

WANDER LÚCIO ARAÚJO QUINTÃO

## **O APRENDIZ DE FEITICEIRO**

WALT DISNEY E A EXPERIÊNCIA NORTE-AMERICANA NO  
DESENVOLVIMENTO DA EXPRESSÃO CINEMATOGRAFICA DO  
CINEMA DE ANIMAÇÃO

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes da UFMG

2008

WANDER LÚCIO ARAÚJO QUINTÃO

## **O APRENDIZ DE FEITICEIRO**

WALT DISNEY E A EXPERIÊNCIA NORTE-AMERICANA NO  
DESENVOLVIMENTO DA EXPRESSÃO CINEMATOGRAFICA DO  
CINEMA DE ANIMAÇÃO

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Arte e Tecnologia da Imagem.

Orientador: Prof. Dr. Heitor Capuzzo Filho

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes da UFMG

2008

Quintão, Wander Lúcio Araújo, 1964-

O aprendiz de feiticeiro: Walt Disney e a experiência norteamericana no desenvolvimento da expressão cinematográfica do cinema de animação / Wander Lúcio Araújo Quintão. – 2008.

267, [4] f. : il.

Orientador: Heitor Capuzzo Filho

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2007.

1. Cinema de animação – História – Teses 2. Desenho animado – História – Teses 3. Disney, Walt, 1901-1966 – Crítica e interpretação – Teses 4. Animação (Cinematografia) – Teses I. Capuzzo, Heitor, 1954-II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes III. Título.

CDD: 778.5347



**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**

ASSINATURA DA BANCA EXAMINADORA NA DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE  
**WANDER LÚCIO ARAÚJO QUINTÃO**, N° DE REGISTRO 2004237257.

Titulo:

**“O aprendiz de feiticeiro: Walt Disney e a experiência norte-  
americana no desenvolvimento da expressão  
cinematográfica do cinema de animação**

---

Prof. Dr. Heitor Capuzzo Filho – Orientador - Depto. FTC/EBA/UFMG

---

Profa. Dra. Ana Lúcia Menezes de Andrade – Titular – FTC/EBA/UFMG

---

Prof. Dr. Paulo Antônio Pereira – Titular - PUC/MG

Belo Horizonte, 23 de março de 2007.

Para meu filho, Gustavo  
os meus pais, Maria e Rubem  
e os irmãos Maíza, Eliane e Alisson.

## AGRADECIMENTOS

Ao Professor Heitor Capuzzo, orientador desta pesquisa e de grande parte de meu pensamento sobre o cinema e o seu efeito expandido, por sua amizade e generosidade, por sua disponibilidade, e por tornar acessível o acervo filmográfico e bibliográfico do *mídia@rte* e também o seu acervo particular.

À Prof<sup>a</sup>. Ana Lúcia Andrade, pelo exemplo, por seus ensinamentos, sua amizade e por sua generosidade sempre.

À Prof<sup>a</sup>. Érika Savernini, por sua amizade, pelo olhar poético e crítico sobre o cinema e sobre seus alunos e amigos.

À Prof<sup>a</sup>. Lucia Pimentel, pelos ensinamentos, pela amizade, carinho e por ter me apresentado o caminho da pesquisa em artes.

Ao Prof. Evandro Lemos da Cunha, pela primeira e estimulante leitura do primeiro capítulo deste trabalho, ao lado da Prof<sup>a</sup>. Lúcia Pimentel, por sua generosidade e disponibilidade.

Ao Prof. Vlad Eugen Poenaru, por sua amizade, seus ensinamentos e sinceridade, sempre generosos.

Ao Paulo Barbosa, meu colega de mestrado e amigo, por sua valiosa contribuição.

À Zina Pawlowski de Souza e Edmea Pizzani, pelo auxílio e o carinho em todas as horas.

À todos os meus amigos e colegas, pela presença, sentimentos e pensamentos, tão valiosos e tão generosamente compartilhados.

*O mundo dos desenhos animados é aquele de nossa imaginação, um mundo no qual o sol, a lua, as estrelas e todas as coisas vivas obedecem às nossas ordens. Nós recolhemos um pequeno personagem de nossa imaginação e, se ele torna-se desobediente, nós o suprimimos com um golpe negligente de borracha. Nossos materiais são tudo aquilo que o cérebro pode imaginar e que a mão pode desenhar, toda a experiência humana: o mundo real da paz e da guerra e os mundos de sonhos, a cor, a música, o som e, sobretudo, o movimento. É uma atividade fascinante, mas para explicá-la devemos falar de pinos e de folhas de exposição, de quadros e de croquis, de tempos de base e de sessões na caixa de suor, de tempos acústicos e de osciladores de audiofrequência. Também a história do desenho animado é desde já um imenso emaranhado de dados.*

*Walt Disney*

## RESUMO

Analisa a contribuição de Walt Disney e de seus colaboradores no desenvolvimento da expressão cinematográfica do cinema de animação, a partir da elaboração do panorama histórico, técnico e estético do filme animado. O período estudado abrange o início do século XX, na Europa, até o final da década de 1930, nos Estados Unidos da América, desde o surgimento das técnicas rudimentares de animação, com os seus descobridores e principais divulgadores, até os curtas-metragens animados pelos estúdios e realizadores norte-americanos das décadas de 1910 até 1930, principalmente Walt Disney, desde os anos iniciais de sua formação até 1937. Objetiva compreender e definir a influência e a participação dos principais nomes envolvidos no aprimoramento do desenho animado, principal técnica empregada pelos estúdios norte-americanos. Procurou-se manter uma seqüência cronológica, base para a análise de filmes representativos, considerados essenciais para o entendimento do desenvolvimento e das mudanças técnicas e estéticas na arte do filme animado. Examinaram-se filmes representativos produzidos nas primeiras quatro décadas do século XX, analisando algumas de suas principais inovações e confrontando as observações com as críticas de realizadores e estudiosos da história do cinema de animação. O foco principal da pesquisa é a transposição da linguagem clássica do cinema para a modalidade do cinema de animação, principalmente no desenho animado. Fato que se deu, com maior ênfase, a partir da série Silly Symphony, da Disney, alicerce para a elaborada revolução técnica e estética responsável pela experimentação e mudanças que possibilitaram o desenvolvimento dos longas-metragens de animação do estúdio. Por isso, a análise dedicada a esse período histórico da Disney é a chave para a compreensão do estilo de animação desenvolvido pelo estúdio e que se tornou um padrão de qualidade da indústria cinematográfica do filme animado. Dentre as considerações finais, destaca-se a necessidade de se propiciar uma melhor educação em artes visuais e audiovisuais, objetivando a formação de um espectador de filme animado mais consciente e esteticamente preparado para a fruição desta arte. A qual se evidencia como imprescindível quando se visa à formação de mão-de-obra especializada para o aprimoramento e expansão do cinema de animação do Brasil.

## ABSTRACT

### THE SORCERER'S APPRENTICE: WALT DISNEY AND THE NORTH AMERICAN EXPERIENCE IN THE DEVELOPMENT OF THE CINEMATOGRAPHIC EXPRESSION OF ANIMATION MOVIES.

This work analyzes Walt Disney's and his collaborators' contribution to the development of cinematographic expression of animation movies, from the elaboration of the historical, technical and aesthetical panorama of animated film. The time frame studied includes the beginning of the twentieth century in Europe, until the end of the 1930s in the United States of America, from the appearance of the rudimentary techniques of animation, with their creators and main supporters, the animated short films made by the north american studios and enterprisers from the 1910s to the 1930s, mainly Walt Disney, from his early years until 1937. The aim of this work is to understand and to define the influence and the participation of the main names involved in the improvement of animated drawing, a main technique used by north american studios. We tried to maintain a chronological sequence, as a base for the analysis of representative films which are considered essential for the understanding of the development and of the technical and aesthetical changes in the art of animated film. Representative films produced in the first four decades of the twentieth century were examined, some of their main innovations were analyzed and the observations were confronted with the critics of enterprisers and scholars. The main focus of the research is the transposition of the classic language of the movies into the language of animation, mainly in cartoons. This movement started, with larger emphasis, with Disney's Silly Symphony series, which was the foundation for the elaborated technical and aesthetical revolution responsible for the experimentation and the changes that made the development of studio's animation films possible. Therefore, a dedicated analysis to that historical period of Disney is the key for the understanding of the animation style developed by the studio, which turned into a modal of quality of the cinematographic industry of animated film. Among the final considerations, the need to provide a better education in visual and audiovisual arts stands out, aiming to educate the spectators into being more conscious and more aesthetically prepared to experience, an evidently indispensable characteristic when the improvement of skilled labor formation is sought along with the expansion of animated movies in Brazil.

# SUMÁRIO

1	Introdução.....	1
2	<i>A Invenção do Cinema de Animação .....</i>	8
3	<i>O Nascimento da Indústria do Desenho Animado.....</i>	59
4	<i>Disney: as Primeiras Notas de uma Sinfonia Silenciosa .....</i>	117
5	<i>Silly Symphonies: Nasce a Narrativa Clássica de Walt Disney .....</i>	164
6	<i>Considerações Finais .....</i>	236
	Referências .....	257
	Anexo 1 Filmografia .....	263

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- 001 Edwin G. Lutz – “The Lighting Sketcher” (LIFE, 1897).  
FONTE – CRAFTON, 1993. p. 49.
- 002 Birt Acres: Peinture à l’envers, com Tom Merry (Inglaterra, 1898)  
FONTE – CRAFTON, 1993. p. 51.
- 003 Georges Méliès : Le Voyage Dans La Lune (França, 1902).
- 004 Blackton: The Enchanted Drawing (EUA, 1900)  
FONTE – CRAFTON, 1993. p. 53.
- 005 Blackton: Humorous Phases of Funny Faces (EUA, 1906)
- 006 Blackton: The Haunted House (EUA, 1907)  
FONTE – CRAFTON, 1993. p. 15.
- 007 Segundo de Chomón: O Hotel Elétrico (França, 1908)
- 008 Segundo de Chomón: Le Théâtre de Petit Bob (França, 1909)
- 009 Segundo de Chomón: Sculpteur Moderne (França, 1908)
- 010 Arthur Melbourne Cooper: Dreams of Toyland (Reino Unido, 1908)  
FONTE – BENDAZZI, p. 41; CRAFTON, 1993, p. 224.
- 011 Walter R. Booth: The Sorcerer’s Scissors (Reino Unido, 1907)
- 012 Emile Cohl com bonecos do filme Le Tout Petit Faust (França, 1910)
- 013 Projeto de bonecos articulados para Le Peintre néo-impressionniste (França, 1910) FONTE – CRAFTON, 1993, p.77.
- 014 Emile Cohl : Le Cauchemar de Fantoche (França, 1908)  
FONTE – LO DUCA, p. 19.
- 015 História em quadrinhos de McCay - Little Sammy Sneeze (1904)
- 016 Daumier - Les Poires (França, 1834)  
FONTE – GOMBRICH,
- 017 Edison – The Sneeze (EUA,1899)
- 018 Winsor McCay - Petit Sammy Eternue (1906)  
FONTE: COCONINO
- 019 Muybridge , "Pandora" saltando um obstáculo (1887)  
FONTE: DOVER PUBLICATIONS
- 020 Winsor McCay – Petit Sammy Eternue (1906)  
FONTE: COCONINO
- 021 Winsor McCay - Little Nemo in Slumberland (EUA, 1911)

- 022 Winsor McCay - Little Nemo in Slumberland (EUA, 1911)
- 023 Winsor McCay - Como um Mosquito Opera (EUA, 1912)
- 024 Winsor McCay - Gertie the Dinosaur (EUA, 1914)
- 025 Winsor McCay - Gertie the Dinosaur (EUA, 1914)
- 026 Winsor McCay – Gertie the Dinosaur (EUA, 1914)
- 027 Emile Cohl – desenho de personagem em movimento sucessivo e em perspectiva.  
FONTE – LO DUCA, p. 23.
- 028 Winsor McCay - O Naufrágio do Lusitânia (EUA, 1918)
- 029 Winsor McCay - The Centaurs (EUA, c. 1918-21)
- 030 Winsor McCay: Desenhos com marcas de registro (cross-hairs) de Gertie the  
Dinosaur (EUA, 1914).
- 031 Desenhos de Bill Nolan ilustrando o Slash System: cada pose de desenho  
recortado é sobreposto ao cenário a cada exposição.
- 032 Raoul Barré (Edison): Animated Grouch Chasers (EUA, 1915).  
FONTE – BENDAZZI, p. 18.
- 033 Raoul Barré (IFS): The Phable of de Phat Woman (EUA, 1916).
- 034 Earl Hurd (Bray): Bobby Bumps starts a lodge (EUA, 1916).
- 035 Paul Terry – amostra de realizações, como artista, roteirista ou produtor de 1915 a 1966.
- 036 Van Beuren Studio: Tirinha do personagem “Cubby Bear” para promover os  
cinemas da RKO (1934).
- 037 Van Beuren Studio: Tom and Jerry
- 038 Fleischer Studio: Rotoscópio. FONTE: FLEISCHER, 2005.
- 039 Max Fleischer : Ilustração integrante do pedido de patente do Rotoscópio, de 1917.
- 040 Max e Dave Fleischer : Koko , o palhaço
- 041 Blackton - Humorous Phases of Funny Faces (EUA, 1900). FONTE: MALTIN, p. 02.
- 042 Max e Dave Fleischer: The Old Man of the Mountain (EUA, 1933).
- 043 Ub Iwerks – The Headless Horseman (EUA, 1934).
- 044 Pat Sullivan e Otto Messmer – Felix Saves the Day (EUA, 1922).
- 045 Max e Dave Fleischer - Bedtime (EUA, 1923).
- 046 Winsor McCay – The Pet (EUA, 1921).
- 047 Max Fleischer - Pedido de Patente do Processo 3D – Detalhe.
- 048 Max e Dave Fleischer – Poor Cinderella (EUA, 1934).
- 049 Max e Dave Fleischer – Poor Cinderella (EUA, 1934).
- 050 Max Fleischer – Artigo sobre processo 3D revista Modern Mechanix, de Julho de 1936.

- 051 Max Fleischer – Artigo sobre processo 3D da revista Popular Science Monthly, de Novembro de 1936.
- 052 Max Fleischer – Little Swee'Pea (EUA, 1936).
- 053 Max Fleischer – Detalhe do mecanismo do processo 3D (Popular Science Monthly).
- 054 Max Fleischer – Detalhe do mecanismo do processo 3D (Popular Science Monthly).
- 055 Max Fleischer – Vista esquemática do processo 3D do Fleischer Studio.
- 056 Max Fleischer – Detalhes do artigo sobre o processo 3D (Popular Science Monthly).
- 057 Max e Dave Fleischer : o mecanismo do Bouncig Ball.
- 058 Fleischer Studio – Preparação para gravação de um episódio de bouncing ball - da direita para esquerda: Chas Sheltar, Louis Fleischer e Max Fleischer. FONTE: FLEISCHER, 2005.
- 059 Fleischer: Rudy Valle Melodie (EUA, 1932).
- 060 Sullivan Studio: O gato Félix, de 1919 ao início dos anos 1930.
- 061 Equipe da Kansas City Ad Service, Disney está sentado sobre o corrimão de tijolos, à direita. Ub Iwerks é o sétimo a partir da direita. À direita, Disney no estúdio de Kansas City. FONTE – FINCH, p. 13.
- 062 Disney - Título, letreiros iniciais e personagens de The Four Musicians of Bremen (EUA, 1922).
- 063 Disney Laugh-O-Grams – The Four Musicians of Bremen (EUA, 1922)
- 064 Sullivan e Messmer – Felix Saves the Day (EUA, 1922).
- 065 Animador Leon Searl - Krazy Kat and Ignatz Mouse at the circus (EUA, 1916): Criação de George Herriman
- 066 Disney trabalhando no estúdio Laugh-O-Grams, 1922. FONTE – FINCH, p. 15.
- 067 Disney – Virginia Daves em Alice's Day at Sea (EUA, 1923).
- 068 A equipe de Disney com a atriz Margie Gay, que interpretava Alice. FONTE – FINCH, p. 16
- 069 Margie Gay em Alice the Fire Fighter (EUA, 1926).
- 070 Disney – Sequência de Alice Chops the Suey (EUA, 1925).
- 071 Disney – Detalhe de cena de Bright Lights (EUA, 1928).
- 072 Disney – Detalhe de cena de Alice's Wonderland (EUA, 1922).
- 073 Disney – Detalhes de seqüência de Crazy Plane (EUA, 1928).
- 074 Disney – Detalhes de seqüências de Trolley Troubles (EUA, 1927).
- 075 Disney – Detalhes de seqüências de Plane Crazy (EUA, 1928).
- 076 Disney – Oh, What a Knight (EUA, 1928).
- 077 Disney – The Gallopin' Gaucho (EUA, 1928).

- 078 Disney – Detalhes de cena final de The Gallopin' Gaucho (EUA, 1928).
- 079 Warner – Première do filme The Jazz Singer (EUA, 1927).
- 080 Disney – Detalhe de Steamboat Willie (EUA, 1928).
- 081 Disney – Folha de continuidade de Steamboat Willie (EUA, 1928). FONTE – FINCH, p. 22.
- 082 Disney – Folha de continuidade de The Carnival Boy (EUA, 1929). FONTE – FINCH, p. 24.
- 083 Disney – The Barn Dance (EUA, 1928).
- 084 Disney – When the Cat's Away (EUA, 1929).
- 085 Disney – Do Outro Lado do Espelho (EUA, 1936). FONTE – FINCH, p. 37.
- 086 Disney – Cartaz publicitário para A Dança dos Esqueletos (EUA, 1929).
- 087 Salomon van Rusting – “The king is dead; Long live the king” (Alemanha, 1736).
- 088 Disney – A Dança dos Esqueletos (EUA, 1929).
- 089 Disney – The Skeleton Dance (EUA, 1929).
- 090 Winsor McCay – Little Nemo (1910) e Disney – The Skeleton Dance (EUA, 1929).
- 091 Disney – Sessão de gravação musical do estúdio Disney.
- 092 Dodecaedro e os Doze Princípios Fundamentais da Animação.
- 093 Disney – Springtime (EUA, 1929).
- 094 Disney – Os Pássaros e suas Penas (Birds of a Feather, EUA,1931).
- 095 Disney – O Patinho Feio (The Ugly Duckling, EUA,1931).
- 096 Disney – Só Cachorros ( Just Dogs, EUA,1932).
- 097 Walter Lantz – The King of Jazz ( EUA,1930).
- 098 Disney – Cartaz de Flores e Árvores (EUA,1932).
- 099 Disney – Desenho de produção: A Tartaruga e a Lebre (EUA,1934).
- 100 Disney – Os Três Porquinhos (EUA, 1933).
- 101 Disney - Desenhos de produção: The Moose Hunt (EUA, 1931) - Mickey's Pal Pluto (EUA, 1933) - Pluto's Quin-Puplets (EUA, 1937) - Society Dog Show (EUA, 1939).
- 102 Disney – Antecipação que indica que Oswald tira um sanduíche de seu bolso. FONTE – THOMAS & JOHNSTON, 1995, p. 52.
- 103 Disney – Antecipação: Pato Donald. FONTE – THOMAS & JOHNSTON, 1995, p. 52.
- 104 Disney – Reunião da equipe em frente a um storyboard. THOMAS & JOHNSTON, 1995, p. 200.
- 105 Disney – A Deusa da Primavera (EUA, 1934).
- 106 Disney – A Feira dos Biscoitos (EUA, 1935).
- 107 Disney – Mae West e Jenny Wren: Quem Matou Cock Robin? (EUA, 1935).
- 108 Disney – Câmera Multiplano em uso nos estúdios. FONTE – MALTIN, 1987, p. 52.

- 109 Disney – O Velho Moinho (EUA, 1937).
- 110 Disney – O Patinho Feio (EUA, 1939).
- 111 Disney – Norm Ferguson: estudo de expressões para Pluto.

## INTRODUÇÃO

O cinema de animação é uma arte que, embora centenária, ainda precisa ser mais bem conhecida. E não apenas pelos produtores e estudiosos das imagens. A história do cinema de animação reflete o desenvolvimento de uma arte que dá ao homem a capacidade de trabalhar expressivamente com imagens, tempo e tecnologia, produzindo uma das mais fascinantes formas de representação da cultura contemporânea, em todos os níveis.

A escolha de um tema específico para se pesquisar, para se dedicar quase integralmente e por um considerável período de tempo, inicia-se pela indagação, a partir do senso comum, de que se tudo já foi dito, por que escrever? A mesma pergunta foi feita pelo escritor mineiro Eduardo Frieiro, e é dele também a resposta: “Tudo já foi dito, mas não por nós. Cada geração refaz a seu modo o que as precedentes fizeram”<sup>1</sup>. É esse entendimento capital que anima o desenvolvimento desta abordagem, tornando-se ainda mais necessário quando se constata os seguintes pontos: a literatura específica sobre o cinema de animação é ainda escassa, principalmente no Brasil. O acesso ao livro importado está limitado pelo domínio de outro idioma, notadamente o inglês (mas não somente). E mesmo quando ultrapassado esse limite, o desconhecimento de uma bibliografia básica torna difícil apreender a extensão e as características específicas do cinema de animação. Isso distancia o estudante e o pesquisador da compreensão precisa dos conceitos e princípios fundamentais desta área de conhecimento. Acrescente a tudo isso o fato, também elementar, de que a literatura estrangeira apresenta-se dirigida para as necessidades próprias dos países que representam e para os quais são, inicialmente, direcionadas. Portanto, escrever sobre cinema e, neste caso específico, sobre o cinema de animação, não é apenas uma questão de

---

<sup>1</sup> FRIEIRO, Eduardo. *Basileu*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1981. p. 41.

tradução e/ou de facilitação de acesso ao conhecimento. É também uma necessidade de expor os fatos através da nossa percepção e direcioná-los às nossas necessidades e carências bem como às nossas qualidades e valores.

A realização de estudos e pesquisas que abordam o universo da arte e do cinema, devido a sua extensão e sua complexidade, é sempre instigante e desafiadora. Inicialmente, pretendia-se traçar um amplo panorama, que incluísse desde as primeiras manifestações artísticas relacionadas à representação da imagem e, principalmente, a imagem que representa as ações dos homens e dos animais, passando pelos primeiros experimentos de projeção de imagem, até o cinema de animação digital. Seriam abordados, com certa profundidade, desde os registros rupestres até os principais nomes envolvidos no desenvolvimento que precedeu ao surgimento do cinematógrafo, como Athanasius Kircher e seu antológico texto *Ars Magna Lucis et Umbrae* (A Grande Arte da Luz e da Sombra) e Emile Reynaud e seu Praxinoscópio, dentre outros nomes importantes. Essa ambição foi domada pela observação, feita pelo professor Heitor Capuzzo, de que o meu modo de escrever exigia um detalhamento que me afastava de um espectro tão grande quanto o pretendido inicialmente<sup>2</sup>. Relendo minha bibliografia básica, deparei-me com a definição de cinema de animação dada pelo professor Marcelo Tassara<sup>3</sup> e, por intermédio desses dois mestres, apreendi o foco inicial que permitiu a concretização deste trabalho.

Decorrido aproximadamente um século, o cinema de animação continua a se desenvolver, criando novas possibilidades como entretenimento, ciência, tecnologia e arte. Voltar ao começo do século passado para investigar um fenômeno que se caracterizava mais por seu apelo popular e, principalmente, a opção de concentrar esta análise no trabalho de alguns homens, ou em grupos formados e liderados por esses homens, mostrou-se imprescindível. E justificase ao se verificar que os fundamentos e os princípios por eles desenvolvidos são ainda a energia desta arte que soube tão bem e tão profundamente expressar o seu primeiro século de existência.

---

<sup>2</sup> Também contribuiu a existência, em língua portuguesa, de autores que consagraram textos ou livros a esses importantes predecessores do cinema, dentre eles, Arlindo Machado (*Pré-cinemas & pós-cinemas*, 1997), Alberto Lucena Junior (*A arte da animação : técnica e estética através da história*, 2002) e Laurent Mannoni (*A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*, 2003).

<sup>3</sup> Cf. capítulo 1, p. 10.

A história do cinema de animação norte-americano, especificamente do desenho animado – linha principal de desenvolvimento eleita pela indústria cinematográfica de Nova York e de Hollywood – mostra-se vibrante ao mesmo tempo em que oferece pontos nebulosos e confusos. Muitas dessas passagens enigmáticas são características de qualquer processo histórico, principalmente em um meio que se notabilizou pela fragilidade do suporte, o que acarretaria a perda da maior parte dos filmes realizados até a Segunda Guerra Mundial. Some-se a isso a pouca consideração recebida pelo cinema de animação como forma de arte ou de cultura popular. Deve-se destacar, ainda, que uma das características que mais prejudicam as pesquisas que abordam as primeiras animações (e que acontecia, talvez, por este ser considerado como um produto comercial, mais do que artístico e cultural) é o fato de que, nos estúdios, era praxe não definir, com muita clareza, as atribuições de cada participante do processo. Nos anos iniciais da indústria, o animador que aparecia como responsável pelo filme era escolhido quase ao acaso, seguindo um sistema de crédito rotativo. Em outras palavras, todo artista entrava como responsável por algum filme. Primeiro, pela inexistência de controle das atribuições e funções de cada um. Segundo, porque todos os artistas trabalhavam, de modo muito livre, nos mesmos filmes e até nos mesmos personagens.

Conhecer o percurso do cinema de animação, suas dificuldades, seus principais obstáculos e as soluções encontradas é essencial para entender a evolução técnica e a importância de realizadores e estúdios que levaram ao desenvolvimento dessa arte, que por sua agilidade e alcance tornou-se tão característica do século XX. Conforme De Sanctis, citado por Umberto Eco:

“A retórica e a história, ou seja, as leis gerais e os elementos sociais, são cognições preliminares que podem servir de base a um trabalho crítico, mas ainda não são a crítica... A história dá-nos o facto puro, o conteúdo abstracto da poesia, a matéria-prima e inorgânica comum a todos os contemporâneos”<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> ECO, Umberto. *A definição da arte*. São Paulo: Martins fontes, 1986, p. 41.

