

2

A evolução das personagens animadas junto à indústria do entretenimento

Os anos entre 1928 e 1940 costumam ser identificados pelos historiadores de Cinema de Animação como a *era de ouro da animação*. Neste período de apenas doze anos, o Cinema de Animação, estabelecido como arte cinematográfica, apresentou crescimento e desenvolvimento técnico e estético sem paralelo na história das artes visuais.

O acréscimo de som aos filmes, na década de 1920, mudou toda a maneira de se conceberem as produções cinematográficas. Para o Cinema de Animação, entretanto, tal mudança foi fundamental para sua consolidação junto à indústria do entretenimento. A fórmula das séries de personagens — filmes episódicos de curta duração, mudos e sem cores, baseados em piadas visuais — já ameaçava cansar o público quando os desenhos que se movem começaram a falar, cantar e dançar, elevando as personagens animadas ao *status* de celebridades do cinema norte-americano. Todo estúdio cinematográfico de Hollywood passou a querer a sua própria estrela animada em seu elenco de artistas contratados. Em território norte-americano, a animação alcançaria a sua própria revolução industrial. Curiosamente, tal revolução se iniciaria justamente durante a Grande Depressão que atingiu a economia mundial.

Nas profundezas da depressão mundial, estes otimistas borrões de tinta animados ajudaram os cinéfilos a esquecerem seus problemas financeiros. Popeye e Betty Boop surgiram como os favoritos nesta época [início da década de 1930], e a música se tornou um componente-chave dos filmes animados. “Quem tem medo do Lobo Mau” tornou-se um grande sucesso — bem como um hino anti-depressão. [...] Era o começo da era de ouro do entretenimento desenhado.⁵⁴

Seguindo à frente do advento do som sincronizado nas obras de animação, o estúdio de animação dos irmãos Walt e Roy Disney despontou como uma potência — inicialmente do Cinema de Animação, em seguida de toda a indústria cinematográfica e, finalmente, da indústria do entretenimento ao redor do mundo. De fato, será o estúdio dos irmãos Disney

⁵⁴ BECK, Jerry (Org.). **Animation Art**, cit. p. 32. Tradução minha.



⁵⁵ **Flowers and trees**. Dirigido por Burt Gillett. Produzido por Walt Disney. Estados Unidos, 1932.

Filme da série animada **Silly Symphonies**, dos estúdios Disney. Este foi o primeiro filme de animação premiado com um Oscar, vencedor da recém-criada categoria de melhor curta-metragem de animação, em 1932.

⁵⁶ BECK, Jerry (Org.). **Animation Art**, cit. p. 54. Tradução minha.

o principal responsável pelo rápido desenvolvimento da animação neste curto espaço de tempo. Experimentando e buscando sempre estar à frente de seus concorrentes, seria de Walt Disney a honra de lançar o primeiro filme (de animação e de ação ao vivo) totalmente em cores — **Flowers and trees** (1932) — que utilizava o sistema Technicolor de combinação de cores primárias em três tiras de negativos. ⁵⁵ Com este curta-metragem, os estúdios Disney iniciavam a era dos filmes animados coloridos e criavam um mercado para estas obras — fundamental para o estabelecimento das produções de longas durações, poucos anos mais tarde.

Technicolor trouxe um novo olhar para os filmes animados dos anos 1930s. A depressão fazia tudo parecer cinza — portanto, deliciosos vãos multicoloridos de fantasia criados pelos animadores de Hollywood eram bem-vindos e recompensados. [...] O público estava ofuscado pelas novas técnicas em desenvolvimento, pelas narrativas mais sofisticadas e pelas visualidades avançadas. [...] Criatividade, arte e sucesso comercial pareciam trabalhar juntos durante este período. O destaque desta era, **Branca de neve e os sete anões**, de Walt Disney, é um incrível longa-metragem, e influenciou a forma da animação pelo resto do século. Seu impacto foi sentido no mundo todo, e deu aos filmes animados um novo status. ⁵⁶

A partir dos primeiros filmes a contarem com som sincronizado, a história das personagens de filmes animados seguiu junto ao Cinema de Animação da indústria do entretenimento norte-americana. Enquanto na Europa e no restante do mundo a animação caminhou lentamente, majoritariamente de maneira independente ou estatal — com

artistas e cineastas experimentando e desenvolvendo técnicas as mais variadas — nos Estados Unidos, a realização de filmes de animação aconteceu em ritmo acelerado — visando o crescente mercado cinematográfico — e concentrada na técnica de animação de desenhos.

A era de ouro da animação terminou com o fim do monopólio artístico dos estúdios Disney. Proliferaram-se diversos estilos de filmes animados diferentes do “padrão Disney” que se estabelecera. Lentamente, as personagens destas novas narrativas animadas foram ganhando espaço na preferência dos espectadores.

Na década de 1940, uma nova mídia passou a competir com os filmes de animação — a televisão. Os *desenhos animados*, curta-metragens de animação inicialmente exibidos nas salas de cinema, tomaram dois caminhos distintos a partir da segunda metade da década de 1940: o caminho das grandes telas de cinema — agora com narrativas fechadas, em formatos de longas durações — e o caminho da televisão — com séries de qualidade inferior, produzidas especificamente para a mídia que se estabelecia — curtos filmes episódicos voltados para o público infanto-juvenil. A situação dos filmes de animação junto à indústria do entretenimento permaneceu a mesma por décadas, com o surgimento eventual de obras inovadoras, ousadas ou de qualidade artística superior.

Com o advento do computador como ferramenta de auxílio à produção na indústria cinematográfica, entretanto, diminuiu-se consideravelmente o extenuante esforço empregado para a realização de uma obra de animação, possibilitando um aumento significativo da quantidade de obras de longas metragens e de séries animadas lançadas a partir da década de 1980.

A informática, cada vez mais utilizada a serviço da animação, vem permitindo que filmes animados sejam produzidos mais rapidamente, sem que haja, necessariamente, prejuízos em sua qualidade técnica e estética. No Brasil, bem como em muitos países asiáticos e europeus, a popularização do computador pessoal permitiu a diversos cineastas iniciantes (de Cinema de Animação e de ação ao vivo) produzirem, com baixos custos de produção, suas próprias obras — de curtas durações, em sua maioria. O novo fôlego do formato do curta-metragem fez crescer o número de festivais nacionais e internacionais de Cinema de Animação, onde o público passou a ter acesso a filmes autorais ou marginais à grande indústria cinematográfica.

Neste capítulo, sigo a história do Cinema de Animação pela sua participação na indústria do entretenimento. Foi esta “industrialização” do Cinema de Animação, apesar de todas as desvantagens e vantagens que acarretou, o fator que permitiu



o rápido desenvolvimento desta arte cinematográfica — antes relegada a uma produção modesta e quase artesanal — e a permanência de suas personagens no gosto e na memória dos espectadores, referências significativas da cultura universal do século XX.

2.1. Os estúdios Disney e a era de ouro da animação

Walter Elias Disney personificou a figura americana do artista/homem de negócios bem-sucedido. Sua contribuição foi decisiva para definir o Cinema de Animação como arte participante da indústria do entretenimento. Com sua percepção única do potencial do Cinema de Animação como mídia e negócio rentável, abriu seu estúdio à imagem dos grandes estúdios do cinema de ação ao vivo. Colocou trabalhando para si, lado a lado, inúmeros artistas e animadores de grande talento, dando ao estúdio uma dimensão e uma capacidade instalada de produção industrial como até então não se vira, apostando com ousadia em inovações tecnológicas e incentivando a experimentação artística.

Disney apostou no uso do som e das cores nos filmes animados. “Inventou” o Cinema de Animação de filmes de longas metragens com **Branca de Neve e os sete anões** (1937), pondo o formato em condição de igualdade comercial e artística com os longa-metragens do cinema tradicional.⁵⁷ Deu origem aos grandes parques temáticos com a construção da *Disneyworld*, em 1955. Planejou o *merchandising* de produtos relacionados a seus filmes e a suas personagens — como o *relógio Mickey*, que em meados da década de 1930 vendia aos milhões nos Estados Unidos — e transformou sua galeria de personagens animadas em uma marca global, em referência popular da imaginação humana e em um negócio multinacional que rende bilhões de dólares por ano. A história de Disney, e do império comercial e artístico que ele construiu, confunde-se com a história da cultura popular, do entretenimento de massas do século XX, do capitalismo, das indústrias cinematográfica e de lazer.

A maior criação de Walt Disney, entretanto, talvez tenha sido ele próprio. Muito já se escreveu sobre Walt Disney, para bem e para mal. A apreciação da figura de Disney tem oscilado entre dois extremos inconciliáveis. Um é o da admiração açucarada e do elogio acrítico e paternalista. Corresponde à personagem criada pelo próprio Disney do “tio Walt”, o “amigo da infância”, contador de estórias, criador

⁵⁷ **Snow White and the seven dwarves**. Produzido por Walt Disney. Estados Unidos, 1937.

Walt Disney não foi o autor do primeiro filme de animação no formato de longa-metragem. Solomon cita **El Apostol** (Argentina, 1917), do artista argentino Quirino Cristiani, como sendo o primeiro longa-metragem de animação de que se tem conhecimento. Outros autores afirmam que o crédito por tal feito é de Lotte Reiniger, pela obra **Die abenteuer des Prinzen Achmed** (Alemanha, 1926). Foi Disney, no entanto, quem deu origem ao formato comercial do longa-metragem de animação, criando filmes de extensa duração como produções economicamente viáveis e de considerável retorno financeiro.

de personagens de um encantado reino de fantasia. O outro extremo é o da diabolização cega. Corresponde ao estereótipo do Disney explorador do talento alheio, patrão avarento e patrulheiro, anticomunista, responsável pela padronização e infantilização do Cinema de Animação e um dos maiores símbolos do imperialismo norte-americano.

Ambas as imagens feitas de Disney são simplificações lamentáveis. Parece lógico que Disney não foi o único responsável pelo sucesso de seu estúdio, e que os avanços alcançados tenham sido resultantes da convivência dos diversos artistas talentosos que trabalhavam sob o seu comando. Entretanto, isso não lhe tira o mérito das ações e escolhas empreendedoras que realizou à frente do estúdio. Entre 1928 e 1940, a animação deu um salto técnico formidável, e grande parte desse avanço se deve a Disney e seus artistas, que estabeleceram paradigmas da animação que se tornaram referências para a área — “nada menos que os *conceitos fundamentais* da arte da animação” (BARBOSA JÚNIOR, 2002:97).

Disney estudou em escola de artes e trabalhou vários anos como ilustrador para publicidade. Apesar de ser um ilustrador razoável e de dominar as técnicas básicas da animação (já bastante difundidas desde o final da década de 1900), percebeu que outros artistas trabalhavam melhor do que ele e decidiu concentrar-se na direção das obras, no controle de todas as etapas do processo de produção. Segundo Solomon, “o estúdio nunca foi uma entidade monolítica; estilos pessoais e contrapiniões floresciam sobre a superfície. Mas era a visão de Disney que prevalecia” (SOLOMON, 1994:43). Era a citada visão de Disney que orientava a estrutura narrativa, o enredo e o tempo dos filmes produzidos. Para Frank Thomas e Ollie Johnston, dois dos mais talentosos animadores dos estúdios Disney, que tiveram o privilégio (palavras dos próprios) de neles trabalhar durante a era de ouro da animação, “havia um reconhecimento geral de que o grande talento de Disney estava na comunicação” (BARBOSA JÚNIOR, 2002:98). Sob seu ponto de vista, o Cinema de Animação deveria ser entendido como uma arte de entretenimento por excelência. Alegava estar mais preocupado em fazer as pessoas se divertirem do que em se expressar artisticamente.

“Estou interessado em divertir as pessoas, em dar prazer, particularmente fazê-las sorrir, ao invés de estar preocupado em ‘expressar-me’ através de obscuras impressões criativas”.⁵⁸

Para atingir seu objetivo, percebeu que os filmes de animação como vinham sendo feitos até aquele momento (as

⁵⁸ THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life**: Disney animation (Nova York: Hyperion, 1995), cit. p. 23. *Apud* BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 98. Tradução do autor.



séries de personagens) não teriam futuro. Para ele, mesmo a personagem mais famosa da era silenciosa da animação, o gato Felix, tenderia a um esgotamento de novas idéias, uma vez que a série da personagem se estruturava sobre piadas visuais — como nas tiras em quadrinhos dos jornais — e não no movimento, essência da animação. As produções apressadas, para atender ao mercado, aplicavam pouco detalhamento e sofisticação visual às obras lançadas. As personagens destas séries possuíam um pequeno número de movimentos característicos, pouco elaborados e repetitivos. Faltava ação. Faltavam movimentos convincentes, como as ações das personagens animadas de Winsor McCay, no início do século, que pareciam estar *vivas*. Com uma expressão que ficou famosa, Disney anunciou a seus animadores que almejava atingir, com a animação, a “*ilusão da vida*”. Para ele, uma personagem animada “*tinha de atuar, de representar convincentemente; parecer que pensa, respira; convencer-nos de que é portador de um espírito. E para envolver completamente a audiência, esse personagem tinha, por fim, de estar inserido em uma história*” (BARBOSA JÚNIOR, 2002:99), o que contrariava a tendência da época de produção de filmes baseados em uma sucessão de *gags* visuais.

