney-tunes>

Esses exageros faciais fazem parte da estética desenvolvida por Jones para os personagens em registrar a melhor fisionomia para suas facetas, o que o fez se

destacar dentre os outros diretores e artistas da *Warner Bros Studios*, que também desenhavam os mesmo cartuns, mas não imprimiram uma marca pessoal tão distinta em seus trabalhos.

#### **4. EXAGERO NA FORMA EXPRIMINDO VELOCIDADE**

Analisando o curta-metragem dirigido por Chuck Jones e lançado em 1949, *Long-Haired Hare* (SCHNEIDER, 1988, p. 172), podemos perceber todos os princípios atuando juntos, principalmente o Exagero para ressaltar a comicidade nas ações do personagem Pernalonga expressando velocidade nas ações. Neste episódio específico, o coelho trava uma batalha insistente com o cantor pomposo de ópera. Logo de início, a narrativa estabelece lados opostos para os dois personagens: Pernalonga estava tranquilo vivendo sua vida na floresta, mas seu canto incomodava e atrapalhava o ensaio do cantor de ópera. Então o cantor decide acabar com todos os ensaios musicais de Pernalonga, o que o impulsiona a ter uma revanche. Como consequência, o coelho decide atrapalhar a apresentação do cantor no anfiteatro. Nas animações iniciais do cantor de ópera é possível ver que os princípios do Exagero são aplicados ao personagem para enfatizar o seu empenho no ensaio, mas o foco principal está na animação de Pernalonga. As várias expressões faciais do personagem demonstram que a sua determinação em intervir nas tentativas de apresentação do cantor de ópera é puramente por diversão. As deformações de seu corpo realçam e dão velocidade aos movimentos bruscos, sendo um deles na terceira vez em que o cantor de ópera se estressa com Pernalonga e o amarra pelas orelhas no galho de uma árvore (Figura 06).



Figura 06: Exemplo sequencial de deformação do personagem Pernalonga no curta *Long-Haired Hare* (1949). Fonte: <https://www.dailymotion.com/video/x2fdnv1>

Nesse instante, a animação de Pernalonga é elaborada totalmente para explorar a sua maleabilidade formal. Alguns traços gráficos, advindos de representação similar e característica aos quadrinhos, são adotados para dar mais força ao impacto da colisão no galho e do movimento consequente deste.

Um segundo momento que é válido demonstrar é quando o coelho se veste de maestro e começa a brincar com vários gestos representativos, utilizando movimentos rápidos, alternados com temporização ligeira, para examinar a potência vocal do cantor de ópera. As caretas do personagem não deixam dúvidas de que ele está se divertindo e ao mesmo tempo focado no personagem do maestro. Os membros de seu corpo são deformados de tal maneira que parecem ser de elástico. Estas deformações colaboram para que se economize desenhos entre as poses-chave, uma vez que as animações da *Warner* tinham que ser poupadas (sem perder a qualidade) em relação às produções da *Disney*, devido aos custos menores de produção. Mas esse Exagero estético não atrapalha a animação. Pelo contrário: neste momento o que o espectador vê é apenas o movimento completo da figura cartunesca, devido à ênfase crescente nas posturas cada vez mais caricatas do coelho para recriar os gestos teatrais de um maestro. Esta referência é sugerida quando os membros da orquestra chamam

Pernalonga de *Leopold*, inspirado no maestro Leopold Stokowski. Figura musical importante da música clássica, Stokowski viveu de 1882-1977 e é geralmente considerado um dos grandes condutores do século XX. Os gestos exagerados e trejeitos do coelho parodiam a encenação que a maioria dos maestros executam para conduzir uma orquestra ou ópera clássica, trazendo espiritualidade à cena.