Como afirma De Sanctis, o conhecimento histórico pode fundamentar a crítica e esta pode tornar-se uma aliada no desenvolvimento dos profissionais envolvidos no fazer artístico, seja como realizadores, seja como educadores ou como estudiosos. Isso se alcança pelo domínio dos conceitos envolvidos. Como afirma José Ortega y Gasset, citado por Edith Derdyk,

"Sem o conceito não saberíamos bem onde começa e onde acaba uma coisa; como impressões as coisas são fugazes, fugidias, deslizam de nossas mãos e não as possuímos. O conceito, interligando umas com as outras, acaba por fixá-las e aprisioná-las."<sup>5</sup>

Ao lado da crítica, fundamentada no conhecimento histórico e prático, a necessidade da apreensão dos conceitos relacionados às especificidades cinematográficas do cinema de animação torna-se elementar ao desenvolvimento técnico, artístico e estético dos profissionais que atuam nesta área, mesmo que indiretamente.

O cinema de animação consiste numa contínua busca e numa conquista dos animadores espalhados pelo mundo todo, desde os primeiros anos. O desenho animado clássico é uma vertente que tem em Disney, com a essencial participação de sua equipe, o seu mais importante realizador e desenvolvedor, mas não o único.

Walt Disney foi um aprendiz de cinema. Ele iniciou-se, ainda no Kansas, aprendendo através de manuais os princípios dessa magia e através dos filmes animados que chegavam a sua cidade. Disney foi o aprendiz de feiticeiro que se transformou no grande mestre da criação do desenho animado clássico. Como o maestro de uma sinfônica, reuniu em torno de si os melhores artistas disponíveis, extraindo o melhor de cada um, ao permitir que trabalhassem juntos e em harmonia, realizando em equipe muito mais do que se realizaria individualmente ou em pequenos grupos. De modo algum se afirma que, individualmente ou em grupo, os animadores da Disney não se destacariam – eram (grandes) artistas e encontrariam seus próprios caminhos e suas próprias respostas. Mas Disney deu a todos, inclusive a ele próprio, a possibilidade de

---

<sup>5</sup> DERDYK, Edith. *Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil*. São Paulo: Scipione, 1994, p. 82.

realizar algo impensável para a sua época: uma obra desta grandeza e importância que, mesmo após tantos estudos já realizados, ainda oferece muitas possibilidades e desafios, necessários para uma compreensão mais ampla, não apenas do trabalho do próprio estúdio, mas também para o entendimento de todo o cinema de animação.

O cinema de Walt Disney é essencial para todos aqueles que pretendem se aprofundar no conhecimento da expressão da imagem em movimento, como arte e como técnica, principalmente aquelas imagens criadas artificialmente pelo artista e que têm em si a síntese da expressão humana. Isso é feito através de representações que conseguem, como a música, alcançar elementos impossíveis de serem atingidos a não ser por determinados e específicos meios, no caso, pelo cinema de animação – uma arte que possibilita mais um caminho para a compreensão da alma humana. O filme animado é substanciado pela imagem em movimento, do quadro-a-quadro ou do pixel, sempre inerente e dependente do tempo para ser criado e para ser usufruído. Contudo, é também capaz de parar o fluxo do tempo ao atingir o espectador, capturado pela luz das imagens que buscam, essencialmente, alcançar no nosso âmago, o mais profundo dos nossos sentimentos e do nosso espírito.

Este estudo inicia-se a partir da definição do conceito de cinema de animação, apresentando alguns dos principais nomes pioneiros e alguns de seus esforços para o nascimento desta arte. Supõe-se que muitos nomes de realizadores e de obras, também influentes em seu tempo, tenham se perdido para sempre. Desse modo, o capítulo 1, “*A Invenção do Cinema de Animação*”, buscou traçar um panorama dos principais nomes e influências dos primeiros anos do cinema animado, pré-industrialização, fundamentais para a divulgação e expansão inicial desta nova forma de arte.

O capítulo 2, “*O Nascimento da Indústria do Desenho Animado*”, concentra-se no estabelecimento do cinema de animação, dentro dos EUA, mais especificamente em Nova York, durante as décadas de 1910 e 1920. Aqui, são destacados alguns dos principais nomes precursores dessa forte e notável indústria. Cabe observar que, como indústria e como um bom negócio nos Estados Unidos do início do século XX, o cinema de animação apresentava uma grande expansão no número de pessoas e estúdios

envolvidos na atividade. Grande parte desses não foi mencionada no presente estudo e outra parte considerável teve seus nomes apenas citados. Esta opção reflete, em parte, o espaço dado a esses realizadores na bibliografia sobre cinema de animação, mas visa principalmente atender à necessidade específica deste estudo, que é oferecer um panorama geral para a compreensão daquele período.

O capítulo 3, “*Disney: as Primeiras Notas de uma Sinfonia Silenciosa*”, introduz a participação de Walt Disney na indústria do desenho animado. Note-se que esta divisão objetiva unicamente criar uma seqüência mais linear para a trajetória desse artista e dos artistas ligados a ele. Historicamente, esses artistas estão referidos também no capítulo anterior, destinado aos pioneiros da indústria do cinema de animação. O capítulo 3 concentra-se nos filmes de Walt Disney, desde aqueles realizados ainda em Kansas City, apresentando e resgatando a sua importância histórica para o cinema de animação, das séries *Alice Comedies* e do Coelho Oswald. O capítulo analisa também a participação e a importância do personagem Mickey no desenvolvimento do cinema de Walt Disney.

O capítulo 4, “*Silly Symphonies: Nasce a Narrativa Clássica de Walt Disney*”, como o nome indica, concentra-se no desenvolvimento da série *Silly Symphonies* e em sua importância no desenvolvimento e na consolidação de um estilo de animação próprio – que, seguramente, foi uma das maiores contribuições de Walt Disney e de seus artistas para o cinema de animação e, de modo geral, para a própria história do cinema: o desenvolvimento artístico e técnico de recursos que permitiram a transposição da narrativa clássica para o mundo do desenho animado.

Este estudo, tendo como campo uma área tão ampla, mesmo procurando se concentrar, principalmente, na obra de Walt Disney, não conseguiria abranger toda a extensão da obra deste cineasta. Portanto, busca-se analisar alguns pontos importantes para a consolidação da expressão cinematográfica específica do cinema de animação, que antecedem ou foram contemporâneas às suas produções, mas que são fundamentais para a compreensão de seu trabalho e tiveram repercussão na história do cinema animado.

Um trabalho como este é evidentemente o resultado de uma grande união de esforços, ações e pensamentos, dos artistas e realizadores aqui citados e daqueles não mencionados, por razões de foco; dos estudiosos e autores cujas obras sustentam grande parte dos conceitos aqui defendidos. Dentre eles, os meus professores e, certamente, dos mestres dos meus mestres, pois as idéias que aqui estão foram lapidadas pelo olhar, pelo cuidado e pelo carinho com que ministraram suas aulas e escreveram seus livros. Sem esquecer também dos colegas e amigos, dentro da Escola de Belas Artes, da UFMG e também os que estão lá fora, em outras escolas e outras atividades, pois, às vezes, as idéias escolhem lugares e pessoas inusitadas para nascerem e se manifestarem.

Este estudo nasceu do desejo e compromisso de contribuir com o ensino e a educação em arte. Penso, portanto, que poderá ser útil a professores e estudiosos de outras áreas, também instigados a pensar sobre esta área do conhecimento. O cinema de animação, na forma do desenho animado e, atualmente, na forma da animação digital, é um dos primeiros meios de interação das crianças com o mundo das imagens. A priori, não se deve julgar determinado filme como ruim para a formação e a educação, principalmente, se se toma-se como base apenas a sua origem industrial. Deve-se, entretanto, conhecer ao máximo essa forma de expressão e de cultura popular, que participa intensamente do universo infanto-juvenil e, por este motivo, necessita ser compreendido e utilizado, como um bom aliado, através de abordagens que contemplem a interdisciplinaridade<sup>6</sup>.

O conhecimento da história do cinema de animação, bem como os conceitos envolvidos, permite não apenas perceber os aspectos culturais, econômicos e estratégicos que envolvem esta arte, mas também fundamentar estratégias para a utilização desse importante fator da cultura, seja do ponto de vista dos realizadores, dos estudiosos ou dos educadores.

---

<sup>6</sup> O cinema de animação não é destinado apenas ao universo infantil. E, a cada dia, a indústria tem maior interesse em expandir o seu público alcançando todas as faixas etárias. A ênfase dada (nesta introdução) ao público infanto-juvenil busca apenas ressaltar o valor de se compreender bem a arte da animação e aliá-la a educação, tanto por parte da família quanto da escola.

## 1

## A INVENÇÃO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

A importância do cinema de animação ultrapassa a questão da determinação precisa de seu nascimento ou de sua invenção. A análise dos fatos que definem o nascimento do filme animado torna-se essencial para ampliar o conhecimento de todas as ligações que implicam no desenvolvimento desta arte, que, ultrapassando todos os limites técnicos, chega ao século XXI vencendo e propondo novos desafios. A avaliação crítica, compreendendo a análise da bibliografia e da filmografia – direcionada aos momentos de renovação tecnológica determinantes no curso histórico do filme animado – permite demonstrar o inter-relacionamento entre a tecnologia cinematográfica, específica do cinema de animação, e a capacidade deste em ser bem-sucedido na sua busca por expressão e, em consequência, por espectadores.

As publicações atualmente existentes sobre animação destinam-se aos realizadores, experientes ou iniciantes, sendo em grande parte procedimentos técnicos e manuais de *como fazer*<sup>1</sup>. A literatura técnica já aparece nos primórdios do filme animado, e mesmo antes deste, considerando-se os já existentes para a fabricação dos brinquedos ópticos. Somente após a Segunda Guerra Mundial, quando a comunicação de massa torna-se objeto de pesquisa de vários estudiosos, o cinema de animação passa a ser abordado como meio de expressão, com características e valores próprios<sup>2</sup>. Essas abordagens de reflexão teórica e crítica tornaram-se essenciais não apenas ao aprimoramento técnico dos profissionais ligados diretamente à realização dos filmes, mas também a aqueles que atuam em atividades relacionadas à cultura e à educação.

---

<sup>1</sup> Deve-se notar que, em língua portuguesa, e especialmente no Brasil, o número de obras e publicações ainda é muito reduzido, mesmo após o (aumento de) interesse criado pelas novas tecnologias, e novas mídias, que utilizam e ampliam a área de estudo e atuação dos profissionais de cinema de animação.

<sup>2</sup> Na introdução de seu livro (p. xv), Giannalberto Bendazzi identifica essa preocupação somente a partir da década de 1970. Entretanto, não há como desconsiderar a precedência de autores como Lo Duca (*Le Dessin Animé*, Paris: Prisma, 1948) e Marie-Therese Poncet (*L'esthétique du Dessin Animé*, Paris: Nizet, 1952), dentre outros.

Vários fatores devem ser considerados ao se deparar com as diferenças de informações e critérios adotados no estudo do cinema, principalmente dos seus primeiros anos. Não sendo objetos deste estudo, esses fatores devem ser apreciados por influírem diretamente na disponibilidade e na qualidade das informações referentes ao estudo do cinema de animação.

Arlindo Machado observa que, para o nascimento do cinema, “Qualquer marco cronológico que possam [os historiadores] eleger como inaugural será sempre arbitrário, pois o desejo e a procura do cinema são tão velhos quanto a civilização de que somos filhos”<sup>3</sup>. O autor endossa a demonstração de Léo Sauvage, em *L'affaire Lumière*, segundo a qual

(...) as histórias do cinema pecam porque são em geral escritas por grupos (ou por indivíduos sob sua influência) interessados em promover aspectos sociopolíticos particulares (uma certa concepção ‘industrial’ de cinema que, todavia, só se impôs a partir da segunda década deste século), quando não se fazem veículos de propaganda nacional-chauvinista, privilegiando os “seus” inventores (Sauvage, 1985). Mas não é só: tais histórias do cinema são sempre a história de sua positividade técnica, a história das teorias científicas da percepção e dos aparelhos destinados a operar a análise/síntese do movimento, cegas entretanto a toda uma acumulação subterrânea, uma vontade milenar de intervir no imaginário<sup>4</sup>.

A observação de Machado aponta para a necessidade de se entender o conhecimento do homem, em qualquer área, como um bem comum que é desenvolvido ao longo da história humana e silenciosamente fomenta a inteligência e a criatividade, surgindo eventualmente como descoberta de um indivíduo, de um grupo ou de povo.

Conforme Charles Solomon, historiadores de cinema acreditam que de metade a dois terços dos filmes feitos antes de 1950 tenham sido perdidos. Para o cinema de animação, a perda seria bem mais acentuada: “Talvez duzentos filmes animados da era silenciosa permaneçam em distribuição. Uma fração

---

<sup>3</sup> MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 2005, p.14.

<sup>4</sup> MACHADO, 2005, p.15.

mínima do que foi lançado entre 1913 e 1928. Existem mais, em arquivos e coleções particulares, mas esses raramente são exibidos”<sup>5</sup>.

Neste capítulo, definem-se os conceitos e fatos que possibilitam a compreensão dos primeiros anos do cinema de animação e sua importância histórica determinante na apreensão dos elementos e conceitos envolvidos no desenvolvimento das técnicas de animação, como meio de expressão de idéias, valores e sentimentos, que se torna acessível a um número cada vez maior de espectadores e de realizadores.

As novas tecnologias ampliam o acesso ao consumo das artes cinematográficas, facilitam sua realização e distribuição e, em contrapartida, exigem que os países se preparem para preencher os espaços de produção cultural, neste caso específico, audiovisual, permitindo a formação de uma base técnica e teórica que auxilie a compreender o fenômeno da expansão da animação internacional, quando atinge os meios de produção cultural.

O primeiro conceito que se faz necessário para melhor compreensão desta arte é a própria definição de cinema de animação. Marcelo Tassara assinala que

Convém deixar bem claro que existe uma nítida diferença conceitual entre animação (no sentido mais amplo e puro da palavra) e cinema de animação propriamente dito. Enquanto o primeiro conceito cobre qualquer técnica que vise reproduzir a ilusão de movimento (os *flip-books*<sup>6</sup> e os anúncios luminosos animados são bons exemplos disto), o segundo refere-se especificamente ao emprego das técnicas cinematográficas com esse mesmo objetivo: um caso especial de animação.<sup>7</sup>

A distinção assinalada por Tassara é um fundamento básico no entendimento da arte da animação. Acrescenta-se que, além do emprego das técnicas cinematográficas e, por extensão, de boa parte dos profissionais

---

<sup>5</sup> SOLOMON, Charles. *Enchanted drawings: the history of animation*. New Jersey: Wings Book, 1994. p.21.

<sup>6</sup> FLIP-BOOK: *Animação simples feita através de sucessivos desenhos aplicados às bordas exteriores de um bloco de folhas encadernado. Ao se soltar rapidamente folha a folha do bloco preso aos dedos, tem-se a ilusão de ver os movimentos das figuras desenhadas*. In: BRUZZO, Cristina. *Animação*. São Paulo: FDE, 1996, p. 214.

<sup>7</sup> TASSARA, Marcelo, *Das pinturas rupestres ao computador: uma mini-história do cinema de animação*. In: BRUZZO, Cristina (Coord.). *Coletânea lições com cinema: animação*. São Paulo, FDE. 1996, p.14.

envolvidos na realização dos filmes, o cinema de animação se diferencia pela necessidade do amplo conhecimento das diversas áreas das artes plásticas e visuais. Nesse aspecto, o cinema de animação ultrapassa as exigências do cinema fotográfico<sup>8</sup>, evidenciando que, sem os domínios específicos das artes envolvidas na realização dos filmes animados, não se concebe a estruturação da animação como uma importante modalidade da indústria cinematográfica, seja como entretenimento, como expressão artística ou através das novas formas de comunicação, ensino e treinamento (internet, simuladores, jogos e outros).

Nas palavras de Charles Martin Jones - “*Animação não é a ilusão de vida; é a vida*”<sup>9</sup>. Essa afirmação amplia o universo do filme de animação e aproxima do público o sentimento de um dos seus mais notáveis realizadores, evidenciando a importância dos estúdios Disney no desenvolvimento do filme animado, sendo esta uma alusão ao livro *The Illusion of Life: Disney Animation*, dos animadores Frank Thomas e Ollie Johnston<sup>10</sup>. Chuck Jones representa os realizadores e estúdios que, através de um embate competitivo e inventivo com os estúdios Disney, fortaleceram a animação como expressão cinematográfica e expandiram as possibilidades do filme.

A arte da animação nasceu, a rigor, antes do cinema fotográfico e do cinema de animação, nutrindo-se das experiências dos brinquedos ópticos e de todos os atributos herdados de outras manifestações artísticas e gráficas, como a caricatura e as histórias em quadrinhos, no caso específico do desenho animado. Torna-se evidente que, como uma nova arte, ela tem que se inventar e criar as suas próprias regras e soluções. Conforme Donald Crafton:

Mais importante que a influência das histórias em quadrinhos é uma ligação entre os primeiros *cartoons* animados e um híbrido de artes gráficas e atuação conhecido como “desenhos relâmpagos”. Essa era

---

<sup>8</sup> Aqui, o termo *cinema fotográfico* é usado como equivalente ao termo *live action*. Deve-se observar que, recentemente, esse termo passou a ser usado em contraposição ao cinema digital.

<sup>9</sup> JONES, Chuck. *Chuck Jones: master of animation*. Disponível em <[www.chuckjones.com/bio.php](http://www.chuckjones.com/bio.php)>, acesso em 16 mar 2005.

<sup>10</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions. Rev. ed. 1995, p.160. Nesse livro, esses dois importantes animadores da Disney expõem a experiência de Walt Disney e sua equipe em desenvolver um estilo próprio de animação, que influenciou toda a história da animação. Eram conhecidos como “*The nine old men*” - uma referência a Suprema Corte de Justiça dos EUA - apelido dado por Walt Disney. Os outros “sete” eram: Les Clark, Woolie Reitherman, Eric Larson, Ward Kimball, Milt Kahl, John Lounsbery e Marc Davis)

essencialmente uma arte dos salões vitorianos que alcançou os palcos do vaudeville no final do século XIX. De certo modo, esse momento foi a origem do desenho animado, porque no momento que os desenhos relâmpagos fizeram a sua entrada nos primeiros filmes, a sua iconografia proporcionou o mecanismo pelo qual a auto-representação primeiro ocorreu<sup>11</sup>.

Esses espetáculos, conforme Crafton, já continham a fórmula arquetípica da multidão de filmes dos quais os primeiros desenhos animados evoluíram: “Havia três componentes irreduzíveis”, afirma o autor, “um artista, ostensivamente o protagonista do filme, e invariavelmente atuando como o próprio realizador do filme, uma superfície de desenho e os desenhos, mostrados ao serem executados pelo artista”. Crafton ainda aponta para a existência de uma estrutura narrativa básica,

na qual o artista faz os seus desenhos e eles são dotados da habilidade mágica para se moverem, espontaneamente mudam a própria forma, ou se tornam "reais" (tridimensionais). Eles ainda podem tentar declarar a sua independência do artista, irritando-o ou se recusando a serem erradicados<sup>12</sup>.

Os desenhistas relâmpagos (*the lightning sketcher*) levaram para o cinema, além das características já identificadas, um dos primeiros efeitos a se popularizar no cinema *live action*<sup>13</sup> e no cinema de animação: a capacidade de transformação

---

<sup>11</sup> CRAFTON, Donald. *Before Mickey: the animated film, 1898-1928*. Chicago: The University of Chicago Press. 1993, p. 48. No original, “More important than the influence of comic strips is a link between the first animated cartoons and a hybrid of graphic and performing art known as “lightning sketches.” This was essentially a Victorian parlor entertainment that took to the vaudeville stage near the end of the nineteenth century. Here, in a sense, was the birthplace of the animated cartoon, because as lightning sketches made their entry into early films their iconography provided the mechanism by which self-figuration first occurred”.

<sup>12</sup> CRAFTON, 1993, p. 48. No original, “Inherent in the lightning sketch act is an archetypal formula for a multitude of films, out of which the first animated cartoons evolved. There were three irreducible components: an artist, ostensibly the protagonist of the film and invariably played by the filmmaker himself; a drawing surface (sketch pad, blackboard, or canvas), always initially blank; and the drawings, shown being executed by the artist with the appropriate implements, such as pens, brushes, and chalks. There was also a basic narrative structure. The artist makes his drawings and they become endowed with the magic ability to move, spontaneously change their shape, or become “real” (three-dimensional). They may attempt to assert their independence from the artist by teasing him or by refusing to be eradicated”.

<sup>13</sup> O termo *live action* é utilizado para definir o cinema tradicional, ou como o nome indica, filmes com ação ao vivo, de atores reais (ou “*de carne e ossos*”).

das imagens, como um tipo de metamorfose. Enquanto nos primeiros efeitos visuais do cinema fotográfico isso se conseguia pela fusão de imagens, nos filmes de desenhista relâmpago isso se obtinha pelo registro dos acréscimos dos traços que, pouco a pouco, iam construindo e transformando a imagem. E ainda, em alguns casos, pelo efeito de aceleração da película.

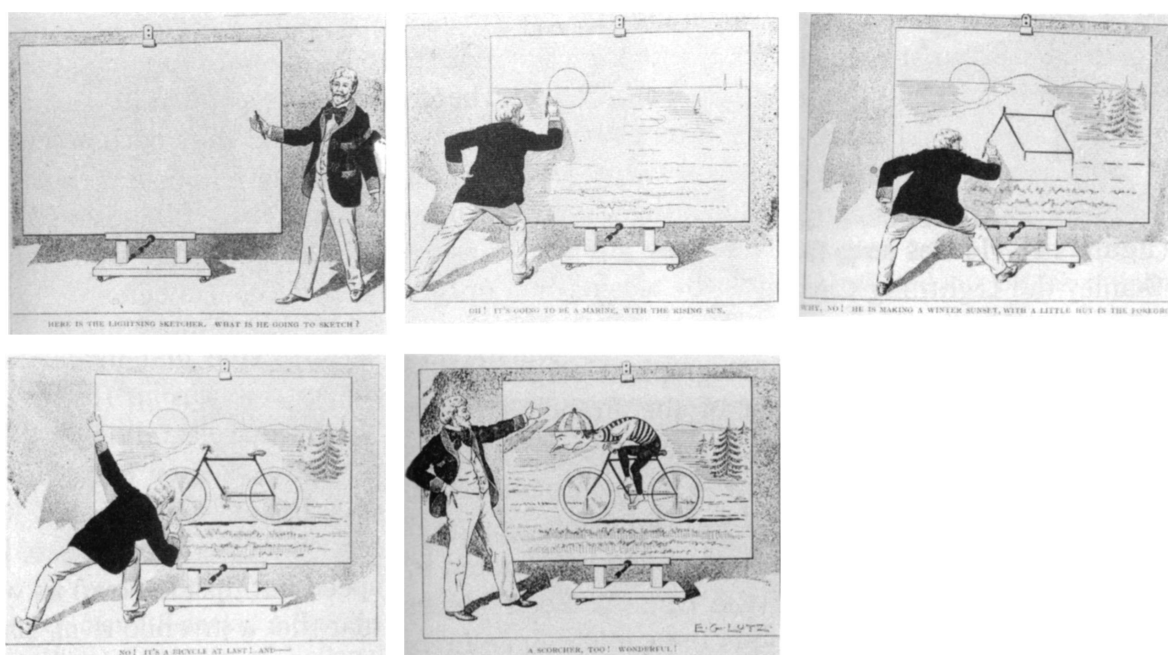


FIGURA 001 – Edwin G. Lutz – “The Lighting Sketcher” (LIFE, 1897)  
 FONTE – CRAFTON, 1993. p. 49.

Donald Crafton aponta para uma série de ilustrações do artista Edwin G. Lutz<sup>14</sup>, intitulada “The Lighting Sketcher”, para a revista Life, de 15 de abril de 1897. Nessa série, podem-se ver algumas das etapas de um típico espetáculo de desenhista relâmpago. No primeiro quadro, a tela em branco. No segundo, o artista desenha uma cena marítima que é transformada em um pôr-do-sol de inverno, em uma bicicleta e finalmente em um ciclista. O espetáculo, como pode ser visto na ilustração (Fig.001), se apoiava nas modificações do desenho (metamorfoses), e na perícia e rapidez com que o artista conseguia obter os efeitos através dessas pequenas alterações, como pode ser percebido pelas posições dinâmicas do desenhista.

<sup>14</sup> Edwin G. Lutz se tornaria o autor de um dos primeiros e mais importantes manuais de animação: *Animated cartoons: how they are made, their origin and development*, de 1920. Esse livro foi a primeira fonte de informações sobre cinema de animação para Walt Disney e Hugh Harman. Cf. BARRIER, p.37.

A Inglaterra inaugurou a transposição dos desenhos relâmpagos, dos palcos para as telas do cinema, em um filme de Birt Acres, um pioneiro do cinema britânico, em 1895. O filme, de pouco mais de um minuto<sup>15</sup>, mostra o caricaturista Tom Merry<sup>16</sup> desenhando em uma tela um retrato do Kaiser Wilhelm<sup>17</sup>.