Segundo a orientação de Disney, portanto, uma obra de animação deveria apresentar movimentos convincentes (atuação teatral), a partir dos quais se explicitaria a personalidade das personagens animadas. Estas estariam inseridas em um enredo, no qual o humor apareceria naturalmente — integrado ao longo da narrativa — e não em acontecimentos pontuais (piada pela piada).

Diversos recursos foram inventados nos estúdios Disney, com o objetivo de facilitar o trabalho dos animadores em sua busca por movimentos mais fluidos e convincentes. Os pinos de registro foram acrescentados na parte inferior das mesas de luz, permitindo aos animadores *flipar* mais páginas por vez e, deste modo, testar com maior precisão os movimentos animados no instante em que são desenhados. Seqüências esboçadas eram fotografadas em filme preto-e-branco barato e projetadas, em seguida, em uma moviola, para estudo dos animadores. A técnica — empregada até os dias de hoje, com o nome de *pencil test* — facilitava a descoberta e posterior correção de erros nas animações que não eram percebidos pelo animador na *flipagem*, ganhando tempo ao evitar que estes tivessem que ser corrigidos em desenhos já finalizados. A fim de evitar a perda da espontaneidade dos movimentos nos esboços (instante em que o movimento toma forma) toda vez que o animador parava para limpar cada quadro e lhes acrescentar os detalhes das figuras, Disney contratou



assistentes para cada animador. Os assistentes finalizavam os desenhos, “limpando” o excesso de traços esboçados e dando-lhes acabamento. Esta técnica ficou conhecida pelo nome de *clean-up*. Se os animadores precisassem de algo para melhorar a qualidade de seus trabalhos, Disney providenciava. Instituiu um programa de treinamento para seus animadores que incluía aulas de anatomia, de desenho de modelo vivo, psicologia da cor e princípios de representação. Insistia na observação de mímicos e dos grandes atores do cinema mudo. Grandes artistas do século XX (como H.G. Wells, Frank Lloyd Wright e Charlie Chaplin), ansiosos por conhecer o já popular estúdio de Disney, concordaram em dar palestras aos animadores. As equipes visitavam zoológicos, hospedavam-se em fazendas e filmavam atores em ação, analisando e esboçando movimentos de animais e pessoas quadro a quadro. Estudavam esqueletos, cadáveres de animais, modelos e maquetes. Tudo para atingir a almejada *ilusão da vida*. Ao longo da década de 1930, o refinamento técnico das obras de Disney seria intenso e constante, resultando em um nível de excelência espantoso. À frente de todas as inovações alcançadas por Disney e seus animadores esteve Mickey Mouse, a personagem que se tornou símbolo dos estúdios Disney.

“Eu espero que nós nunca percamos de vista uma coisa,” Walt Disney diria mais tarde. “Tudo começou com um camundongo.” Na verdade, entretanto, anos antes de Mickey, o pioneiro da animação já estava produzindo desenhos silenciosos de sucesso.⁵⁹

O primeiro grande sucesso comercial de Walt Disney foi a série de personagens **Alice Comedies** (1923-1927), na qual a atriz-mirim Virginia Davis vivia aventuras exóticas em um mundo de animação ao lado de seu companheiro, o gato *Julius* (que, por exigência do produtor Charles Mintz, agia de maneira cada vez mais parecida com o gato Felix, razão pela qual Mintz e Disney divergiam constantemente). Com o esgotamento das séries que misturavam ação ao vivo com animação, Disney, Ub Iwerks (sócio de Disney e talentoso animador-chefe) e o animador Hugh Harman seguiram o sucesso de Felix e criaram a série de animação silenciosa **Oswald the lucky rabbit** (1927), vendida para a *Universal Pictures* em parceria com Charles Mintz, que a produzia e distribuía.⁶⁰ O design do coelho *Oswald* em muito se parecia com o do próprio Felix — formas negras e arredondadas, com movimentos próprios característicos. Após uma primeira temporada de sucesso, Mintz garantiu os direitos autorais da personagem e, sem que Disney soubesse, fez um acordo com alguns de seus principais

⁵⁹ BECK, Jerry (Org.). **Animation Art**, cit. p. 20. Tradução minha.



⁶⁰ **Poor papa**. Dirigido por Walt Disney. Produzido por Charles Mintz. Estados Unidos, 1928.

Primeiro filme da série de personagens **Oswald, the lucky rabbit**. Apesar de ter sido concluído em 1927, apenas um ano depois Disney e Mintz conseguiriam fechar um contrato para o lançamento do filme.

Acima: **Oswald, the lucky rabbit**. Do livro *Animation Art* (BECK, 2004:21).



animadores para que estes produzissem a série diretamente para ele. No verão de 1928, a segunda temporada da série foi lançada pela Universal, sem a participação de Disney e dos animadores que permaneceram trabalhando para ele. Contudo, nas palavras de Beck, Disney “seguiu adiante — ele não havia perdido um coelho. Ele havia ganhado um camundongo” (BECK, 2004:21). De fato, a nova personagem criada por Walt Disney e Ub Iwerks sobrepujaria Oswald e as demais personagens animadas já naquele ano.

O Mickey Mouse de Walt Disney não foi a primeira personagem falante da animação, um título que frequentemente é creditado a ele. Também não foi ele o primeiro camundongo animado, ou mesmo o primeiro camundongo animado chamado Mickey. Ainda assim, o Mickey Mouse de Walt Disney indisputavelmente fez história, como fizeram as realizações pós-Mickey do estúdio de Disney. O evento que levou à criação de Mickey foi a perda do coelho Oswald de Disney para Charles Mintz, mas os eventos após isso são um pouco obscuros. Biógrafos normalmente referem-se a Walt criando o camundongo na viagem de trem do escritório de Mintz para casa, e a esposa de Walt chamando-o Mickey, ao invés de Mortimer. O único fato a que todos parecem concordar é que Ub Iwerks projetou visualmente a nova estrela.⁶¹

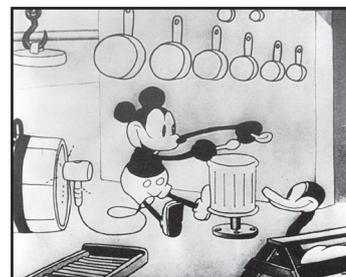
Iwerks criou o design de Mickey inspirado nas formas do gato Felix. Diferente do felino de Messmer, entretanto, o camundongo não possuía a personalidade desenvolvida ou uma atuação característica que o individualizasse. As narrativas de seus curtas eram concentradas nas ações que as personagens realizavam, e não nas mesmas. Suas primeiras aparições — nas obras **Plane Crazy** (1928) e **The gallopin' gaucho** (1928) — não atraíram atenção das grandes produtoras nem de distribuidores.⁶² A característica que voltaria os olhos do público e do mercado para os filmes do camundongo de Disney seria o *som sincronizado*, ainda novidade na época. Alguns cineastas já haviam lançado filmes de animação sonorizados antes de Disney, mas nenhum destes havia sido sonorizado *em toda sua duração*, com trilha e efeitos sonoros sincronizados às imagens que apareciam na tela de maneira tecnicamente muito superior às tentativas anteriores. O som sincronizado foi a “isca” lançada por Disney, mas os filmes de Mickey contavam ainda com sofisticação visual e expressividade de movimentos muito superior às demais séries de personagens da época, fruto dos esforços e do talento de Ub Iwerks à frente dos demais animadores. Após a estréia do comercialmente bem-sucedido **Steamboat Willie**, em 18 de novembro de 1928, os estúdios Disney relançaram os curtas **Plane Crazy** e **The gallopin'**

⁶¹ BECK, Jerry (Org.). **Animation Art**, cit. p. 34. Tradução minha.

⁶² **Plane Crazy**. Dirigido Walt Disney e Ub Iwerks. Produzido por Walt Disney e John Sutherland. Estados Unidos, 1928.

Primeira aparição da personagem Mickey Mouse. A versão original do filme (silenciosa) foi lançada em 15 de maio de 1928 e não chamou muita atenção. Após o sucesso de **Steamboat Willie**, a obra foi relançada, desta vez com som sincronizado, em 29 de dezembro do mesmo ano, tornando-se um enorme sucesso. Conta-se que, durante a produção do filme, Ub Iwerks trancava-se em seu escritório e produzia cerca de setecentos desenhos por dia.

The gallopin' gaucho. Dirigido por Ub Iwerks. Produzido por Walt Disney e John Sutherland. Estados Unidos, 1928.



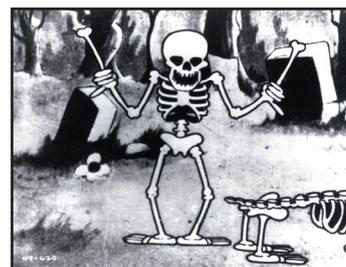
Quadro do filme Steamboat Willie. Do livro de Charles Solomon (SOLOMON, 1994:41).



gaucho — desta vez, com som sincronizado — e ambos tornaram-se grandes sucessos. “O uso do som e o sucesso da série com Mickey logo tornou o estúdio de Disney o mais avançado” (BARBOSA JÚNIOR, 2002:105). Mas Disney não pararia por aí. Enquanto a série de Mickey continuava sendo o principal produto comercializado pelos estúdios Disney, uma nova série — **Silly Simphonies** (1929-1939) — cumpriria a função de laboratório e de espaço de treinamento, permitindo a Disney, Iwerks e sua equipe experimentarem novas técnicas e tecnologias que seriam, mais tarde, implementadas em seus grandes sucessos.

O foco dos filmes de **Silly Simphonies** não estava em contar uma história, mas sim em explorar o movimento, o ritmo e novas soluções expressivas para os filmes de animação. Tratava-se de musicais fantásticos, em que a vida era concedida a seres inanimados — como objetos, esqueletos, flores e árvores — para que estes cantassem e dançassem. A trilha sonora dos filmes era composta e produzida *antes* do processo de animação do filme ser iniciado, servindo como base para o mesmo. Este, por sua vez, oferecia ao público uma interpretação visual dinâmica da melodia ouvida. A primeira sinfonia animada, **The skeleton dance** (1929), já tornava claros os rumos que a série tomaria, distintos das séries de personagens.⁶³ A narrativa apresenta ao espectador a ação de quatro esqueletos que estão compondo música clássica em um cemitério, fazendo uso de seus próprios corpos (ou ossos) como instrumentos. Não há maior interesse em desenvolver o enredo ou as personagens. Há, no filme, a preocupação de desenvolver a *ação* em função do espetáculo audiovisual. O tema de humor negro, o design das personagens e cenários (orientado pela visão de Iwerks) faziam com que a obra em nada se parecesse com os filmes de Mickey ou das demais personagens do estúdio.

Por uma década, **Silly Simphonies** apontou novos caminhos possíveis, tanto em termos narrativos quanto tecnológicos, tendo recebido sete prêmios *Oscar* no total. “A equipe estava também trabalhando em cores nesta época e planejando grandes coisas para o futuro — coisas como um pato de pavio curto, três porquinhos e sete anões distintos” (BECK, 2004:37). Em **Flowers and trees** (1932), o espectador assistia, maravilhado, — o filme foi produzido totalmente *em cores* — a uma floresta dançar e combater o fogo que ameaçava consumi-la. Questões de linguagem visual, relacionadas ao uso da cor, passavam então a exigir maiores considerações dos artistas envolvidos na produção dos filmes, que percebiam, mais do que jamais anteriormente, a necessidade da experimentação. Segundo destaca o professor Barbosa Júnior:



⁶³ **The skeleton dance.**

Dirigido e produzido por Walt Disney. Estados Unidos, 1929.

O acréscimo desse elemento visual implicava, notadamente para o desenho animado, em novas considerações de *design* e abordagem de animação. [...] Antes era simples destacar um personagem contra um fundo. Já as cores estabelecem relações complexas que exigem muita atenção, afetando a configuração espacial, o clima psicológico, a legibilidade e a caracterização dos personagens — que devem ser considerados sempre em função do movimento, das variações de cenário e encenação.⁶⁴

No ano seguinte, foi lançado o filme considerado por Solomon o mais significativo da série: **Three little pigs** (*Os três porquinhos*, de 1933).⁶⁵

Pela primeira vez, personagens visualmente parecidos revelavam suas personalidades individuais pela maneira que se moviam. Com exceção de suas vestimentas, os três porquinhos eram idênticos. Apenas o estilo de movimento distinguia o sensato e trabalhador porco Prático de seus frívolos irmãos.

