

O filme que não acabou: A epopeia de uma possível obra-prima da animação

Antonio Fialho

Doutor em Artes pela EBA/UFMG. Professor Adjunto do
Departamento de Teatro, Fotografia e Cinema EBA/UFMG.
antonio.fialho@gmail.com

RESUMO

Este artigo pretende expor os percalços entre arte e indústria no cinema de animação, ao abordar a ingloria narrativa de um projeto fadado à obra-prima, destituído de seu autor e transformado em arquivo referenciado por animadores. Uma história onde o tempo extenso de realização e a coleta do material artístico produzido tornaram-se tão cultuados quanto as versões mutiladas do desenho animado que foram lançadas no mercado.

Palavras-chave: *Animação. Cinema de arquivo. História. Arte. Indústria.*

ABSTRACT

This paper intends to expose the mishaps between art and industry in the animated film, while boarding the inglorious narrative of a project predestined to be a masterpiece, deprived of his author and turned into archive referenced by animators. A history where the extensive time of its production and the collection of artistic material produced had become so revered as its cartoon mutilated versions that were launched in the market.

Keywords: *Animation. Archive film. History. Art. Industry.*

O animador canadense Richard Williams ganhou notoriedade mundial ao dirigir as sequências de animação do longa-metragem *Uma cilada para Roger Rabbit* (*Who framed Roger Rabbit*, EUA, 1988), de Robert Zemeckis, um trabalho esteticamente inovador em relação à técnica de interação entre atores e personagens de desenho animado do imaginário cultural norte-americano dos anos 1940. Não que o filme fosse pioneiro nesse tipo de efeito: a trucagem ótica que permite a convivência entre pessoas e personagens de animação é tão antiga quanto o próprio cinema, datando da primeira década do século passado. O que resplandecia como novo nesse processo técnico era a aparente naturalidade com que os desenhos se moviam pelos sets de filmagem, totalmente integrados ao ambiente tridimensional do cenário. Rotações de câmera em perspectiva para enquadrar os motivos da cena também pareciam se adequar perfeitamente aos deslocamentos dos personagens desenhados e sua atuação com os atores. Na verdade, nunca aconteceram tais movimentos de câmera em filmes do gênero quando atores contracenavam com desenhos de cartum. A câmera permanecia fixa e a razão se dava, simplesmente, pela dificuldade em rotacionar uma sequência de desenhos, fotograma por fotograma, para adaptar o personagem à mudança de ângulos na cena. Tal estratégia pode ser verificada em filmes de animação como *The three caballeros* (EUA, 1944) ou *Mary Poppins* (EUA, 1964), ambos dos estúdios Disney. Parecia ser um obstáculo intransponível para realizar um casamento mais orgânico entre filmagens e desenhos. Mas não para Richard Williams.

Como diretor e animador de vinhetas publicitárias, ele já havia superado, tecnicamente, desafios como aquele em propagandas para televisão na década de 1980, em que uma construção de movimento mais complexa de personagens era utilizada para acompanhar deslocamentos reais de câmera na interação com atores. Segundo o próprio Williams, tratava-se apenas de mais trabalho para os animadores envolvidos em cenas de ação como aquelas, em que eles deveriam girar vagarosamente os desenhos dos personagens de acordo com a mudança de perspectiva da câmera. O animador canadense construiu uma reputação de realizar os mais complexos trabalhos de animação comercial nos anos de 1970 e 80. Seu estúdio de animação em Londres primava pela inventividade artística e tecnológica, realizando trabalhos que conceitualmente desbravavam diversas técnicas da área, sem perder o propósito comercial dos filmes.

Quando os diretores de cinema Steven Spielberg e Robert Zemeckis assistiram, em 1986, a um teste de doze minutos de um filme para o qual Williams buscava investimento financeiro a fim de dar continuidade, ficaram estupefatos com o

nível de qualidade artística e ousadia técnica da animação. *Once...* era o nome, naquele momento, do projeto de Richard Williams, o artista responsável pela concepção e desenvolvimento de um trabalho que já vinha sendo amadurecido desde os anos 1960. O convite para que Williams dirigisse os segmentos de animação de *Uma cilada para Roger Rabbit* tornou-se imperativo, uma vez que a complexidade tecnológica imaginada para o projeto parecia estar perfeitamente adequada à engenhosidade artística demonstrada em seu portfólio. Ele aceitou o convite, com o intento de conseguir financiamento, após o término de *Roger Rabbit*, para o projeto que mostrara aos diretores hollywoodianos.

Embora trabalhando pela primeira vez para um grande estúdio articulado pela produção executiva de Spielberg, a Touchstone Pictures (subsidiária da Walt Disney Company), Williams comandou com competência a maior equipe de animadores que supervisionara até então, em um dos filmes tecnicamente mais exigentes da história da animação norte-americana. Não havia ainda o respaldo da tecnologia digital para balizar efeitos óticos complexos, como sombras e brilhos nos personagens (além da sombra projetada dos mesmos) para integrar os desenhos bidimensionais no espaço tridimensional dos atores e cenários. Nesse sentido, *Roger Rabbit* é um amálgama de trucagens analógicas sofisticadas realizadas pela Industrial Light and Magic (de George Lucas) com o movimento contínuo de personagens sempre em ação desenvolvido por Williams, em que não há economia de desenhos (como pausas curtas ou repousos de personagens, por exemplo), comuns em tantas obras clássicas de animação para cinema. Williams finalizou o projeto de acordo com o cronograma de realização da indústria, entregando o trabalho dentro dos prazos contra-

tuais e do orçamento disponível, sem penalizar as ambições estéticas pretendidas para o filme.

O sucesso comercial de *Roger Rabbit* reaqueceu o segmento da animação para cinema em Hollywood, em baixa na segunda metade dos anos 1980, e preconizou o retorno de bilheteria para as produções do gênero na década seguinte, que teve seu ápice com *O Rei Leão* (*The Lion King*, EUA, 1994). Nascia assim, com o início da década de 1990, uma segunda era comercial bem sucedida para o cinema de animação de personagens na indústria dos Estados Unidos (a primeira ocorrera no período entre guerras, com seu apogeu produtivo no final dos anos 1930). O retorno de investimentos financeiros consideráveis para a área iria se solidificar com a revolução propagada pela tecnologia digital, a qual definitivamente baratearia os custos de produção do desenho animado, como tornaria bem mais eficiente o processo de realização desses filmes para cinema. Richard Williams, no entanto, desempenhara o papel fundamental de arquiteto da animação meticulosamente elaborada em *Roger Rabbit* e o êxito comercial da produção devia muito à articulação do movimento convincente e ritmo complexo desenvolvidos para os personagens do filme.