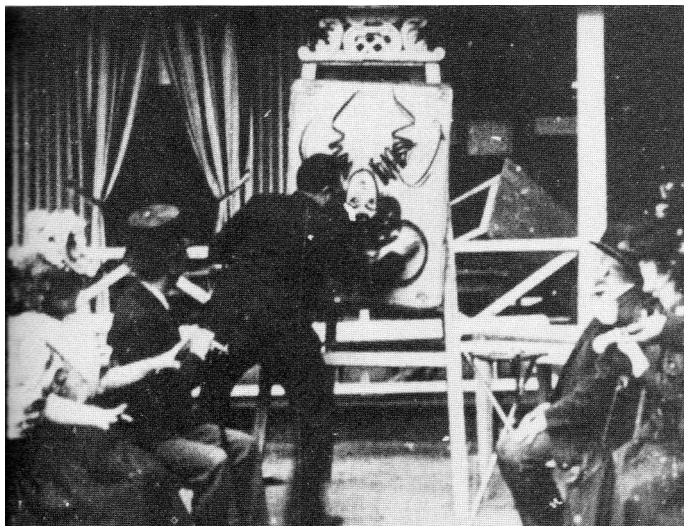


Fig. 002 – Birt Acres: *Peinture à l'envers*, com Tom Merry (Inglaterra, 1898)  
 FONTE – CRAFTON, 1993. p. 51.

O cinema de animação compreende várias técnicas e diferencia-se ainda, ou principalmente, quanto ao objetivo que, grosso modo, pode ser definido como industrial ou experimental. O desenho animado no cinema industrial é o objeto deste estudo, sem que isso signifique a exclusão de animadores não ligados diretamente a ele, pois as influências são recíprocas e alimentam um processo contínuo que revitaliza a expressão cinematográfica em sua totalidade.

<sup>15</sup> Cf. HALAS, John; MANVELL, Roger. *A técnica da animação cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 1979, p. 340. Conversão conforme tabela para medição de filmes da *Shelt Film Unit*, de Londres. Para um filme de aproximadamente 40 pés (12, 19 m) estima-se um tempo de projeção em torno de um minuto e seis segundos (bitola 16 mm).

<sup>16</sup> Tom Merry era reconhecido por sua velocidade ao desenhar e também por sua capacidade de executar o desenho na posição invertida, ou seja, de cabeça para baixo, como pode ser visto na Fig.002 (O filme é atribuído a um *cameraman* dos Lumière, c. 1898)

<sup>17</sup> CRAFTON, 1993, p.50. No original, “*The transposition of lightning sketches from stage to screen came first in England, where one of the earliest films made was an 1895 recording of a caricaturist named Tom Merry standing by his easel sketching a lightning portrait of Kaiser Wilhelm. This 40-foot film by Birt Acres was the first in a series by Merry, who, as proved by one of his extant performances, could draw not only at lightning speed but upside-down as well (figure 14). He was so popular that a juvenile rival, Little Stanley the Lightning Cartoonist, challenged him in 1898*”.

O desenho animado e o *stop-motion*<sup>18</sup> foram as duas técnicas mais usadas no início do cinema e exatamente entre elas reside, na maior parte das vezes, a controvérsia sobre a invenção do filme animado. Alguns dos filmes que buscam dar o direito de paternidade do cinema de animação ao seu realizador poderiam ser mais bem enquadrados na categoria de efeitos especiais. Nesses filmes, embora as cenas apresentem animação, geralmente de objetos, elas realmente não desenvolvem o potencial da animação como forma capaz de expressar por meios próprios a ilusão de dar vida, ou alma, aos objetos animados.

Os filmes que são considerados pela maioria dos autores como inauguradores desta arte têm em comum o fato de se aproximarem mais dos conceitos de cinema de animação. Ou seja, o uso da técnica cinematográfica para criar a ilusão, não apenas de movimento, mas principalmente de vida, em um processo que pressupõe a existência de um animador e de um elemento a ser animado. Esse elemento pode ser desenho ou objeto, de natureza material ou, atualmente, digital. Essa criação implica no controle de cada quadro que irá compor o filme, característica que o diferencia do cinema fotográfico, e requer que o elemento animado expresse, por suas ações, vida e universo próprio, mesmo quando confrontados com o “mundo real” do cinema *live action*. Donald Crafton afirma que:

O filme animado pode ser amplamente definido como um tipo de cinema feito através do arranjo de desenhos ou objetos de modo que, quando fotografados e projetados seqüencialmente em um filme, produz a ilusão de movimento controlado. Na prática, entretanto, as definições do que constitui o filme animado são influenciadas por uma variedade de considerações técnicas, de gênero, temáticas e industriais<sup>19</sup>.

A variedade de considerações, apontadas por Crafton, que influenciam na definição e, por conseqüência, no estudo do cinema de animação, será retomada

---

<sup>18</sup> STOP-MOTION: é a técnica de animação que consiste na filmagem quadro-a-quadro de bonecos e objetos previa e sucessivamente arrumados. In: BRUZZO, Cristina. *Animação*. São Paulo: FDE, 1996, p. 221.

<sup>19</sup> CRAFTON, Donald. *Tricks and animation*. In: NOWELL- SMITH, Geoffrey (Ed.). *Oxford History of World Cinema: The definitive history of cinema worldwide*. New York: Oxford University Press, 1997, p.71. No original, “The animated film can be broadly defined as a kind of motion picture made by arranging drawings or objects in a manner that, when photographed and projected sequentially on movie film, produces the illusion of controlled motion. In practice, however, definitions of what constitutes animation are inflected by a variety of technical, generic, thematic, and industrial considerations.”

no decorrer deste trabalho, durante as análises e onde esses pontos forem importantes e esclarecedores.

O *stop-motion* foi a primeira técnica de cinema de animação a ser desenvolvida. Atribui-se ao francês Georges Méliès (Fig.003) a sua descoberta. Em seus filmes, era utilizada para a realização de truques visuais, como por exemplo, fazer objetos se moverem, aparecerem ou desaparecerem repentinamente. Esse fato não determina o nascimento do cinema de animação, sendo aceito pela maioria dos autores como uso específico de efeitos especiais.

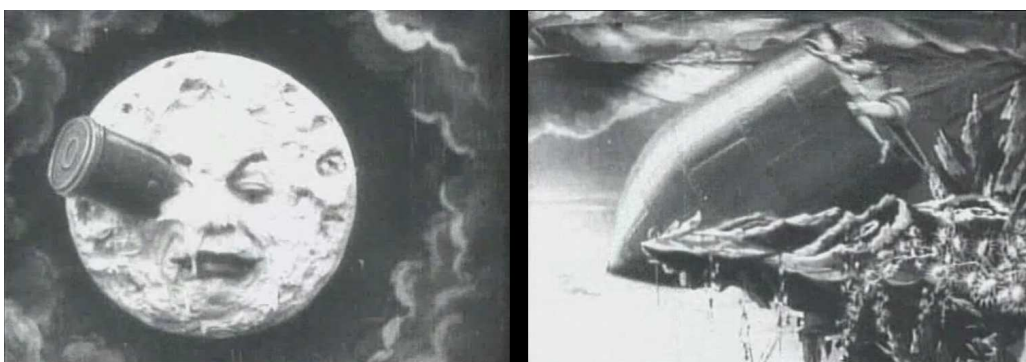


Fig. 003 – Georges Méliès : *Le Voyage Dans La Lune* (França, 1902).

Alguns autores, como Charles Solomon, conferem a criação do filme animado a James Stuart Blackton, com *Humorous Phases of Funny Faces* (EUA, 1906). Marcelo Tassara afirma que: “No entanto, a maioria dos estudiosos – como Lo Duca, por exemplo – atribui a Emile Cohl, nascido em Paris, em 1857, a verdadeira paternidade do desenho animado”<sup>20</sup>. Parece inequívoco afirmar que antes de Cohl, James S. Blackton já havia produzido a ilusão de desenhos se movendo em dois filmes - *The Enchanted Drawing* (EUA, 1900) e *Humorous Phases of Funny Faces* (EUA, 1906). Do mesmo modo, alguns estudiosos acreditam ser de autoria de Segundo de Chomón o primeiro filme de animação, *O Hotel Elétrico* (*El Hotel Eléctrico*, Espanha, 1905)<sup>21</sup>.

Para melhor entendimento dos conceitos do cinema de animação, uma breve análise dos primeiros filmes animados poderá auxiliar, esclarecendo alguns dos aspectos que permitem definir o campo do cinema de animação.

<sup>20</sup> TASSARA, 1996, p.17.

<sup>21</sup> BERENGUER, Xavier. *Pioneros de la animación*. Institut Universitari de L'audiovisual (IUA) Disponível em: <[http://www.iua.upf.es/~berenguer/textos/pioners/principal\\_cas.html](http://www.iua.upf.es/~berenguer/textos/pioners/principal_cas.html)> acesso 25 mar 2005.

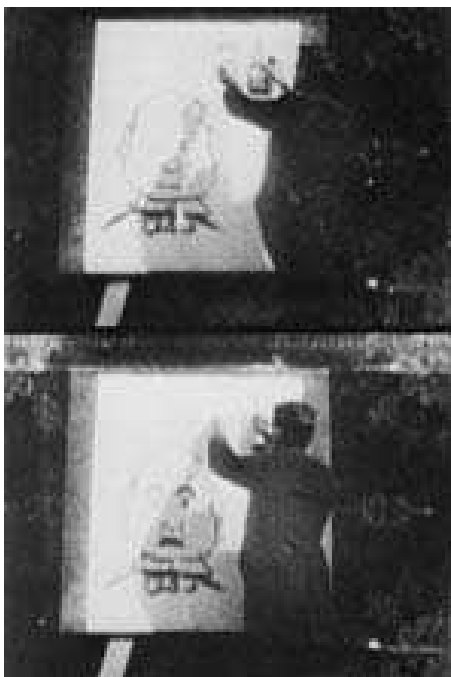


Fig. 004 – Blackton: *The Enchanted Drawing* (EUA, 1900)  
 FONTE – CRAFTON, 1993. p. 53.

*The Enchanted Drawing* é relativamente pouco citado como primeiro filme de animação. Certamente isto ocorre por ele não se diferenciar do que era apresentado nos primeiros anos do cinema. E a sua seqüência animada pode ser classificada como típica de filmes de truques – *trick films*<sup>22</sup>, não ultrapassando a diferença de definição entre a animação e o cinema animado dada por Tassara. No entanto, os *trick films*<sup>23</sup> (*trick-picture*: filme de desenho, desenho animado)<sup>24</sup> podem ser considerados como o ponto do qual se inicia a trajetória do filme animado. Como afirma Crafton, “A história geral do filme animado começa com o uso transitório de efeitos de truque nos filmes na virada do século”<sup>25</sup>. Os *trick films*

<sup>22</sup> SOLOMON, 1989, p. 13.

<sup>23</sup> Os “filmes de truques” podem ser conceituados como um gênero (predominante no início do cinema) e se caracterizava por ter nos efeitos especiais a grande atração do filme. Conforme Jacques Aumont e Michel Marie (2003:95), o efeito podia estar integrado na lógica narrativa ou descritiva do filme ou através de uma lógica particular que faz do “truque” o meio e o fim do espetáculo. Os efeitos especiais podem se produzir na cenografia (maquetes, máscaras/contramáscaras, etc); na tomada de cena (deformações ópticas, câmeras lentas, etc); na tiragem (imobilização da imagem, desaceleração, etc.); no momento da revelação (ligações: fusões, cortinas, íris).

<sup>24</sup> TRICK-FILM (*trick-picture*). In: PIETZSCHKE, Fritz (Orient.). Novo Michaelis: dicionário ilustrado. Volume I. Inglês-Português. 6 ed.rev. e aum. São Paulo: Melhoramentos, 1966. p. 982.

<sup>25</sup> CRAFTON, 1997, p. 71. No original, “*The general history of the animated film begins with the use of transient trick effects in films around the turn of the century. As distinct genres emerged (Westerns, chase films, etc.) during 1906-10, there appeared at the same time films made all or mostly by the animation technique. Since most movies were a single reel, there was little programmatic difference between the*

e os filmes de desenhistas relâmpagos foram importantes antecessores dos filmes animados. Entre os artistas que tinham números como “desenhistas relâmpagos” aparecem alguns dos pioneiros do cinema de animação, como James Stuart Blackton e Winsor McCay. O próprio Georges Méliès passou a se exhibir como desenhista relâmpago, ainda no primeiro ano do cinema, intitulando-se como “dessinateur express”<sup>26</sup>.

*The Enchanted Drawing* assemelha-se a um documentário, no qual Blackton demonstra sua habilidade como cartunista e, desse modo, é a ação dele que estrutura o filme. A parte de animação não é essencial à proposta do filme, apresentando-se mais como uma curiosidade do que como uma seqüência que antecipa ou enriquece as possibilidades do filme animado. Isso já não se aplica ao seu filme de 1906.



Fig. 005 - Blackton: *Humorous Phases of Funny Faces* (EUA, 1906)

*Humorous Phases of Funny Faces* apresenta animação expressiva das faces dos personagens e uma pequena, mas apropriada, interação entre as figuras animadas. Os personagens transformam-se “por si mesmos”, características que são próprias do cinema de animação. O filme contempla ainda uma animação, na qual em alguns momentos os personagens – os bonecos de um palhaço e de um cão – ora são de recortes em giz sobre fundo negro, ora são habilmente substituídos pelo desenho direto no quadro negro. Ainda remetendo em muitos aspectos a *The Enchanted Drawing*, o filme se sustenta muito mais

---

*animated films and others. But as the multi-reel film trend progressed after around 1912, with only a handful of exceptions, animated films retained their one-reel-or-less length.*

<sup>26</sup> CRAFTON, 1993, p. 50. No original, “During the first year of cinematography Georges Melies became the lightning cartoonist of the French cinema. Billing himself as the “dessinateur express,” Melies sketched caricatures of Adolphe Thiers, Chamberlain, Queen Victoria, and von Bismark in front of his camera”.

como entretenimento, e é capaz, ainda hoje, de apontar para a habilidade de Blackton, agora não apenas como desenhista, mas como cineasta e animador.

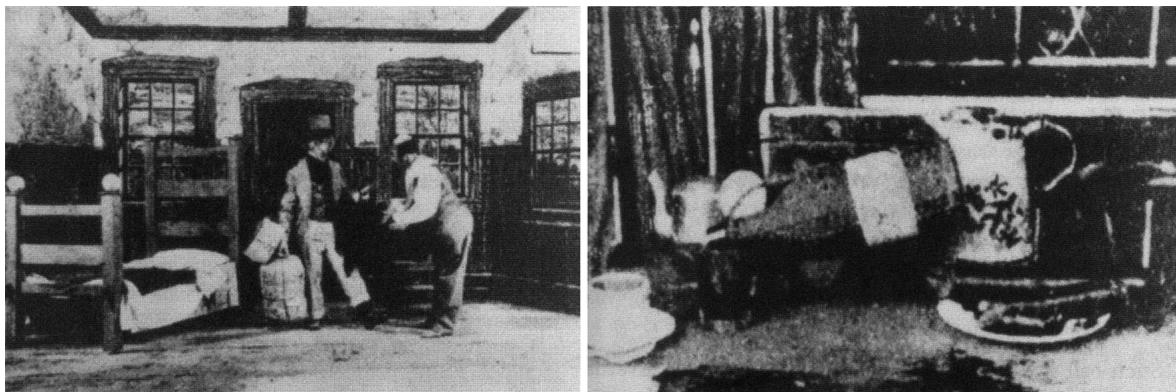


Fig. 006 - Blackton: *The Haunted House* (EUA, 1907)

FONTE – CRAFTON, 1993. p. 15.

Muitos estudiosos sustentam que *O Hotel Elétrico* (*El Hotel Eléctrico*, Paris, 1908)<sup>27</sup>, do espanhol Segundo de Chomón<sup>28</sup>, teria sido produzido na Espanha, em 1905, um ano antes do filme *Humorous Phases of Funny Faces*. Desse modo, o filme teria influenciado *The Haunted Hotel* (EUA, 1907), de Blackton (Fig. 006). No entanto, os últimos estudos indicam que o filme de Chomón foi rodado apenas em 1908, em Paris<sup>29</sup>. Essa imprecisão na data de realização do filme levou muitos espanhóis a reivindicarem a paternidade do cinema de animação.

<sup>27</sup> BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: one hundred years of cinema animation*. Indianapolis: Indiana University Press, 1994, p. 43.

<sup>28</sup> CRAFTON, 1993, p. 25: Nome completo: Segundo Victor Aurelio Chomón y Ruiz.

<sup>29</sup> MAROTO, Carlos Díaz. *El Hotel Eléctrico*. (Madrid. España), disponível em: <[www.pasadizo.com/peliculas2.jhtml?cod=246&sec=3](http://www.pasadizo.com/peliculas2.jhtml?cod=246&sec=3)>, acesso em 5 jan 2006. No original, “Hasta hace poco, todos los estudiosos, con el investigador Carlos Fernández Cuenca a la cabeza, argüían que el corto se rodaría en España en 1905, para la casa Macaya y Marro Sin embargo, según el entusiasta historiador cinematográfico Juan Gabriel Tharrats, experto en cine mudo y cine de animación, la rodaría en 1908, ya en Francia, para la casa Pathé, acaso inspirándose en El hotel embrujado (*The Haunted Hotel*, 1906), del americano James Stuart Blackton (1875-1941) -claro que también pudiera ser que Blackton se inspirara en Chomón.”



Fig. 007 - Segundo de Chomón: *O Hotel Elétrico* (França, 1908)

No filme de Chomón, em um hotel do futuro, basta apertar um botão para tudo funcionar perfeitamente. Ou quase. Uma cadeira que se move com seu ocupante, sem que ele precise fazer nada, e escovas de cabelos que penteiam sozinhas os cabelos dos hóspedes são alguns dos artifícios do cineasta para dar sua curiosa e fantástica visão do futuro. As seqüências são muito bem elaboradas e, se não conferem a paternidade do cinema de animação ao realizador, certamente confirmam a sua posição como um dos primeiros grandes mestres da arte cinematográfica.



Fig. 008 - Segundo de Chomón: *Le Théâtre de Petit Bob* (França, 1909).

Anterior ou não a *Humorous Phases of Funny Faces*, o filme *O Hotel Elétrico* (Fig.007) é mais bem caracterizado como filme de efeitos especiais do que como cinema de animação. Também nesse filme, a animação de objetos tem por objetivo os efeitos necessários para mostrar a automatização das coisas, não

sendo a fundamentação estética do filme e sim uma técnica de auxílio à visualidade proposta pelo realizador.

Trabalhando para Pathé, em Paris, a partir de 1906, Chomón produziu alguns primorosos filmes usando as técnicas de animação. E, como era comum no período inicial do cinema, tanto na Europa quanto nos EUA, muitas de suas importantes contribuições não foram registradas. Como afirma Crafton,

Chomón começou a trabalhar em 1906 para a Pathé, em Paris, com o galicizado nome de Chomont. Lá ele contribuiu anonimamente com efeitos especiais de filmes dirigidos por Ferdinand Zecca e Gaston Velle, inclusive *Le Théâtre de Petit Bob* (*Bob's Electric Theater* nos EUA), o qual, como cópias recentemente descobertas revelam, continham seqüência de animação de objetos<sup>30</sup>.

*Le Théâtre de Petit Bob* (França, 1909) apresenta animação de objetos e alguma animação de bonecos. O filme inicia com uma seqüência em *live action*. Nela, três crianças decidem brincar com um teatrino de bonecos. Armado o palco, uma das crianças dirige-se ao espectador, convidando-o a assistir à apresentação (Fig.008, segundo quadro). Dividido em quatro atos ou quadros, o filme mostra em seguida um enquadramento do palco do teatrino. Quando as cortinas se abrem, desenrola-se um tapete, surgindo os bonecos, que iniciam uma luta de espadas. As seqüências são semelhantes, com a ação se concentrando na disputa dos personagens. No quarto e último quadro, aparece um palhaço, que faz algumas acrobacias.

*Sculpteur Moderne*<sup>31</sup> (França, 1908) é um bom exemplo da qualidade e complexidade já alcançada por boa parte dos filmes produzidos na primeira década do século XX.

O filme se caracteriza como um *trick film*, utilizando estratégias e truques cinematográficos já consagrados e até popularizados por Méliès.

---

<sup>30</sup> CRAFTON, 1993, p. 24. No original, “Chomon began working for Pathé in Paris in 1906 under the gallicized name of Chomont. There he anonymously contributed special effects to films directed by Ferdinand Zecca and Gaston Velle, including *Le Theatre de Petit Bob* (*Bob's Electric Theater* in the United States), which, as recently discovered prints reveal, contained object-animation sequences”.

<sup>31</sup> CRAFTON, 1993, p. 25. Conforme o autor, o filme foi restaurado pelo Arquivo Francês do Filme. O autor data os filmes *Sculpteur Moderne* e *Le Theatre de Petit Bob* como sendo, ambos, de 1906, o que não parece exato. Grande parte dos sites consultados (com dados atualizados) datam os dois filmes como sendo de 1908. Cf. [www.imdb.com/title/tt0140537/combined](http://www.imdb.com/title/tt0140537/combined) e [www.tvcatalunya.com/chomon/36\\_345.htm](http://www.tvcatalunya.com/chomon/36_345.htm).



Fig. 009 - Segundo de Chomón: *Sculpteur Moderne* (França, 1908)

A qualidade com a qual foram realizados é, no entanto, impressionante até para os olhos do espectador contemporâneo.<sup>32</sup> A seqüência foi cuidadosamente

<sup>32</sup> Deve-se destacar que o filme é apresentado por uma mulher, de modo inusitado para a época. Esta era a atriz que, ao lado de Chomón, também aparece no filme *El Hotel Electrico*. Julienne Mathieu trabalhava como atriz e vedete de vaudeville quando conheceu Chomón, com quem se casou algum tempo depois.

construída, dando ao espectador a noção completa do espaço fílmico e teatral, seus componentes e suas dimensões. Deve-se notar que a dimensão teatral foi dada como estratégia de ilusão, que é atingida através de truque visual, já que as cenas são mostradas como espetáculos de variedade.

O filme inicia em plano médio, com uma seqüência *live action* simples, na qual a apresentadora mostra um palco onde dois auxiliares exibem a estátua de dois guerreiros em tamanho natural (Fig. 009, segundo e terceiro quadros). A cortina do palco se fecha. Outro auxiliar, posicionado do lado direito do palco (Fig. 009, terceiro quadro), traz para o primeiro plano um objeto coberto por um manto, que a apresentadora descobre, revelando as figuras estáticas de mulheres em poses e vestimentas clássicas. Observa-se que o movimento de descobrir o quadro é amplo, fazendo com que o manto trabalhe como uma cortina. É o caráter fílmico que predomina, pois esta cortina permite um corte elegante e muito eficiente para as cenas das estátuas que são mostradas na seqüência (Fig.009, quarto e quinto quadros). Outro ponto a destacar é o movimento que traz para o primeiro plano a escultura coberta. Ele permite um fechamento do plano médio para o plano próximo e habilmente redimensiona os novos personagens e o novo espaço do espetáculo, informando ao espectador as novas características espaciais da cena. Desse modo, as dimensões das estatuetas foram definidas pelo movimento no plano, e o espectador é induzido a acreditar naquilo que vê (Fig.009, do segundo ao sexto quadro).

A primeira cena das estatuetas tem ainda o requinte de fazer com que o conjunto gire sobre o seu próprio eixo, reafirmando a impressão de manuseio, característica das estátuas de pequeno porte. Na cena, as figuras permanecem imóveis, ou seja, não fazem movimentos próprios. Ao exibir outras esculturas, as figuras movimentam-se por si mesmas, intrigando o espectador, que foi induzido a ver o conjunto como um objeto inanimado. A seqüência de animação é apresentada do mesmo modo que as precedentes. Deve-se notar, no entanto, que o cenário é diferente, ou seja, não aparece mais a moldura que compunha as cenas anteriores, não animadas. Apenas o fundo escuro predomina (Fig.009, do sétimo ao décimo quarto quadro). Isso aponta para a filmagem, quadro-a-quadro, em outro ambiente, talvez mais apropriado para o trabalho de animação. A qualidade da iluminação valoriza a textura e a forma das imagens. A animação é

discreta, consistindo na metamorfose das estatuetas, a partir da massa informe, e em pequenos movimentos. As seqüências são apresentadas a partir da animação que grava a frase “Pathé Frères Paris” em uma lápide de argila, também moldada por animação (Fig.009, sétimo quadro).

As cenas animadas mostram vários objetos e animais moldando-se a partir da argila, em cenas que remetem, algumas vezes, às ilustrações de livros de histórias infantis: uma cartola, de onde surgem pequenos animais – dois gatos e um rato (Fig.009, oitavo quadro); uma bota que tem boca e olhos (com expressão caricata), na qual surgem alguns ratinhos, e cujo cadarço se enlaça sozinho (Fig.009, nono quadro); uma águia que move suas asas (Fig.009, décimo quadro); um macaquinho fumante, e de cujo cachimbo sai fumaça, a qual retorna para o cachimbo ao final da cena (Fig.009, décimo primeiro quadro); um crocodilo que inverte o lado da cabeça (Fig.009, décimo segundo quadro); a cabeça de um leão a rugir (Fig.009, décimo terceiro quadro); e finalmente a figura humana, uma velhinha que parece ser substituída por uma atriz em *live action*, que durante a cena é amassada por uma mão “real”, sendo remodelada no final da cena (Fig.009, décimo quarto quadro). O filme termina com a apresentadora e seus auxiliares guardando as esculturas que foram executadas em frente ao espectador, por si mesmas.

A expressividade das cenas deve ser atribuída mais à qualidade artística e técnica das esculturas em argila<sup>33</sup> do que à qualidade da incipiente técnica de animação. Mesmo que tenha sido o primeiro filme de animação de massinha, ou “*claymation*”, *Sculpteur Moderne* não se sustenta sobre a animação, que é, nesse caso, apenas mais um artifício técnico para surpreender e entreter o espectador. Deve-se destacar, no entanto, a engenhosidade da construção das cenas, dentre estas, a cena da velhinha. Conforme Crafton, Chomón clama ainda a invenção do desenho animado, contudo, não foram encontrados filmes que comprovem esta reivindicação<sup>34</sup>.