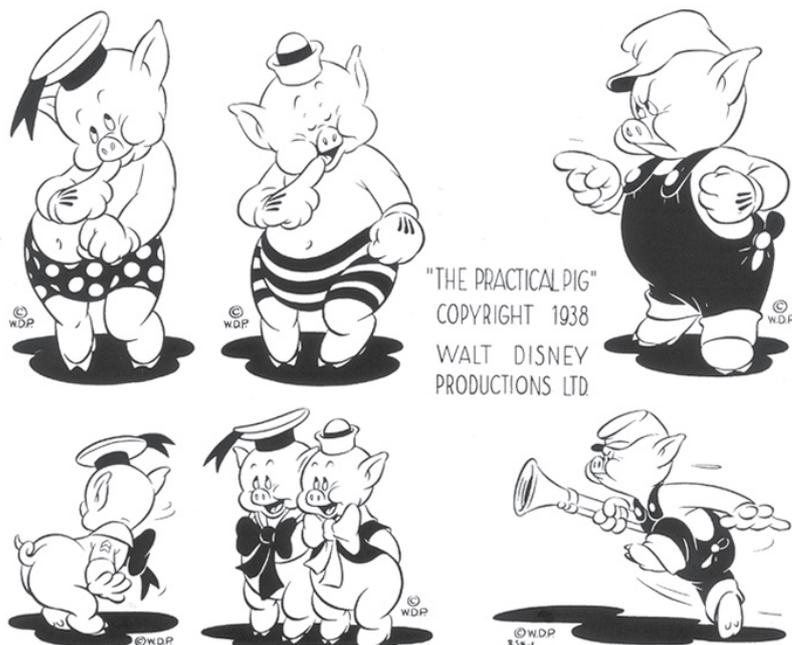
“Não estou certo de ter visto ‘Three little pigs’ de imediato”, comenta o diretor de desenhos animados da Warner, Chuck Jones. “Mas quando eu vi, eu percebi que alguma coisa estava acontecendo ali que não havia acontecido antes. Durante os anos vinte, tudo que você precisava em animação era ação, e uma boa personagem apenas tinha que parecer bonitinha. ‘Três porcos’ mudaram isso provando que não era como a personagem se parecia, mas como ela se movia que determinava sua personalidade. Todos nós, animadores, estávamos lidando com isso após os ‘três porcos’ atuarem”.⁶⁶

⁶⁴ BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 108-109.

⁶⁵ **Three little pigs**. Dirigido por Burt Gillett. Produzido por Walt Disney. Estados Unidos, 1933.

Filme da série animada **Silly Symphonies**, premiado com o Oscar de melhor curta-metragem de animação em 1934.

⁶⁶ SOLOMON, Charles. **The history of animation**, cit. p. 52.



Design de personagens do filme The Pratical pig (1939). Do livro Animation Art (BECK, 2004:57).



Para Disney, através da encenação da personagem, o espectador sente as emoções da mesma, as características de sua personalidade, os conceitos por ela personificados no enredo (a maldade, a preguiça, a determinação). O público sente as emoções da personagem desenhada, envolve-se com ela e a identifica posteriormente. *Os três porquinhos* fez tanto sucesso que, por insistência principalmente de Roy Disney, deu origem a três outros filmes com as mesmas personagens — **The big bad wolf** (*O Lobo Mau*, de 1934), **Three little wolves** (*Os três lobinhos*, de 1936) e **The Practical pig** (*O porquinho Prático*, de 1939). Entretanto, nenhum destes filmes repetiu o sucesso do original, o que fez com que Disney constantemente repetisse a frase “não se pode superar porcos com porcos” (SOLOMON, 1994:53). Apenas como curiosidade, este foi o primeiro filme a utilizar *storyboards* na produção, solução encontrada pelos animadores de Disney para solucionar problemas de estrutura narrativa e ordem de acontecimentos nos filmes de animação.

As personagens da série de Mickey Mouse, entretanto, ainda não apresentavam personalidades muito desenvolvidas ou atuações características. Na série animada de Mickey, priorizava-se o desenvolvimento da ação, e não o desenvolvimento das personagens que a realizavam. O comportamento de Mickey era voltado para o humor e — nos seus primeiros filmes — em muito se assemelhava ao do endiabrado gato Felix de Messmer ou do amalucado Pica-pau de Walter Lantz.

O Mickey original era um tipo desordeiro e até levemente sádico. Numa seqüência notável, a explorar o desenvolvimento então recente da sonorização, Mickey e Minnie batem, apertam e torcem os animais a bordo do barco para produzirem um coro animado de “Turkey in the straw”. Eles “buzinam” um pato com um abraço apertado, serpenteiam a cauda de uma cabra, beliscam os mamilos de um porco, percutem os dentes de uma vaca como se fossem um xilofone e tocam gaita de foles em suas tetas.⁶⁷

Em 1934, surge de maneira discreta — como adjuvante no filme **The wise little hen** (1934), da série **Silly Simphonies** — uma personagem que seria quase tão representativa dos estúdios Disney quanto o próprio Mickey Mouse — *Donald Duck*.⁶⁸ A audiência e os animadores adoraram tanto a personagem que, logo em seguida, esta estrearia na série de Mickey, no curta **Orphan’s benefit** (1934).⁶⁹ No ano seguinte, o chefe do departamento de histórias dos estúdios Disney, Ted Sears, empenhou-se em formular um “manual” contendo uma análise detalhada da personalidade de todas as personagens da série de Mickey Mouse, para que todos os membros da equipe

⁶⁷ GOULD, Stephan Jay. Uma homenagem biológica a Mickey Mouse. In: _____. **O polegar do panda**, cit. p. 83.

⁶⁸ **The wise little hen**. Dirigido por Wilfred Jackson. Produzido por Walt Disney. Estados Unidos, 1934.

Primeira aparição do pato Donald, personagem adjuvante nesta obra da série **Silly Simphonies**.

⁶⁹ **Orphan’s benefit**. Dirigido por Burt Gillett. Produzido por Walt Disney e John Sutherland. Estados Unidos, 1934. Primeira aparição do pato Donald na série de Mickey Mouse.



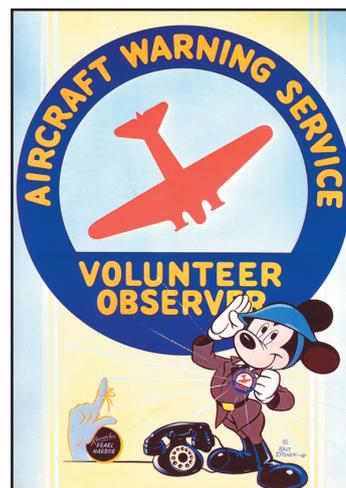
dos estúdios utilizassem como referência. Sears imaginou que, dada a enorme gama de personagens já existentes, os roteiristas e animadores deveriam considerar melhor qual personagem seria a mais adequada para cada papel nos curtas de Mickey, ao invés de simplesmente repetirem os mesmos adjuvantes ou criarem novas caras a cada novo filme produzido. Sears pesquisou as aparições de cada personagem, valendo-se destas referências como base para o perfil psicológico que traçara para cada uma delas e, finalmente, sugerindo os rumos de ação que as personagens deveriam tomar daquele ponto em diante.

Em 1939, ano em que seriam lançados os últimos filmes da série **Silly Symphonies**, as personagens de Disney eram tão populares que até mesmo personagens secundárias como Pluto, Donald e Pateta ganhavam seus próprios filmes. Os artistas passam a investir mais esforços nas personagens, as redesenhando e desenvolvendo suas personalidades. O design de Mickey foi modificado — com traços mais suaves e arredondados — conforme seu comportamento foi tornando-se mais dócil e mais parecido com o do Mickey que conhecemos hoje (quase oitenta anos após sua criação). Pode-se afirmar, ao comparar a personagem que foi apresentada ao público em 1928 com a que conhecemos hoje, que são praticamente dois seres distintos, unidos entre si apenas pela herança da mesma nomenclatura e origem.

À medida que a personalidade de Mickey suavizou-se, sua aparência mudou. A aparência da personagem de **Steamboat Willie** — que antes podia espetar um vilão com uma baioneta — adquiria proporções cada vez mais infantis, enquanto esta se tornava o elegante e inofensivo anfitrião de um reino mágico para crianças, que deveria apresentar um comportamento irrepreensível. “Por volta de 1940, o antigo beliscador de mamilos de porcos leva um pontapé no traseiro por insubordinação” (GOULD, 1989:87).⁷⁰ Os artistas dos estúdios Disney transformaram Mickey de uma maneira inteligentemente silenciosa e gradual, valendo-se de ardis visuais que sugeriam as mudanças ocorridas na personalidade da personagem. Para o dotarem de pernas mais curtas e atarracadas da mocidade, baixaram a cintura das calças e cobriram as pernas esguias com calças largas. Os braços e pernas engrossaram e ganharam articulações, a fim de gerar uma aparência mais despojada. A cabeça tornou-se mais larga, com traços juvenis. Os olhos cresceram de tal maneira que os olhos do Mickey original tornaram-se apenas a pupila em seu novo design. Por fim, o tamanho da cabeça aumentou e as orelhas moveram-se mais para trás, aumentando a distância em relação ao nariz e dando à testa uma forma arredondada, ao invés de afunilada.

⁷⁰ No episódio **Sorcerer's apprentice** (dirigido por James Algar), do longa-metragem **Fantasia** (1940).

Fantasia. Dirigido por James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe, Norman Ferguson, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield e Ben Sharpsteen. Produzido por Walt Disney e Ben Sharpsteen. Estados Unidos, 1940.



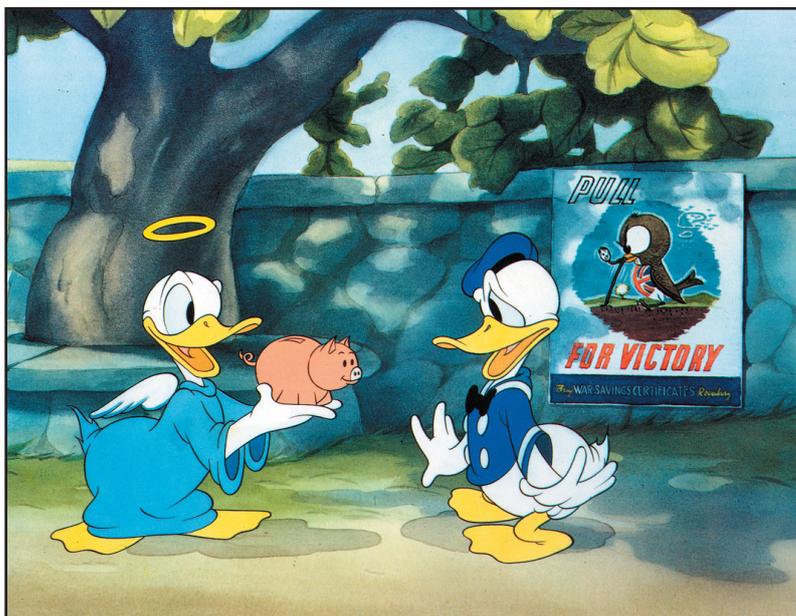
O “bom moço” *Mickey Mouse* serve de exemplo aos norte-americanos como *observador voluntário do serviço de alerta de aeronaves* durante a II Guerra Mundial, neste cartaz da década de 1940. As mudanças na aparência da personagem refletiram as mudanças de sua personalidade, distanciando ainda mais *este* Mickey do camundongo desordeiro do filme *Plane Crazy* (1928), tornando-os, praticamente, seres distintos, com apenas o nome em comum. Do livro de Charles Solomon (SOLOMON, 1994:118).



As mudanças do design da personagem foram realizadas para tornar seu visual mais adequado à sua personalidade — que também se modificava — e ao público que se planejava cativar. Não havia nada de errado com a concepção visual de Ub Iwerks para o camundongo. Mas este visual era pouco adequado à imagem de bom-moço da qual o personagem tornar-se-ia símbolo. Vale observar que não é garantia de sucesso a qualquer personagem ser “bonitinha” (conforme observou Chuck Jones) ou possuir traços infantilizados. Traços arredondados e proporções infantis, que caíram como uma luva para Mickey, seriam escolhas provavelmente equivocadas para uma personagem dinâmica como o *Pica-pau* de Lantz, seu contemporâneo, ou mesmo para o Pato Donald, a quem foi dado o antigo comportamento irreverente do camundongo, a que foi acrescido seu popular mau-humor.

⁷¹ GOULD, Stephan Jay. Uma homenagem biológica a Mickey Mouse. In: _____. **O polegar do panda**, cit. p. 91.

O Pato Donald também assume traços mais juvenis através do tempo. O bico alongado diminui e os olhos aumentam. [...] Mas Donald, tendo herdado o manto do mau comportamento de Mickey, permanece mais adulto na forma, com o bico projetado e a testa mais oblíqua. ⁷¹



O visual do *Pato Donald* também foi modificado ao longo dos anos — assumindo traços mais arredondados e juvenis — de maneira semelhante ao ocorrido com *Mickey*. Contudo, para manter-se coerente com seu “mau comportamento” e característico mau-humor, a personagem manteve formas mais adultas e dinâmicas que as de seu amigo camundongo. Imagem do livro de Charles Solomon (SOLOMON, 1994:124).

Em paralelo com os curta-metragens das personagens originárias da série de Mickey Mouse — narrativas breves de humor — os estúdios Disney estabeleceram o longa-metragem de animação como formato de grande sucesso comercial (que é mantido como carro-chefe dos estúdios Disney de 1937 até hoje). Ao invés de apresentarem situações vividas por Mickey e seus amigos, os longa-metragens produzidos eram narrativas fechadas (com início, meio e fim) que recontavam contos de fadas ou histórias populares da literatura infanto-juvenil.