Figura 07: Exemplos de exageros na atuação de Pernalonga em movimentos ligeiros, construídos com apenas uma ou duas posições intermediárias alongadas que expressam força, rapidez e comicidade no curta *Long-Haired Hare* (Chuck Jones, EUA, 1949). Fonte: <https://www.dailymotion.com/video/x2fdnv1>

Do mesmo modo como Pernalonga interpreta um maestro de ópera, o personagem encarna muitas outras figuras em diversos episódios inspirados em celebridades. Essa é também uma das características do coelho que potencializa o humor: um personagem que sabemos quem é, encarnando outro personagem. Em 1953, Jones dirigiu um desenho animado que faz uma sinopse de praticamente todos os motivos que sustentaram a série do coelho. *Bully for Bugs* (Chuck Jones, EUA, 1953) se passa na Espanha, um local que é ao mesmo tempo exótico e incongruente para um coelho. Pernalonga é inserido em uma arena de tourada, quando então cruza com seu antagonista: um grande touro negro que bufa faíscas e fumaças, afiando seus chifres em um amolador. O touro logo se lança contra ele e o joga pra fora da arena, quando então ouvimos a famosa frase do coelho: “Claro que isso significa guerra!”. Entre quadros, Pernalonga encarna o personagem de um toureiro reproduzindo Juan Belmonte, o famoso domador de touros do século XX. Em pouco tempo, o coelho

apronta uma cilada para o adversário e então começa a se divertir implicando com o touro. Como Jones disse a Peter Bogdanovich:

Eu estava desenhando um touro por diversão quando o produtor de desenhos da Warner, Eddie Selzer, chegou, olhou por cima dos meus ombros e disse: 'Eu não quero nenhuma tourada - touradas não são engraçadas'. Eu não tinha a intenção de fazer uma tourada, mas depois que ele disse eu fui em frente. Assim como seu herói de orelhas grandes, Jones não luta, ele revida (SCHNEIDER, 1988, p. 186, Tradução Livre).

Nesse episódio, além dos Exageros no movimento dos personagens, podemos perceber o uso de múltiplos desenhos em um só, que trazem dinâmica para as viradas dos personagens, potencializando a representação de velocidade para os movimentos.



Figura 08: Exemplo de Exagero com a construção de múltiplos desenhos em um só que exprimem dinâmica e velocidade para o movimento dos personagens em *Bully For Bugs* (1953). Fonte: <https://www.dailymotion.com/video/x2ofcnh>

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando o assunto é imprimir uma marca única em personagens de animação que sejam facilmente compreendidos pelos espectadores, Chuck Jones se destaca dentre os outros artistas que trabalharam com os mesmos personagens, tanto anterior

quanto posteriormente ao diretor. Justamente por esse cuidado na construção da visualidade e movimento das figuras cartunescas e pelo uso do Exagero nas formas, é possível perceber como Jones fez com que seu traço e expressões faciais fossem inconfundíveis. Por se preocupar com o desenvolvimento dos personagens e o modo com que eles se movem, o diretor fez com que eles ganhassem vivacidade e singularidade, cativando o público. O uso dos princípios de animação e artifícios do desenho se fazem presente a todo instante em suas obras.

Phil Monroe, um dos animadores preferidos a trabalhar com Jones, disse, em entrevista aos historiadores Michael Barrier e Milton Gray, que chegou a receber uma oportunidade de trabalho na *Disney* por Frank Thomas, um dos principais Supervisores de Animação do Estúdio. No entanto, ele recusou o convite, pois Chuck Jones o tinha chamado para voltar aos estúdios de animação da *Warner Bros.* no mesmo período. Monroe afirma: “Agradeço ao Frank por me ensinar muito sobre detalhes de animação, mas admiro o Chuck por sua abordagem geral à animação. Voltei e trabalhei para o Chuck” (BARRIER, parágrafo 31, 2012, Tradução Livre). Tal fato atesta a influência genérica que Jones exercia em quem trabalhava com ele, desde a elaboração da estrutura narrativa dos roteiros visuais até a criação pessoal das poses de cada personagem para os curtas-metragens que dirigia, as quais se transformavam de poses de inspiração às poses-chave finais das cenas que os animadores trabalhavam. Portanto, a influência era impressa em todas as etapas de realização do filme, colocando Jones não apenas como o articulador visionário que minutava o ritmo de suas animações, mas que registrava seu traço inconfundível em cada postura e expressão facial dos personagens que dirigia.