Se o nome de Williams já era respeitado na indústria de animação desde os anos 1970, principalmente devido aos inúmeros prêmios acumulados pelos comerciais para televisão e animações para créditos de filmes¹ realizados pelo estúdio que levava seu nome, ainda não era considerado exatamente uma celebridade pelos tradicionais produtores da fábrica de sonhos hollywoodiana. Os dividendos de um projeto encabeçado por um produtor do calibre comercial de Steven Spielberg, como foi o caso de *Uma cilada*

¹ Como as aberturas de *O que é que há gatinha?* (*What's new Pussycat*, EUA/França, 1965), de Clive Donner e Richard Talmadge, e *O retorno da Pantera Cor-de-Rosa* (*The return of the Pink Panther*, Reino Unido, 1975), de Blake Edwards.

² Em: IMDB – Richard Williams. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0931530/awards>> (acesso em 25/07/2016).

para *Roger Rabbit*, rendeu louros e reputação a Williams que ultrapassaram sua área de atuação profissional. Como animador responsável pela excelência técnico-artística do filme, Williams foi agraciado com prêmios de credibilidade na indústria do cinema, como Oscar de Melhor Efeitos Visuais e um Prêmio Especial de Melhor Direção e Criação de Personagens de Animação (*Special Achievement Award for animation direction and creation of the cartoon characters*)².

Diante da receptividade de seu trabalho na meca do cinema de entretenimento no final dos anos 1980, o animador canadense desenterrou de seus arquivos o projeto de animação de longa-metragem que chamara a atenção de Spielberg e Zemeckis. O trabalho se confundia com sua própria trajetória profissional, pois se tratava de um investimento pessoal do animador, uma história de animação de personagens que ele já trabalhava há longínquos vinte e três anos. O projeto era baseado livremente nos contos de *As Mil e Uma Noites* (*Arabian Nights Stories*) e possuía diversas cenas animadas pelo próprio Williams e outros animadores experientes, ao longo de mais de duas décadas de trabalho. Já havia um bom tempo que o animador canadense tentava buscar investimentos para reerguer a produção e, finalmente, terminar a sofisticada e fluida animação planejada para o filme.

A notoriedade de seu nome como visionário por detrás das complexas cenas de *Roger Rabbit* garantiu ao diretor um contrato com a Warner Brothers Pictures em 1988, para alavancar seu projeto particular, que se tornaria definitivamente o mais ambicioso e controverso promovido na indústria, com o título provisório de *Once...* (outro título de trabalho era *The thief who never gave up*). Tal fato se explica pelas origens financeiras destinadas à realização do filme, o qual havia entrado e saído de produção diversas vezes, desde o início em 1964 e durante a década de 1970. Inicialmente intitulado *The amazing Nasruddin* e baseado nos livros de Idries Shah, os quais Williams havia ilustrado, contava as peripécias atrapalhadas do personagem *Mulla Nasruddin*, filósofo da cultura popular do oriente. Em 1972, um desentendimento com a família Shah levou Williams a perder os direitos de adaptação da obra para desenho animado, o que desvencilhou juridicamente o projeto das aventuras de *Nasruddin*. Em um comunicado publicitário visando arrecadar fundos para o projeto, o próprio diretor canadense sustentou uma nova versão para a história, em 1973: “[os contos de] *Nasruddin* foram considerados verborrágicos e não adequados para [um filme de] Animação, de modo que o personagem *Nasruddin* e suas histórias foram desconsiderados como projeto. [...] Baseado espontaneamente nas histórias de *The Arabian Nights*, um filme original e totalmente novo, intitulado *The Thief and the Cobbler* é agora o principal projeto do Williams Studio”³.

³ *apud* DOBBS, Mike. *An Arabian Knight-mare*, Animato! (35), 1996 (tradução livre).

Cabe destacar que, embora a foco da história fosse alterado com o desligamento do personagem principal, a maioria das antigas cenas e personagens já animados acabaram sendo mantidos no novo projeto, o que evidenciava a insatisfação de Williams em ter

perdido o direito sobre os contos, pois a justificativa acima – *contos verborrágicos* – não parecia ser empecilho para o estilo de animação pretendido por ele. Curiosamente, os protagonistas da nova história, um ladrão e um sapateiro, seriam praticamente mudos... Em 1976, Williams destacou, em uma entrevista ao historiador de animação John Canemaker, que o novo projeto, em referência aos dois personagens principais, seria um filme silencioso bastante barulhento (“*a silent movie with a lot of sound*”)⁴.

⁴ *ibid.*

Diante das circunstâncias em que se encontrava o projeto nos anos 1970, Richard Williams passou a destinar considerável parte de seus lucros, advindos principalmente da animação publicitária, no desenvolvimento daquele que viria a ser seu primeiro longa-metragem autoral. Dentre as várias tentativas de títulos concebidos por Williams (a cada ano, o filme tinha provisoriamente um novo nome), o projeto ficaria conhecido oficialmente como *The Thief and the Cobbler*, até que o canadense fosse expurgado, por razões de descumprimento contratual, de um trabalho inteiramente idealizado e concebido por ele próprio.

Portanto, o objetivo aqui é expor os percalços de um dos itinerários mais cultuados na história recente do desenho animado de personagens para cinema. A glória narrativa daquele que poderia ser, segundo seu próprio realizador (e atestado por outros tantos animadores que assistiram às cenas finalizadas), o mais complexo longa-metragem de desenho animado, tanto em ousadia técnica quanto artística. Tal intenção se explicava pela obsessão de Williams com seu mais longo projeto, cujas ambições estéticas cresciam em escala exponencial, a ponto de o próprio exclamar que a idéia era, literalmente, fazer o melhor filme de animação de personagens da história cinematográfica (“*The idea is to make the best animated film that has ever been made – there really is no reason why not*”)⁵. Na realidade, a devoção desenfreada do criador por uma obra ainda em processo de realização ultrapassava os limites da própria engenhosidade artística e tecnológica. Era como se os duradouros anos de produção do filme tivessem que ser justificados por aquela frase. A personalidade obstinada de Williams deixava transparecer a necessidade que o artista tinha de superar a experiência adquirida nos seus trinta anos como animador profissional. Nesse sentido, um projeto que passara por um período de gestão tão caótico, exatamente pela carência de recursos materiais, não poderia, agora com um contrato de produção e distribuição da magnitude de suas ambições, fraquejar e se tornar mais um filme de animação trivial. Era como se a própria memória de um projeto tão longo e do imaginário criado em torno de sua produção, essencialmente pela alta qualidade técnica das cenas já animadas, passassem a pesar nos ombros de seu principal interlocutor. Animadores lendários na indústria haviam trabalhado em cenas do filme nos anos 1970 a convite do próprio Williams e agora já não estavam mais presentes para ajudá-lo a finalizar o projeto. A solução foi capacitar novos profissionais e a inexperiência da equipe acabou sendo outro fator de considerável ansiedade para

⁵ Frase extraída do especial para televisão (TV featurette) *I drew Roger Rabbit* (Reino Unido, 1988), de Tom Gutteridge.

o diretor. Soma-se a isso o elemento que conturbou definitivamente o novo contrato assinado com a Warner Brothers Pictures, em 1988, para um período de produção de 1989 a 1991: a entrada em cena de um projeto da Walt Disney Feature Animation chamado *Aladdin*.