---

<sup>33</sup> O nome “GUYOT” assinado em algumas dessas esculturas e a qualidade plástica das figuras modeladas apontam, talvez, para a colaboração do artista Georges Lucien Guyot (1885, 1973), que foi um renomado artista animalista parisiense, consagrado pela qualidade de suas representações (desenhos, pinturas e esculturas), que captavam a essência do comportamento e da psicologia animal.

<sup>34</sup> CRAFTON, 1993, p. 25.

A importância de Segundo de Chomón é ainda pouco reconhecida. Em grande parte devido ao fator já apontado no início do capítulo, da perda de grande parte do acervo fílmico existente. Talvez os filmes conhecidos, assim como o de outros realizadores, não sejam numericamente representativos frente a toda a produção do artista. São, entretanto, significativos<sup>35</sup> e tornam-se fundamentais para o entendimento da complexidade do estudo da expressão cinematográfica, pois preenchem lacunas e apontam para possibilidades de experimentação que, muitas vezes, são desconhecidas, esquecidas ou desconsideradas pelos realizadores contemporâneos.

O inglês Arthur Melbourne Cooper é outro pioneiro que compete pela criação do filme animado. Cooper iniciou sua carreira trabalhando para Birt Acres como *cameraman*. *Matches an Appeal* (Inglaterra, 1899) é um filme publicitário primitivo que mostra as primeiras tentativas de Cooper de dominar os princípios do *stop-motion*<sup>36</sup>. Versátil, como grande parte dos pioneiros, Cooper também dirigiu comédia e *trick films*. Crafton afirma que

*Dolly's Toys* (1901) também pode ter usado animação, ou uma variante da [técnica de] substituição *stop-action*<sup>37</sup> de Booth. A carreira de animação de Cooper começou realmente em 1904 com *The Enchanted Toymaker*, produzido por R. W. Paul. Esse filme também marcou o início da longa paixão de Cooper pelo tema da arca de Noé. *The Fairy Godmother* (1906) mostrava uma criança que fitava maravilhada enquanto os animais de sua arca de brinquedos desfilavam ao redor de sua babá adormecida, e as feras de Noé eram as estrelas de *Tale of the Ark*, de 1909<sup>38</sup>.

---

<sup>35</sup> A *Filmoteca de Catalunya* reúne, até o momento, 105 títulos de Segundo de Chomón, de um total de estimado de 345 filmes, sendo a coleção mais importante existente sobre o cineasta. Conforme *EL DOCUMENTAL*, em < [www.tvccatalunya.com/chomon/36\\_345.htm](http://www.tvccatalunya.com/chomon/36_345.htm)>, acesso 20 dez 2006.

<sup>36</sup> CRAFTON, 1993, p. 223.

<sup>37</sup> *Stop-action* é também usado como sinônimo de *stop-motion*. Neste caso, deve ser entendido pela definição dada por Alberto Lucena Junior (Barbosa:83): “parada com substituição da ação”, referindo-se ao processo “encontrado nos primórdios da animação cinematográfica por trás dos trickfilms (filmes de efeito).”

<sup>38</sup> CRAFTON, 1993, p. 223. No original, “*Dolly's Toys (1901) may have also used animation, or a variant of Booth's stop-action substitution. Cooper's animation career really commenced in 1904 with The Enchanted Toymaker, produced by R. W. Paul. This film also marked the beginning of Cooper's long infatuation with the theme of Noah's Ark. The Fairy Godmother (1906) featured a child who stared in amazement as the animals in his toy ark paraded around his sleeping nanny, and Noah's beasts were the stars of the 1909 Tale of the Ark.*”

Como em grande parte dos filmes do início do cinema, os filmes de Cooper também são identificados com datas e nomes diferentes. *The Enchanted Toymaker*, é igualmente conhecido como *The Old Toymaker's Dream*, e datado pelo próprio Crafton<sup>39</sup> como sendo de 1912. Com o título de *The Toymaker's Dream*, é datado por Bendazzi<sup>40</sup> como sendo de 1913. Este autor, contudo, não menciona o primeiro nome usado por Crafton para esse filme. Bendazzi refere-se a *Noah's Ark* como de 1906, provavelmente o mesmo filme identificado por Donald Crafton como *Tale of the Ark* e datado como sendo de 1909.

Arthur Melbourne Cooper fez muitos filmes semelhantes a *Dreams of Toyland* (Reino Unido, 1908), caracterizados pelo uso de seqüências em *live action* com a animação *stop-motion* de bonecos. Em *Dreams of Toyland* alguns brinquedos, que foram dados de presentes para uma criança, ganham vida em seu sonho. Giannalberto Bendazzi assinala:

Os bonecos são animados com precisão e delicadeza, apesar da rapidez da rotação das sombras que originam uma atmosfera um pouco estranha (em vez de iluminação artificial, o animador ainda usava luz solar, e o trabalho quadro-a-quadro era afetado pela rotação da terra)<sup>41</sup>.

A variação da luz natural era um problema que afetava também os filmes *live action* e que se tornava mais evidente nos *trick films* e nos filmes de animação, justamente pelo longo tempo necessário para a realização das seqüências de truques e, principalmente, das seqüências de animação. Esse fenômeno e as variações atmosféricas foram os principais motivos para a construção dos primeiros estúdios cinematográficos.

---

<sup>39</sup> CRAFTON, 1993, p. 223.

<sup>40</sup> BENDAZZI, p. 41.

<sup>41</sup> BENDAZZI, p. 40-41. No original, "In 1908, he made another valuable animated film. *Dreams of Toyland*, in which toys, given as presents to a child one afternoon, come alive in the child's dream. The puppets are animated with precision and delicacy, despite quickly rotating shadows which give rise to a somewhat bizarre atmosphere (instead of artificial illumination, the animator still used sunlight, and the frame-by-frame work was affected by the earth's rotation). Other films by Cooper include *Noah's Ark* (1906), *Cinderella* (1912), *Wooden Athletes* (1912) and *The Toymaker's Dream*"

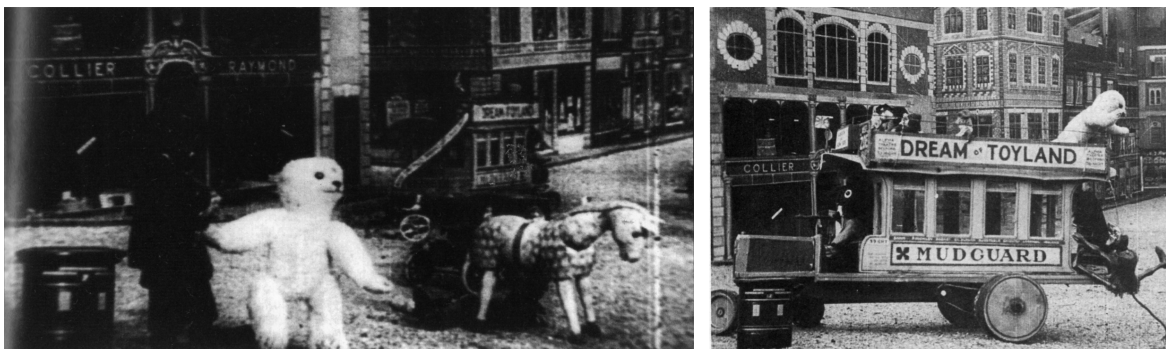


Fig. 010 – Arthur Melbourne Cooper: *Dreams of Toyland* (Reino Unido, 1908)  
 FONTE – BENDAZZI, p. 41; CRAFTON, 1993. p. 224.

Muitos nomes pioneiros concorrem pela criação do cinema de animação. Nesse início, os filmes eram usados como uma demonstração de habilidade na realização de truques e efeitos especiais ou como complementos das histórias narradas. No primeiro caso encontram-se *The Enchanted Drawing* e *Humorous Phases of Funny Faces*. No segundo, *The Haunted Hotel*, *O Hotel Elétrico* e *Dreams of Toyland* são exemplos do uso da animação como efeito especial integrado ao enredo da história. Deve-se assinalar que esta é uma fase de transição, na qual nem mesmo no cinema *live action* existe uma nítida definição de gêneros. Assim, por não existir ainda uma definição nítida do uso da técnica de animação como uma modalidade própria e autônoma, surge também a dificuldade de se apontar, categoricamente, o nome do inventor do cinema de animação. Como afirma Crafton:

Embora não exista nenhuma evidência aceitável para verificar uma ou outra reivindicação, a técnica da animação pode ter sido descoberta independentemente por J. Stuart Blackton nos Estados Unidos e por Arthur Melbourne Cooper na Inglaterra. Cada um reivindicou ter sido o primeiro a explorar uma maneira alternativa de usar a câmera cinematográfica: manipulando objetos no campo de visão e expondo somente um ou poucos quadros de cada vez, a fim de imitar a ilusão do movimento criado pelo cinematógrafo comum. Na projeção, não faz nenhuma diferença se os quadros individuais foram expostos a 16—24 vezes por segundo ou expostos com um intervalo indefinido; a ilusão de movimento é a mesma. Assim, a tradicional definição, tecnologicamente baseada, de animação como construindo e fotografando quadro-a-quadro é claramente inadequada. Todos os filmes são compostos,

expostos e projetados quadro-a-quadro (de outra maneira, a imagem seria borrada). O fator técnico definidor parece estar no efeito planejado a ser produzido na tela.<sup>42</sup>

Donald Crafton, buscando aproximar o resultado final da projeção do filme *live action* ao da animação, leva ao extremo a informação de que, tecnicamente, cada *frame* é fotografado individualmente e extrapola na comparação com a técnica cinematográfica da animação, desconsiderando, na afirmação, as diferenças existentes e fundamentais entre o cinema *live action* e o cinema animado. Dentre essas, talvez a mais notável seja a perda do efeito borrado (*blur*), que existe nos movimentos de objetos ou pessoas do primeiro (*live action*) e que não ocorrem no cinema de animação, uma vez que os movimentos rápidos do filme animado não foram filmados ao vivo, e sim construídos quadro-a-quadro<sup>43</sup>. A ilusão de movimento é *quase* a mesma, no entanto, este *quase* determina o efeito artificial, ou estranho, que se nota mais claramente nos filmes em *stop-motion* e nos filmes que utilizam a roscopia<sup>44</sup>. E quando o filme animado tenta reconstruir as ações humanas, essas diferenças mínimas existentes denunciam sua artificialidade, pois esses movimentos são os mais conhecidos e familiares aos nossos olhos.

A diferença entre realizar uma seqüência fotografando-a automaticamente ou construindo-a quadro-a-quadro ultrapassa a opção técnica na realização do filme ou o resultado de sua projeção. A opção pelo cinema de animação interfere diretamente no resultado estético do filme e, deste modo, em sua apreciação pelo espectador.

---

<sup>42</sup> CRAFTON, 1997, p. 71. No original, “Although there is no acceptable evidence to verify either claim, the animation technique might have been discovered independently by J. Stuart Blackton in the United States and by Arthur Melbourne-Cooper in England. Each claimed to have been first to exploit an alternative way of using the motion picture camera: manipulating objects in the field of vision and exposing only one or a few frames at a time in order to mimic the illusion of motion created by ordinary cinematography. In projection, it makes no difference whether the individual frames have been exposed 16–24 times per second or exposed with an indefinite interval; the illusion of motion is the same. So the traditional technologically based definition of animation as constructing and shooting frame by frame is clearly inadequate. All movies are composed, exposed, and projected frame by frame (otherwise the image would be blurred). The defining technical factor seems to be in the intended effect to be produced on the screen.”

<sup>43</sup> QUADRO A QUADRO: um dos processos básicos da filmagem de animação. Consiste no registro cinematográfico de cada um dos desenhos ou imagens (objetos, bonecos etc.), fotograma por fotograma, que representam a sucessão das posições daquilo que parecerá mover-se na projeção. In: BRUZZO, Cristina. *Animação*. São Paulo: FDE, 1996, p. 219.

<sup>44</sup> Técnica de animação desenvolvida pelos irmãos Fleischer. É abordada com detalhes no próximo capítulo.

Dois pioneiros do cinema devem ser destacados também quando se fala em animação: Walter R. Booth e Edwin S. Porter. Sobre o primeiro, Crafton afirma que pairam poucas dúvidas de que a descoberta do cinema de animação na Inglaterra foi influenciada pelo trabalho de James Stuart Blackton. Conforme o autor, Booth era um

Mágico profissional que reconheceu o potencial do cinema, do mesmo modo que Méliès, e começou a dirigir filmes produzidos por R. W. Paul por volta de 1898. A especialidade de Booth era um tipo de transformação na qual o desenho de uma pessoa se transformava em uma figura viva pelo uso da fusão ou substituição em *stop-action*, um truque que ele provavelmente usou em *The Hand of the Artist*. Embora este tenha sido considerado o primeiro desenho animado britânico, ao invés disso, a descrição do catálogo de 1906 indica quase certamente o uso da técnica de *stop-action*<sup>45</sup>.

Crafton afirma que *Comedy Cartoons* (Walter R. Booth, 1907) foi claramente inspirado em *Humorous Phases*. Como este, o filme começa com o desenho de um homem e uma mulher e uma piada de fumante (*a smoking gag*). A movimentação do palhaço de recorte e o desenho que continua se movimentando enquanto é apagado são outras influências de Blackton sobre esse filme<sup>46</sup>.

*The Sorcerer's Scissors* (Reino Unido, 1907) é um filme de Booth (o mais antigo ainda existente) no qual se vê o uso de técnicas de animação: a tesoura *mágica* recorta a figura que se transforma em uma pessoa real<sup>47</sup>, uma mulher que

---

<sup>45</sup> CRAFTON, 1993, p.25. No original, “There is little question that Blackton influenced the English discoverer of animation, Walter R. Booth, a professional magician who, like Méliès, recognized the potential of the cinema and began directing films produced by R. W. Paul around 1898. Booth's specialty was a type of transformation in which a drawing of a person was changed into a living figure by the use of dissolves or stop-action substitution, a trick he probably used in *The Hand of the Artist*. Although this has been called the first British animated cartoon, the 1906 catalog description almost certainly indicates the stop-action technique instead”.

<sup>46</sup> CRAFTON, 1993, p.25-26. No original, “Booth's 1907 *Comedy Cartoons* was clearly inspired by *Humorous Phases*. Like Blackton's film, it began with male and female portraits and a smoking gag. Booth also borrowed the moving clown cutout from Blackton. For the finale, “the hand of the artist wipes the whole from the blackboard, section by section, though muscular action remains even in the last portion left—one eye—which winks at the audience in an impudent manner before being finally wiped out.”<sup>15</sup> Again, this was an idea lifted from his American counterpart”.

<sup>47</sup> CRAFTON, 1993, p. 23. Na versão do filme comentada pelo autor, um ursinho Teddy animado usa a tesoura para recortar as figuras. Na versão analisada aqui, com o título francês de *Les Ciseaux Magiques*, a

começa a dançar e que tem as roupas modificadas por um pincel *mágico*, que se move sozinho. Crafton ressalta: “Mas não há nenhum desenho animado nesse filme e em nenhum outro feito por Booth”<sup>48</sup>. Nota-se, entretanto, que atrás da mulher, foi posicionada uma folha, sobre a qual forma-se sozinho o desenho, que se revela como o esboço do cenário real (Fig.011, do quarto ao sexto quadro).

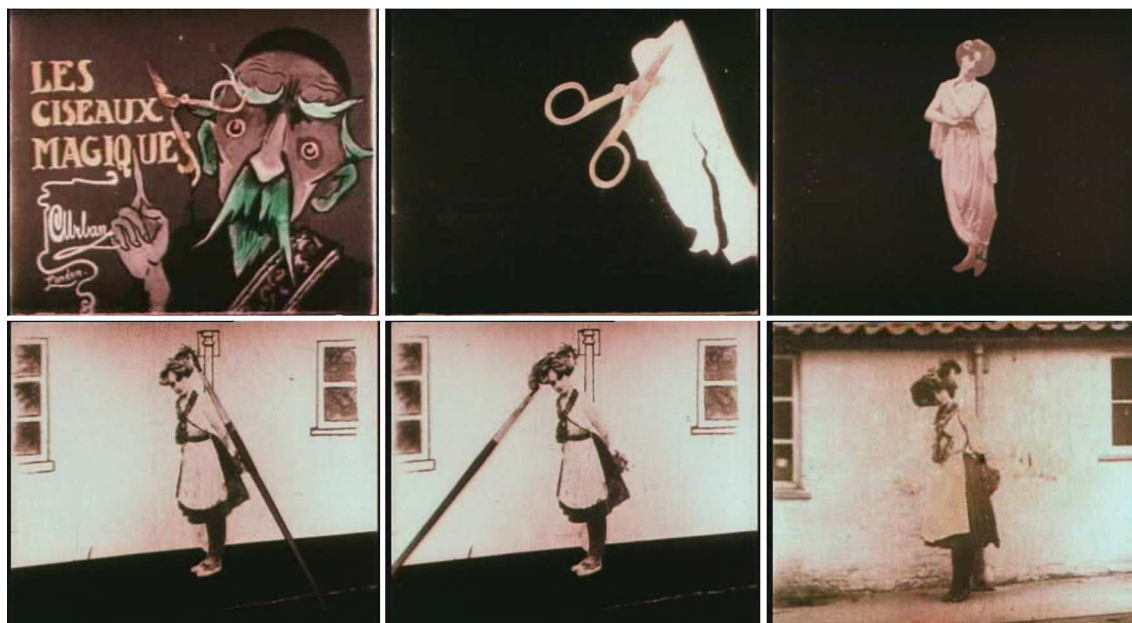


Fig. 011 – Walter R. Booth: *The Sorcerer's Scissors* (Reino Unido, 1907)

Reconhecido como um dos mais importantes inovadores do início do cinema, o norte-americano Edwin S. Porter também experimentou com os *trick films* e com as técnicas de animação. Segundo nota Crafton, o primeiro experimento de Porter foi em *The Whole Dam and the Dam Dog* (EUA, 1904)<sup>49</sup>, mas é *The “Teddy” Bears* (EUA, 1907) que insere o nome de Porter na trajetória do filme animado. O filme destaca-se por sua montagem elaborada, característica de Porter e, principalmente, pela curta seqüência animada. Para Crafton,

---

tesoura animada recorta o título, sozinha, e depois as figuras, não sendo mostrada a animação do ursinho descrita pelo autor. Para ver essa versão, Cf. “*Moving History: a guide to UK film and television archives in the public sector*”, disponível em <[www.movinghistory.ac.uk/archives/bf/films/bf1sorcerer.html](http://www.movinghistory.ac.uk/archives/bf/films/bf1sorcerer.html)>, acesso em 10 dez 2006.

<sup>48</sup> CRAFTON, 1993, p. 23. No original, “*The earliest existing film by Booth that does contain animated sequences is The Sorcerer's Scissors (October 1907). In a beautifully tinted British Film Institute print, magic scissors cut through the main tide (figure 7). An animated teddy bear uses them to cut out paper shapes that change into live actors by ordinary stop-action techniques. An animated moving brush paints figures, which dissolve into real persons. But there are no animated drawings in this film or in any other by Booth.*”

<sup>49</sup> Conforme o site IMDB o filme é de 1905. Cf: [www.imdb.com/title/tt0235045/](http://www.imdb.com/title/tt0235045/), acesso em 20 dez 2006.

O destaque era quando Cachinhos Dourados espiava pelo buraco da fechadura, no andar superior, para observar seis ursos animados, de tamanhos reduzidos, dançando. A animação é muito suave quando eles executam proezas acrobáticas. O truque é ainda mais impressionante porque foi sobreposto ao buraco da fechadura por um processo de *matte* [máscara]. Porém, a seqüência é muito curta (118 pés, aproximadamente um minuto) e bastante gratuita, visto que, em outro momento do filme, os ursos foram representados por atores fantasiados<sup>50</sup>.

*The "Teddy" Bears* é o filme que serve de referência quando se associa a animação ao nome de Porter, entretanto, como ocorre para a maior parte dos realizadores do período, a animação foi usada ali apenas como um efeito especial.

Outros filmes de Edwin S. Porter destacaram-se também pelo uso intensivo e aprimorado de efeitos visuais. Donald Crafton dá, como exemplo, *The Dreams of the Rarebit Fiend* (EUA, 1906), livremente adaptado da série (homônima) de quadrinhos de Winsor McCay, e sem a colaboração do mesmo. Embora a qualidade da montagem e o uso de diferentes pontos de vistas (inspirados, certamente, pelos originais de McCay) remetam, com relativo sucesso, à visualidade e ao ritmo das histórias de McCay, o filme de Porter não apresenta animação<sup>51</sup>.

---

<sup>50</sup> CRAFTON, 1993, p. 26. No original, "*The 1907 Edison film The "Teddy" Bears was an up-to-date version of the fairy tale narrated by means of a rather sophisticated montage sequence. The highlight was when Goldilocks peeped through an upstairs keyhole to espy six animated bears of diminishing size dancing. The animation is very smooth as they perform acrobatic feats. The trick is all the more impressive because it was superimposed into the keyhole by a matte process. However, the sequence is very short (118 feet, about a minute) and rather gratuitous, since elsewhere in the film the bears were portrayed by costumed actors.*"

<sup>51</sup> CRAFTON, 1993, p. 43. No original, "*Porter's film, made without McCay's collaboration, was freely adapted from one of the episodes showing a dreamer loating over the skyline in a bed. Porter changed McCay's protagonist to a male and "rationalized" the nightmare by adding a prolog that showed the victim stuffing himself with rarebit and ale. Significantly, in place of McCay's remarkable "montage" of different viewpoints, Porter summoned up all the special effects the cinema had to offer—save animation—to recreate the dream as a series of fantastic tableaux.*"



Fig. 012 - Emile Cohl com bonecos do filme *Le Tout Petit Faust* (França, 1910)

Emile Cohl, pseudônimo do francês Emile Courtet (1857-1938)<sup>52</sup>, exibiu pela primeira vez *Fantasmagoria* (*Fantasmagorie*, França, 1908), em 17 de agosto de 1908, no *Théâtre du Gymnase*, em Paris.

Para este filme de aproximadamente dois minutos de duração (36m)<sup>53</sup>, Emile Cohl

Desenhou uma série de figuras a traço negro em folhas de papel branco e fotografou-as. Na tela, utilizou o negativo e conseguiu, assim, um movimento executado por figuras brancas sobre um fundo escuro. No seu caso, podemos dizer que estava menos interessado em desenvolver uma determinada técnica do que mostrar o encanto simples de seus bonecos de um só traço. Mesmo neste estágio primitivo, a ênfase era artística e não técnica. Os primeiros filmes alemães de silhuetas foram também motivados por considerações artísticas e não técnicas<sup>54</sup>.

Nessa breve descrição de Halas & Manvell, sobre *Fantasmagoria*, depara-se com uma declaração, aparentemente baseada em critérios subjetivos. Afirmar que um filme considerado pioneiro não está preocupado com a técnica é

<sup>52</sup> CRAFTON, 1993, p. 61. Nome completo: Emile Eugène Jean Louis Courtet.

<sup>53</sup> LO DUCA, Giuseppe Maria. *Le dessin animé : histoire, esthétique, technique*. Introduction de Walt Disney. Paris : Editions d'Aujourd'hui. 1982, p. 19.

<sup>54</sup> HALAS ; MANVELL, 1979, p.28.

desconcertante, e, no mínimo, se pode dizer que os autores negligenciam dados essenciais, como os observados por Lo Duca:

A técnica dos primeiros desenhos foi reduzida ao mínimo, e os desenhos eram esquemáticos, porque Emile Cohl trabalhava só e não podia se permitir ao luxo de detalhes não essenciais. Apesar disso, o melhor de seus desenhos pode ser comparado com os desenhos animados do pós-guerra<sup>55</sup>.

Emile Cohl realizou mais de cem filmes, entre 1908 e 1918, mais da metade deles nos Estados Unidos<sup>56</sup>. Independentemente de ter optado por trabalhar com figuras simplificadas, Cohl desenvolveu em todos os seus filmes um trabalho de animação coerente com a posição que ocupava no meio artístico parisiense. Entre os dezoito e os cinquenta e seis anos, Cohl exerceu várias atividades, foi jornalista, ilustrador, caricaturista<sup>57</sup>. Convivia com inúmeros artistas e escritores, como por exemplo, Vitor Hugo e Verlaine. Pertencia a dois grupos artísticos – *Les Hydropathes* e depois *Les Incohérents*, sendo também freqüentador dos cabarés *Le Lapin Agile* e *Le Chat Noir*. Emile Cohl começou a se interessar pelo cinema em 1907. Não tendo vocação comercial, preferia oferecer os seus serviços de roteirista e criador de efeitos especiais para a companhia Lux, mas principalmente para a Gaumont, para onde ele entrou, após quase um ano de trabalho independente<sup>58</sup>. Após uma breve passagem pela Pathé (1911), Cohl voltaria ao trabalho independente e realizaria alguns filmes, principalmente para *Eclipse*, antes de ir trabalhar nos EUA, a serviço da Éclair (estúdio francês, com filial em Forte Lee, Nova Jersey), entre 1912 e 1914. Seis meses depois de sua volta à França, nascia o primeiro estúdio de animação profissional dos Estados Unidos, [Raoul Barré Studio], *claramente* usando muitas

---

<sup>55</sup> LO DUCA, 1982, p. 19. No original, “*La technique des premières bandes était réduite au minimum, et les dessins étaient schématiques, car Emile Cohl travaillait seul et ne pouvait se permettre le luxe de détails non essentiels ; cependant, les meilleurs de ses dessins animés peuvent noutenir la comparaison avec les dessins animés d’après guerre*”.

<sup>56</sup> LO DUCA, 1982, p. 19.