Em 1934, Disney percebeu que o sucesso dos curtas não sustentaria o estúdio para sempre. Ele reuniu seus artistas e contou a eles a estória de **Branca de Neve e os sete anões**, que lhe havia sido querida desde sua infância. Pegando carona no entusiasmo de Disney, os artistas estavam extasiados. Entretanto, muitos observadores de Hollywood pensaram que a ousadia estaria condenada, temendo que adultos não reagissem a um filme animado de formato longo.⁷²

⁷² BECK, Jerry (Org.). **Animation Art**, cit. p. 58. Tradução minha.

As técnicas e tecnologias desenvolvidas nos estúdios Disney até então foram empregadas na produção de **Branca de Neve e os sete anões** (1937). Disney era enérgico em sua exigência de alcançar a “ilusão da vida”. A produção contou com seqüências inteiras produzidas em rotoscopia, a partir de filmagens de atores, para auxiliar na criação dos movimentos das personagens humanas. Com relação aos anões, Disney foi imperativo no desenvolvimento de personalidades distintas para cada um deles — tal como havia sido realizado em **Os três porquinhos** — a fim de cativar e manter sobre eles o interesse dos espectadores. As cenas deveriam fluir naturalmente de uma para a outra, em um único enredo que fosse ao mesmo tempo simples e condensado. Disney realizou cortes de cenas inteiras já finalizadas que não serviam ao cerne do enredo, de modo a tornar a narrativa mais ágil. A resposta alcançada pelo sucesso da obra foi melhor do que Disney havia imaginado.



Quadro do longa-metragem de animação Branca de neve e os sete anões (1937).

Fugindo de fórmulas que tendiam a um esgotamento, Disney e seus animadores formularam novos preceitos que visavam a qualidade da produção e seu sucesso mercadológico. Ou seja, fugindo da fórmula estabelecida naquele momento do Cinema de Animação, Disney criou as bases para a sua própria fórmula! Novamente, há uma fórmula definida, desta vez muito bem delineada.



É com o sucesso do “padrão Disney” que este se estabelece, se fundamenta, e gera repetições de si mesma. Não entro aqui em detalhes quanto à questão do sucesso, seja mercadológico, de crítica ou qualquer outro. Também não julgo seu mérito. Mas é fato o tamanho sucesso alcançado pelas animações de Disney, e o modo como tanto sucesso irá fabricar uma série de estereótipos no Cinema de Animação e na cultura do século XX, tal o seu alcance.

Branca de Neve e os sete anões, o primeiro longa-metragem de Walt Disney (um tema forte, uma animação extraordinária, cuidadosamente planejada, com uma narrativa soberbamente bem ritmada), não será apenas um marco na história da animação ou do cinema como um todo; transformou-se numa referência para além da arte. Uma das suas canções principais (a música dos sete anões) ultrapassou gerações embalando brincadeiras infantis; seus personagens (extremamente bem caracterizados) foram seguidamente imitados — a bruxa se transformou num ícone da maldade para além das fronteiras da sala escura de projeção; os anões se tornaram peças decorativas e “invadiram” (e continuam “habitando”) jardins de residências em todo o mundo.⁷³

O êxito de Branca de Neve foi tamanho que chega a ser difícil contabilizar o número de prêmios e de conquistas de mercado obtidos com a obra. No campo do Cinema de Animação da década de 1930, apresentava-se um monopólio estilístico do Cinema de Animação pelos estúdios Disney. Se essa situação de monopólio não é benéfica na economia, também não o é em nenhuma área de criação. A era de ouro da animação — de rápido desenvolvimento técnico e estético — termina em 1940, com o lançamento de **Fantasia**, outro marco histórico criado pelos estúdios Disney.⁷⁴ Com os estúdios Disney, o Cinema de Animação se define, de vez, como potência da indústria cultural. Demorou pouco para que os demais estúdios decidissem adotar e reproduzir a mesma fórmula de sucesso.

⁷³ BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 118.

⁷⁴ Longa-metragem formado por diversos episódios que, tal como os curtas da série **Silly Symphonies**, apresentavam interpretações em imagens dinâmicas das trilhas sonoras que acompanhavam. Todos os episódios foram criados com base em composições clássicas de grandes músicos como Paul Dukas, Bach, Tchaikovsky e Beethoven.

Na coluna da esquerda: **os sete anões. Quadro do longa-metragem de animação Branca de neve e os sete anões (1937).**

Abaixo: **arte conceitual para o disfarce da madrasta e para o caldeirão. Estúdios Disney.**



2.2. MGM e Warner Brothers: personagens lunáticas

O sucesso comercial alcançado pelos estúdios de Walt Disney fez com que suas técnicas e o estilo visual e narrativo de seus filmes se tornassem um padrão para as obras produzidas durante a era de ouro do Cinema de Animação. “Na nova conjuntura da animação verificada na década de 1930, esboçava-se claramente um monopólio técnico e estético do desenho animado pelo estúdio de Disney” (BARBOSA JÚNIOR, 2002:120). Tal padrão, estabelecido por exigência do público e, conseqüentemente, da indústria cinematográfica de animação (representada por produtores, estúdios e distribuidoras), precisava ser atingido a fim de se garantir o sucesso comercial de um novo filme ou série.

Para os animadores descontentes com os moldes que o Cinema de Animação estava adotando, a necessidade de se adequarem ao “padrão Disney” que se estabelecia, restringindo suas próprias idéias e sua visão criativa das possibilidades artísticas da animação, significaria, na prática, estar continuamente produzindo imitações de qualidade inferior às obras dos estúdios Disney, incapazes de superá-las na competição pelo gosto do público. Por outro lado, seria impossível desconsiderar as transformações do meio proporcionadas pelos estúdios Disney, que em poucos anos desenvolveram espantosamente as técnicas utilizadas pelo Cinema de Animação e o consolidaram, de uma vez por todas, como forma de expressão artística com enorme potencial para o entretenimento. “Apenas doze anos separam as estréias de **Steamboat Willie** (18 nov. 1928) e **Fantasia** (13 nov. 1940), mas o hiato estético entre estes filmes é espantoso” (SOLOMON, 1994:43). Para sobreviver à competição com os estúdios Disney, fazia-se necessário aos demais estúdios adotar seus novos procedimentos. Se, por um lado, os estúdios podiam contar com os mesmos recursos técnicos de Disney (uma vez que, cedo ou tarde, tomavam conhecimento de tais avanços), por outro, surgia diante dos animadores descontentes o desafio de propor inovações estéticas e narrativas em suas obras.

Animadores independentes já alcançavam resultados artísticos compensadores e ao mesmo tempo inovadores. Com o mercado norte-americano totalmente dominado pelas séries de personagens, as animações autorais e experimentais encontraram espaço para se desenvolver na Europa, após a Primeira Guerra Mundial. Empobrecido pela guerra (e pelo conseqüente processo de reconstrução), o continente europeu via sua indústria do entretenimento, em crise, apresentar tímidas melhoras enquanto era dominado por uma enxurrada

de produções cinematográficas *hollywoodianas*. Durante o período de guerra, até mesmo estúdios de grande porte e prestígio haviam fechado suas portas. No pós-guerra, os poucos recursos investidos na produção de filmes eram destinados a obras de veiculação de serviços públicos ou experiências artísticas de vanguarda financiadas por governos e empresas estatais, como forma de recuperação social e cultural.

Enquanto o Cinema de Animação americano era majoritariamente constituído por produções de animação de desenhos, os animadores independentes radicados na Europa desenvolviam inúmeras técnicas distintas de produção de filmes de animação, algumas cujas origens remontavam do teatro de sombras chinês e dos espetáculos de marionetes. Exploraram a expressão artística da animação de desenhos, mas também deram continuidade ao desenvolvimento das técnicas de animação de objetos (muito utilizadas nos filmes de Méliès e Blackton, no início do século), de bonecos, de silhuetas, de recortes de papel, de areia e tantas outras. A “industrialização” do Cinema de Animação nos Estados Unidos escondera do grande público o caráter artístico e o potencial de experimentação da arte ao massificá-la. Era justamente esse potencial que os animadores independentes pretendiam explorar e expor em seus filmes autorais. Estes cineastas de animação realizavam, em seus filmes, experiências com técnicas e visualidades inovadoras, que contribuíam com alternativas para afastar, gradualmente, o monopólio estilístico dos estúdios Disney na animação, em prol de uma profusão de técnicas e estéticas as mais variáveis possíveis. No trabalho destes animadores, ganha destaque a *animação abstrata* — obras em que o interesse está na expressividade do movimento e da visualidade. Era razoavelmente comum criarem espécies de “pinturas em movimento”, onde a expressão artística dispensava a elaboração de enredos, cenários e, inclusive, personagens. Para a animação comercial, entretanto, o desafio estava justamente na animação de personagens, na manutenção das personagens criadas junto ao gosto do público.

Tentativas razoavelmente bem-sucedidas de séries de personagens da década de 1930 — como as séries da musa *Betty Boop* e do *marinheiro Popeye* (ambas dos irmãos Fleischer), incômodas ao domínio de mercado exercido pelos estúdios Disney — provaram que existia vida no Cinema de Animação para além dos princípios formulados por Walt Disney e seus animadores.

A partir do início da década de 1940, novas tendências estéticas e narrativas começaram a minar lentamente a liderança de Disney nas salas de exibição. A mais relevante inovação no Cinema de Animação surgirá de um grupo

de animadores que, ao invés de tentar se desvencilhar dos conceitos artísticos estabelecidos pelos estúdios Disney, optou por partir destes mesmos princípios e expandi-los em novas direções. As mesmas técnicas empregadas para obter movimentos e ações convincentes (a “*ilusão da vida*”, de Disney), quando exageradas por estes animadores, resultaram em uma comicidade absurda, bastante interessante para filmes de animação mais descompromissados tematicamente.

Tais animadores (dentre os quais se destacavam Bob Clampett, Chuck Jones, Tex Avery, William Hanna e Joseph Barbera) concentraram-se principalmente nas unidades de animação de dois grandes estúdios cinematográficos — *Metro Goldwyn Mayer (MGM)* e *Warner Brothers* — que, por sua vez, eram comandadas por veteranos dos estúdios Disney, bastante familiarizados com os seus procedimentos. Estes estúdios desafiaram a liderança de Disney, ao deslocarem as temáticas de humor ingênuo e as narrativas de contos de fadas (estabelecidas durante a era de ouro) em direção à comédia escrachada.

Foram criadas para os filmes de animação destes estúdios inúmeras personagens alopradas como *Tom e Jerry*, *Pernalonga*, *Patolino*, *Frajola e Piu-piu*, *Ligeirinho*, *Papa-léguas*, e tantas outras. Personagens “afinados com a época de rápidas transformações que se iniciava no rastro da Segunda Guerra Mundial. Ágeis, selvagens, insanos e atrevidamente engraçados, vieram incendiar o mundo até então moderado do desenho animado” (BARBOSA JÚNIOR, 2002:126). Seu comportamento amalucado era o oposto do apresentado pelas personagens de Disney. Os protagonistas dos longa-metragens de Disney eram heróis e princesas de contos infantis. Já as personagens das séries de curta-metragens — como *Mickey Mouse*, *Pluto* e *Pateta* — tomaram ares de bons-moços durante a década de 1930 e tornaram-se símbolos de idoneidade e do humor ingênuo. As personalidades destas personagens, tão gradualmente lapidadas junto ao público, já estavam enraizadas na cultura popular, o que dificultava qualquer tentativa de mudança mais radical em sua representação. Na história ilustrada do legado de Walt Disney, **The art of Walt Disney** (1973), Christopher Finch trata da personalidade das personagens de Disney ao analisar a evolução do comportamento de Mickey Mouse:⁷⁵

O Mickey Mouse que surgiu nos cinemas no fim dos anos 20 não era, absolutamente, a personagem bem comportada familiar à maioria de nós hoje em dia. Era malévolo, para dizer o mínimo, e chegava mesmo a exibir rasgos de crueldade. Mas Mickey logo ‘limpou’ sua atuação, deixando apenas à

⁷⁵ Christopher Finch é ensaísta e pesquisador de arte contemporânea e cultura popular norte-americana. Autor de mais de vinte livros, dentre os quais se destacam **Norman Rockwell’s America** (1975), **Of Muppets and Men: The making of the Muppet Show** (1981), **The making of the Dark Crystal** (1983) e **Jim Henson — The works: The art, the magic, the imagination** (1993). É também autor de **Rainbow** (1978), biografia de July Garland que se tornou filme homônimo por ele roteirizado para a rede NBC de televisão no mesmo ano. O livro **The art of Walt Disney: from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms** (1973) — relançado em 2005 em uma edição revisada e atualizada — é uma das pesquisas mais completas e detalhadas a respeito da obra de Disney e de seus estúdios, sendo considerado por diversos autores de Cinema de Animação como uma excelente biografia não-oficial do cineasta.

especulação e aos mexericos sua relação não resolvida com Minnie. [...] Tornara-se virtualmente um símbolo nacional e, como tal, dele se esperava um comportamento exemplar em todas as ocasiões. Se por vezes saía da linha, logo chegavam ao estúdio algumas cartas de cidadãos e organizações que sentiam ter nas suas mãos o bem-estar moral da nação. [...] No final, ele seria pressionado a assumir o papel de homem reto.⁷⁶

⁷⁶ FINCH, Christopher. **The art of Walt Disney**. Apud GOULD, Stephan Jay. **O polegar do panda**. cit. p. 83-84.