Consequência ou não daquilo que se poderia denominar de espionagem industrial no cinema de entretenimento, o projeto da Disney também se inspirava nas histórias de *The Arabian Nights*. Cientes que *The Thief and the Cobbler* finalmente havia conseguido recursos financeiros suficientes para finalizar sua produção pela Warner Brothers, executivos da Disney iniciaram o desenvolvimento de um projeto que guardava não somente semelhanças óbvias com a mesma referência temática, mas possivelmente com o desenho gráfico da escrita e ilustração persas estilizadas. Não parece apenas coincidência que o projeto de *Aladdin* (EUA, 1992) tenha surgido simplesmente por evocar uma fábula de conhecimento universal em um momento de renascimento para o legado do cinema de animação de entretenimento da Disney. O extenso projeto de Williams, como relatado anteriormente, já tinha empregado animadores de renome e, principalmente, novos profissionais, durante os anos de 1972 a 1984, que agora estavam trabalhando em estúdios de animação hollywoodianos. Além do mais, a indústria de animação sempre foi descrita como uma organização de artistas altamente especializados e que trabalhavam por projetos, significando que eram dispensados de um estúdio para ingressarem em outro: “Essa tendência de se trabalhar em equipe se deve à complexidade inerente para se fazer um filme de desenho animado e aos curtos prazos de realização, apesar de predominar o contrato temporário de trabalho por causa da natureza de cada projeto, o que leva a indústria a contratar artistas

pelo período da produção e, depois, dispensá-los com naturalidade. Isso é típico de estúdios de animação que lidam com projetos sempre diferentes e que investem em novas histórias e personagens, como os de longa-metragem ou os de comerciais de televisão” (FIALHO, 2005, p, 163).

Nesse sentido, o cinema de animação possuía um campo profissional de trabalho bastante restrito em relação ao mercado cinematográfico, de modo que os rumores sobre projetos em desenvolvimento sempre circulavam pelas empresas da área. Não obstante, havia a questão de *The Thief and the Cobbler* ser um projeto que estava em desenvolvimento desde a década de 1960 e estar nas mãos de Richard Williams, o qual já ganhara seu primeiro Oscar com uma animação para a TV – *Charles Dickens’ A Christmas Carol* (EUA, 1972) – com produção executiva do notório diretor de animação dos *Looney Tunes* da Warner, Chuck Jones. Some-se ainda o fato de Williams sempre ter mantido estreitas relações com os principais animadores da Disney, a ponto de alguns deles terem sido convidados para proferir palestras sobre animação para a equipe do Richard Williams Studio em Londres, como aconteceu com o reverenciado animador Milt Kahl. Em seu livro sobre métodos de articulação do movimento para personagens de animação, Richard Williams menciona sobre a necessidade de aprender esses princípios com os artistas que mais admirava no circuito clássico da indústria: “[...] Estes maravilhosos virtuosos se tornaram meus amigos e foram incrivelmente generosos em ajudar [...]. Eu também tive sorte ao contratar o legendário e maravilhoso animador Art Babbitt como colaborador e professor. Babbitt desenvolveu *Pateta* [o personagem] e animou a *Dança de Cogumelos* em *Fantasia* [Disney, EUA, 1940]. [...] Em 1973, eu contratei o [senhor] de oitenta e três anos – mas ainda brilhante – Grim

Natwick como um tutor “ao vivo” para meu estúdio em Londres. Grim fez seu nome ao desenhar *Betty Boop* [a personagem] e animar a maior parte da *Branca de Neve* [a personagem] em *Branca de Neve e os Sete Anões* [Disney, EUA, 1937]” (WILLIAMS, 2001, p. 6).

Assim, não é difícil chegar à conclusão de que ilustres convidados tenham assistido a algumas cenas do épico projeto de Williams, além de transmitir seus conhecimentos técnicos sobre princípios de animação para a sedenta equipe do animador. Anos depois, Williams seria também o responsável por transmitir o conhecimento desses senhores que sofisticaram a arte da animação de personagens para uma nova geração de animadores, com o lançamento de seu livro referencial sobre a construção do movimento para personagens. Inclusive, alguns desses senhores, como Art Babitt, Grim Natwick e Ken Harris, todos acima dos setenta anos, chegaram a trabalhar na animação de diversas cenas de *The Thief and the Cobbler*. O veterano animador dos *Looney Tunes*, Ken Harris, era tido como o principal executor das idéias do diretor Chuck Jones na Warner Brothers dos anos 1940. Harris foi o primeiro desses notáveis senhores a ser contratado por Williams: “Em 1967, eu tive como trazer Ken para a Inglaterra e minha verdadeira educação em articulação e performance para animação começou ao trabalhar com ele. Eu estava chegando aos quarenta naquela época e, com um estúdio de grande sucesso em Londres, eu já animava por dezoito anos, tendo ganhado mais de cem prêmios internacionais” (WILLIAMS, 2001, p. 2).

Ken Harris era conhecido no circuito da animação dos anos 1940 e 50 como um animador eficiente e rápido. Por isso, Williams o incumbiu de animar um dos principais personagens do projeto, o *La-*

drão (*The Thief*), uma espécie de alter-ego do próprio diretor. *O Ladrão* nãoalaria uma frase sequer no filme, seu rosto poderia ser visto como uma caricatura de Williams e sua principal motivação era roubar as três bolas de ouro que ficavam na torre mais alta da *Cidade Dourada* (*Golden City*). Por um breve momento, as cenas da sequência animada em que o Ladrão tenta insistentemente capturar as bolas chegaram, inclusive, a inspirar um novo título para o projeto: *The Thief who never gave up*. Como, naquele estágio da produção, o projeto perdera seu personagem principal, *Nasruddin*, e, por isto, estava com o roteiro simplesmente indefinido, Williams passou a improvisar diversas cenas com o personagem *Ladrão* para manter Harris trabalhando. Por esse motivo, a sequência ilustrando as inúmeras tentativas do Ladrão em capturar as bolas era demasiadamente longa e desagradaria depois os produtores do filme. Talvez, esse período de experimentação no início dos anos 1970, em que as piadas visuais eram uma tentativa de aproximação do cinema mudo de Buster Keaton, tenha registrado em Williams um sentimento de improvisação que, mais tarde, ele teria dificuldades de contornar durante a efetiva etapa hollywoodiana do projeto. No início dos anos 1990, já na etapa final de produção, o diretor se sentiria tolhido e evitaria roteirizar visualmente seu filme, embora ele soubesse, mais do que ninguém, tratar-se de um procedimento essencial para o desenvolvimento de qualquer projeto de animação, inclusive para a aprovação final dos investidores da Warner Brothers. Em uma entrevista a Jerry Beck, em 1988, exatamente no início da produção hollywoodiana do projeto, Williams esclarecia que tinha cerca de duas horas e meia de testes de animação de *The Thief and the Cobbler*, um número absurdamente elevado para um



Figura 1: Olhos de ZigZag e Jafar ⁷

⁶ DOBBS, Mike. *Op.cit.* (tradução livre).