<sup>57</sup> Foi aluno e amigo do francês André Gill (1840-1885), célebre caricaturista, considerado pelo crítico e historiador de arte Michel Ragon como o mestre da caricatura no final do segundo império.

<sup>58</sup> Dados biográficos conforme Pierre Courtet-Cohl, estudioso e neto de Emile Cohl, em “L’association Les Indépendants du 1<sup>er</sup> Siècle” <[http://www.lips.org/bio\\_Cohl.asp](http://www.lips.org/bio_Cohl.asp)> acesso . 01/03/2005.

das técnicas de animação desenvolvidas por Cohl <sup>59</sup>. Em 1923, Cohl parou de realizar filmes, atingido pelo fim da hegemonia do cinema francês no mundo. Estima-se que existam apenas 20% dos mais de trezentos curtas-metragens realizados pelo artista que, em geral, trabalhava sozinho.

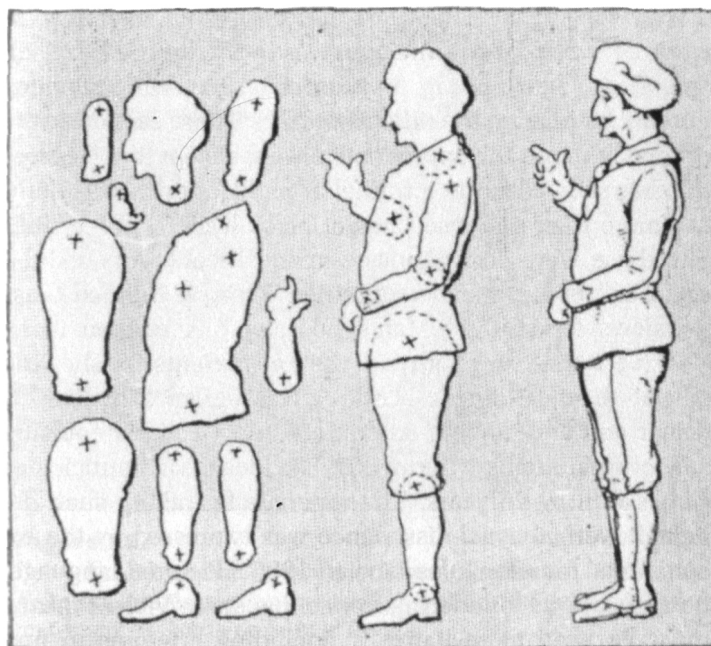


Fig. 013 – Projeto de bonecos articulados para *Le Peintre néo-impressionniste* (França, 1910)

FORTE – CRAFTON, 1993. p. 77.

Dando o devido crédito a todos os pioneiros, e às suas inestimáveis contribuições, cabe realmente a Emile Cohl o mérito de ter sido o primeiro a se preocupar e a acreditar no filme animado como meio autêntico e vigoroso de expressão artística. Cohl foi o primeiro a ultrapassar a etapa da apresentação da novidade e alcançar a fase do filme animado como espetáculo. Através de sua habilidosa e artística exploração do espaço e do tempo acrescentou às três dimensões (possíveis de serem expressas graficamente) da superfície plana uma quarta dimensão: o ritmo (o desenho dentro de uma linha temporal, onde o olhar é iludido pela magia do cinema), com a segurança de saber desnecessário a

<sup>59</sup> Edison impedia, com seu direito de patente, a importação de filmes estrangeiros, assim os estúdios europeus criavam subsidiárias nos EUA para contornar o bloqueio. Conforme <<http://www.asifa-hollywood.org/2005/03/undervalued-animator-victim-of.html>>, acesso 07 abr 2005, 09:00h.

representação fiel da realidade<sup>60</sup>. Seguindo sua inclinação artística, descobria os caminhos e possibilidades proporcionados pelo desenho animado, bem como por outras técnicas e inovações, as quais soube explorar com criatividade e perícia técnica. Cohl também inaugurou a linha básica do desenvolvimento do filme animado. Se a Earl Hurd deve-se a invenção do acetato<sup>61</sup> (*cells*) que tanta liberdade deu aos animadores, deve-se a Emile Cohl a introdução do uso do papel e da mesa de luz como base para a produção do desenho animado<sup>62</sup>, meio pelo qual o cinema de animação encontrou o seu mais autêntico suporte, que prevalece mesmo nos meios digitais, pois este nada mais é do que uma versão digital dos recursos do estúdio de animação. Cohl ainda descobriu que, mesmo reduzindo o número de desenhos, a impressão de movimento acontecia. Assim, embora o filme fosse projetado a dezesseis quadros por segundo, ele fazia apenas oito desenhos para cada segundo de animação, conseguindo uma considerável economia de tempo e de trabalho<sup>63</sup>.



Fig. 014 – Emile Cohl : *Le Cauchemar de Fantoche* (França, 1908)  
 FONTE – LO DUCA, p. 19

É novamente Crafton quem aponta: “Emile Cohl foi o maior responsável por transformar os esforços de seus antecessores filmes de truques na única arte do século XX, mas, paradoxalmente, suas próprias raízes se estendem no passado

<sup>60</sup> Percepção em total coerência com os preceitos do grupo ao qual estava vinculado, *Les Incohérents*, no qual a experiência onírica é validada como importante elemento de busca e percepção estética

<sup>61</sup> Cf. p. 68, do capítulo 2.

<sup>62</sup> CRAFTON, 1993, p. 61.

<sup>63</sup> CRAFTON, 1993, p. 61.

distante”<sup>64</sup>. Uma arte que nasceu propriamente das experiências do pai do desenho animado, que mais do que qualquer outro, merece a extensão de sua paternidade não apenas ao desenho animado, mas também ao cinema de animação em sua complexidade, pois definitivamente foi o primeiro artista reconhecido a se consagrar à nova arte.

Alguns estudiosos<sup>65</sup> enumeram, dentre outras, as seguintes contribuições de Emile Cohl para o filme animado: o primeiro herói de desenho animado (*Le Fantoche*, 1908), o primeiro filme de marionetes<sup>66</sup> (*Le tout petit Faust*, 1910), o primeiro desenho animado em cores (*Le Peintre néo-impressionniste*, França, 1910), os primeiros desenhos animados publicitários (*Campbell Soups*, EUA, 1912), o primeiro desenho animado didático (*La Bataille d’Austerlitz*, França, 1910) e o primeiro desenho animado adaptado de uma história em quadrinhos (*Les aventures des Pieds Nickelés*, França, 1917)<sup>67</sup>. Crafton identifica ainda: “O primeiro uso de máscara (*matte*) fotográfica para combinar animação com *live action*, em *Clair de Lune Espagnol* (*O Homem na Lua*, março, 1909), anos antes de outros tentarem isto”<sup>68</sup>. Crafton afirma que “o aperfeiçoamento do *matte* fotográfico era típico da desenvoltura de Cohl. Ele também foi o primeiro a abandonar a câmera acionada manualmente por uma com obturador acionado eletricamente”<sup>69</sup>.

Como já visto, as afirmações acerca da precedência sobre algum feito são, quase sempre, controversas. Inegável é que Emile Cohl foi um entusiasta do cinema de animação, experimentando ao máximo as suas possibilidades, tornando-se assim um de seus mais importantes pioneiros, com influência direta ou indireta sobre os outros realizadores, contemporâneos e sucessores,

<sup>64</sup> CRAFTON, 1993, p. 61. No original, “*He was the one most responsible for transforming the efforts of his trickfilm predecessors into a unique twentieth-century art, but, paradoxically, his own roots extended far back into the past.*”

<sup>65</sup> Cf : COURTET-COHL, Pierre. *Emile COHL*. In: “*L’association Les Indépendants du 1<sup>er</sup> Siècle*” <[http://www.lips.org/bio\\_Cohl.asp](http://www.lips.org/bio_Cohl.asp)> acesso . 01/03/2005

<sup>66</sup> Para alguns autores, a primeira animação de bonecos foi *The “Teddy” Bears*, de Porter, de 1907.

<sup>67</sup> Note-se que, os filmes que o próprio Cohl realizou, entre 1912 e 1914, para a Éclair americana baseavam-se em personagens já consagrados pelas histórias em quadrinhos.

<sup>68</sup> CRAFTON, 1993, p. 74. No original, “*Among Cohl’s extraordinary technical accomplishments was the first use of matte photography to combine animation with live action, in Clair de Lune espagnol (The Man in the Moon) (March 1909), years before others attempted this.*”

<sup>69</sup> CRAFTON, 1993, p. 74. No original, “*Perfecting matte photography was typical of Cohl’s resourcefulness. He was also the first to abandon the hand-cranked camera for one with an electrically driven shutter.*”

considerando-se o tempo que esteve nos Estados Unidos e o fato de que os filmes eram muito copiados e distribuídos sem identificação de autoria ou origem.

Primeiro cineasta nascido em solo americano a se interessar pela animação, Winsor Zenis McCay passou grande parte da sua vida em Spring Lake, às margens do lago Michigan. Não há registros de seu nascimento, mas relatórios do censo indicam que ele veio ao mundo no Canadá, em 1867, em Woodstock, também a terra natal de seus pais. Certamente, isso explica o porquê de a maior parte dos estudiosos norte-americanos considerarem-no como o pai do cinema de animação. A qualidade minuciosa e o valor inquestionável de seu trabalho, no entanto, não o colocam na linha mais forte da animação industrial do período silencioso. Com um desenho sofisticado e meticuloso, tão rico em detalhes que é considerado barroco por alguns, a linha desenvolvida por McCay não foi seguida pela indústria nascente nos EUA, que preferiu se apropriar do estilo simplificado mais próximo daquele desenvolvido por Emile Cohl. De acordo com o historiador e realizador norte-americano John Canemaker:

Winsor McCay (1867-1934) é o primeiro mestre de duas das formas de arte nativas americanas: a história em quadrinhos e o desenho animado. Embora inventado por outros, ambos os gêneros evoluíram para uma duradoura arte popular, de mais alta imaginação, através do gênio inovador de McCay<sup>70</sup>.

Canemaker observa que McCay dizia ter sido apresentado à animação quando seu filho lhe trouxe vários *flip-books* publicitários, fato que se mostra improvável, conforme nota o autor:

[...] o artista tinha uma afinidade natural para a animação, expressa no movimento e na ação seqüencial em todas suas histórias em quadrinhos e no seu ato de *vaudeville*. Além disso, seu interesse deve

---

<sup>70</sup> CANEMAKER, John. *Winsor McCay and the art of animation*. In. Winsor McCay: the master edition. 1 DVD (110 min.). Preto & Branco e colorido à mão. Música (composição e execução): Gabriel Thibaudau. New Jersey: Milestone Film & Video and the Cinémathèque Québécoise, 2004. No original, “*Winsor McCay (1867-1934) is the first master of two indigenous American art forms: the comic strip and the animated cartoon. Although invented by others, both genres were developed into enduring popular art of the highest imagination through McCay’s innovative genius.*” Disponível em <[www.milestonefilms.com/pdf/WinsorMcCayPK.pdf](http://www.milestonefilms.com/pdf/WinsorMcCayPK.pdf)>, acesso em 4 mar 2005.

ter se evidenciado ao ver os filmes de dois de seus contemporâneos: James Stuart Blackton (1895-1941), um cartunista de jornal que mais tarde fundou o *Vitagraph Studios*, é geralmente considerado por ter produzido o primeiro filme usando a animação quadro-a-quadro, em *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), e Emile Cohl (1857-1938), um caricaturista francês considerado o primeiro grande artista da animação que, iniciando em 1908, criou mais de 200 curtas-metragens repletos de mágicas metamorfoses. Em 1909, os filmes de Cohl alcançaram o auge da popularidade e eram regularmente importados para os teatros dos Estados Unidos<sup>71</sup>.

Afirmar que a *afinidade natural do artista para a animação* é demonstrada em suas histórias em quadrinhos é verdadeiro, porém impreciso. Estudiosos de cinema e das artes plásticas admitem que o homem sempre buscou representar, com maior ou menor perícia, o movimento percebido em seu entorno, desde que tentou apreender magicamente a sua caça, retratar sua comunidade em rituais e até mesmo o movimento aparente dos corpos celestes. No caso específico de McCay isso teve o seu desenvolvimento natural no cinema de animação, onde ele pôde representar não apenas o movimento, mas algo mais, fazer com que os seus personagens aparentassem estar vivos. Canemaker nota que:

O estilo de animação de McCay – personagens “realísticos” desenhados de modo naturalístico com formas fechadas, projetando uma ilusão de peso e possuindo personalidades distintas, precede em aproximadamente duas décadas o início do período maduro dos estúdios de Walt Disney, em 1934<sup>72</sup>.

---

<sup>71</sup> CANEMAKER, 2004. No original, “*However, as noted, the artist had a natural affinity for animation, expressed in motion and sequential action throughout his comic strips and in his vaudeville act. His interest must also have sprung from viewing the films of two contemporaries: James Stuart Blackton (1895-1941), a newspaper cartoonist who later founded Vitagraph Studios, is generally considered to have produced the first film using frame-by-frame animation of drawings Humorous Phases of Funny Faces (1906)), and Emile Cohl (1857-1938), a French caricaturist considered to be animation’s first great artist who, starting in 1908, created over 200 short films full of magical metamorphosis. In 1909, Cohl’s short films reached their height of popularity and were regularly imported to theaters in the United States.*”

<sup>72</sup> CANEMAKER, 2004, p. 3. No original, “*McCay’s animation style — naturalistically designed “realistic” characters made of closed forms, projecting an illusion of weight, and possessing distinctive personalities — predates by over two decades the beginnings of the Walt Disney Studio’s mature period in 1934.*”

Assim, parece correto afirmar que as técnicas desenvolvidas por Emile Cohl foram, no início da profissionalização dos estúdios de animação, mais utilizadas do que aquelas do realismo de McCay, que seriam retomadas por Disney, em meados da década de 1930.

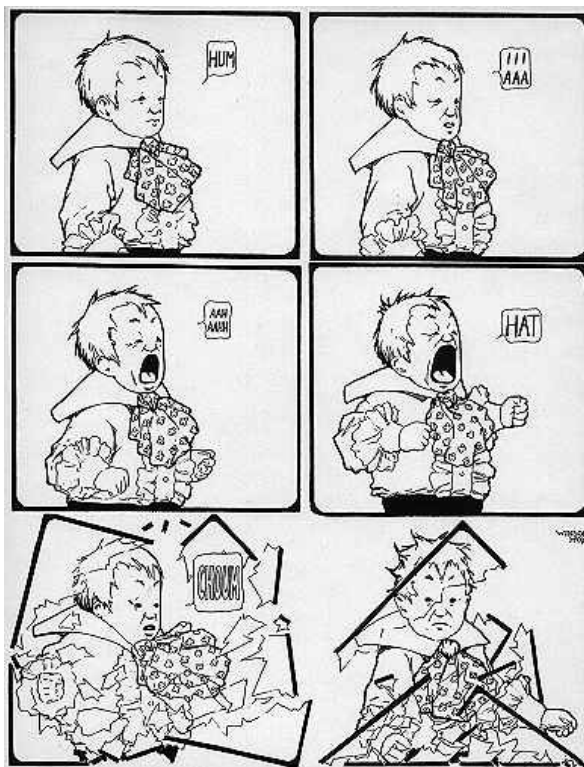


Fig. 015 – História em quadrinhos de McCay - Little Sammy Sneeze (1904)

Em 1914, McCay lança Gertie, um personagem cujo filme contou com a colaboração de John Fitzsimmons, que redesenhou os *backgrounds* originais de McCay em cada folha. Mais tarde, a técnica de se fazer um background que seria utilizado por vários quadros de animação foi facilitada pela introdução dos acetatos, inventados em 1914, por Earl Hurd. Cartunista, quadrinhista e animador, Winsor McCay foi um talento reconhecido e estimado em seu tempo, redescoberto na década de 1960, após um período de esquecimento.

Os estudiosos em histórias em quadrinho também reconhecem em McCay um artista muito criativo e preocupado com o desenvolvimento do meio. Publicado no *New York Herald*, em 1904, *Little Sammy Sneeze* (Fig.015) evidencia o talento para compreender a arte e a ousadia que tinha em literalmente derrubar as

barreiras que então a limitava, em um dos mais ricos exemplos de metalinguagem já produzidos no meio.

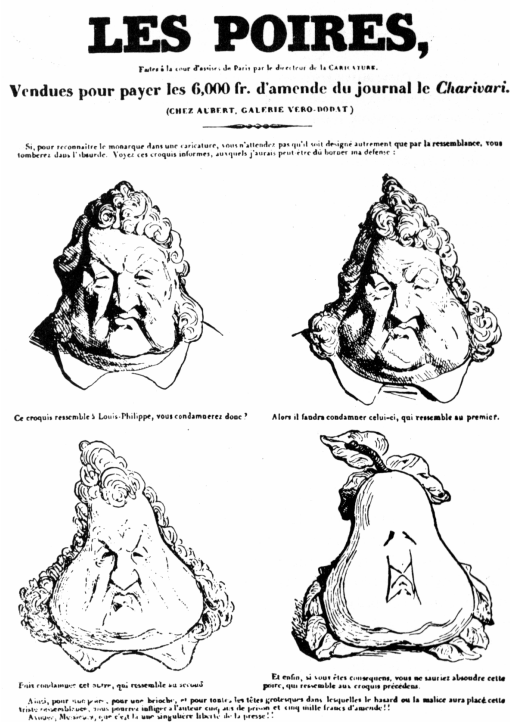


Fig. 016 – Daumier - *Les Poires* (França, 1834)  
 FONTE – GOMBRICH, 1986, p. 300.

O estudo fotográfico das fases do movimento, iniciado pelo fotógrafo inglês Muybridge, ainda no século XIX, influenciou o trabalho de McCay à mesma proporção que influenciou diversos artistas<sup>73</sup>. No entanto, a inventividade do artista ultrapassou os limites da imagem estática, dando-lhe novas cores no contexto da arte seqüencial. Como observa John Canemaker – “Duas séries infantis, ‘*Little Sammy Sneeze*’ (1904) e ‘*Hungry Henrietta*’ (1905) sustentaram esforços que testaram conscientemente princípios de animação através de mudanças sutis nos movimentos dos personagens”<sup>74</sup>.

Essa característica, mesmo considerando-se a influência do cinema e dos estudos pioneiros da fotografia (Muybridge, Marey), é bem própria do artista,

<sup>73</sup> “*Nu descendo a Escada*” – (1912), de Marcel Duchamp, é certamente um dos exemplos mais conhecidos da influência da cronofotografia e de Muybridge nas artes plásticas. Cf. CHIPP, Herschel B. *Teoria da arte moderna*. São Paulo; Martins Fontes, 1999, p.398.

<sup>74</sup> CANEMAKER, 2004, p. 4. No original, “*Two child-strips, “Little Sammy Sneeze” (1904) and “Hungry Henrietta” (1905) were sustained efforts that consciously tested principles of animation through subtle sequential changes in the characters movements.*”

combinando aspectos de criatividade artística, pesquisa imagética e a experiência adquirida em suas atividades profissionais como ilustrador, criador de histórias em quadrinhos e homem de espetáculos.

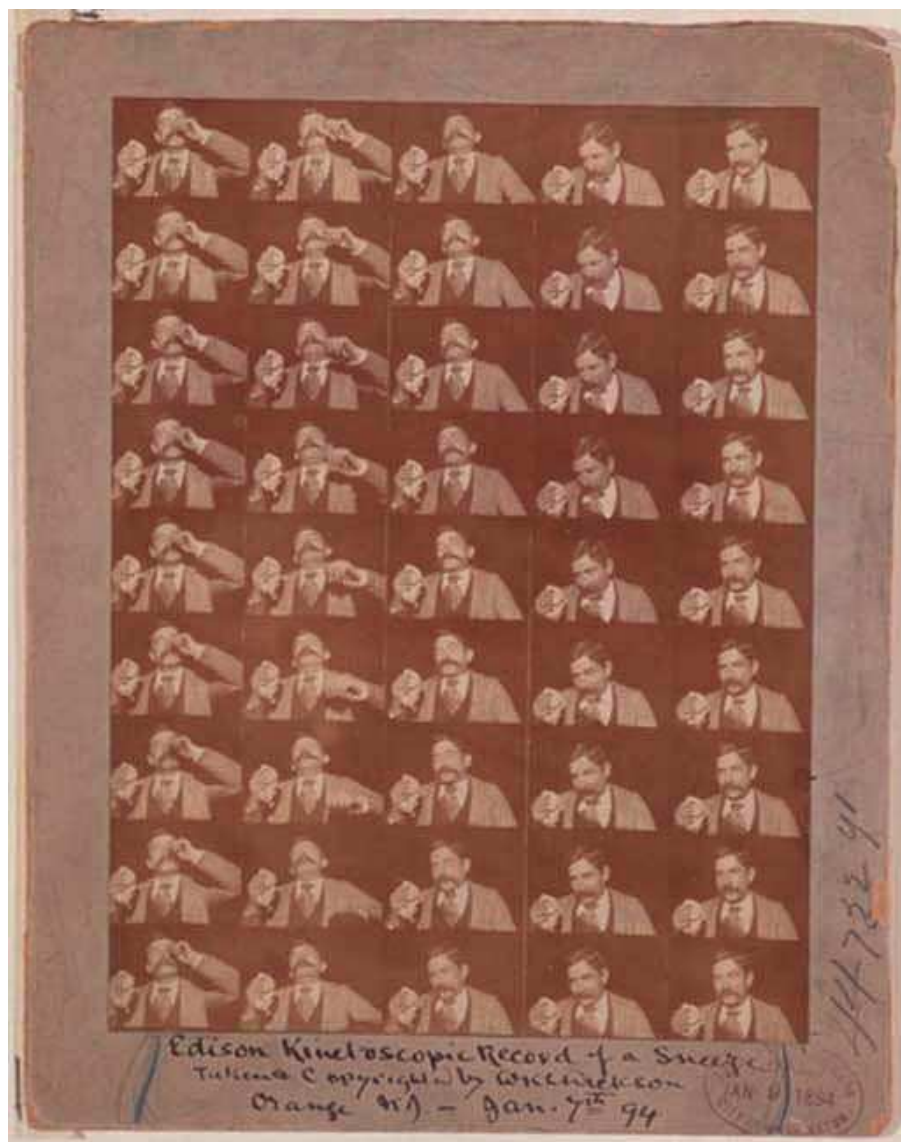


Fig. 017 – Edison – *The Sneeze* (EUA, 1899)

Ainda conforme Canemaker, em “*Dreams of the Rarebit Fiends*”, uma das tiras de maior duração de McCay (1904-1911, revivida em 1913) o artista desenvolve mudanças aceleradas em tamanhos e idades, tanto quanto

metamorfoses, permitindo mostrar mundos alternativos e de pesadelos<sup>75</sup>. Mais uma vez, McCay faz avançar as possibilidades das técnicas já conhecidas dos cartunistas. A metamorfose já era conhecida e utilizada por artistas nas artes plásticas e nas artes gráficas. Um dos casos clássicos desse uso é aquele patrocinado por Philipon<sup>76</sup>, em 1834, quando as feições do rei Luís Felipe foram transformadas em pêra por Daumier (Fig.016).

Um filme de Edison, *The Sneeze* (EUA, 1895), pode ter servido também de inspiração para a criação da série que inaugurou o sucesso de McCay como cartunista do New York Herald, após várias tentativas frustradas (Fig.017).

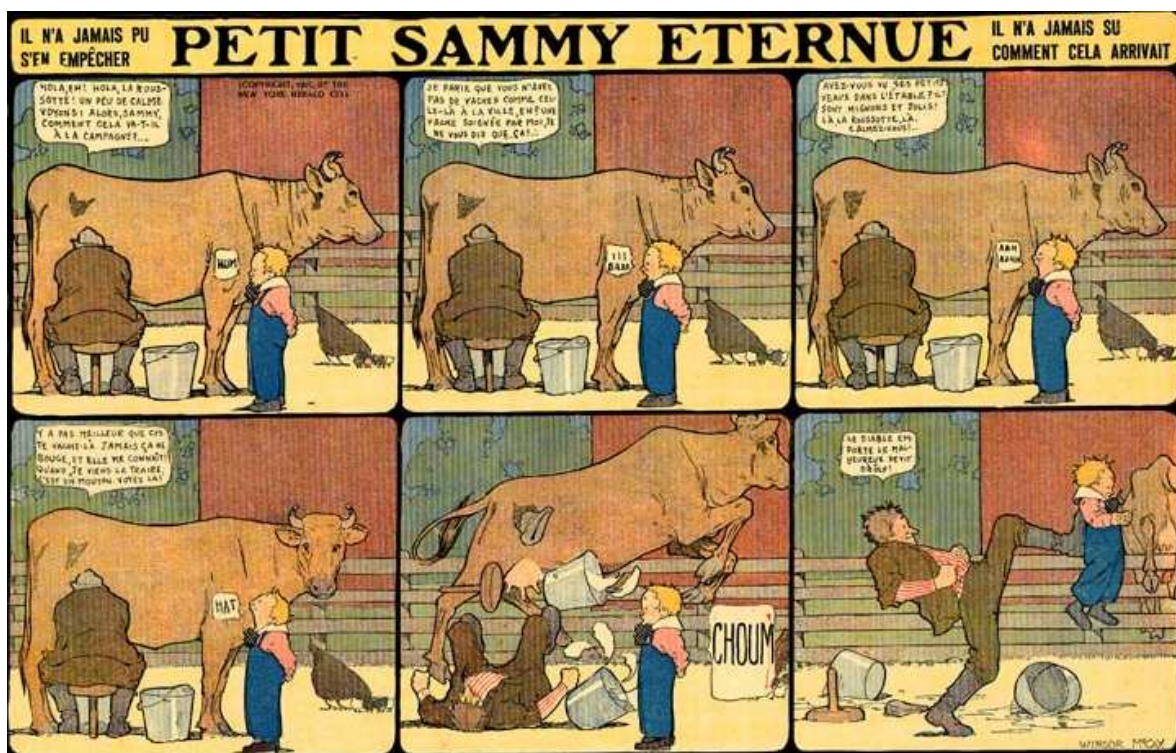


Fig. 018 – Winsor McCay - *Petit Sammy Eternue* (1906)  
FONTE: COCONINO.