Nas obras de animação dos estúdios Disney, as personagens são inteiramente boas ou más, e a identificação do perfil a que cada uma delas pertence é *visual, intuitiva e praticamente imediata*. Isto porque sua confecção tem por ponto de partida estereótipos visuais que suas próprias obras ajudaram a consolidar, como, por exemplo, o herói galante, o vilão sombrio e a bruxa velha e enrugada.

As personagens da Warner Brothers e da MGM, no entanto, não são fáceis de serem definidas de maneira tão maniqueísta. Todas possuem motivações próprias: desejos, aspirações, sentimentos de raiva, inveja e ciúme. Não são perfeitas como, de fato, nenhum indivíduo o é. Ao contrário, diversas delas possuem qualidades negativas — “defeitos”.

Talvez a maior diferença esteja nestes defeitos, no fato de que estas personagens não possuem um comportamento exemplar — “irrepreensível” — como os protagonistas dos filmes dos estúdios Disney. Suas personalidades foram delineadas e construídas a partir de virtudes e defeitos. Geram situações conflitantes quando se tornam obstáculos às motivações e ambições de outras personagens, dinâmica que funcionava como um enorme diferencial para os enredos calcados sobre o conflito entre o bem e o mal, onde o herói sempre sai vitorioso no final. Não há heróis perfeitos nem definitivos na maioria destas obras — por vezes, torcemos pelo rato, por outras torcemos pelo gato! E os acontecimentos podem ainda, ao longo da ação, mudar a opinião do espectador. A verdade, inovadora naquele momento, era que, em muitas obras, não havia herói algum — apenas a ação com o intuito de divertir.

As alterações nos paradigmas da construção da personalidade das personagens surgiram acompanhadas de um novo modo de se confeccionar a sua visualidade, muito mais adequada à comicidade exagerada, às ações ágeis e às personalidades complexas que seriam representadas.

Percebemos diferenças já no *design*. Os personagens de Disney são mais rotundos, concebidos para agradar visualmente. Também estão inseridos em cenários elaborados. Por sua vez, o estilo gráfico da Warner envolve personagens mais esguios



e desengonçados, tendendo ao tipo anti-herói e pronto para enfrentar qualquer parada. A evolução da concepção gráfica de alguns desses personagens demonstra bem a preocupação em direção a uma aparência que denote agilidade. Enquanto isso, os cenários são mais simples, o suficiente para situar a ação. Estava tudo pronto para disparar o humor biruta e anarquicamente surrealista que conquistou gerações.⁷⁷

A caracterização visual atípica das personagens — esguias, magras, com aspecto mais adulto, formas pontudas e arestas — remete, em uma primeira análise, aos antagonistas das narrativas de Disney (como o *camundongo Mortimer*, por exemplo).⁷⁸ Uma análise mais aprofundada, no entanto, identifica nesta caracterização uma busca pelo exagero caricato nos movimentos das personagens. Formas menos arredondadas e mais dinâmicas, com corpos e membros finos e alongados, passavam a reforçar os movimentos das personagens: ora ágeis, ora desengonçados, ora espalhafatosos, no entanto cômicos a todo o momento. Traçando novamente um paralelo com as obras dos estúdios Disney, torna-se fácil entender a semelhança entre o design de personagens destes dois estúdios com o design de uma personagem específica — o amigável e desastrado *Pateta*.

Os vilões dos quadrinhos não são as únicas personagens de Disney com características adultas exageradas. *Pateta*, tal como *Ranulfo*, tem uma cabeça pequena em relação ao tamanho do corpo e um focinho proeminente.⁷⁹

O *Pateta*, inicialmente um adjuvante das histórias de Mickey Mouse, possui, desde a sua criação, um design muito semelhante ao das personagens da Warner Brothers e da MGM. Seu corpo possui proporções adultas, é alto, magro e possui focinho proeminente. Ao mesmo tempo, veste-se com roupas simples e largas, possui pés também proeminentes e grandes olhos, o que faz com que sua figura lembre em muito a caracterização de um palhaço. Finalmente, o olhar meigo e os dentes dianteiros projetados para fora da boca — quadrados, ao invés de pontiagudos como os de um cão — complementam a caracterização da personagem, dando-lhe um aspecto ingênuo e abobalhado (detalhes que podem ser encontrados no design de outras personagens mais recentes, de personalidade semelhante, dentre as quais o exemplo mais pontual seria a personagem *Bob Esponja Calça Quadrada*, da série homônima).⁸⁰

Tal como a caracterização de um palhaço, o design do *Pateta* e das personagens da Warner Brothers e da MGM está a

⁷⁷ BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 126. O grifo na palavra *design* é do autor.

Apesar de Barbosa Júnior utilizar o termo *gráfico* para designar soluções de ordem estética e de design, dei preferência ao termo *visual*, mais abrangente, que vem sendo defendido por autores de design e profissionais de comunicação visual como Alexandre Wollner. Deste modo, os termos *concepção gráfica* e *concepção visual* (ou *conceituação visual*), quando aparecerem nesta pesquisa, estarão se referindo ao mesmo conceito.

⁷⁸ O *camundongo Mortimer* (conhecido no Brasil pelo nome de *Ranulfo*) estreou no papel de antagonista de Mickey Mouse pela atenção de Minnie no curta-metragem **O rival de Mickey**.

Mickey's rival. Dirigido por Wilfred Jackson. Produzido por Walt Disney e John Sutherland. Estados Unidos, 1936.

⁷⁹ GOULD, Stephan Jay. Uma homenagem biológica a Mickey Mouse. In: _____. **O polegar do panda**, cit. p. 93.

⁸⁰ **SpongeBob SquarePants**. Série criada por Stephen Hillenburg. Episódios dirigidos por Sherm Cohen, Walt Dohrn, C.H. Greenblatt, Sam Henderson, Jay Lender, Dan Povenmire, Aaron Springer, Paul Tibbitt. Produzidos por Stephen Hillenburg (produtor executivo), Donna Castricone, Derek Drymon, Helen Kalafatic, Anne Michaud e Paul Tibbitt. Estados Unidos, 1999-.



serviço da comicidade, da função destas personagens de fazer o espectador rir e se divertir. Não é por acaso que, durante o auge da popularidade das personagens *Looney Tunes*, da Warner Brothers, os estúdios Disney lançaram uma nova série de personagens, cujo protagonista era o próprio Pateta! Com enredos voltados para o aprendizado de novas habilidades (em que o Pateta aprendia a jogar baseball, a dirigir prudentemente, a fazer ginástica ou a construir uma estante de madeira, por exemplo), as narrativas se resumiam a uma seqüência de piadas visuais de humor pouco sofisticado, inadequadas às personalidades das demais personagens Disney. Esta adaptação do humor das séries de personagens da Warner Brothers e da MGM ao “padrão Disney” não se adequava a nenhuma outra personagem senão o próprio Pateta. De fato, o Pateta era uma personagem tão adequada este gênero de filme de humor que todas as personagens da série, *sem exceção*, eram *exatamente iguais ao Pateta*. Era como se todas as estórias estivessem ambientadas em um mundo habitado unicamente por patetas.

Nas produções dos estúdios Warner Brothers e MGM, foram surgindo abordagens inovadoras com relação à estrutura narrativa, ao ritmo da ação, à atuação das personagens e às piadas. A comédia rápida que propunham se valia de uma série de técnicas oriundas da linguagem do cinema tradicional, como variações dos ângulos de câmera, montagens ágeis (montagens paralelas e de campo e contra-campo, por exemplo) e cortes rápidos, que aceleravam o humor.⁸¹ Um excelente exemplo é a série de personagens **Tom e Jerry** (produzida pela MGM, a partir de 1941), primeiro grande sucesso da dupla de animadores Hanna e Barbera, vencedora de sete prêmios Oscar (derrubando, assim, o até então favoritismo das obras dos estúdios Disney na premiação).^{82, 83} O enredo das estórias não poderia ser mais simples: as perseguições de um gato (*Tom*) a um rato (*Jerry*). Mas “Bill Hanna e Joe Barbera faziam uma integração perfeita entre narrativa e piadas visuais, elaborando um conjunto impressionante de animação de personagens” (BARBOSA JÚNIOR, 2002:128). Os filmes de Tom e Jerry — em que não eram empregados diálogos — são ágeis e extremamente dinâmicos, sustentados pela expressividade das ações. O domínio, com maestria, do *timing* das cenas passara a ser essencial para contar boas piadas. Piadas por vezes reflexivas, em que as personagens mostravam saber fazerem parte de um filme de animação e utilizavam esse conhecimento como um recurso a seu favor (falando com o espectador, “saindo” da película, retrocedendo a ação...). Estas séries abusam do *nonsense* (já bastante explorado por Otto Messmer nas aventuras do gato *Felix*). Suas personagens são completamente negligentes quanto a preocupações com as leis

⁸¹ *Montagem paralela* (*parallel cut*) é a montagem cinematográfica que intercala diferentes cenas dentro de uma mesma seqüência, emprestando à narrativa intensidade dramática (usualmente utilizada em perseguições). Um tipo específico de montagem paralela, a *campo e contra-campo* (*action reaction shot*) mostra, simetricamente, dois pontos de vista opostos (usualmente utilizada em diálogos, alternando as faces dos interlocutores ao longo da seqüência).

⁸² **The midnight snack.**

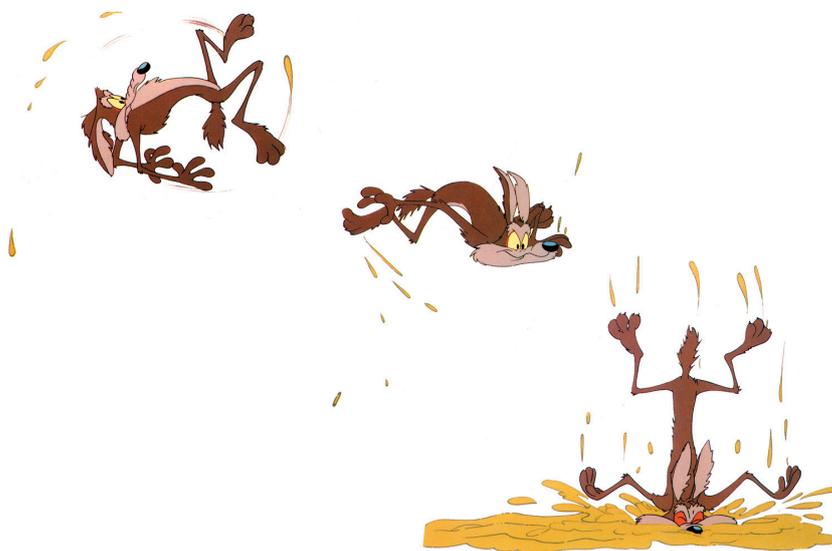
Dirigido por Joseph Barbera e William Hanna. Produzido por Fred Quimby. Estados Unidos, 1941.

Primeira curta-metragem da série de personagens **Tom and Jerry**. As personagens, entretanto, fizeram sua estréia um ano antes, no curta-metragem **Puss gets the boot**, com os nomes de *Jasper* (o gato) e *Jinx* (o rato, cujo nome não é mencionado na história).

⁸³ **Puss gets the boot.** Dirigido por Joseph Barbera, William Hanna e Rudolf Ising. Produzido por Rudolf Ising e Fred Quimby. Estados Unidos, 1940.

da física ou da lógica. Se em um momento caem de precipícios, no momento seguinte caminham pelo ar, sem perceber o precipício abaixo. São negligentes inclusive com sua própria segurança e a das demais. Se as personagens explodem em pedacinhos, são atingidas por uma bigorna ou sofrem algum tipo de acidente tragicômico, aparecem como novas na cena seguinte, prontas para outra situação absurda.

O *nonsense* foi uma constante nas animações dos dois estúdios, principalmente nas séries mensais **Looney Tunes** (abril de 1930) e **Merry Melodies** (maio de 1931), produzidas pela Warner Brothers (tratavam-se inicialmente, em ambos os casos, de extrapolações cômicas da série **Silly Symphonies**, dos estúdios Disney).^{84, 85, 86} É o imprevisível, o inusitado, a solução criativa que os animadores encontram, desta vez não como solução de um dilema da personagem, trabalhando a seu favor (como acontecia na série de Felix), mas trabalhando a favor da piada, do humor, muitas vezes às custas do sofrimento físico das personagens. Assim, bigornas podem cair dos céus sem nenhuma razão aparente, mas com um controle de *timing* tal que torne a situação hilária. Do mesmo modo, uma bala de canhão pode parar sozinha no ar, momentos antes de acertar uma personagem, e se voltar contra o autor do disparo, sem motivo aparente. As situações mais engraçadas dessas animações geralmente surgem no momento em que a personagem utiliza o *nonsense* a seu favor, dando soluções absurdas a seus problemas. Quando o coelho *Pernalonga*, por exemplo, descola um buraco aberto do chão como se fosse uma folha de papel e o joga aos pés de outra personagem que o persegue, o buraco torna-se novamente real, fazendo com que o seu perseguidor caia em um buraco que até então não existia ali.