⁷ Em: Living Lines library. Disponível em: <<http://livlily.blogspot.com.br/2011/08/thief-and-cobbler-1993-character.html>> (acesso em 25/07/2016).

filme de desenho animado. Ainda na referida entrevista, o animador canadense ostentava que não possuía um roteiro visual (storyboard) que sintetizasse todo o trabalho por achar este método muito controlador (“[...] *he found such a method too controlling*”)⁶.

Diante da participação desses veteranos no projeto (inclusive de outros animadores que viriam a trabalhar em diversos estúdios), é bem provável que as tão comentadas cenas de *The Thief and the Cobbler* tenham ido parar nos escritórios da Disney, à época da decisão de se produzir *Aladdin*. A aproximação imagética sugerida pela semelhança física entre os desenhos dos antagonistas de ambos os filmes levanta a possibilidade real da criação das linhas do personagem *Jafar* (de *Aladdin*) derivar da concepção que Richard Williams conseguiu em seu *ZigZag* (de *The Thief and the Cobbler*). Não por acaso, ambos os vilões são conselheiros de um Rei facilmente manipulável e almejam casar-se com a princesa do reino. A construção de um desenho de linhas curvas, ombros exageradamente largos, com mãos e dedos compridos e finos parecem convergir não apenas para a mesma fonte de ilustrações, mas para aproximações muito óbvias para serem categorizadas de coincidências. Além do tronco elegante e esguio, as expressões faciais guardam estranhas semelhanças, como os olhos de órbitas imensas e pupilas penetrantes (figura 1), as articulações excedentes da boca e a forma sintética de construção dos dentes (figura 2). O rosto alongado de ambos os vilões acomodam essas feições com facilidade, apenas com o diferencial do personagem *ZigZag* ser visualmente mais estilizado e de pele azulada (exatamente a mesma cor do *Gênio*, de *Aladdin*) e atuar de maneira mais exagerada em relação a *Jafar*, que ostenta um comportamento mais contido e minimalista. Outra similaridade se dá na relação entre os vilões com seus confidentes animais de estimação e no fato de ambos serem pássaros: um abutre chamado *Phido* é o parceiro de *ZigZag* no filme de Williams, enquanto o papagaio *Yago* é o inseparável companheiro de *Jafar* em *Aladdin*.



Figura 2: Dentes de ZigZag e Jafar⁸

Com a iminente ameaça de *Aladdin* ser lançado antes de *The Thief and the Cobbler*, os investidores do filme de Williams passaram a pressioná-lo para que o projeto fosse entregue no prazo acordado de três anos de realização. Mas os problemas de produção ultrapassavam a lógica estrutural de organização pretendida pelo estúdio do animador canadense: equipe de animadores inexperiente em relação ao exigente e habitual perfeccionismo de Williams, além da inexplicável resistência do autor em pré-visualizar a narrativa (evitando a roteirização visual do projeto). Não só a Walt Disney Feature Animation contava com um orçamento superior e bem mais estável, devido à tradição em desenhos de longa-metragem, como a equipe de animação possuía alguns dos artistas que haviam trabalhado antes para *The Thief and the Cobbler*, profissionais gabaritados necessários para conclusão do projeto a contento (em *Aladdin*, o personagem *Gênio* estava sendo animado por Eric Goldberg, o qual havia assistido Ken Harris em cenas de *The Thief and the Cobbler*)⁹. Quando a fase da produção hollywoodiana teve início, Williams chegou a procurar por novos talentos nas escolas de arte do Canadá e da Europa, devido à escassez de artistas experientes que não estivessem empregados naquele momento. Ele exigiu disciplina ferrenha dos novos contratados para que estes pudessem dar conta da responsabilidade de lidar com o legado de *The Thief and the Cobbler*. Segundo o animador Roger Visard, para estimular a equipe jovem do projeto, Williams era sempre o primeiro a chegar pela manhã no estúdio e o último a sair à noite (“[...] *he was the first person in the morning and the last one out at night*”)¹⁰.

Conseqüentemente, o perfeccionismo compulsivo do diretor gerou situações pitorescas durante o trabalho final de animação, tal o número incontável de artistas que começaram a ser despedidos por ele. A situação passou a acontecer com frequência no estúdio, como recorda o câmara de animação John Letherbarrow (“[...] *it was a regular event*”)¹¹, pelo fato dos novos animadores não se enquadrarem ou terem experiência

⁸ Em: Living Lines library. Disponível em: <<http://livlily.blogspot.com.br/2010/11/aladdin-1992.html>> (acesso em 25/07/2016).

⁹ Em: SITO, Tom. *Eric Goldberg. The Guy from Cherry Hill*. Disponível em: <<http://www.awn.com/animationworld/>eric-goldberg-guy-cherry-hill> (acesso em 25/08/2016).

¹⁰ *apud* LURIO, Eric. *Arabian Nightmare*, 2009.

¹¹ *ibid.*

suficiente para o grau de excelência técnica exigido em cada cena. Não somente alguns personagens foram redesenhadas como diversas cenas foram reanimadas, tal o nível de insatisfação de seu criador com as sequências realizadas no passado em relação às que ambicionava materializar de sua mente no presente. Williams praticamente exigia que todas as cenas fossem animadas em vinte e quatro desenhos por segundo, tal qual ocorrera em seu trabalho para *Roger Rabbit* (embora neste caso fosse essencial pelo fato de os desenhos contracenarem com humanos, filmados a vinte e quatro fotogramas por segundo). É sabido que a animação para cinema exige tecnicamente um número maior de desenhos para mover personagens com ritmo e fluidez. No entanto, há um mito em relação ao número de desenhos criados para alcançar tais efeitos, pois muitos historiadores e profissionais da animação acreditam que os filmes para cinema da Disney eram totalmente realizados com vinte e quatro desenhos para cada segundo de animação. Trata-se de um processo animado quadro a quadro, em que se expõe um registro fotográfico para cada desenho (no glossário universal da indústria, se diz que a animação é feita em *ones*). Mas o que muitos desconsideram é que sempre houve cenas de ação mais lentas nesses filmes que eram executadas com doze desenhos para cada segundo. Desse modo, expunha-se cada imagem duas vezes (*twos*) para completar o ciclo de vinte e quatro exposições dos fotogramas, exibidos pelo projetor de cinema. Na realidade, aos olhos do espectador leigo não há diferença considerável quando se percebe o movimento dos personagens; a não ser que se seja um animador extremamente perfeccionista, como confessa Williams: “Minha experiência é diferente. Eu descobri que se você planeja [a ação] para *ones*, o resultado é usualmente superior do que *twos*. [...] eu me tornei aficionado em usar *ones* sempre que podia – *ones* parece mais adequado para uma percepção visual compulsiva e é disto que nós estamos atrás” (WILLIAMS, 2001, p. 78-79).