É por isso que Chuck Jones segue como inspiração para diversos outros artistas, ilustradores, animadores e diretores de animação: a forma original como seus desenhos são sintetizados em tela. Essa característica é perceptível até mesmo em outras técnicas de animação, pois os artifícios e mecanismos utilizados por ele podem ser aplicados a todas as ferramentas de criação visual para personagens de animação, desde o desenho manual às esculturas geradas pela computação gráfica. É nesse sentido que a autoria no cinema, normalmente difusa na indústria de entretenimento

estadunidense, tem em Chuck Jones um dos artífices da expressão artística na animação comercial com personagens seriais.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JONES, Chuck; FURNISS, Maureen. Chuck Jones: Conversations. Jackson: The University Press of Mississippi, 2005.

GOLDBERG, Eric. Character Animation Crash Course!. Los Angeles: Silman-James, 2008.

BLAIR, Preston. Cartoon Animation. Laguna Hills, 1994.

SCHNEIDER, Steve. The Art Of Warner Bros. Animation. London, 1988.

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. London: Faber & Faber, 2001.

FIALHO, Antonio. A EXPERIMENTAÇÃO CINÉTICA DE PERSONAGEM: Os Princípios da Animação na indústria seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador. Tese (Doutorado). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2013.

SOMMERFELD, Bruno. CHUCK JONES: Desenhos-chave como pose síntese. Trabalho de Conclusão de Curso, Cinema de Animação e Artes Digitais. Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2014.

VEDOVATTO, Góber. PRINCÍPIO DO *EXAGERO*: A relação com a plausibilidade para potencializar a comunicação visual de uma cena. Trabalho de Conclusão de Curso, Cinema de Animação e Artes Digitais. Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2014.

## FILMES PESQUISADOS

LONG-HAIRED HARE. Direção: Charles M. Jones. Produção: Edward Selzer. Intérpretes: Mel Blanc, Nicolai Shutorov. Roteiro: Michael Maltese. Música: Carl Stalling. United States of America: Warner Bros. Pictures e The Vitaphone Corporation, c1949. VÍDEO (7 MIN e 36 SEC). Color. Produzido por Warner Bros. Cartoons. Disponível em: <<https://www.dailymotion.com/video/x2fdnv1>>. Acesso em 12. Jun. 2019.

BULLY FOR BUGS. Direção: Charles M. Jones. Produção: Edward Selzer. Intérpretes: Mel Blanc. Roteiro: Michael Maltese. Música: Carl Stalling. United States of America:

Warner Bros. Pictures, c1953. VÍDEO (7 MIN e 11 SEC). Color. Produzido por Warner Bros. Cartoons. Disponível em:  
<<https://www.dailymotion.com/video/x2ofcnh>>. Acesso em 12. Jun. 2019.

FEED THE KITTY. Direção: Charles M. Jones. Produção: Edward Selzer. Intérpretes: Mel Blanc, Bea Benaderet. Roteiro: Michael Maltese. Música: Carl Stalling. United States of America: Warner Bros. Pictures, c1952. VÍDEO (7 MIN). Color. Produzido por Warner Bros. Cartoons. Disponível em:  
<<https://www.dailymotion.com/video/xjw9ms>>. Acesso em 12. Jun. 2019.

CHUCK JONES: Extremes and In-Betweens – A Life in Animation. Direção: Margaret Selby. Intérpretes: Chuck Jones. Roteiro: Margaret Selby, Greg Ford. United States – Canadá, 2000. DVD (85 MIN). Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=iU63YRaS7cQ>>  
<<https://www.youtube.com/watch?v=ctencWejukQ>>. Acesso em 12. Jun. 2019.

## **RECURSOS ONLINE**

BARRIER, Michael. Exploring the World of Animated Films and Comic Arts: Interviews; Phil Monroe. *Online* c2003-2018. Disponível em:  
<<http://www.michaelbarrier.com/Interviews/Monroe/Monroe1976.html>> Acesso em 12. Jun. 2019.

CHARACTER Design References: Art Of Looney Tunes. Disponível em:  
<<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-6/art-of-looney-tunes>> Acesso em 12. Jun. 2019.