"BOSKO"

⁸⁴ **Sinkin'in the bathtub.** Dirigido por Hugh Harman e Rudolf Ising. Produzido por Hugh Harman, Rudolf Ising e Leon Schlesinger. Estados Unidos, 1930.

Primeira curta-metragem da série **Looney Tunes**, tinha por astro a personagem Bosko, que havia estreado em 1929 no curta-metragem sonorizado **Bosko the talk-ink kid**. Um ano depois, esta série deu origem a uma nova série de personagens, **Merry Melodies**.

⁸⁵ **Bosko the talk-ink kid.** Dirigido por Hugh Harman. Produzido por Hugh Harman, Rudolf Ising e Leon Schlesinger. Estados Unidos, 1929.

⁸⁶ **Lady, Play Your Mandolin!** Dirigido por Rudolf Ising. Produzido por Leon Schlesinger. Estados Unidos, 1931. Primeira curta-metragem da série **Merry Melodies**.

Wile E. Coyote, no traço do animador Chuck Jones. Do livro de Charles Solomon (SOLOMON, 1994:158)



O *nonsense*, o inusitado e a solução criativa são maneiras de se fugir do estereótipo da fórmula Disney estabelecida durante a era de ouro. Ou, nas palavras de Roland Barthes, “trapacear com a língua, trapacear a língua” (BARTHES, 1980:16). No momento em que estas séries empregam as regras e convenções estabelecidas pelo monopólio artístico impresso no Cinema de Animação norte-americano pelos estúdios Disney (que podemos dizer se tratar da “linguagem da animação da era de ouro”) para subverter a própria regra, foge-se, ainda que temporariamente (nos momentos de *nonsense*, nas piadas exageradas), da generalidade e da autoridade desta linguagem. Joga-se, portanto, com o conceito prévio lógico — segundo a lei da gravidade de atração dos corpos — de que a personagem cairá de um precipício para, em seguida, fazê-la atravessá-lo em segurança, caminhando pelo ar até o outro lado. Logicamente, a repetição freqüente destes recursos também gera novos estereótipos. Após alguns episódios, o espectador passa a dominar os códigos da linguagem que se estabelece e passa a conseguir antever os momentos de *nonsense* na ação. O *nonsense* perde seu caráter inusitado, que é justamente aquilo que gera interesse. Torna-se possível identificar uma “linguagem de animações *lunáticas*”, que aos poucos foi incorporada à linguagem do Cinema de Animação. Há uma série de elementos que se repetem e podem ser considerados como constituintes do repertório desta linguagem *nonsense*, como bigornas, bananas de dinamite, tocas de ratos nas paredes e produtos ACME (afinal, é possível encomendar das empresas ACME qualquer produto imaginável, de alpiste a bananas de dinamite!). A repetição do *nonsense*, que em um primeiro momento é o rompimento com a fórmula dos estúdios Disney, gera uma nova fórmula, de um gênero cinematográfico de comédias de animação. Entretanto, uma vez que as situações *nonsense* destas séries de personagens se configuram em repertório de uma nova fórmula, é possível novamente subvertê-la. Aquela personagem que atravessara precipícios caminhando displicentemente pelo ar (os espectadores já sabem que as personagens animadas podem caminhar pelo ar, afinal), entra em queda livre no instante em que olha para baixo e se conscientiza que está violando a lei da gravidade. Surpresa! Na recente série de televisão **Tiny Toon adventures** (1990-1992), também produzida pela Warner Brothers, as personagens têm plena consciência do fato de serem personagens animadas, o que as motiva a cursar uma universidade (*Looniversity*) a fim de aprenderem a linguagem da comédia de animação com as personagens veteranas da série **Looney Tunes**, que dominam esta linguagem desde a década de 1930.⁸⁷ Linguagem de um gênero de filmes de animação

⁸⁷ **Tiny Toon adventures.**

Série criada por Steven Spielberg. Episódios dirigidos por Ken Boyer, Art Leonardi, Greg Reyna e Art Vitello. Produzidos por Steven Spielberg (produtor executivo), Tom Ruegger e Sherri Stoner. Estados Unidos, 1990-1992.

que, juntamente com as personagens da MGM e tantas outras, ajudaram a estabelecer.

2.3.

As séries animadas produzidas para a televisão

A animação para televisão adaptou-se a orçamentos menores, prazos mais curtos e uma nova mídia. [...] Comerciais para TV tornaram-se uma nova indústria lucrativa para animadores — com poderosa direção de arte tão importante quanto as mensagens patrocinadoras. Os curtas exibidos em cinemas começavam a desaparecer, ao passo que Disney produzia sua obra mais cara, **A bela adormecida** [...] Foi a televisão, entretanto, que teve o maior impacto neste momento, expandindo possibilidades criativas e criando novos empregos — mas sacrificando determinadas qualidades artísticas e começando a mirar crianças como cerne de sua audiência.⁸⁸

Com o advento da televisão nos lares ao redor do mundo, a partir do final da década de 1940, surgira também uma enorme demanda por programas seriados com baixos custos de produção. Despontavam, no mercado norte-americano, diversos estúdios de animação voltados especificamente para esta demanda. A fim de supri-la, tais estúdios se valeram, de maneira equivocada, do conceito de *animação limitada* — em voga no Cinema de Animação no período em que a mídia televisiva ganhava impulso.⁸⁹

A abordagem limitada da animação foi um dos resultados das experimentações artísticas promovidas pela *United Productions of America*, estúdio formado por animadores saídos dos estúdios Disney que, entre a segunda metade da década de 1940 e início da década de 1960, buscou o estabelecimento de uma nova estética de Cinema de Animação que se opusesse ao “padrão Disney” dominante. Historiadores do Cinema de Animação apontam, neste período, a consolidação de um “estilo UPA”, em oposição ao “estilo Disney” vigente. Segundo Barbosa Júnior, “a UPA deslocou o movimento, a encenação [...], para segundo plano. A ele sobrepôs o *design*. O movimento verificado não estava a serviço da atuação do personagem, mas utilizado como muleta para o *design*” (BARBOSA JÚNIOR, 2002:131). O “estilo UPA” fez um enorme sucesso durante a década de 1950, com ampla cobertura da imprensa ao lançamento das obras do estúdio (algo raro para o Cinema de Animação, em toda a sua história), mas na década de 1960 caiu no esquecimento quase absoluto.

⁸⁸ BECK, Jerry (Org.). **Animation Art**, cit. p. 176. Tradução minha.

⁸⁹ A *animação limitada* é um estilo estético e narrativo de Cinema de Animação que foi uma das alternativas ao “padrão” dos estúdios Disney durante a década de 1950, de sucesso oscilante. As obras norteadas pela *animação limitada* privilegiavam o enredo e a visualidade das narrativas, em detrimento do movimento. Era produzido, de maneira planejada, o menor número de quadros possível, em que se redesenhava apenas aquilo que se movia, agilizando o processo de produção e reduzindo custos. Caso o braço de uma personagem se movimentasse, por exemplo, ao invés do animador desenhar a personagem diversas vezes, desenhava as partes imóveis do corpo da mesma em apenas um quadro e, nos quadros restantes — à parte — animava apenas o braço por ela movimentado. Este conceito de animação foi utilizado de maneira pioneira pela UPA e popularizado por Hanna e Barbera em suas séries produzidas para televisão. É também a base dos *animes* japoneses.

A *animação limitada* foi apropriada por estes estúdios por exigir menos desenhos e ser de produção mais simples, o que se acreditava não oferecer dificuldades para mão-de-obra pouco habilitada. Aliada a roteiros de pouca originalidade, esta “desvirtuação” da linguagem da animação gerou duas noções equivocadas que se consolidaram nas décadas que se seguiram: a da péssima qualidade das séries de animação para televisão e a de que os filmes de animação seriam produtos de consumo voltados exclusivamente para crianças.

“TV é como um monstro. Ela engoliu toda a animação tão rápido que ninguém pareceu se importar quanto a isto ser bom ou ruim. Estes programas para crianças são tecnicamente malfeitos; parece, porém, que ninguém os assiste, além das crianças... As redes de televisão não assistem aos programas, elas apenas assistem os índices de audiência. Se os índices estão bons, para o inferno com o show. Elas não se importam se for apenas uma bola quicando” — Friz Freleng.⁹⁰

A mídia televisiva foi responsável por profundas alterações no foco das produções animadas. Em um curto espaço de tempo, o *desenho animado* (termo que se popularizou com o advento da televisão, passando a designar a animação tradicional, produzida com desenhos) passou a ser encarado como uma distração de conteúdo pouco elaborado e voltada para o público infantil. Tal estratégia de focar temáticas para crianças partiu da crença equivocada dos produtores da época de que este seria um público “naturalmente pouco exigente quanto a qualidades artísticas” (BARBOSA JÚNIOR, 2002:136), ideal, portanto, para produções de qualidade inferior que exigissem um baixo orçamento. O fascínio que os desenhos animados exerciam sobre as crianças os transformou, aos olhos do público, em uma maneira de dar tranquilidade aos pais enquanto seus filhos distraíam-se de maneira sossegada e segura. Surge, segundo Barbosa Júnior, o conceito de televisão como “*babá eletrônica*”.

A primeira série de desenho animado a ser transmitida pela televisão (no dia 1º de setembro de 1949) — intitulada **Crusader Rabbit** — foi também a primeira a ser totalmente produzida em animação limitada.⁹¹ A ela seguiram-se inúmeras outras. Essas séries passaram a dividir espaço na programação da televisão com reprises dos antigos curtas de Cinema de Animação das personagens dos estúdios Disney, Fleischer, MGM e Warner Brothers, entre outros de maior prestígio. Novas obras com as personagens já famosas destes estúdios, produzidas da maneira tradicional, enfrentavam a concorrência impossível das séries televisivas de produção

⁹⁰ SOLOMON, Charles. **The history of animation**, cit. p. 229. Tradução minha.

A citação, destacada entre aspas, é uma fala do cineasta de animação Friz Freleng, criador da *Pantera Cor-de-rosa*. Na obra citada, esta aparece com o destaque gráfico em itálico, para diferenciá-la do restante do texto.

⁹¹ **Crusader Rabbit**. Série dirigida por Bob Bemiller e Sam Nicholson. Produzida por Ponsonby Britt, Jerry Fairbanks (produtores executivos), Alexander Anderson, Shull Bonsall (1957) e Jay Ward. Estados Unidos, 1949-1957.

paupérrima voltadas para o público infantil. Os estúdios tradicionais viram-se obrigados a desenvolver experiências técnicas e estéticas que tivessem em vista a produção de filmes de qualidade satisfatória a baixos custos, que pudessem competir no mercado televisivo que se formava, reservando a acuidade técnica e estética para as obras de longas metragens que visavam às telas de cinema.

Dentre tantos profissionais experientes oriundos do Cinema de Animação, foi a dupla de animadores veteranos William Hanna e Joseph Barbera que desenvolveu a estratégia de negócios apontada como a mais eficiente.

O sistema *Hanna-Barbera* se baseava num movimento simplificado, cuidadosamente elaborado e cronometrado, com ênfase em poses-chave e no movimento das extremidades dos personagens. Permitia a reutilização de animações em diversas seqüências, eliminando trabalho e, portanto, derrubando os custos. Atraiu esse esquema a concepções gráficas de personagens bastante originais metidos em histórias agradáveis do tipo comédia/aventura.⁹²

Esta união entre estética, técnica, roteiros criativos e bem-humorados e personagens simples e cativantes permitiu que a dupla lançasse, nas décadas de 1950 e 1960, séries televisivas como **The Huckleberry Hound show** (*Dom Pixote*, em 1958), **Os Flintstones** (1960), **The Yogi Bear show** (*Zé Colméia*, 1961), **Top Cat** (*Manda-chuva*, 1961), **Os Jetsons** (1962), **Jonny Quest** (1964) e tantas outras.⁹³ Todas se tornaram grandes sucessos, alcançando enorme longevidade e bons horários na grade da programação dos canais.

Os Flintstones se transformaram numa coqueluche nos Estados Unidos, sendo a primeira série animada a ocupar o horário nobre — assistir a suas aventuras havia se constituído num ritual naquele país.⁹⁴

Como nos casos estudados anteriormente, a dupla Hanna-Barbera também se tornou dependente de sua própria fórmula. Já que a estética e a técnica utilizadas eram basicamente as mesmas em todas as séries, o elemento que as diferenciava umas das outras era justamente as temáticas abordadas e as personagens-título. O que se nota nas séries criadas pela dupla, e foram *inúmeras* as séries produzidas pelos estúdios Hanna-Barbera, é uma repetição de temáticas que fizeram sucesso. Assim, séries sobre famílias em ambientações inusitadas como **Os Flintstones** (1960) e mais tarde **Os Jetsons** (1962) ou duplas de personagens como *Zé Colméia* e *Catatau*, *Pepe Legal* e *Babalu*, *Tartaruga Touché* e *Dumdum*, *Lippe*, *o leão* e *Hardy*,

⁹² BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 136.