Como Williams não se contentava com doze desenhos por segundo, expondo cada um duas vezes (para completar a ação), *The Thief and the Cobbler* possui cenas extremamente complexas, em que toda a composição é animada tradicionalmente em *ones* para sugerir um ambiente tridimensional. O que quer dizer: cenário e personagens desenhados e animados totalmente à mão, na razão de um desenho por fotograma, numa época em que não existia a tecnologia digital da computação gráfica em três dimensões. Cenas como essas consumiam um tempo enorme de planejamento e execução, o que também atrasava a fase de construção do movimento dos personagens e cenários.

O efeito em cascata gerado pela ambição estética do diretor – que se refletia em cenas meticulosamente elaboradas e animadas, a pressão artística sobre a equipe inexperiente e a recusa do mesmo em revisar o roteiro e a narrativa visual – culminou com o não cumprimento com o prazo de entrega do projeto em 1991. A pressão natural advinda do projeto *Aladdin*, previsto para lançamento em 1992, levou os investidores de *The Thief and the Cobbler* a solicitar que um produtor de animação para televisão, Fred Calvert, viajasse

para o estúdio londrino de Williams a fim de avaliar a situação real em que se encontrava o projeto. Calvert confirmou que o cronograma estava atrasado e que o orçamento previsto para o projeto já havia sido ultrapassado. Segundo ele, havia, sim, um roteiro para o filme, embora Williams não o estivesse seguindo à risca. Diante das circunstâncias, os executivos da Warner Brothers Pictures exigiram que Williams apresentasse um *animatic* do projeto, ou seja, o roteiro visual filmado com som guia e intercalado com as cenas já finalizadas: “Foi solicitado a Williams que apresentasse aos investidores uma cópia rústica do filme com as cenas remanescentes, completadas com *storyboards*, em ordem para estabelecer a narrativa do filme”¹².

Pressionado, Williams, que tinha evitado roteirizar visualmente seu filme até aquele momento, cedeu e elaborou rapidamente, em apenas duas semanas, um *storyboard* do projeto para apresentar sua versão da história aos investidores. Assim, foi possível realizar um *workprint* ou *work in progress* do filme, uma espécie de versão em desenvolvimento do projeto em película, combinando cenas pintadas e finalizadas em acetato, testes de movimento a lápis dos personagens nas cenas de trabalho e painéis desenhados do roteiro visual com ações mais decupadas dos personagens. Dessa maneira, os executivos de Hollywood podiam tanto avaliar ritmo e narrativa filmicos, como as características dos protagonistas da história. Com o *workprint*, “[...] o animador, juntamente com os diretores do filme, poderia, agora, avaliar se sua cena estava funcionando em harmonia com todas as outras da sequência, elaboradas pelos outros animadores. [...] diretores e produtor podem apresentar esse formato rústico do projeto ao grupo executivo (presidente da empresa, produtores executivos) e aos parceiros comerciais (cadeias de lanchonete, companhias telefônicas etc.), envolvidos no lançamento do futuro filme. Esses testes de projeção na sala de cinema permitem também uma avaliação média do desenvolvimento da película pela equipe envolvida no projeto” (FIALHO, 2005, p. 111-112).

A versão impressa de Richard Williams de um trabalho hercúleo de décadas passou a ser apresentada por um narrador descrevendo a *Cidade Dourada* (*Golden City*) e foi projetada para o grupo executivo da Warner Brothers Pictures, em setembro de 1992. Segundo o narrador, de acordo com uma profecia, se as três bolas de ouro que ficavam alinhadas na torre mais alta da cidade fossem roubadas, a cidade cairia em destruição. No entanto, os protagonistas da história, o *Ladrão* e o sapateiro chamado *Tack* (referência a tacha, preguinho de cabeça larga), não tinham nenhuma linha de diálogo e se comportavam como personagens do cinema mudo. *Tack*, por exemplo, possuía maneirismos e expressões corporais inspirados em Charles Chaplin e Harry Langdon. Sua boca, que nunca aparecia, estava sempre segurando duas tachinhas que sustentavam sua expressão facial, ajudando a descrever suas emoções. O *Ladrão*, por sua vez, acaba se envolvendo com *Tack* ao entrar em sua casa para furtar algo. Acidentalmente, *Tack*,

¹² SUMMER, Edward. *The Animator Who Never Gave Up – The Unmaking of a Masterpiece*. Films in Review, 1996 (tradução livre).

que está dormindo, costura sua roupa com a do *Ladrão* e ambos saem desnorreados em direção à rua, até que *ZigZag*, o conselheiro do Rei, está passando, pisa em uma das tachas (tacks) de *Tack* e manda prendê-lo. Nesse instante, o *Ladrão* avista as três bolas de ouro na praça e, assim, começa as tentativas frustradas do mesmo em conseguir roubar as bolas da *Cidade Dourada*...

Ainda faltavam de dez a quinze minutos de animação para que a obra fosse concluída. Para um projeto de longa-metragem de animação, que dura em torno de oitenta minutos, dez a quinze minutos a mais de duração significava que ainda quinze por cento do filme (em média) precisaria ser animado, finalizado e pintado. Alguns meses a mais e a obra estaria concluída. Entretanto, os investidores não gostaram da versão rústica que Williams editara: quase não havia diálogos, os protagonistas não falavam e não existiam canções para os personagens expressarem suas emoções, ao estilo dos tradicionais filmes musicais da Disney do período, como *A Bela e a Fera* (*Beauty and the Beast*, EUA, 1991), que se consolidara como um sucesso comercial naquele ano. E o pior, o prazo de entrega do filme havia expirado em 1991 e seria então impossível lançar *The Thief and the Cobbler* antes de *Aladdin*.

A Warner Brothers Pictures perdeu a confiança em Williams e abandonou o projeto, deixando-o sobre o controle da companhia de seguros cinematográfica (Completion Bond Company), responsável pelo contrato entre as partes. Prontamente, a empresa despediu Williams e nomeou o produtor Fred Calvert para acabar o filme da maneira mais barata e rápida possível. Calvert recusou inicialmente, mas acabou cedendo à empreitada. Todo o material artístico do filme, acetatos pintados e cenários das cenas finalizadas

(que Williams guardava cuidadosamente em um porão à prova de fogo), teve de ser entregue ao novo produtor por exigência contratual, assim como as artes e desenhos em desenvolvimento em seu estúdio de Londres. O próprio Williams ainda animava uma cena quando funcionários da empresa de seguros chegaram para recolher o material, obrigando-o a ajudá-los no recolhimento de todas as cenas de *The Thief and the Cobbler*.