Paulo Rensie aponta que

<sup>75</sup> CANEMAKER, 2004, p. 4. No original, “*The adult-oriented ‘Dreams of the Rarebit Fiend’ one of McCay’s longest-running strips (1904-1911, revived in 1913), featured as continuing themes nightmarish alternative worlds with an emphasis on accelerated changes in size and age, as well as metamorphosis.*”

<sup>76</sup> GOMBRICH, E.H. (Ernst Hans). *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986, p. 300. Em francês, *Poire* é também sinônimo de imbecil, tolo. E o jornal satírico de Philipon assim se referia ao rei da França Luís Felipe, tendo sido por isso condenado a pagar uma multa elevada. Para justificar o uso do adjetivo ele mostrou a semelhança do rei com a fruta através de uma seqüência de quatro desenhos onde se vê uma metamorfose do rei em pêra.

Sammy era uma curiosidade: durante dois anos (até 9 de dezembro de 1906) McCay contou todo domingo a mesma piada: a história de um menino que espirrava sempre no pior momento possível. Todos os painéis (à la Muybridge) tinham exatos seis quadrinhos, sendo que, no quinto, Sammy espirrava e no sexto sofria as conseqüências (geralmente o pontapé de um adulto). As variações imaginadas por McCay, sua atenção aos detalhes e o magnífico desenho eram a grande atração dessa série. Muitos se sentiram tentados a projetar os quadros de Sammy em seqüência, tal a perfeição dos movimentos.<sup>77</sup>

Essa *tentação* a projetar em seqüência os quadros das histórias de McCay persiste ainda<sup>78</sup> e comprova que McCay desenhava *à la Muybridge*, procedimento que, hoje, é de praxe entre cartunistas e animadores.

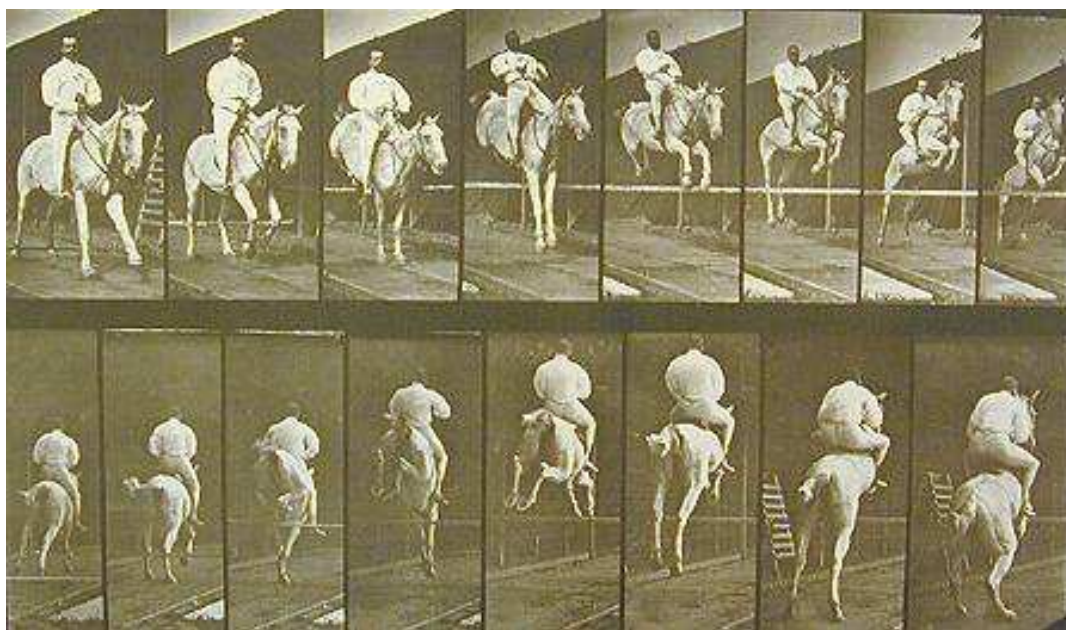


Fig. 019 – Muybridge , "Pandora" saltando um obstáculo (1887)<sup>79</sup>

FONTE: DOVER PUBLICATIONS

<sup>77</sup> RENSIE, Paulo. *Histórias em imagens*. Conforme <[www.teorletal.oi.com.br/Pages/historias2.html](http://www.teorletal.oi.com.br/Pages/historias2.html)>, acesso em 26 dez 2006.

<sup>78</sup> Josépé e equipe animou em Flash algumas histórias de Sammy Sneeze, a partir da versão francesa do álbum de McCay, publicada por *Hachette*, em 1906, "*Petit Sammy Eternue*".

Cf. <[www.coconino-world.com/sites\\_auteurs/winsor/dec\\_sammy/mn\\_sammy.htm](http://www.coconino-world.com/sites_auteurs/winsor/dec_sammy/mn_sammy.htm)>

<sup>79</sup> Colótipo, Plate 644, "Pandora" Jumping a Hurdle (1887) - as denominações originais são referentes à publicação *Muybridge's Complete Human and Animal Locomotion*, three edition set, Dover Publications, 1979, conforme <[www.laurencemillergallery.com/muybridge.htm](http://www.laurencemillergallery.com/muybridge.htm)> acesso em 18 abr 2005.

A importância do trabalho de Muybridge não se reduz à evidente semelhança de composição entre as suas seqüências fotográficas e aquela dos quadrinhos de McCay<sup>80</sup>. De modo semelhante àquele despertado em McCay, o trabalho de Muybridge deu início ao estudo metódico do movimento, relacionando-o ao tempo e ao efeito estético da ação (por mais cotidianas e conhecidas que parecessem).

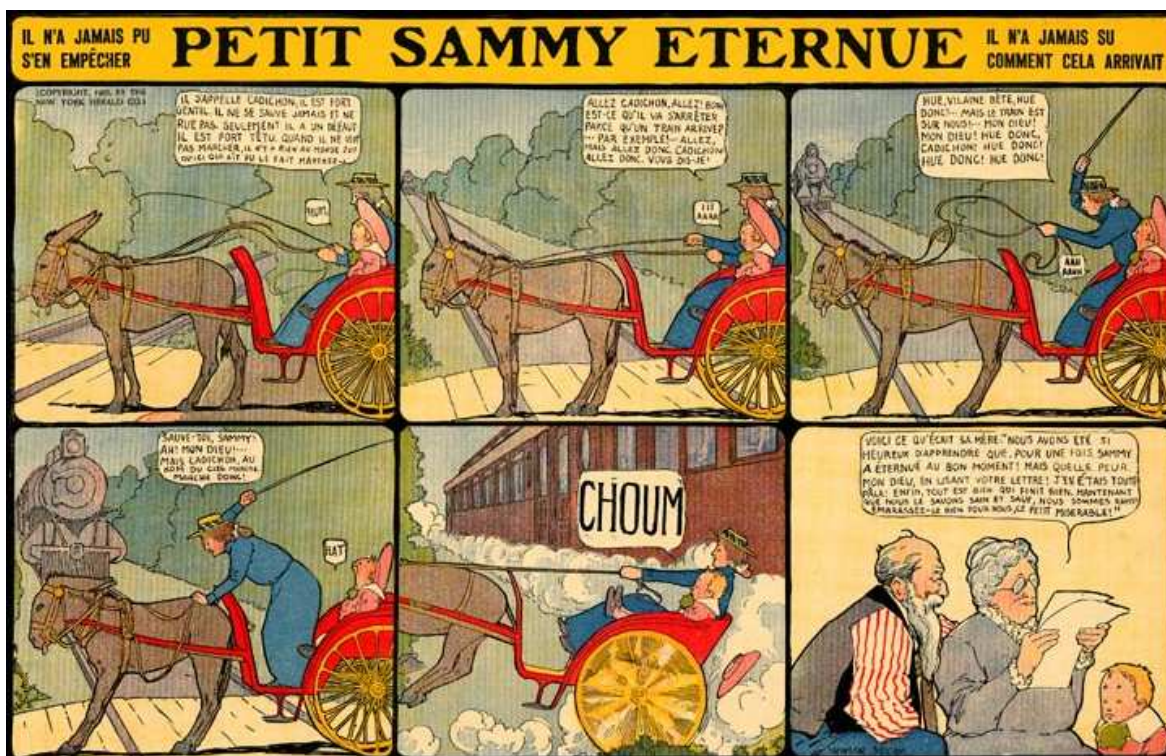


Fig. 020 – Winsor McCay – Petit Sammy Eternue (1906)

FONTE: COCONINO.

Poucas vezes as artes visuais tiveram tão bem representadas, e com tanto sucesso popular, as divisões da narrativa clássica – introdução, desenvolvimento e final, em tão poucas imagens e falas. A repetição da gag, apresentada todos os domingos no New York Herald, fascinava os leitores que aguardavam a última aventura, ou desventura, de Sammy. O rigor formal com que McCay dedicou-se por quase dois anos, a produzir as histórias evidencia-se na escolha de uma estrutura praticamente inalterável, de um ponto de vista fixo, que evidencia e cria

<sup>80</sup> Muybridge continua sendo referência para os trabalhos artísticos, principalmente para aqueles artistas empenhados em conhecer com maior profundidade o fenômeno do movimento, do homem e dos animais, como é o caso dos artistas especializados em animação ou, como define Will Eisner, na arte seqüencial. Cf. EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

seu ritmo propositalmente monótono. Sempre seis quadrinhos, nos quais a situação é apresentada no primeiro quadro; no segundo já inicia o crescente dramático que, subitamente, no quinto quadrinho se desenrola a reviravolta (*plot point*) sempre aguardada e sempre surpreendente. No sexto requadro<sup>81</sup>, o desfecho onde o herói, às vezes, é punido, quase sempre com um pontapé e, às vezes, sai de mansinho ou assiste, indiferente, às conseqüências de suas ações.

Considerando-se as possibilidades oferecidas a um estudioso dos trabalhos de Muybridge, em termos de composição, evidencia-se a escolha consciente pela simplicidade da ação, e do ponto de vista único. Assim, o sexto quadrinho é muitas vezes mostrado por outro ponto de vista, passando ao leitor a sensação de um corte temporal na estrutura narrativa da história. Não é difícil imaginar o impacto do trabalho de Muybridge, Marey e outros homens da ciência no ambiente artístico da época. Com prudência, e por sua importância no entendimento do movimento dos animais, pode-se afirmar uma influência de origem *muybridgeana* comum para os quadrinhos e para o cinema de animação. Mas não se deve desconsiderar os inúmeros espetáculos populares da época, apresentados em salas escuras e que, durante algum tempo, dividiram os espaços populares com o nascente cinematógrafo, com nomes exóticos como, *Phantasmagoria*, *Lampascope*, *Panorama*, e muitos outros<sup>82</sup>. Tampouco se pode esquecer da veia cômica da caricatura que, a partir da difusão da imprensa, foi aprimorada graficamente, contando com a colaboração de nomes renomados e com sua popularização como forma de crítica e de humor.

Em 1959, Gombrich dava a Rodolphe Töpffer “o crédito – se é que se pode falar em crédito – da invenção e difusão da história figurada, isto é, em quadrinhos”<sup>83</sup>. Esse artista e estudioso suíço hoje é reconhecido por seu pioneirismo em estruturar as histórias ilustradas, chamando a atenção dos seus contemporâneos para o valor de entretenimento e de educação inerentes ao

---

<sup>81</sup> EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p. 44. Conforme o autor, o requadro, além de sua função principal de moldura dentro da qual se colocam os objetos e ações, o requadro em si pode ser usado como parte da linguagem “não verbal” da arte seqüencial. Existem vários tipos de requadro: requadros retangulares com traçado reto, que, em geral, sugerem que as ações nos quadrinhos estão no tempo presente. Os traçados sinuosos ou ondulado é indicador mais comum de passado, mudando o traçado também nos casos de som, emoção ou pensamento.

<sup>82</sup> MACHADO, 2005, p. 19.

<sup>83</sup> GOMBRICH, 1986, p. 295.

meio. Essa posição destacada deve-se, em parte, ao fato de que sua produção coincide com o desenvolvimento da técnica da litografia. Do mesmo modo que o cinema, também os precursores da arte seqüencial se perdem no tempo e a maior parte dos seus colaboradores será para sempre uma entidade única, desaparecida no tempo, mas de importância primordial pelos incontáveis avanços que proporcionaram.

Winsor Zenis McCay contribuiu de maneira significativa para o cinema de animação, para o qual levou toda a sua experiência de criador de histórias em quadrinhos e de conhecedor das expectativas em relação aos espetáculos populares, pois já estava familiarizado com estas apresentações públicas nas feiras e *vaudevilles* onde apresentava seus espetáculos como desenhista rápido e criativo. Seu primeiro filme realizado foi *Little Nemo in Slumberland* (EUA, 1911), mas foi com *Gertie the dinosaur* (EUA, 1914) que o artista pôde explorar o potencial que via no cinema de animação.

Grande parte dos estudiosos aponta para uma influência direta de James Stuart Blackton e de Emile Cohl nos trabalhos iniciais de Winsor McCay. John Canemaker afirma que

McCay apropriou-se desses pioneiros em seu primeiro filme. De Blackton, ele adaptou o motivo iconográfico de um artista vivo desenhando personagens que ganham vida. De Cohl, ele usou abstrações fluindo livres das linhas do lápis que formavam personagens reconhecíveis. Onde McCay se diferenciava de seus pares era em sua habilidade para animar seus desenhos sem sacrifícios dos detalhes da linha; aquela, mais o movimento fluido, o *timing*<sup>84</sup> naturalista, a

---

<sup>84</sup> Tanto no estudo quanto na realização de filmes animados, deve-se estar atento às traduções de termos técnicos, principalmente quando estes assumem papel fundamental no entendimento desta arte. Deve-se destacar que, primeiramente, o termo é designado pelo uso. Como o cinema de animação não é uma atividade cotidiana (menos ainda industrial) em nosso país, a maior parte dos termos não gerou um correspondente na língua. Isso produz equívocos, às vezes mais graves, outras vezes menos, mas sempre desnecessários e principalmente preocupantes, pelo mau uso do idioma e por levar a uma assimilação incompleta ou mesmo errônea de conceitos. Para o princípio fundamental da animação denominado TIMING, por exemplo, Alberto Lucena Junior traduz o termo por temporização (Barbosa Junior:115) que, conforme o Aurélio, significa “Ato ou efeito de temporizar; temporizamento”. E segue que: temporizar: 1.Adiar, retardar, demorar, delongar / 2.Transigir; condescender; contemporarizar 3.Haver-se com delongas. 4.Esperar outra ocasião. Na mesma linha, não no mesmo contexto, o livro *A Imagem*, (Jacques Aumont: 107) usa o termo imagem temporalizada para se referir aos domínios que trabalham a imagem no tempo (cinema, vídeo) e não-temporalizada para os outros (pintura, gravura, foto). Aumont afirma; “somente a primeira é suscetível de dar a *ilusão* temporal convincente”. No Aurélio, Temporalizar é “Tornar temporal; secularizar”. Desse modo, parece não haver

impressão de peso, e eventualmente a injeção de traços de personalidade em seus personagens são as qualidades que McCay trouxe primeiramente para a meio da animação.<sup>85</sup>

Para realizar sua primeira animação, McCay gastou cerca de um ano, fazendo aproximadamente quatro mil desenhos, sobre papel de arroz e tinta nanquim. Para prender e alinhar as folhas ao desenhar e fotografar, de modo a manter o registro dos desenhos, usou um prendedor de madeira e marcas de registro (*cross hairs*) no canto das folhas. Para dividir os segundos McCay cronometrou a duração dos movimentos, além de utilizar um mutoscópio<sup>86</sup> para conferir a suavidade do movimento<sup>87</sup>.



Fig. 021 – Winsor McCay - *Little Nemo in Slumberland* (EUA, 1911)

O filme pode ser resumido pela frase “vejam-me mover”, mostrada após uma breve aparição do personagem Flip. Sem descuidar da qualidade dos desenhos, o filme consiste em uma sofisticada experiência na qual o artista testa possibilidades para a animação.

---

uma palavra em língua portuguesa que seja sinônimo exato para *timing*. Não se deve esquecer, no entanto, que, em animação, ela é um termo técnico e por isso tem em seu uso, as suas características definidas com maior exatidão (Cf. p.133, capítulo 3).

<sup>85</sup> CANEMAKER, 2004, p. 5. No Original, “*McCay borrowed from both of these pioneer animators in his first film. From Blackton he adapted the iconographic motif of a live artist drawing characters that come to life; from Cohl, he used free-flowing abstractions of pencil lines forming into recognizable characters. Where McCay differed from his peers was in his ability to animate his drawings with no sacrifice in linear detail; that, plus fluid motion, naturalistic timing, the feeling of weight, and eventually the injection of personality traits into his characters are qualities that McCay first brought to the animation medium.*”

<sup>86</sup> O mutoscópio foi o visor de maior sucesso, inventado em 1894 pelo americano Herman Casler. Girando uma manivela, os cartões passavam, fazendo a figura mover-se.

<sup>87</sup> SOLOMON, p. 16.

Os personagens movem-se em um espaço sem cenários, mas existe a ilusão de espaço pelo hábil uso do movimento em perspectiva, fazendo os personagens aumentarem ou diminuir, conforme a distância em que se encontram do primeiro plano.



Fig. 022 – Winsor McCay - *Little Nemo in Slumberland* (EUA, 1911)

O filme contava com dois grandes apelos para encantar o público. Primeiro, os personagens já consagrados na história em quadrinhos de McCay, *Little Nemo in Slumberland*, além da obstinação em desenhar detalhes com qualidade técnica apurada e um senso estético rigoroso. As influências de Muybridge, Blackton e Cohl já são aceitas como inequívocas pela maioria dos estudiosos.

Ninguém soube o que fazer de “Little Nemo”. Ninguém tinha visto algo como aquilo. Os filmes de Blackton e Cohl mostravam linhas simples e figuras palitos executando movimentos simples. A sofisticada animação de McCay retratava personagens, representados completamente, que se moviam suave e realisticamente. Para o desapontamento do artista,

o público supôs que ele tinha feito o filme usando algum tipo de truque fotográfico com atores vivos.<sup>88</sup>

O primeiro filme animado de McCay realmente apresenta figuras mais realisticamente elaboradas do que as de Blackton e de Cohl. James Stuart Blackton preferiu investir o seu tempo nos negócios do Vitagraph Studio do que no desenvolvimento do cinema de animação<sup>89</sup>. E, após 1908, Emile Cohl investiu grande parte de sua energia no desenvolvimento de técnicas de animação.

Considerando a qualidade técnica e narrativa já alcançada por Winsor McCay no desenho de suas histórias em quadrinhos, sua primeira animação não apresenta grandes novidades. O prólogo do filme em *live-action* e as metamorfoses já haviam sido usados por Blackton e por Cohl. Assim, neste primeiro filme, a novidade foi uma caracterização mais realística dos personagens, o que era inerente à sua proposta de apresentar cinematograficamente os mesmos personagens que faziam sucesso nas tirinhas dominicais do *New York Herald* e de outros jornais, nos Estados Unidos e em outros países. A completa identificação dos personagens pelo público era tão importante para McCay que ele pintou manualmente<sup>90</sup> cada um dos fotogramas da parte animada do filme, que totalizavam aproximadamente quatro mil *frames*:

Nenhum registro indica como ou onde McCay conheceu Blackton, ou o quanto eles se conheciam; mas os desenhos foram fotografados no *Vitagraph Studio* no Brooklyn, e Blackton dirigiu o prólogo em *live-action*. O filme foi completado em janeiro de 1911, e McCay pintou cada quadro para igualar com as cores das histórias em quadrinhos. Estreou

---

<sup>88</sup> SOLOMON, p. 16. No original, “No one knew what to make of “Little Nemo.” No one had seen anything like it. The films of Blackton and Cohl showed simple line or stick figures performing elementary motions. McCay’s sophisticated animation depicted fully rendered characters who moved smoothly and realistically. To the artist’s chagrin, audiences assumed he had made the film using some sort of trick photography of live actors.”

<sup>89</sup> Cf. SOLOMON, p. 13.

<sup>90</sup> WILJEANCOLAS, Jean-Pierre. *Nascimento e desenvolvimento da sala de cinema*. In: *Revista Eletrônica O Olho da História*. 2004. Disponível em <[www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/salasdecinema.pdf](http://www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/salasdecinema.pdf)>, acesso em 30 abr 2005. Conforme o autor, o procedimento de colorir os filmes manualmente já era rotineiro por volta de 1896. p. 4.

em 12 de Abril de 1911 no *Colonial Theatre* em Nova York como parte do número de *vaudeville* de McCay.<sup>91</sup>

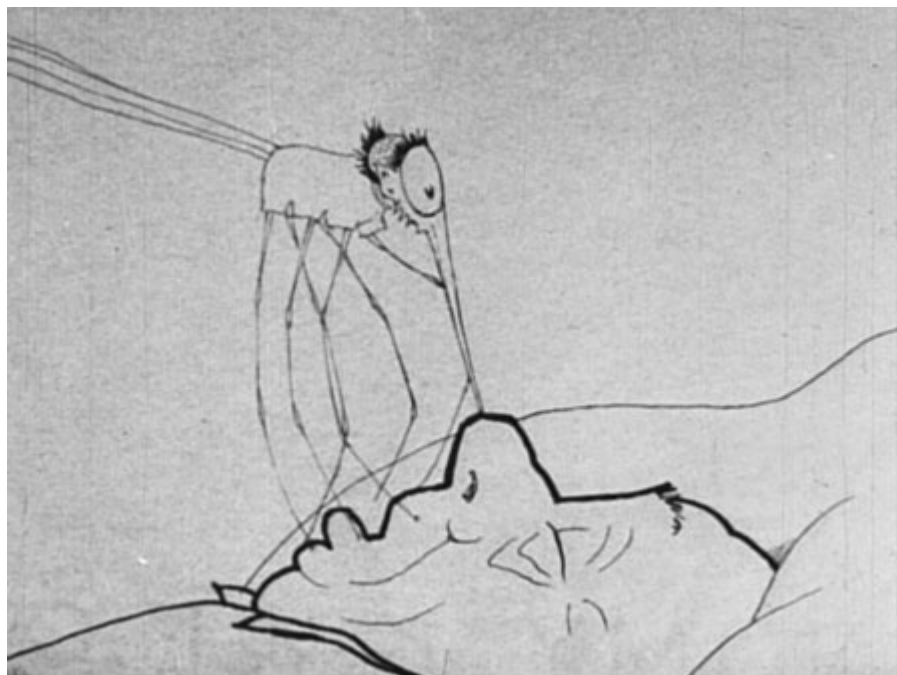


Fig. 023 – Winsor McCay - *Como um Mosquito Opera* (EUA, 1912)

*Como um Mosquito Opera* (*How a Mosquito Operates*, EUA, 1912) foi o segundo filme de McCay. Também conhecido como *A História de um Mosquito*, o filme narra a história de um mosquito chamado Steve, que sugava tanto sangue que explodia. Novamente a reação do público foi de divertir-se muito, acreditando, porém, que o filme fora feito a partir de artifícios segundo os quais um mosquito morto havia sido manipulado por fios, como um fantoche, e copiado por McCay.<sup>92</sup>

O realismo dos desenhos de McCay sempre apontou influência das imagens fotográficas. McCay, deixando-se cativar pelo cinema de animação, na época em que “completou ‘*Mosquito*’ passou a declarar que a animação – que

<sup>91</sup> SOLOMON, p. 16. No original, “No records indicate how or when McCay met Blackton, or how well they knew each other; but the drawings were photographed at the Vitagraph Studio in Brooklyn, and Blackton directed the live-action prologue. The film was completed in early January 1911, and McCay hand-tinted each frame to match the colors of the comic strip. It premiered on April 12 at the Colonial Theatre in New York as part of McCay's vaudeville act.”

<sup>92</sup> SOLOMON, p. 16. No original, “McCay's second film, “How a Mosquito Operates” (1912), also known as “The Story of a Mosquito,” met with similar reactions. Audiences enjoyed the antics of Steve, the dapper mosquito who sucks too much blood from a fat man and explodes, but assumed McCay had rigged a dummy mosquito on wires.”

tinha sido considerada uma curiosidade divertida – era uma nova forma de arte capaz de suplantar as tradicionais artes pictóricas”<sup>93</sup>. Essa posição inicial, recorrente ao longo da carreira de McCay, indica o valor com que ele considerava a nova arte e o potencial latente que enxergava no novo meio.