⁹³ **The Huckleberry Hound show**. Série dirigida por Joseph Barbera e Warren Forster. Produzida por Joseph Barbera e William Hanna. Estados Unidos, 1958-1962.

The Flintstones. Série dirigida por Joseph Barbera, William Hanna e Charles A. Nichols (diretor de animação). Produzida por Joseph Barbera, William Hanna, Alex Lovy (produtor associado) e Buzz Potamkin (co-produtor executivo). Estados Unidos, 1960-1966.

The Yogi Bear show. Série criada, dirigida e produzida por Joseph Barbera e William Hanna. Estados Unidos, 1961-1962.

Top Cat. Série criada, dirigida e produzida por Joseph Barbera e William Hanna. Estados Unidos, 1961-1962.

The Jetsons. Série dirigida por Joseph Barbera, Oscar Dufau, William Hanna, Carl Urbano, Mark Zaslove e Charles A. Nichols (diretor de animação). Produzida por Joseph Barbera, William Hanna, Jeff Hall, Bob Hathcock e Alex Lovy (produtor associado). Estados Unidos, 1962-1963 e 1985-1987.

Jonny Quest. Série dirigida por Joseph Barbera, William Hanna e Charles A. Nichols (diretor de animação). Produzida por Joseph Barbera e William Hanna. Estados Unidos, 1964-1965.

⁹⁴ FURNISS, Maureen. **Art in motion: Animation aesthetics**, cit. p. 146. *Apud* BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 136. Tradução do autor.

a hiena eram lançadas na televisão em proporção geométrica. Aparentemente, para cada série de temática inovadora como **Scooby-doo where are you?** (1969) abriam-se portas para uma enxurrada de novas produções que explorassem o novo filão, como as séries de *Scooby-dão* (e tantas outras personagens, apresentadas ao espectador como parentes do cachorro Scooby-doo) *Bionicão*, *Tutubarão*, *Dentinho*, o lobisomem e tantas outras variações que seguiam a fórmula temática “*essas crianças intronetas e esse maldito cachorro*” que resolviam mistérios e prendiam bandidos, apesar das mancas das suas personagens-título.⁹⁵

Não por acaso, as personagens e séries dos estúdios Hanna-Barbera que se mantêm até hoje na memória dos espectadores, com destaque na grade da programação das emissoras de televisão, são justamente as precursoras das temáticas repetidas pela dupla. As séries **Os Flintstones** e **Scooby-doo where are you?**, por exemplo, retornaram à grade da programação da rede de televisão aberta SBT em horário nobre (18h e 19h, respectivamente) em 2004, e tiveram suas temporadas lançadas em coleções de DVD no mercado brasileiro no mesmo ano.

As personagens das séries de televisão possuíam, em sua maioria, desenhos simplificados e pequena diversidade de movimentos. As ações das personagens e os cenários eram repetidos exaustivamente, o que acabou se tornando uma característica própria das obras de animação produzidas para televisão. Séries produzidas nas décadas de 1970 e 1980 chegavam a repetir cenas inteiras com os respectivos protagonistas *em cada um dos episódios*, tornando esta economia de trabalho e custos algo corriqueiro em pouco tempo.

Animadores e estúdios eventualmente lançavam filmes e séries de conteúdo original e de qualidade para televisão e para o cinema, como o veterano da Warner Brothers Friz Freleng (**A pantera-cor-de-rosa**, 1964), Lee Meldelson e Bill Melendez (**Peanuts**, 1965), George Dunning (**Yellow Submarine**, 1968) e Ralph Bakshi (**Fritz the cat**, 1972).⁹⁶

⁹⁷ Entretanto, a demanda por programas com a finalidade de ocupar toda a grade da programação da televisão e o foco cada vez mais direcionado para o público infantil empurraram a animação para produções cada vez mais empobrecidas em termos de estética, técnica ou conteúdo narrativo (enredo, temas, personagens, humor...). Começava a haver uma decadência gradual dos filmes animados. Um número cada vez maior de produções foi se aproximando da publicidade e dos produtos de marcas licenciadas (brinquedos e *merchandising* de produtos variados). Os poucos filmes produzidos para o

⁹⁵ “*Eu teria me dado bem se não fosse por essas crianças intronetas e esse maldito cachorro.*” Expressão repetida ao final de cada episódio da série **Scooby-doo where are you?** pelo antagonista, após este ter seus planos elucidados pelos protagonistas da série — quatro adolescentes e um cachorro (a personagem-título da série, *Scooby-doo*).

Scooby-doo where are you?.

Série dirigida por Joseph Barbera, William Hanna e Howard Swift. Produzida por Joseph Barbera, William Hanna, Alex Lovy (co-produtor) e Lewis Marshall (produtor associado). Estados Unidos, 1969-1972.

⁹⁶ **A Charlie Brown**

Christmas. Dirigido por Bill Melendez. Produzido por Lee Meldelson (produtor executivo) e Bill Melendez. Estados Unidos, 1965.

Este especial de natal foi o primeiro episódio para televisão adaptado da série de tiras em quadrinhos Peanuts, de Charles Schulz (conhecida pelas personagens *Snoopy* e *Charlie Brown*). Schulz foi o autor do roteiro do filme.

⁹⁷ **The Pink phink.** Dirigido por Friz Freleng e Hawley Pratt (co-diretor). Produzido por David H. DePatie e Friz Freleng. Estados Unidos, 1964.

Curta-metragem de estréia da personagem *Pantera cor-de-rosa*, originalmente criada para os créditos da comédia **The pink panther** (1963), de Blake Edwards. Premiado com o Oscar de melhor curta-metragem de animação, em 1965. A personagem ficou tão popular que ganhou sua própria série mensal de curtas logo em seguida.

cinema, que ainda mantinham um alto padrão de qualidade, não eram suficientes para se contrapor ao modelo de animação massificado pela televisão. E os estúdios Disney continuavam a ser a força motriz do Cinema de Animação de longa-metragem. Tornaram-se uns dos poucos estúdios capazes de manter uma produção regular no formato, o que manteve acesa a chama do Cinema de Animação. Nesta altura, os estúdios Disney já seguiam um estilo a muito consolidado por eles próprios. Não havia muito que esperar em termos de inovação, “apenas” filmes de alta qualidade técnica, estética e narrativa. Não que os estúdios Disney tivessem abdicado das experiências. Elas continuavam sendo apresentadas, mas já não eram tantas nem tão revolucionárias como as realizadas sob a batuta de Walt Disney e Ub Iwerks durante a década de 1930.

A situação das séries de animação para televisão se manteve a mesma até o final da década de 1970. O futuro da animação (sob risco de se estagnar enquanto arte) dependia da simplificação das tarefas repetitivas que o processo produtivo exigia, barateando custos e possibilitando que os artistas envolvidos passassem a ter maior liberdade e tempo para se dedicarem a questões estéticas, técnicas, temáticas ou narrativas das obras que produziam.



Fritz the cat. Dirigido por Ralph Bakshi. Produzido por Steve Krantz. Estados Unidos, 1972. Adaptação para o Cinema de Animação da série em quadrinhos **Fritz the cat**, do cartunista Robert Crumb.

Yellow Submarine. Dirigido por George Dunning. Produzido por Al Brodax. Inglaterra e Estados Unidos, 1968. Longa-metragem que utiliza técnicas de animação as mais variadas. Baseado em músicas da banda inglesa *The Beatles*, este filme é considerada um dos ancestrais dos atuais videoclipes de música e antecedeu a criação da emissora de televisão Music Television (MTV) em doze anos.



2.4. Panorama recente da animação

O futuro reserva surpresas muito agradáveis para a animação. E não se trata de um futuro distante. Aproximadamente em uma década a animação deve atingir o nível técnico que lhe permitirá transitar sem problemas por todo o espectro da expressão visual.⁹⁸

O advento da utilização do computador em produções cinematográficas, na década de 1980, permitiu uma diminuição considerável do trabalho e, conseqüentemente, do tempo necessários para a produção de uma obra de animação. A simplificação do processo de produção de animações possibilitada pelo computador — que agilizou etapas por vezes técnicas, como *pencil tests*, *clean-up*, pintura de personagens, edição e acréscimo de efeitos visuais e sonoros, além da modelagem tridimensional propriamente dita — permitiu que o número de produções animadas crescesse incrivelmente nos últimos vinte anos. Atualmente, são tantas as séries televisivas no ar que este número justifica a existência de canais de televisão por assinatura cuja programação é formada exclusivamente por obras de animação. No Brasil, estas séries passaram a compor a grade matinal dos canais abertos, em programas voltados para o público infantil.

A tecnologia cada vez mais avançada aplicada na produção de filmes e séries de animação — não apenas as produzidas em computação gráfica, mas principalmente as séries de animação tradicional — vem permitindo que estas obras possuam alta qualidade técnica em um tempo de produção relativamente curto. Houve uma explosão de séries de animação para a televisão, muitas das quais não se mantiveram sequer por uma temporada. Aparentemente, para cada série inovadora que faz sucesso, surgem inúmeras imitações que se apropriam de sua linguagem ou temática e a esgotam, causando em determinado momento o cansaço dos espectadores. Nos dias de hoje, são poucas as séries que se mantêm no gosto do público, no ar por anos a fio. Estas, por sua vez, recebem dos estúdios um tratamento tão cuidadoso em sua produção quanto as séries filmadas com atores reais, ocupando os horários nobres da televisão. Séries de humor ou ação voltadas para o público adulto, juvenil ou até mesmo para todas as idades. Espectadores ao redor o mundo esperam ansiosos, a cada semana, por um novo episódio de séries animadas como **Os Simpsons** (que, em 2006, encontra-se em sua décima-sétima temporada) e **South Park** (em sua nona temporada).^{99, 100} Criados originalmente como personagens de sketches cômicos exibidos durante o

⁹⁸ BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 13.

⁹⁹ **The Simpsons**. Série criada pelo cartunista Matt Groening. Episódios dirigidos e produzidos por diversos diretores e produtores. Produção executiva de Matt Groening. Estados Unidos, 1989- (em produção).

¹⁰⁰ **South Park**. Dirigido por Trey Parker, Matt Stone, Eric Stough e Toni Nuges (diretor convidado para o episódio **Free Hat**). Produzido por Trey Parker, Matt Stone, Anne Garefino, Brian Graden e Deborah Lieblich (produtores executivos), Jennifer Howell (produtora associada), Frank C. Agnone II e David Niles White. Estados Unidos, 1997- (em produção). Série criada pelos animadores Trey Parker e Matt Stone.

programa **The Tracey Ullman Show**, em 1987, em pouco tempo a família Simpson estreou com um seriado próprio de episódios com meia hora de duração na rede de televisão norte-americana *Fox*, em dezembro de 1989. Atualmente o seriado atrai para diante da televisão cerca de 9,6 milhões de norte-americanos por semana nas noites de domingo e continua um favorito da crítica especializada. Também virou fenômeno pop mundial, visto em dezenas de países. Tamanho sucesso fez com que o estúdio de cinema *20th Century Fox* anunciasse que a versão cinematográfica de longa-metragem de **Os Simpsons** chegará aos cinemas em 27 de julho de 2007, assim como a série **South Park** ganhou as telas de cinema em 1999.¹⁰¹

Volumosas bilheterias e o horário nobre da televisão provaram, finalmente, que grandes animações podem atrair adultos tão bem quanto crianças. Isto levou a uma renascença que expandiu o campo e trouxe-lhe respeito renovado.

Os Simpsons era o desenho animado para TV mais bem-sucedido de todos os tempos, e seu sucesso iniciou uma explosão de séries animadas em horário nobre de direção autoral e voltadas para adultos. Entre os vitoriosos se incluem **South Park**, **Beavis & Butt-head** e **King of the Hill**. Um novo nicho de canais de televisão a cabo criaram super estrelas animadas: **Ren & Stimpy**, **Rugrats** e **As meninas superpoderosas**, que se tornaram símbolos destes canais. E o anime dominou quando **Pokémon** se tornou uma força internacional.

A Bela e a Fera de Disney ganhou uma indicação ao Oscar de melhor filme e **O rei leão** rugiu para bilheterias de proporções épicas. As técnicas de stop-motion da velha escola continuaram a impressionar o público: os filmes feitos de massa de modelar de **Wallace e Gromit** e **A Fuga das galinhas**, da Aardman, bem como a animação de bonecos de Henry Sellick **O estranho mundo de Jack**, tornaram-se favoritos entre a audiência. Dreamworks se estabeleceu com **O príncipe do Egito** e **FormiguinhaZ**. Mas a grande novidade foi a Pixar e seu primeiro filme de longa-metragem, **Toy Story**.