Para entregar o filme em um prazo máximo de um ano e meio, Fred Calvert executou diversas mudanças significativas, incluindo a inclusão de novas cenas e a retirada de bastante material já finalizado por Richard Williams por considerá-lo repetitivo. Principalmente, as cenas da sequência em que o *Ladrão* tenta insistentemente roubar as bolas de ouro. Calvert sustentou, em uma entrevista, a dificuldade que sua equipe enfrentou para cortar cenas tão bem animadas e de como a descrição de uma cena presente no roteiro técnico não se adequava ao tempo de animação executado pelo Richard Williams Studio, quando o projeto ainda estava sobre a custódia do diretor canadense: "Nós odiávamos ver toda aquela linda animação cair no piso da sala de edição, mas esta era a única maneira que nós tínhamos para poder extrair uma história daquele material. [...] no roteiro, havia duas ou três sentenças descrevendo o *Ladrão* subindo um cano de esgoto. Mas o que ele [Williams] animou na tela eram cinco minutos de sobe e desce no cano, o que ordinariamente equivaleria a cinco páginas de roteiro. [...] Este era o tipo de desequilíbrio que estava ocorrendo" (DOBBS, 1996).

A versão de Fred Calvert, que passou a contar com dois novos roteiristas, ainda alterou as vozes dos personagens, regravando o texto com outros atores. A grande mudança se deu na narração da

história, que ficou a cargo do sapateiro *Tack*, anteriormente concebido como mudo por Williams e que passou a falar diversas vezes durante o filme. Novamente, com a justificativa de contar melhor a história, além de dar voz a um dos protagonistas e fazê-lo narrador do conto, a equipe de Calvert introduziu quatro canções para os personagens: *She is more; Am I feeling love?; Bom, bom, bom, beem, bom; e It's so amazing*. As músicas e a trilha sonora foram compostas pelo norte-americano Robert Folk. Na versão original de Williams, nunca houvera a intenção de transformar o projeto em um filme com narrativa musical ao estilo da Disney do período. Ao contrário, a trilha sonora arquitetada para o filme pelo animador canadense teria sugerido nomes de forte apelo popular para conceber suítes instrumentais, desde George Martin (lendário produtor dos Beatles) até Roger Waters (ex-membro da banda de rock Pink Floyd). No entanto, quando pressionado a formatar um trailer publicitário para o filme, Williams optou pelo *Movement 1* da suíte sinfônica *Scheherazade*, de Nicolai Rimsky-Korsakov. Tal escolha indicaria a intenção de Williams em utilizar peças de música clássica para a trilha sonora de *The Thief and the Cobbler*, semelhante ao que Walt Disney fizera, especificamente, na concepção da música para *Fantasia* (EUA, 1940).

Essa versão foi lançada em 1993, um ano após *Aladdin*, com o título de *The Princess and the Cobbler* (distribuído pela Majestic Films International), nos cinemas da Austrália e África do Sul, concentrando o foco da história no romance entre *Tack* e a princesa *Yum-Yum*. O filme, sob a batuta de Fred Calvert, vinha com novas cenas animadas, mas de qualidade artística duvidosa, principalmente, quando assistidas ao lado das cenas animadas por Williams, tamanho o preciosismo técnico que ele impusera em suas cenas. Por mais que os estúdios contratados por Calvert tenham se esforçado por manter o nível de qualidade na animação estabelecido por Richard Williams, parecia concretamente uma tarefa impossível. A filosofia imposta a Fred Calvert pela companhia de seguros previa completar o filme da maneira mais rápida e com o menor orçamento disponível. A única solução foi terceirizar o trabalho a ser concluído, simultaneamente, para diversos estúdios (Premier Films em Londres, Don Bluth Studios na Irlanda, Kroyer Films em Los Angeles) e animadores independentes (*freelancers*). A fase de finalização e pintura dos acetatos (*ink and paint*) também seguiu a filosofia de empresas subcontratadas para executar o serviço, distante do estúdio de origem. Este trabalho envolveu países como Taiwan (Wang Film Productions), Tailândia, Coréia e Hungria (Varga Studio). O próprio Calvert confessaria depois: “[...] um dos grandes problemas que tínhamos era tentar desesperadamente o nosso melhor, quando tínhamos uma cena totalmente nova, de chegar ao nível de qualidade que ele [Williams] tinha estabelecido” (DOBBS, 1996).

A fim de se ver livre do filme rapidamente, os novos produtores adotaram uma tática de mercado, como a terceirização de serviços da fase de animação, normalmente comuns somente a outros segmentos dessa indústria. Essa estratégia era usual apenas

em longas-metragens produzidos especificamente para DVD ou em séries direcionadas para televisão. Em uma produção para cinema, subcontratar outros estúdios para distribuir cenas de animação equivaleria a assumir que a qualidade da articulação do movimento para personagens não seria essencial para se contar a história (totalmente contrária à filosofia de Williams). Apenas em nível de comparação, estúdios tradicionais, como Disney ou DreamWorks, sempre tiveram uma postura das mais conservadoras em relação à terceirização de serviços para estúdios adjacentes. Normalmente, quando realizavam um trabalho de desenho animado para cinema, apenas parte da assistência da animação (a finalização da visualidade dos personagens, não do movimento) era liberada para outras empresas. Esse controle estético do trabalho, mesmo em situações de baixo orçamento, objetivava resguardar ao máximo a qualidade da animação dos personagens (o que refletiria em uma atuação mais plausível dos mesmos). Portanto, fica óbvio que o envolvimento de tantas empresas em um único projeto desnortou a integridade do trabalho técnico da animação e comprometeu seriamente a qualidade estética ambicionada para o filme.

Em dezembro de 1994, a Miramax, uma companhia de distribuição de filmes subsidiária da Disney, comprou os direitos de *The Princess and the Cobbler* com o intuito de lançá-lo nos Estados Unidos. Estrategicamente, a companhia mandou reeditar a versão de Calvert, cortando ainda mais cenas, e o lançou no mercado americano com o título de *Arabian Knight*, em agosto de 1995. O Filme estreou em 510 salas na América e, sem nenhuma publicidade, rendeu em torno de 320 mil dólares, um valor irrisório em relação ao orçamento de produção estimado em 24 milhões. Atores como Matthew Broderick e Jonathan Winters foram contratados para emprestarem suas vozes em quase todas as cenas do filme. *O Ladrão*, originalmente o mais silencioso dos personagens, ganhou voz nessa versão. Dentre outras alterações na história, a *Cidade Dourada* passou a ser apresentada como Bagdad e, no final, *Tack* se torna príncipe, assim como na versão anterior, de 1993.

Na realidade, essas mudanças feitas a pedido da Miramax criaram a falsa impressão de que *Arabian Knight* não passava de uma cópia espúria de *Aladdin*. Em fevereiro de 1997, o filme foi lançado pela distribuidora em versão VHS, restabelecendo o último título sugerido por Williams: *The Thief and the Cobbler*. Em 2001, o lançamento em DVD reafirmou esse rumor. No Canadá, país natal de Richard Williams, em vez de lançá-lo comercialmente, a Miramax optou por distribuir essa versão como brinde em uma caixa de cereais Kellogg's. O descaso com a obra não melhorou com o definitivo lançamento comercial em DVD, em março de 2005, e, em seguida, em novembro de 2006, pela The Weinstein Company. A não inclusão de material extra levou o *site* The Digital Bits a oferecer um prêmio especial à edição do filme como o pior lançamento em DVD simples de 2006¹³.