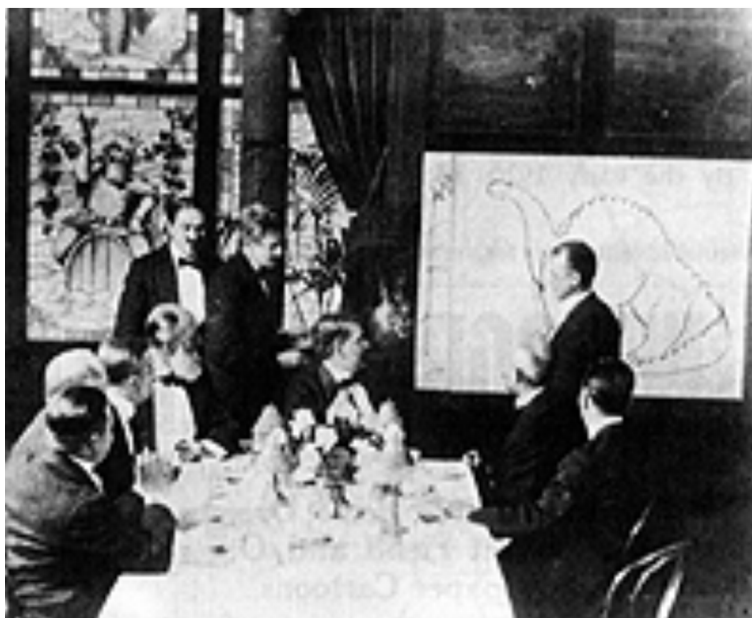


Fig. 024 – Winsor McCay - *Gertie the Dinosaur* (EUA, 1914)

O terceiro filme de McCay foi *Gertie the Dinosaur* (EUA, 1914). A escolha de um dinossauro como personagem do novo filme é explicada por Solomon, por ser um motivo que não poderia ser fraudado<sup>94</sup>. John Canemaker afirma que

Determinado a fazer de *Gertie* o mais belo *cartoon* animado de seu tempo, McCay pesquisou meticulosamente a estrutura dos dinossauros através do estudo de seus ossos e experimentou com o sincronismo de ações específicas para fazer a criatura pré-histórica super-realista. O filme, que estreou em seu número de vaudeville em fevereiro de 1914, é um exemplo precoce de performance multimídia, pois quando o McCay vivo estalava o chicote e bradava o comando, o dinossauro do filme parecia responder. Os traços de personalidade investidos em *Gertie* fazem dela de fato única; seu temperamento infantil é muito afetuoso –

<sup>93</sup> SOLOMON, p.17. No original, “Around the time McCay completed “Mosquito,” he began to declare that animation — which had been regarded as an amusing curiosity — was a new art form that would supplant the traditional pictorial arts.”

<sup>94</sup> SOLOMON, p.17. No original, “For his next film, McCay chose a subject that couldn't be faked: a prehistoric animal.”

quando, repreendida por um acesso de enfado, ela chora imensas lágrimas, revelando assim a alma de uma menininha dentro do monstro Hulk.”<sup>95</sup>

É possível admitir que McCay tenha escolhido um ser pré-histórico para personagem principal de seu terceiro filme por se sentir atingido pelas desconfianças do público quanto à autenticidade de suas animações anteriores. E que tenha investigado a estrutura anatômica dos dinossauros, pelo rigor técnico e artístico típico de seus trabalhos. Uma análise de suas histórias em quadrinhos e a atuação de Gertie no filme, aponta também para influências mais reais e mais próximas ao artista.

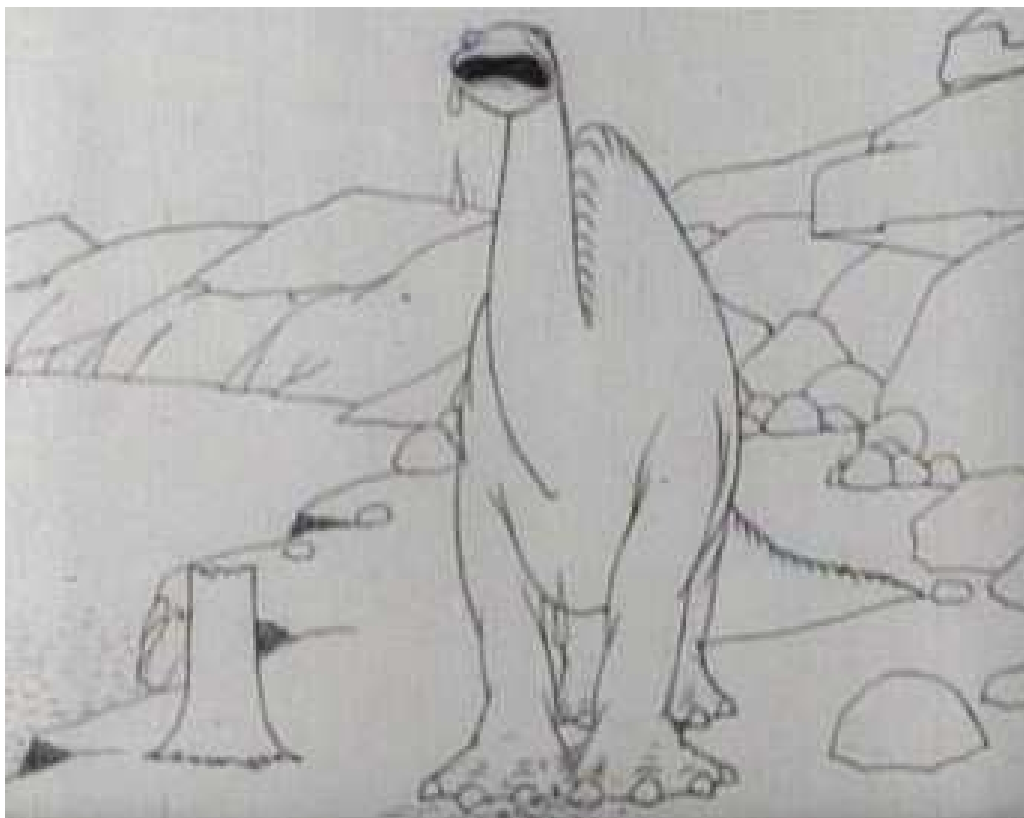


Fig. 025 – Winsor McCay - *Gertie the Dinosaur* (EUA, 1914)

<sup>95</sup> CANEMAKER, 2004. p. 5. No original, “Determined to make *Gertie the finest animated cartoon of its time*, McCay painstakingly researched the structure of dinosaurs by studying their bones and he experimented with the timing of specific actions in an effort to make the prehistoric creature super-realistic. The film, which premiered in his vaudeville act in February 1914, is an early example of multi-media performance, for when the live McCay cracked a bullwhip and barked commands, the film dinosaur appeared to respond. The personality traits invested in Gertie make her truly unique; her childish temperament is most endearing — when, admonished for a fit of pique, she cries huge tears, thus revealing the soul of a little girl within the monster’s hulk.”

Considerando-se que, em lugar de um dinossauro, o espectador estaria assistindo a um espetáculo circense, de um dócil e treinado elefante, comparando ação de seu peso e movimentação com aqueles obtidos por McCay em seu filme e, novamente, considerando-se as séries fotográficas de Muybridge, de animais em movimento, verifica-se que o artista tinha bases consistentes para, com sua invejável imaginação e talento, recriar o animal pré-histórico em seu filme. Tais aspectos, bastante plausíveis, reiteram a maestria do trabalho de McCay, que metamorfoseia seu próprio ambiente para animar um novo mundo, onde o próprio artista é o elo, saindo do mundo real para penetrar imageticamente no mundo da animação.

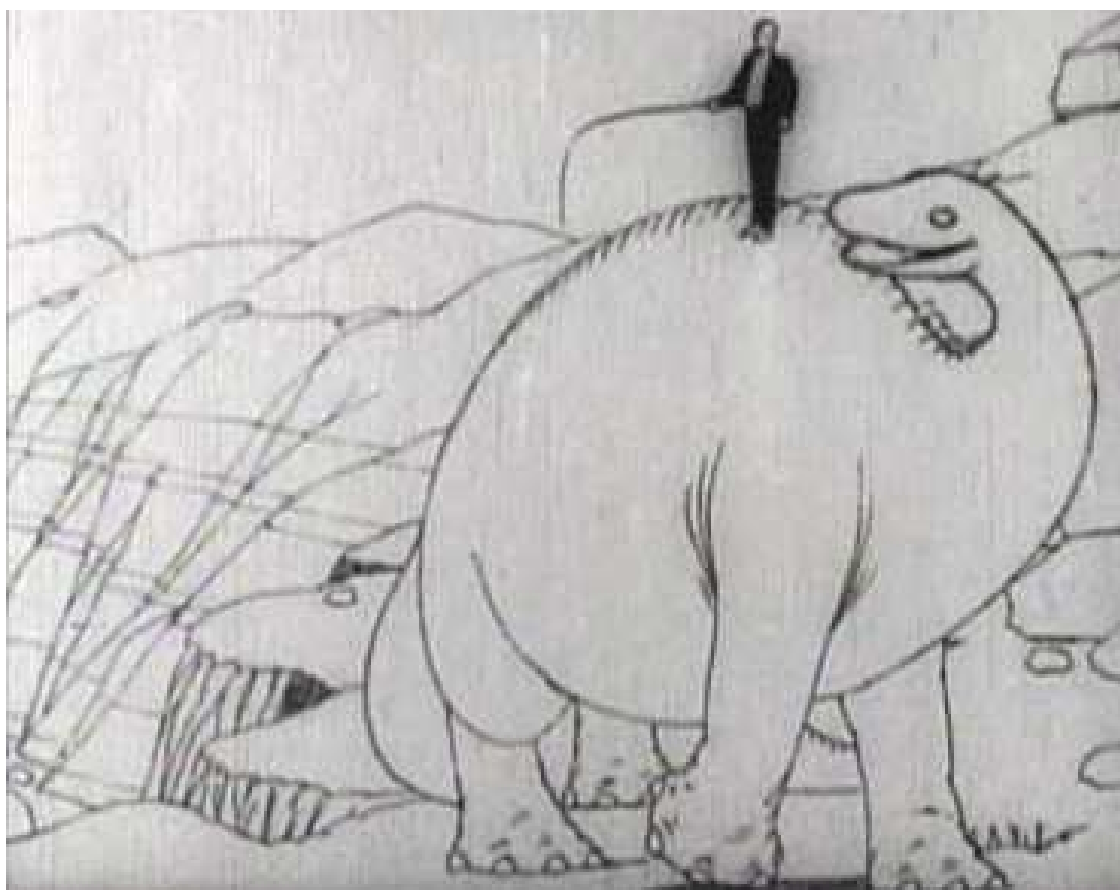


Fig. 026 – Winsor McCay – *Gertie the Dinosaur* (EUA, 1914)

Donald Crafton denomina como “artesãos” Emile Cohl e Winsor McCay<sup>96</sup>. Certamente, o termo mais apropriado é artista, devido à produção e ao posicionamento crítico no fazer do filme. Seguramente, a denominação de Crafton

---

<sup>96</sup> CRAFTON, 1997, p. 73.

busca demonstrar não o fim do trabalho dos artistas, ou artesãos – como queiram, mas sim evidenciar o surgimento de uma época na qual a indústria será predominante, ofuscando quase todas as tentativas individuais de realização de filme animados.



Fig. 027 – Emile Cohl – desenho de personagem em movimento sucessivo e em perspectiva.

FONTE – LO DUCA, p. 23.

A importância desses artistas para o cinema de animação vai além do pioneirismo. Eles descobriram e desenvolveram primeiramente as técnicas fundamentais do filme animado, além de apontarem novas possibilidades para as próximas gerações de animadores. Crafton resume as inovações de Cohl,

Artista um tanto obsessivo, Cohl planejou rapidamente numerosos procedimentos de animação que permanecem fundamentais, como os postos de animação iluminados, com câmeras acionadas eletricamente e montadas verticalmente, e tabelas para cálculo de duração de movimentos e de profundidade de campo das lentes. Ele colocou sob a câmera vários tipos de mídia, incluindo desenhos, modelos, marionetes, recortes fotográficos, areia, impressões, e objetos variados<sup>97</sup>.

<sup>97</sup>CRAFTON, 1997. p.73. No Original, “A rather obsessive artist, Cohl quickly devised numerous animation procedures which remain fundamental, such as illuminated animation stands with vertically mounted electrically driven cameras, and charts for calculating movement duration and lens depth of field. He placed various media under the camera, including drawings, models, puppets, photographic cut-outs, sand, stamps, and assorted objects”.

Conforme Crafton, em 1914, trabalhando na filial americana da *Éclair*, Emile Cohl animou *The Newlyweds and their Baby*, os personagens de George McManus, já famosos nas histórias em quadrinhos. O autor conclui que o sucesso dessa série influenciou outros cartunistas de jornais a produzir a versão animada de seus próprios trabalhos<sup>98</sup>.

Crafton observa que Winsor McCay, ao lançar *Gertie*, contribuiu para aumentar a popularidade do gênero. Na mesma direção, Charles Solomon constata:

Nesse filme, McCay assenta as bases da animação de personagem, a arte de delinear uma individualidade dos personagens através de um estilo único de movimento. A amável, um tanto infantil, personalidade do dinossauro é comunicada através de seus movimentos – o ângulo com o qual ela levanta a cabeça enquanto escuta o comando; a impudência com que ela sacode sua calda enquanto desobedece. O público finalmente percebeu que estava vendo algo novo: um filme composto de desenhos.<sup>99</sup>

A importância de *Gertie*, além do reconhecimento público ao trabalho artístico de animação de McCay, estende-se desde o impacto causado sobre um grupo de jovens resolvidos a se tornar animadores após terem visto o filme (incluindo Walter Lantz, Dave Fleischer e Dick Huemer<sup>100</sup>), até a então nascente indústria do cinema de animação, especificamente do *cartoon* animado.

Após *Gertie*, McCay produziu *O Naufrágio do Lusitânia* (*The Sinking of the Lusitania*, EUA, 1918), no qual levou vinte e dois meses para completar os vinte e cinco mil desenhos do filme, pela primeira vez fazendo uso dos acetatos em seu trabalho. Charles Solomon enumera que

Entre 1918 e 1921 McCay trabalhou em alguns projetos de animações".The Centaurs", "Flip's Circus" e "Gertie on Tour"

---

<sup>98</sup> CRAFTON, 1997. p.73

<sup>99</sup> SOLOMON, p.17. No original, "In This film, McCay laid the Foundations of character animation, ithe art of delineating a character's personality through a unique style of movement. The endearing, somewhat, childish personality of the dinosaur is communicated through her motions — the angle at which she cocks her head while listening to a command; the impudence with which she flicks her tail while disobeying it."

<sup>100</sup> SOLOMON, p.17.

sobrevivem apenas em fragmentos. Três curtas-metragens baseados em “Dreams of the Rarebit Fiend” foram lançados em 1921.<sup>101</sup>

Conforme Solomon, ninguém sabe porque, após os filmes da série “*Rarebit*”, McCay desistiu da animação. Em 1917, McCay teve de diminuir suas apresentações de *vaudeville* a pedido de Hearst<sup>102</sup>. A principal razão pela qual abandonou a animação parece ter sido o desgosto com os rumos tomados pelo meio na era da indústria dos filmes silenciosos, que ele corretamente via como inferior ao seu próprio trabalho.

Na revista *Cartoonist Profiles*, I. Klein, cuja carreira de animação começou na International Film Service de Hearst em 1918, descreve um jantar em homenagem a McCay, dado pelos artistas da jovem indústria de animação em 1927. Após uma enfadonha introdução, McCay proferiu um curto discurso. “Ele concluiu com uma declaração que ficou em minha mente ‘Animação poderia ser uma arte, que é como eu a concebi, mas eu vejo que vocês companheiros têm feito disso um negócio... não uma arte, mas um negócio... falta de sorte.’ Ele sentou-se. Houve alguns aplausos dispersos”.<sup>103</sup>

A produção industrial dos *cartoons* animados não ousou seguir os caminhos propostos por McCay. O tempo de produção exigido pelos seus filmes, medidos em meses ou anos, eram proibitivos para os orçamentos destinados aos filmes animados. Isso somente mudaria com o fortalecimento dos estúdios Disney e dos outros grandes estúdios, já após o advento no cinema sonoro. O ritmo

---

<sup>101</sup> SOLOMON, p.18.

<sup>102</sup> McCay foi contratado em 1911, por William Randolph Hearst, ainda como parte de sua estratégia de expansão (Nesse episódio, conhecido como *a guerra dos quadrinhos*, iniciado em 1895, com o lançamento de personagem do desenhista Richard Felton Outcault (mais tarde seria conhecido como The Yellow Kid), os donos dos principais jornais de Nova York faziam de tudo para aumentar o número de leitores. Os principais participantes desse “conflito” foram: Joseph Pulitzer, do The New York World, William Randolph Hearst com o seu New York Morning Journal, e James Gordon Bennett do New York Herald. A disputa foi mais acirrada entre os dois primeiros. Cf: Capítulo 2, p.73-74 e os sites: [www.burburinho.com/20020602.html](http://www.burburinho.com/20020602.html); <http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos/mat2009g.htm>; [www.popbaloes.com/mats/hqnasala6.html](http://www.popbaloes.com/mats/hqnasala6.html)

<sup>103</sup> SOLOMON, p. 18. No original, “*In the magazine Cartoonist Profiles, I. Klein, whose animation career began at Hearst’s International Film Service in 1918, described a testimonial dinner honoring McCay, given by the artists of the fledgling animation industry in 1927. After a fulsome introduction, McCay gave a short speech. “He wound up with a statement that has remained in my mind... ‘Animation should be an art, that is how I conceived it... but as I see what you fellows have done with it is making it into a trade... not a n art, but a trade... bad luck.’ He sat down. There was some scattered applause.*”

necessário para atender à demanda, que aumentava a cada dia, tinha maior identidade com as técnicas de simplificação propostas por Emile Cohl. A diferença numérica da produção dos dois artistas não impediu que ambos tivessem um destino semelhante. Esquecidos pela indústria e pelo público, foram reconhecidos somente após a morte como os alicerces e primeiros mestres da nova arte, que cedia espaço para o nascimento de um novo elo na indústria cinematográfica: a indústria do desenho animado.

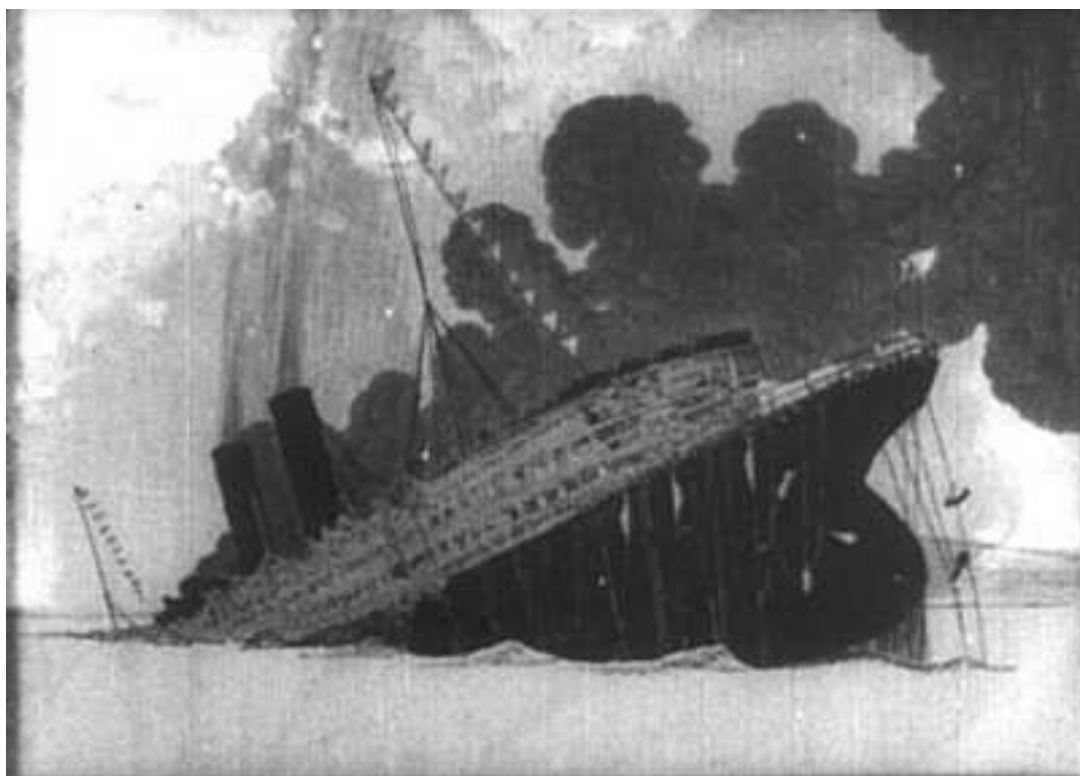


Fig. 028 – Winsor McCay - *O Naufrágio do Lusitânia* (EUA, 1918)



Fig. 029 – Winsor McCay - *The Centaurs* (EUA, c. 1918-21).

## 2

## O NASCIMENTO DA INDÚSTRIA DO DESENHO ANIMADO

A indústria do desenho animado tornou-se a base de sustentação do cinema de animação norte-americano. Nos primeiros anos, havia ainda experimentações em outras técnicas de animação, principalmente *stop-motion*, praticamente abandonadas posteriormente (principalmente a partir dos anos de 1920), devido ao desenvolvimento e à viabilidade cada vez maior do *cartoon* animado. De modo geral, não se renunciou às experimentações dentro da indústria – esta apenas concentrou-se em técnicas que poderiam ser trabalhadas junto ao *cartoon*, ou seja, as técnicas em duas dimensões predominaram, como o uso da fotografia ou dos recortes. Após a I Guerra Mundial, que dificultou a produção cinematográfica da Europa, quase toda a produção industrial de *cartoons* era norte-americana, visto a grande força que esses estúdios passaram a ter, em grande parte em decorrência do conflito bélico. Isso não significa que essa superioridade refletia-se em estabilidade ou em qualidade. Em menos de duas décadas, o *cartoon* animado passou por importantes aprimoramentos técnicos, possibilitando o desenvolvimento de um estilo de animação, filiado ao modelo griffithiniano, que seria conhecido como animação clássica<sup>1</sup>. O diretor e animador Celso (Céu) d'Elia define que

dentro das diferentes modalidades de animação, uma outra forma de divisão se faz: quando o movimento busca uma expressão *natural*, querendo tornar crível a relação personagem-tempo-espaco, falamos de *animação clássica*; ela possibilita a identificação do espectador com o filme nos níveis emocional e narrativo. Quando as leis naturais são

---

<sup>1</sup> O desenvolvimento do cinema de animação clássica será aprofundado a partir do capítulo IV.

ignoradas e prevalecem o exagero e o delírio, estamos falando de *animação cartum*. Tudo é possível.<sup>2</sup>

Essa definição, dada por Céu d'Elia, é bastante difundida. Entretanto, devem ser ressaltados alguns pontos: geralmente, nos EUA, *cartoon* é o termo usado para denominar desenho animado, não importando se a animação é realística ou não. No Brasil, o sentido, mais usual, se aproxima da definição dada por Céu D'Elia. Luiz Oswaldo Rodrigues (LOR), define:

O termo *cartum* é bastante conhecido e nós o compreendemos como "desenho de humor de um modo geral". A expressão surgiu pelo fato dos desenhistas usarem um papel "cartão" para os desenhos que seriam impressos nos jornais<sup>3</sup>.

Por extensão, no Brasil, o termo *cartum* é associado ao *desenho "animado" de humor de um modo geral*<sup>4</sup>. Para o termo animação clássica prevalece o entendimento do cinema de desenho animado construído conforme as técnicas convencionais desenvolvidas pela indústria norte-americana, notadamente o estúdio Disney, nas décadas de 1930 e 1940. Assim, não apenas os filmes que buscam a impressão de realidade, mas também aqueles nos quais os personagens desafiam as leis naturais podem ser considerados como animação clássica. Desse modo, consideram-se como animação clássica a produção dos estúdios de Fleischer, Warner Bros., Metro Goldwyn Mayer (MGM), Universal, Paramount e Disney, dentre outros. Hoje, o termo é usado ainda para diferenciar a animação convencional, principalmente aquela produzida para o cinema, pelos grandes estúdios dos anos de 1930 a 1950, daquela produzida a partir da década de 1950 para a programação das redes de televisão:

Animação Simplificada - Recurso que dispensa o uso de número suficiente de desenhos para cada segundo de ação, resultando movimentos mais duros e quebrados. Bastante utilizado na produção de

<sup>2</sup> D'ELIA, Celso. *Animação, técnica e expressão*, in. BRUZZO, Cristina (org) *Animação*, 1996, p. 167.

<sup>3</sup> RODRIGUES, Luiz Oswaldo (LOR). *Quadrinhos: história e análise* (curso). Belo Horizonte: Coordenadoria de Cultura do Estado de Minas Gerais, 1979, p. 11.

<sup>4</sup> Neste estudo, são utilizados *cartoon* (grafado em inglês) ou *cartoon animado*, como sinônimos de desenho animado.

séries para a televisão. Os bonecos têm poucas cores e movimentos, e passam a maior parte do tempo falando.<sup>5</sup>

De modo geral, alguns termos são usados (quase sempre) como sinônimos: animação clássica, animação convencional e animação tradicional. Esses termos são utilizados para definir a técnica de animação. Quando o filme é feito em animação em desenho animado 2D, utiliza-se um desses termos, principalmente para diferenciar das técnicas de animação experimental e da animação digital em 3D.

Retornando a definição dada por Céu D'Elia para animação clássica, temos o conceito de realismo – “expressão *natural*, querendo tornar crível a relação personagem-tempo-espaço” e também os conceitos relativos à dramaturgia clássica, de Aristóteles. É certo que toda forma de arte busca, em maior ou menor grau, a representação da realidade ou de alguns de seus aspectos, sejam sensoriais, emocionais ou psíquicos. No entanto, a representação almejada pelo cinema realístico (Disney e outros estúdios com preocupações semelhantes) está mais próxima a uma busca em recriar, pela arte do desenho animado, o espaço fílmico (semelhante ao) do cinema fotográfico e, deste modo, atingir a impressão de realidade, no sentido clássico, como assinalada por Jacques Aumont:

Um exemplo particularmente importante de regulagem da distância psíquica por um dispositivo de imagens é o que se chamou classicamente **impressão de realidade**<sup>6</sup> no cinema. De fato, desde que existem, os filmes sempre foram reconhecidos — e isso com relação a qualquer assunto, por mais fantasista que seja — como singularmente críveis.<sup>7</sup>

Essa afirmação é (quase) natural para o cinema fotográfico, mesmo para os temas fantasistas, como afirma Aumont. Para o cinema de animação, talvez esse reconhecimento seja mais complexo, mas certamente existe uma relação do espectador com o filme que suplanta a questão da mimese ou da representação

---

<sup>5</sup> BRUZZO, Cristina. *Animação*. São Paulo: FDE, 1996, p. 210.