Computação gráfica animada ofuscou e encantou cinéfilos do grande circuito. O encantamento, o coração e os visuais realistas ganharam novos fãs jovens e adultos — e nas mãos de mestres contadores de histórias os longa-metragens de animação entraram em uma nova dimensão.¹⁰²

As produções dos estúdios Disney, MGM e Warner Brothers continuaram desfrutando a atenção da audiência. Mais do que isso, seguiram ganhando notoriedade, não pararam

¹⁰¹ **South Park**: bigger, longer & uncut. Dirigido por Trey Parker. Produzido por Scott Rudin e Adam Schroeder (produtores executivos), Frank C. Agnone II (produtor de animação), Anne Garefino e Deborah Liebling (co-produtoras), Mark Roybal (produtor associado), Gina Shay, Trey Parker e Matt Stone. Estados Unidos, 1999.

¹⁰² BECK, Jerry (Org.). **Animation Art**, cit. p. 302. Tradução minha.



Imagem de divulgação do episódio Rosebud (21 out. 1993) da série animada The Simpsons, que contou com a participação da banda The Ramones no enredo. Inúmeras personalidades participaram de episódios da série ao longo dos anos, dublando personagens fictícios ou — na maioria das vezes — suas próprias versões animadas (como é o caso da banda The Ramones, retratada na animação com a pele amarela típica do design de personagens da série e com apenas quatro dedos em cada mão). Imagem do livro de Charles Solomon (SOLOMON, 1994:262)

de ser reprisadas na televisão, mereceram apresentações regulares em festivais ao redor do mundo. Seus autores têm sido, freqüentemente, objeto de estudo e de homenagens. Os longa-metragens clássicos de Walt Disney têm sido várias vezes relançados nos cinemas, alcançando bilheteria muito superiores às originais. No mercado de *home-video*, mesmo antes do advento do DVD, as produções dos estúdios Disney já vendiam milhões de cópias ao redor do mundo por ano, superando todos os concorrentes, inclusive filmes de cinema tradicional.

Surgiram novos estúdios de animação, dentre os quais se destacam a *Pixar animation studio*. Estúdios e produtoras de cinema tradicional, como a *Twentieth Century Fox* e *Dreamworks* investem cada vez mais em seus departamentos de Cinema de Animação, com casos de produções de sucesso cada vez mais freqüentes. Durante as férias escolares, um sem-número de filmes de animação invade as salas de cinema.

As personagens animadas do cinema e da televisão tomaram design, formas e técnicas de animação os mais variados, em um raio de alcance que varia desde os desenhos circulares movidos por animação limitada d'**As meninas superpoderosas** (1998) à sofisticada modelagem tridimensional do ogro **Shrek** (2001).^{103, 104}

Uma vez que as técnicas estão cada vez mais disponíveis aos cineastas de animação, um grande diferencial para que uma produção obtenha sucesso passa a ser a inovação, a qualidade de seu roteiro e temáticas originais. Séries como as mencionadas **Os Simpsons** (1989) e **South Park** (1997) apostam na qualidade e originalidade de seus roteiros, na crítica inteligente e no humor que une estereótipos da vida cotidiana de cidades pequenas norte-americanas (Springfield e South Park, respectivamente) a situações incomuns de puro *nonsense*. A fim de driblar as dificuldades técnicas de produção encontradas enquanto produziam seus primeiros episódios, os idealizadores de ambas as séries, Matt Groening (**Os Simpsons**), Trey Parker e Matt Stone (**South Park**), lançaram mão de estéticas que ao mesmo tempo fossem extremamente simples de serem produzidas e originais, que distinguissem suas obras das demais produções.

No Cinema de Animação, os filmes estão cada vez menos voltados *exclusivamente* para crianças. Personagens e enredos são planejados de modo a atrair o interesse, em uma mesma obra, de audiências formadas por pessoas de idades as mais diversas, sem abandonar o público infantil. Na mesma narrativa, há situações que são percebidas apenas por jovens e adultos, outras que chamam atenção apenas do público infantil e outras ainda que cativam espectadores de todas as idades.

¹⁰³ **The powerpuff girls**. Série Criada por Craig McCracken. Episódios dirigidos por Robert Alvarez, Craig McCracken, John McIntyre, Randy Myers, Robert Renzetti, Genndy Tartakovsky e Lauren Faust. Produzidos por Genndy Tartakovsky e Brian Miller (supervisores), Vince Aniceto, Kelly Crews e Chris Savino. Produção executiva de Craig McCracken e Linda Simensky (Cartoon Network). Estados Unidos e Hong Kong, 1998-2004.



É interessante observar, nas obras de animação para o cinema e nas recentes séries de sucesso para a televisão, o uso freqüente de estereótipos (dos quais trataremos oportunamente, quando for estudada a caracterização das personagens animadas), bem como a constante subversão dos mesmos.

O ogro *Shrek* foi o ganhador do primeiro prêmio Oscar entregue na categoria de melhor filme de animação, em 2002, em seu filme de estréia. Além de ter sido um sucesso de crítica, a obra foi também sucesso de público: atraiu grandes audiências, arrecadando uma enorme renda apenas com sua bilheteria, gerou uma continuação também bem-sucedida comercialmente (**Shrek 2**, 2004) e mesmo hoje ainda alcança altas pontuações de ibope em suas reprises na televisão, fazendo jus a investimentos em publicidade por parte dos canais que a exibem. Por que filmes como **Shrek** fazem tanto sucesso, tornando-se interessantes para públicos de todas as idades? Será pelo emprego da computação gráfica?

¹⁰⁴ **Shrek**. Dirigido por Andrew Adamson e Vicky Jenson. Produzido por Jeffrey Katzenberg, Aron Warner, John H. Williams, Ted Elliott e Terry Rossio (co-produtores), Jane Hartwell (produtora associada) e Linda Olszewski (produtora-assistente). Produção executiva de Penney Finkelman Cox, Sandra Rabins, Steven Spielberg e David Lipman (co-produtor executivo). Estados Unidos, 2001.

Premiado, em 2002, com um Oscar na recém-criada categoria de melhor longa-metragem de animação, desbancando os poderosos estúdios Disney e Pixar.



Shrek vai além de narrar um enredo de conto de fadas. O filme lança mão de uma série de estereótipos massificados pela indústria cultural desde **Branca de neve e os sete anões**, subvertendo a todos em seguida. No filme, o herói *Shrek* é um ogro do pântano, um monstro. Seu companheiro de aventuras é um burro falante que, justamente por não conseguir parar de



falar, se mostra extremamente irritante. Shrek e Burro salvam a princesa, raptada por um dragão (neste caso, uma dragoa cor-de-rosa em busca de um amor, que ajudava a princesa a encontrar seu príncipe encantado). A princesa apresenta-se ao espectador como possuidora de uma personalidade mais agressiva que a do próprio ogro. O príncipe encantado deste conto de fadas, além de ser o antagonista da estória, é baixinho, arrogante e governa um reino de fantasia que parodia os parques temáticos de Walt Disney.

O longa-metragem **Shrek** foge dos estereótipos justamente por se aproveitar de associações imediatas que se desencadeiam na mente dos espectadores no momento em que os estereótipos são apresentados. Espera-se um belo e heróico príncipe encantado, não um vilão baixinho ou um ogro do pântano. Espera-se um dragão feroz, não uma dragoa com o coração partido. No momento em que se dá um novo significado ao signo (a princesa, o ogro, o dragão) — inusitado — o estereótipo desaparece. É na abordagem original, criativa e inusitada que temos o fim do estereótipo. Uma abordagem que, nesse filme, cria as situações de humor e atrai o interesse do espectador para a obra que está assistindo.



¹⁰⁵ **Finding Nemo**. Dirigido por Andrew Stanton e Lee Unkrich (co-diretor). Produzido por John Lasseter (produtor executivo), Graham Walters e Jinko Gotoh (produtor associado). Estados Unidos, 2003.

Premiado com o Oscar de melhor longa-metragem de animação, em 2004.

Encontramos outros exemplos recentes no filme **Procurando Nemo** (2003).¹⁰⁵ A narrativa se desenrola sobre a ótica de um peixe-palhaço. Nela, somos apresentados ao tubarão *Bruce* que, apesar de apresentar a caracterização assustadora dos tubarões vilões do cinema, busca fazer amizade com os peixes e frequenta as reuniões de uma *Associação de amigos dos peixes*, formada por tubarões decididos a largar o vício de se alimentar de outros peixes (numa referência ao trabalho de organizações como os Alcoólicos Anônimos). Por outro lado, no mesmo filme, o espectador é apresentado a uma menina odiada pelos peixes de aquário, por causar a morte

dos peixinhos que ganha de presente, devido a maus tratos. A caracterização estereotipada das personagens transmite ao espectador “falsas pistas” sobre quem, de fato, é o antagonista *nesta narrativa*.

Empregar o estereótipo a favor da narração, a fim de trapacear o próprio estereótipo. Trapacear a língua *com* a língua, como coloca Roland Barthes. Esta é uma das principais soluções para a caracterização das personagens lançadas pelo Cinema de Animação nos últimos anos — a subversão dos sentidos dos estereótipos apresentados. Uma vez que não é possível eliminar de vez as repetições e os estereótipos, necessários na consolidação de signos e linguagens, há inúmeras maneiras de se jogar com eles, de forma criativa e inusitada, atraindo o interesse do público.

Na indústria do entretenimento (especialmente no mercado norte-americano), a figura do animador e do diretor de animação autorais dá lugar de vez à marca dos estúdios e à popularidade de suas personagens. O mercado de Cinema de Animação internacional movimentou bilhões de dólares todos os anos, obrigando os estúdios a manter uma produção regular em intervalos de tempo constantes e cada vez mais curtos. Ao mesmo tempo, os recursos disponibilizados pela animação (em especial as técnicas de computação gráfica) vêm assumindo um papel cada vez mais fundamental na produção e nos efeitos visuais dos filmes de ação ao vivo, fato que impulsiona as pesquisas por novas técnicas e por tecnologias cada vez mais avançadas.

Para além de Hollywood, é cada vez mais comum que seja o autor (ou, em alguns casos, estúdios com estilos bastante definidos), e não as personagens a marca de sucesso por trás das obras de animação. Está cada vez mais comum a presença de longa-metragens de animação japoneses e europeus — que empregam, em sua maioria, a técnica de animação de desenhos — em grandes circuitos internacionais (muitas vezes, com distribuição dos grandes estúdios norte-americanos) e em importantes premiações internacionais, como o Oscar e o festival de Cannes.

Nos últimos quinze anos, cresceu o número de festivais de Cinema de Animação em diversos países (inclusive no Brasil), abrindo espaço para que o público tenha contato com as produções oriundas do Cinema de Animação autoral e marginal aos grandes estúdios e à indústria do entretenimento.¹⁰⁶ A organização de inúmeras produções do mundo inteiro, exibidas em conjunto nas sessões desses festivais, vem provando ser uma alternativa viável para as produções independentes em curtas ou mesmo formato de longa-metragem. Ainda que não movimentem as mesmas quantias exorbitantes da animação



A inimiga dos peixes de aquário. Quadro do longa-metragem de animação Procurando Nemo (2003).

¹⁰⁶ O Festival Internacional de Animação do Brasil — *Anima Mundi* — encontra-se, em 2006, em sua 14ª edição.



industrializada, vêm atraindo um público que cresce em progressão geométrica a cada ano. Talvez daí venha o próximo passo do Cinema de Animação.

Conforme iniciamos um novo milênio, a arte da animação entra em uma era de mudanças — uma nova fase de aceitação popular — e tem artistas se redefinindo.

Animações por computador tomaram controle de Hollywood. Devido ao sucesso de inúmeros longas de animação por computação gráfica (**Procurando Nemo**, **A era do gelo**, **Shrek**) os estúdios de Hollywood abandonaram as tradicionais técnicas de desenhos feitos à mão. Disney reduziu seu tamanho e Pixar triunfou.

Hollywood utilizou as técnicas de computação gráfica em auxílio de sua pauta de filmes de ação ao vivo — agora, muitas situações impossíveis (pense em **Titanic**, **Matrix** e **O senhor dos anéis**) são mais fáceis de serem realizadas. Novos filmes híbridos integrando estrelas de desenhos animados em ação ao vivo (**Garfield**, **Scooby-doo** e **Alceu & Dentinho**) conseguiram enorme sucesso de bilheteria.

Novas técnicas, derivadas da computação gráfica, proveram oportunidades pioneiras: animações de baixo custo em Flash fizeram a produção de animação para TV mais econômica, enquanto a tecnologia de captura de movimentos (**O expresso polar**) permitiu a atores animados emocionar realisticamente.

E os desenhos feitos à mão ainda não desapareceram completamente. Os animes mantiveram seu espaço ao redor do mundo, enquanto os programas de televisão japoneses ficam mais estilizados e os longas de cinema tornam-se mais elaborados. **A viagem de Chiriro** de Hayao Miyazaki e **As bicicletas de Belleville** de Sylvain Chomet foram aclamados globalmente, e Os Simpsons continuam seguindo adiante.

A arte da animação está viva e bem — e aqui para ficar! ¹⁰⁷

¹⁰⁷ BECK, Jerry (Org.). **Animation Art**, cit. p. 336. Tradução minha.

Texto de abertura do décimo-segundo (e último) capítulo da obra, intitulado *The new century*. Transcrito na íntegra.