¹³ Em: KING BITSY: Other DVD Awards for 2006. Disponível em: <http://www.thedigitalbits.com/articles/bitsy/8th/page2.html> (acesso em 27/11/2009)

Diante de duas versões lançadas comercialmente que retalharam décadas de um trabalho minucioso elaborado pelo autor do projeto, tentativas de restauração começaram ser discutidas entre fãs e profissionais da área. Muitos, inclusive, detêm as famosas cópias de trabalho (*workprint*) que Richard Williams apresentou à Warner, mas em qualidade de VHS. Portanto, restaurar *The Thief and the Cobbler* próximo à versão que Williams pretendia, esbarraria, não somente em questões legais, mas no fato de que as duas reedições oficialmente colocadas para fruição pública cortaram diversas cenas originais. Infelizmente, muitas delas se encontram desaparecidas ou estão arquivadas nas mãos de colecionadores. Ironicamente, a Walt Disney Feature Animation detém o material físico relacionado ao filme, como as cenas finalizadas em acetato e os cenários originais, arquivados na Disney's Research Library ao lado das artes de obras como *Pinóquio* (*Pinoquio*, EUA, 1940) e *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, EUA, 1937). Em 2000, Williams mostrou ao executivo Roy E. Disney, sobrinho de Walt, sua versão de trabalho de *The Thief and the Cobbler* no festival de animação de Annecy (França). Aparentemente, Roy gostou do que viu e iniciou um projeto oficial na Disney para restaurar o filme. Há rumores de que o projeto para restauração conseguiu coletar testes de animação e cenas descartadas do original de Williams que estavam em posse de animadores envolvidos na produção e colecionadores de filmes. O objetivo seria restaurar *The Thief and the Cobbler* de acordo com a versão em *workprint* de Richard Williams e lançá-lo em um DVD especial, além de exibi-lo em um pequeno circuito de salas de cinema. Porém, no final de 2003, Roy E. Disney deixou o cargo na empresa de

seu tio e o projeto foi engavetado. Especulou-se ainda que Don Hahn, produtor de peso na Disney, que tem em seu currículo longas como *O Rei Leão* (*The Lion King*, EUA, 1994) e *A Bela e a Fera* (*Beauty and the Beast*, EUA, 1991), estaria levando o projeto adiante, o que também não se materializou.

É interessante tecer ainda comentários sobre uma terceira versão surgida em 2006, mas sem fins lucrativos. Garrett Gilchrist, um ardoroso fã do filme de Richard Williams, disponibilizou na internet uma versão denominada de *The Thief and the Cobbler: The Recobbled Cut*, que tenta se aproximar da cópia de trabalho de Williams disponibilizada há anos no circuito da animação. Garret contou com o auxílio inestimável de diversos profissionais que trabalharam no projeto original, incluindo Alex Williams, filho de Richard. Através de fontes variadas em DVD e cópias VHS, foi possível montar uma versão com a melhor qualidade disponível, incluindo cenas finalizadas e testes de animação originais. Esse material foi combinado aos painéis do storyboard apresentado por Williams aos investidores da Warner, editando-o com o áudio original para se contar a história. Dessa maneira, Garret buscou se aproximar do conceito estabelecido por Williams em relação aos protagonistas e à trilha sonora. Tanto o *Ladrão* quanto o sapateiro *Tack* não falam durante o filme e os números musicais desastrosos criados pela equipe do produtor Fred Calvert foram abolidos. Além da adição de um pouco mais de música nas sequências do filme, apenas algumas cenas animadas durante a fase de Calvert foram mantidas para evitar o excesso de painéis de storyboard na edição final.

Em 2012, o documentarista norte-americano Kevin Schreck lançou um filme de oitenta e três

¹⁴ Em: Persistence of Vision - Documentary (Official Page). Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/PersistenceOfVisionOfficialDocumentaryPage/>> (acesso em 27/07/2016).

minutos, intitulado, muito apropriadamente, de *Persistence of Vision* (EUA, Reino Unido, Canadá, 2012) e divulgado como a história dos bastidores de uma obra-prima inacabada (“*the untold story of the greatest animated film never made*”)¹⁴. O documentário descreve os percalços de quase três décadas que envolveram a produção de *The Thief and the Cobbler*, incluindo entrevistas com membros da equipe de animadores e cenas raras de arquivo com os principais protagonistas do projeto, contendo imagens de Williams da época e trechos de animação não finalizados.

Richard Williams recusou-se a tecer qualquer comentário sobre seu projeto mais duradouro e pessoal, inclusive sobre a última versão disponibilizada por internautas e o documentário dirigido por Schreck (embora tenha recebido uma cópia do filme). Após a decepção com os tropeços contratuais em que perdeu os direitos pela finalização do filme, Richard passou a lecionar cursos sobre metodologia e técnicas primordiais da animação de personagens para grandes estúdios da indústria, como DreamWorks, Blue Sky Animation entre outros. O sucesso dessas palestras levou ao lançamento do livro *The Animator's Survival Kit* em 2001, no qual Williams generosamente busca transmitir à nova geração de animadores todo o conhecimento sobre a articulação dos princípios cinéticos que regem a animação de personagens. Fundamentos disseminados na década de 1940 e que foram ensinados a Williams pelos animadores daquela geração, quando estes, simultaneamente, trabalharam em cenas de *The Thief and the Cobbler*. Em 2008, foi lançada uma caixa com dezesseis DVDs idealizados e animados por Williams (*The Animator's Survival Kit Animated*), exemplificando as cenas de animação discutidas no livro. Interessante notar que algumas dessas cenas de animação a lápis são originárias de *The Thief and the Cobbler*, tanto no livro quanto nos DVDs, embora Williams nunca referencie esses desenhos ao projeto que os criou. A grande ironia é que nas cenas desse filme inacabado estão impressos os últimos desenhos de grandes mestres da animação norte-americana, doutores da animação caricatural que possibilitaram a Williams não apenas articular melhor o movimento de suas figuras, como materializar seus sonhos mais absurdos. Na impossibilidade de trazê-los à luz do dia, conforta saber que este legado à arte do cinema de animação continua, pelo menos, arquivado e conservado em condições tecnológicas adequadas.

Nesse sentido, o referido filme é o testemunho do grande potencial artístico que reside no cinema de animação industrial. As artes de verdadeiros estetas do movimento, que representam o apogeu clássico da animação, estão imbricadas neste trabalho, o que sugere considerações sobre a dicotomia arte e indústria na animação de personagens. É, no mínimo, curioso entender como um artista tão experiente em relação às diretrizes da indústria, quanto Richard Williams, se recusou a adequar suas ambições estéticas pessoais às normas de mercado. Ele, mais do que ninguém, sabia das consequências contratuais do não cumprimento de prazos estabelecidos com a indústria de entrete-

nimento hollywoodiana (seu trabalho na animação em *Roger Rabbit* foi um êxito de realização). Surpreendentemente, Williams sucumbiu à expectativa que ele próprio idealizara para sua obra, impedindo-a, de maneira um tanto paradoxal, de chegar ao público como ele a concebera.

No entanto, a partir do ano de 2013, Richard Williams tomou a decisão de exibir em cinemas especializados, museus e festivais internacionais de animação sua trajetória profissional em uma retrospectiva de carreira. Em um ato de admirável surpresa, o diretor quebrou o silêncio e *The Thief and the Cobbler* foi não apenas mencionado pelo seu criador, mas exibido publicamente. Williams utilizou uma última cópia de trabalho sob seu controle (*workprint* de 13 de maio de 1992, contendo o subtítulo de *The Thief and the Cobbler: A Moment in Time*) e ainda participou de debates subsequentes às exibições¹⁵. Esta versão *workprint* do diretor encontra-se agora preservada pela Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS), com sede em Los Angeles (EUA), na sessão “The Art Babbitt Collection” (em conjunto com os arquivos dos filmes de animação que Babbitt participou)¹⁶.

Assim como grandes artistas tiveram sua obra mutilada pela ganância da indústria cinematográfica, como Erich von Stroheim, no cinema mudo, em filmes como *Ouro e maldição* (*Greed*, EUA, 1924) – que dos seus originais 42 rolos de película passou a ter 10 no lançamento da época, tornando-se um dos 10 filmes perdidos da lista do American Film Institute¹⁷ – ou Orson Welles, no cinema sonoro, em *Soberba* (*The Magnificent Ambersons*, EUA, 1942) – que teve cerca de 50 minutos de filme cortado e destruído – o cinema de animação tem em Richard Williams um representante dentre tantos talentos prejudicados. Como diretor octogenário, Williams continua animando, mas com produção independente, visando a manter intacta a integridade artística de seus projetos. Na era dos processos digitais de animação, o diretor lançou um filme totalmente animado por ele em desenho (grafite e papel), contendo resultados estéticos relevantes no campo da animação de personagem e ironicamente indicado ao Oscar de curta-metragem de animação em 2016 (*Prologue*, Reino Unido, 2015).

Infelizmente, o cinema, enquanto organização lucrativa, tem sido impiedoso com esses artistas visionários. A indústria aceita e investe em produções artísticas, desde que estas se adequem a seu sistema de produção (de cumprimento de prazos e orçamentos), estrutura narrativa (na interferência de produtores na história) e padrões de rentabilidade junto ao grande público. Assim como Stroheim ou Welles – que após *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, EUA, 1941) perdeu o aval financeiro e artístico da indústria para se expressar com liberdade criativa, em filmes como *A marca da maldade* (*Touch of Evil*, EUA, 1958) – Richard Williams pós-*The Thief and the Cobbler* padece no limbo artístico entre a produção e distribuição hollywoodianas.

¹⁵ Em: *Richard Williams to Screen his Director's Cut of "The Thief And The Cobbler"* Dec. 10th. Disponível em: <<http://www.indiewire.com/2013/11/richard-williams-to-screen-his-directors-cut-of-the-thief-and-the-cobbler-dec-10th-124623/>> (acesso em 29/07/2016). *Richard Williams To Present "The Thief and the Cobbler" Director's Cut At Ancey*. Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/festivals/richard-williams-to-present-the-thief-and-the-cobbler-directors-cut-at-ancey-108856.html>> (acesso em 29/07/2016). *Richard Williams To Present "The Thief and the Cobbler" Director's Cut At Moma*. Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/events/richard-williams-present-thief-cobbler-workprint-moma-142509.html>> (acesso em 16/08/2016).

¹⁶ Em: OSCAR – Academy Film Archive. Disponível em: <www.oscars.org/film-archive/collections/art-babbitt-collection-0> (acesso em 16/08/2016)

¹⁷ American Film Institute. Disponível no site oficial: <<http://www.afi.com/members/catalog/DetailView.aspx?s=1&Movie=9506>> (acesso em 28/08/2016).

REFERÊNCIAS

AMID. *Thief and the Cobbler: The Recobbled Cut*. Cartoon Brew, 24/06/2006. Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/old-brew/thief-and-the-cobbler-the-recobbled-cut.html>> (acesso em 27/07/2016).

AMID. *Richard Williams To Present 'The Thief and the Cobbler' Director's Cut At Moma*. Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/events/richard-williams-present-thief-cobbler-work-print-moma-142509.html>> (acesso em 16/08/2016).

CANEMAKER, John. *Auteurs in Animation, Part I: A Tribute to the Spirit of Annecy*. Animation Magazine, Westlake Village, v. 16, issue 5, n. 113, p. 35-38, may 2003.

CHUCK Jones: *Extremes and in-betweens, a life in animation*. Producer and Director: Margaret Selby. Burbank: Warner Home Video, 2002. 1 DVD (85 min).

BOWER, Eddie. *The Thief and the Cobbler Page – a website about Richard Williams*, 2006. Disponível em: <<http://www.thiefandthecobbler.com/>> (acesso em 26/07/2016).

BROWN, Todd. *Richard Williams' Lost Life's Work Restored By One Obsessive Fan... Twitch*, 05/06/2006. Disponível em: <<http://twitchfilm.net/news/2006/06/richard-williams-lost-lifes-work-restored-by-one-obsessive-fan.php>> (acesso em 27/07/2016).

DOBBS, Mike. *An Arabian Knight-mare*. Animato! (Nº 35). Disponível em: <<http://groups.google.com/group/rec.arts.animation/msg/e7fd132fc8aa689f>>(acesso em 27/07/2016).

FIALHO, Antonio. *Desvendando a Metodologia da Animação Clássica*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2005. (Dissertação, Mestrado em Artes).

I drew Roger Rabbit. Director: Tom Gutteridge. United Kingdom, 1988 (TV featurette).

LURIO, Eric. *Arabian Nightmare*, 1995. Disponível em: <<http://www.vmresource.com/thief/lurio.html>> (acesso em 27/07/2016).

Persistence of Vision - Documentary (Official Page). Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/PersistenceOfVisionOfficialDocumentaryPage/>> (acesso em 27/07/2016).

Persistence of Vision. Producer and Director: Kevin Schreck. Nova York: Kevin Schreck Productions, 2012. 1 DVD (83 min).

SUMMER, Edward. *The Animator Who Never Gave Up – The Unmaking of a Masterpiece*. Films in Review, 1996. Disponível em: <<http://www.vmresource.com/thief/edsummer.html>> (acesso em 27/07/2016).

The Animator's Survival Kit Animated. Producer and Director: Imogen Sutton. Animation: Neil Boyle, Richard Williams. Bristol: Richard Williams Animation Masterclass, 2008. 16-DVD box-set.

THE THIEF and the cobbler: recobbled cut Mark 4 (Rough). Director: Richard Williams. Restoration and editing attempt: Garrett Gilchrist. 2013. 126 min. Disponível em: <<http://www.youtube.com/playlist?list=PL18B0CA620B61D076>>. (acesso em 01/08/2016).

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. *Disney Animation – The illusion of Life*. New York: First Hyperion Edition, 1981.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. London: Faber and Faber, 2001.