<sup>6</sup> Grifo do autor.

<sup>7</sup> AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas : Papyrus, 2004, p. 110.

fotográfica. O termo cinema clássico precisa ser sempre usado com atenção, principalmente, devido aos vários sentidos que o termo adquire em diferentes contextos. Jacques Aumont e Michel Marie citam alguns de seus significados. Os autores esclarecem que, “em seu sentido original (‘de primeira linha’, ‘digno de ser estudado’, ‘que tem autoridade’), a palavra [clássico] qualifica filmes, cineastas, escolas cujos historiadores consideram-se [sic] exemplos notáveis da arte do cinema”. Os autores continuam

A palavra é mais precisa em um sentido retomado da história das artes, para designar um período da história das formas fílmicas. Esse segundo sentido é também variável, conforme as conotações que se concedem ao termo "clássico". Para Rohmer (1953), a era clássica de uma arte é a que realiza melhor as possibilidades estéticas intrínsecas dessa arte [...].<sup>8</sup>

Os autores complementam que “[...] o sentido mais corrente, constituído a partir da crítica ideológica da década de 1970 e da análise textual, identifica ‘cinema clássico’ e ‘cinema clássico hollywoodiano’”. E constatam que

Nesse sentido restrito, trata-se, a um só tempo, de um período da história do cinema, de uma norma estética e de uma ideologia. Sua periodização é incerta, mas considera-se, no mais das vezes, que a era clássica termina no final da década de 1950, com o desenvolvimento da televisão - que dá um golpe decisivo na preponderância do cinema como mídia - e com a emergência desses "novos cinemas" europeus, que questionam o estilo da transparência. O início é mais difícil de ser fixado, mas ele remonta ao menos à década de 1920, durante a qual a indústria hollywoodiana já constituiu sua estrutura oligopolística e cujo estilo já está fixado.

Deve-se ressaltar que, como visto, muitas vezes, o termo “animação clássica”<sup>9</sup> assume o sentido *restrito* assinalado pelos autores, referindo-se a aqueles filmes produzidos pelos grandes estúdios e animadores norte-americanos

<sup>8</sup> AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2006, p. 54.

<sup>9</sup> Para essa acepção é preferível o termo “clássico da animação”, que pode ser estendido a qualquer obra marcante da animação, independentemente da técnica e lugar de origem.

no período conhecido como a Era Dourada da animação (*The Golden Age*), que compreende o final dos anos vinte (1928) até meados da década de 1940, e no período seguinte (1946-1960), que é conhecido como a Era de Prata (*The Silver Age*)<sup>10</sup>.

Dois nomes se destacaram no período anterior ao da industrialização do *cartoon*. O primeiro foi Emile Cohl que, com seus filmes animados produzidos a partir de 1908, marcou o início do desenvolvimento do cinema de animação como meio específico dentro da indústria cinematográfica. O segundo nome<sup>11</sup> foi Winsor McCay, cujo valor para o filme animado é reconhecido devido, em grande parte, ao sucesso de *Gertie the Dinosaur* e ao seu impacto junto aos novos animadores da era industrial.

Em 1913, o canadense Raoul Barré abriu em Nova York o primeiro estúdio de cinema especializado em animação, em sociedade com William C. Nolan, o *Studio Barré-Nolan*. Nota-se que eles não foram os primeiros artistas nos EUA a trabalharem a animação com finalidades de entretenimento e de publicidade. Emile Cohl trabalhou de 1912 a 1914 na filial americana da Éclair, e o próprio Barré, após 1910, havia feito filmes experimentais com Nolan e, mais tarde, filmes publicitários. A importância e o diferencial do novo estúdio era o fato de ser especializado em animação, criando um ambiente propício ao desenvolvimento técnico e à formação de novos animadores.

Da popularidade de 'The Newlyweds', das extravagâncias de McCay, e os lançamentos esporádicos de animadores estreadores ficou claro que o público estava se encantando com esses filmes. O problema era que o ofício era tão trabalhoso que o retorno lucrativo era insuficiente para compensar os custos de produção. Cohl e outros tinham tentado usar

---

<sup>10</sup> As datas que identificam o final da Era de Ouro variam em função do modo como os autores consideram o período da II Guerra Mundial. Desse modo, para Solomon, o período termina em 1941 (SOLOMON, p. 183). Para Leslie Cabarga (CABARGA, 1988), essa era estende-se de 1920 até 1942 – anos que marcam também o início e o final da atuação dos irmãos Fleischer, como protagonistas da história do cinema de animação. Para Michael Barrier, a Era de Ouro estende-se de 1928 até 1966 (BARRIER, 1999, p. xi).

<sup>11</sup> A ordem aqui adotada refere-se ao surgimento dos trabalhos com o desenho animado, não pretendendo classificar a importância desses pioneiros.

recortes para substituir alguns desenhos demorados, mas isso comprometia o interesse gráfico dos filmes.<sup>12</sup>

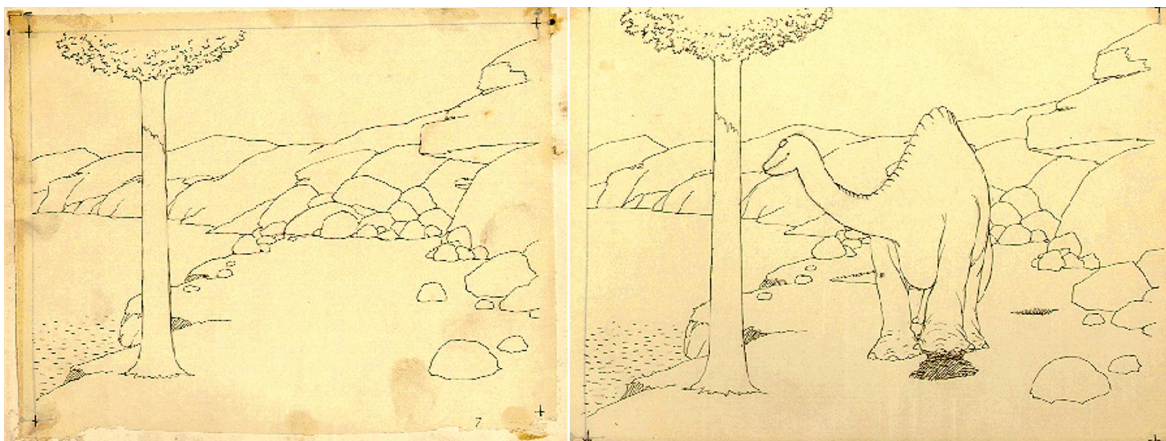


Fig. 030 – Winsor McCay: Desenhos com marcas de registro (*cross-hairs*) de *Gertie the Dinosaur* (EUA, 1914).

Crafton afirma que Barré e Nolan somente começaram a fazer filmes animados em 1915 para Edison. O autor credita a Barré a introdução do conceito de divisão de trabalho<sup>13</sup>. Outra grande contribuição de Barré foi a introdução do sistema de *peg-bars* (barra de pinos), que viria a se tornar não apenas o padrão da indústria norte-americana e também mundial, mas um elemento essencial da animação de desenhos. Antes do desenvolvimento desse sistema, cada artista usava meios próprios para realizar os seus filmes. McCay, por exemplo, fixava com prendedores de madeira os papéis para desenhar e fotografar suas animações e mantinha os desenhos posicionados corretamente, usando marcas de registro (*cross ,hairs*)<sup>14</sup>.

O desenvolvimento do sistema *peg-bar* foi uma decorrência natural da necessidade de desenvolver padrões que permitissem a economia de tempo e de custos na produção industrial de filmes.

<sup>12</sup> CRAFTON, Donald. *Tricks and animation*. In: NOWELL- SMITH, Geoffrey (Ed). *Oxford History of World Cinema: The definitive history of cinema worldwide*. Nova York: Oxford University Press, 1997, p.73. No original, “From the popularity of ‘The Newlyweds’, McCay’s extravaganzas, and the sporadic releases by novice animators it was clear that audiences were delighting in these films. The problem was that the craft was so labour-intensive that the rental return was insufficient to offset production costs. Cohl and others had tried to use cut-outs to replace some of the time-consuming drawing, but this compromised the graphic interest of the films”.

<sup>13</sup> CRAFTON, 1997, p. 6. Conforme o autor, a divisão de trabalho desenvolvida por Barré era melhor do que a da indústria automobilística, baseada em nível hierárquico.

<sup>14</sup> Bray e McCay utilizavam folhas impressas com as linhas de registro nos cantos de cada folha.

É atribuída a Barré a invenção do sistema *peg* de registro. Pinos idênticos eram fixados em cada uma das mesas de desenho dos animadores, e os papéis eram perfurados para se unirem aos pinos. Os pinos fixavam o papel no lugar, não apenas enquanto o animador estava desenhando mas também quando os desenhos eram traçados e fotografados. Esse sistema continua em uso até hoje<sup>15</sup>.

Um dos maiores obstáculos ao desenvolvimento inicial do desenho animado era a necessidade de redesenhar o fundo nas folhas nas quais os personagens eram desenhados (animados). Em *Gertie*, Winsor McCay contornou o problema contratando seu vizinho, John Fitzsimmons<sup>16</sup>, para redesenhar o fundo em cada folha onde McCay já havia desenhado seu personagem. Para a produção em escala proposta pelos novos industriais do cinema essa alternativa não era satisfatória.

Os primeiros *cartoons* dos estúdios eram desenhados em papel, todos os elementos do fundo tinham de ser redesenhadas todas as vezes, o que era ineficiente e aborrecia os artistas. A solução de Barré foi o “sistema de corte”. A animação era desenhada em uma folha, o fundo seria desenhado em uma segunda folha que era colocada sobre ou sob a primeira. Se o fundo estivesse na folha superior, a maior parte da página em torno do personagem seria cortada para revelar o personagem.<sup>17</sup>

O sistema de corte (*slash system*) restringia as possibilidades da animação, obrigando o animador a prever uma ação que facilitasse o corte em torno dos personagens e limitando o campo de ação destes.

---

<sup>15</sup> SOLOMON, p. 22. No Original, “Barré is credited with devising the peg system of registration. Identical pegs were set into each animator’s drawings table, and the paper in place was punched to match the pegs. The pegs held the paper in place, not only while the animator was drawing but also when the drawings were inked and photographed. This system remains in use today”.

<sup>16</sup> SOLOMON, p.17. Fitzsimmons foi o principal auxiliar de McCay, tendo colaborado com ele em outras animações após *Gertie*.

<sup>17</sup> SOLOMON, p.22. No original, “The earliest studio cartoons were drawn on paper, and any background elements had to be redrawn every time, which was inefficient and bore the artists. Barré’s solution was the “slash system.” The animation was drawn on one sheet, the background would be drawn on a second page that was laid over or under the first. If the background was on the top sheet, most of the page surrounding the character would be cut away to reveal it”.

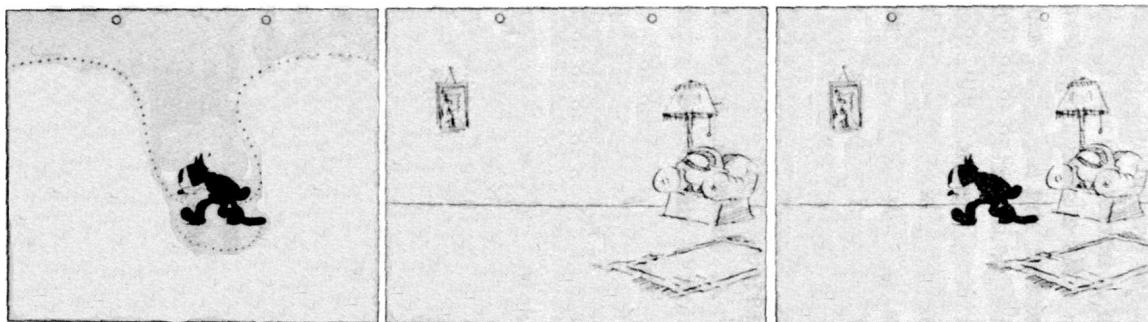


Fig. 031 — Desenhos de Bill Nolan ilustrando o *Slash System*: cada pose de desenho recortado é sobreposto ao cenário a cada exposição.

O sistema de corte permaneceu ainda em uso em alguns estúdios até o início da década de 1920. Halas & Manvell afirmam que a invenção da animação por fases foi

o primeiro estágio de uma técnica que consistia na superposição dos esboços, a fim de evitar a repetição do desenho do fundo para cada fase diferente do movimento das figuras do primeiro plano. Foi uma grande economia. As atividades das figuras do primeiro plano eram limitadas a uma área dentro da imagem, área esta inteiramente livre dos traços do fundo. As folhas contendo os desenhos da animação das figuras do primeiro plano eram recortadas de modo que os desenhos do fundo, estáticos ou também animados, ficassem plenamente visíveis quando as folhas de papel recortadas fossem sucessivamente colocadas sobre eles durante o processo da fotografia<sup>18</sup>.

Nota-se que a animação por fases é a denominação dada pelos autores ao *slash system*. Os autores identificam sete fases no período compreendido entre os trabalhos de Emile Cohl e Pat Sullivan. Essa classificação é arbitrária, uma vez que se baseia em evidências e parâmetros subjetivos e mesmo errôneos. Por exemplo, para os autores, a fase 4 seria o “desenvolvimento do fundo como parte mais importante da animação. No primeiro estágio, os fundos eram desenhados, como as figuras do primeiro plano, na mesma folha de papel para cada fotograma do filme”. Deve-se considerar que *Gertie* foi feito desse modo e durante muitos

<sup>18</sup> HALAS, John; MANVELL, Roger. p.29. Observa-se que os autores se referem à animação de modo geral, mas usam apenas fatos relacionados ao desenvolvimento do desenho animado, desconsiderando as técnicas experimentais e o stop-motion.

anos nenhum outro artista igualou a qualidade técnica e estética de Winsor McCay - nem mesmo na fase 7, que, conforme a classificação de Halas & Manvell, caracteriza-se pela introdução do acetato. A animação por fases, já descrita, é a fase 6.

Alguns movimentos de câmera, típicos do cinema fotográfico (*live-action*), tiveram de ser reinventados para o desenho animado. Um exemplo disso é a técnica desenvolvida por Bill Nolan quando trabalhava no estúdio de Barré. Conforme Solomon,

Bill Nolan descobriu que se um segundo plano desenhado em um longo pedaço de papel fosse passado sob os desenhos de um personagem andando, uma ilusão de movimento horizontal era produzida. Essa descoberta foi a base para todos os movimentos de pan em filmes animados.<sup>19</sup>

O movimento descrito nessa afirmação é o do *traveling*, que, parece, foi incorporado por Solomon como uma variação da *Pan*<sup>20</sup>. A técnica desenvolvida por Nolan abrange os movimento de câmera que desvendam o cenário, podendo ser usadas tanto para *pans* quanto para *travelings* ou movimentos combinados. Essa técnica permitiu o desenvolvimento dos ciclos de caminhar, pois os desenhos de um ciclo são repetidos sobre um cenário que se move. Sem o ciclo, o personagem teria de ser animado durante todo o percurso de atravessar a tela, de um lado para o outro, para mostrar o seu deslocamento. Deve-se observar que a descoberta desse movimento, relativamente simples no cinema fotográfico, foi possível devido ao desenvolvimento do *cell animation*<sup>21</sup>. Inventado por Earl Hurd, o *cell animation* consistia no uso de folhas de nitrato de celulose transparentes para as quais eram passados os desenhos dos personagens, após serem animados em papel, permitindo sua sobreposição ao cenário e vice-versa.

---

<sup>19</sup> SOLOMON, p. 22. No original, “Bill Nolan discovered that if a background drawn on a long piece of paper was passed under the drawing of a character walking, an illusion of horizontal motion was produced. This Discovery was the base for all pan movement in animated films”.

<sup>20</sup> O *Pan* é um movimento onde a câmera gira em torno de seu próprio eixo. No *Traveling* a câmera acompanha o personagem. A descrição de Solomon é correta para Pan no qual o personagem gira em torno do eixo da câmera.

<sup>21</sup> O Sistema de corte não impossibilitaria o uso da técnica de Nolan. Mas certamente tornaria ainda mais complexa a necessidade de planejamento do espaço de animação do personagem.

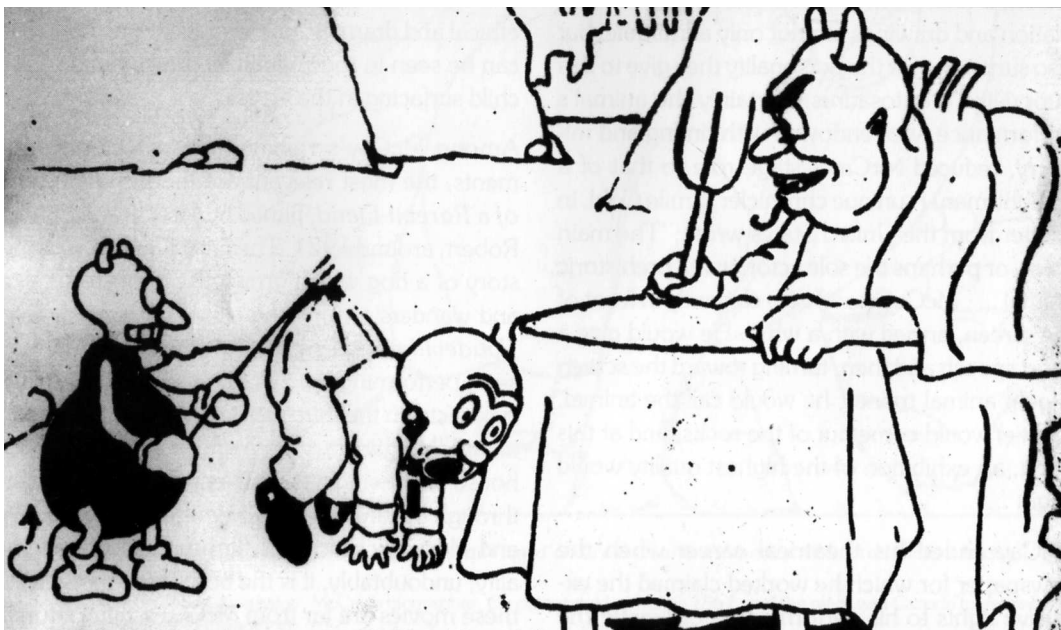


Fig. 032 – Raoul Barré (Edison): *Animated Grouch Chasers* (EUA, 1915)  
 FONTE – BENDAZZI, p. 18.

Conforme Solomon, Earl Hurd obteve a patente do *cell animation* em dezembro de 1914<sup>22</sup>. Isso deixou totalmente obsoleto o sistema de impressão de cenários (*backgrounds*), patenteado por John Randolph Bray também em 1914, já que o acetato<sup>23</sup> dispensava a necessidade de ter uma cópia do cenário para cada quadro de animação. Mesmo tendo suas deficiências – as folhas não eram perfeitamente transparentes, não permitindo usar mais do que três níveis de transparências sem escurecer o cenário – o *cel system* tornou-se o padrão da indústria do cinema de animação, permanecendo até o final do século XX, quando foi substituído por técnicas digitais<sup>24</sup>.

Raoul Barré tinha como estratégia de produção cercar-se de artistas talentosos e criativos. Além de Bill Nolan, a equipe incluía nomes como Frank Moser, Gregory La Cava e Pat Sullivan. Em maio de 1915, Barré lança uma das primeiras séries para Edison, constituída por dezenas de filmes conhecidos como

<sup>22</sup> HALAS, John; MANVELL, Roger. p. 29, a data da patente é junho de 1915.

<sup>23</sup> No Brasil, as folhas transparentes são conhecidas como acetatos, enquanto os EUA e outros países, principalmente os de língua inglesa, ainda mantêm o nome de *cell* - abreviatura de *cellulose nitrate*. O filme e as folhas transparentes de nitrato de celulose, que são extremamente inflamáveis e produzem uma chama que libera gases altamente tóxicos, foram utilizados na indústria cinematográfica até o início dos anos 1950 quando foram substituídos por filmes à base de acetato de celulose, bem mais seguros e por isso denominados *Safety films*. Mais modernos, eles são à base de acetato ou de poliéster. Conforme. “*The dangers of cellulose nitrate film*” em: <[www.hse.gov.uk/pubns/cellulose.pdf](http://www.hse.gov.uk/pubns/cellulose.pdf)>, acesso em 01 jul 2005.

<sup>24</sup> Deve-se considerar que os programas de animação digital utilizam muitas técnicas e conceitos desenvolvidos a partir do *cell animation*.

*Animated Grouch Chasers* (EUA, 1915) - uma série de comédias com inserções de seqüências de *cartoon* nos filmes *live-action*: “Nesta série, cliques de filme de ação ao vivo introduzem as seções animadas: sempre que um ator lê um álbum de caricatura intitulado *The Grouch Chasers*, este ganha vida. Aqui, os desenhos de Barré são bruscos e intencionalmente desajeitados”<sup>25</sup>.

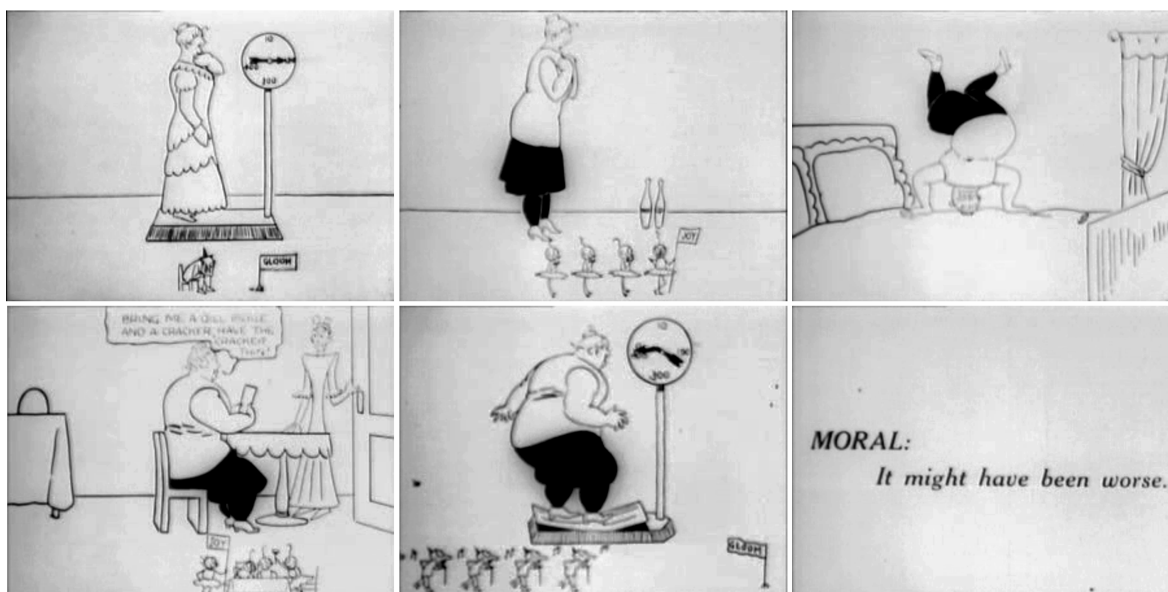


Fig. 033 - Raoul Barré (IFS): *The Phable of de Phat Woman* (EUA, 1916)

Em 1916, Barré foi comissionado pela International Film Service (IFS) para filmar sete fábulas, baseadas em personagens de quadrinhos:

Ele também trabalhou com LaCava e Frank Moser do Hearst's International Film Service em uma série de fábulas baseadas em uma tirinha de Tom Powers. Um grupo de pequenos gnomos que representavam “Alegrias” e “Tristezas” apareciam embaixo do quadro nos filmes das Fábulas.<sup>26</sup>

<sup>25</sup> BENDAZZI, p. 40. No original, “In 1915, Barré produced *The Animated Grouch Chasers*, for distribution by Edison. In this series, live action film clips introduce the animated sections: whenever an actor reads a caricature album entitled *The Grouch Chaser*, this comes to life. Here Barré's drawings are sharp and purposely ungraceful”.

<sup>26</sup> SOLOMON, p. 22. No original: *He also worked with LaCava and Frank Moser of Hearst's International Film Service on a series “Phables,” based on a comic strip by Tom Powers. A group of little gnomes who represented “Joys” and “Glooms” appeared at the bottom of the frame in the Phables films.*

Em 1919, após desentendimentos com Bowers, Barré deixou o estúdio e a animação, voltando apenas em 1926-27, a pedido de Pat Sullivan, para participar da animação da série do gato Félix<sup>27</sup>.

John Randolph Bray foi o principal concorrente de Barré nos anos iniciais dos filmes animados. Bray logo percebeu que poderia obter patentes das técnicas usadas nos filmes animados, mesmo daquelas desenvolvidas por outros como Cohl, McCay e até mesmo Barré e Nolan. Solomon declara que não se sabe como ou onde Bray conheceu Earl Hurd, nem como concordaram em unir os seus recursos para formar a *Bray-Hurd Processing Company*, em 1914. Essa união, mais a patente adicional obtida por Bray, em 1916, asseguraram um verdadeiro monopólio no processo de animação, com Bray não poupando esforços para compelir os outros animadores a comprarem licenças e a pagarem *royalties*. Solomon cita uma entrevista de Bray, de 1915, na qual ele defende suas ações, insistindo que não estava tentando estabelecer um monopólio e, sim, permitir salários justos para os animadores, bem como manter um padrão de qualidade na animação<sup>28</sup>:

Primeiro, eu tenho tentado sustentar a dignidade do *cartoon* animado, e, fazendo isso, tenho naturalmente contrariado a circulação de trabalhos medíocres que poderiam dar ao público e aos exibidores uma impressão errada... Alguns dos filmes lançados eram tão completamente sem méritos que prejudicaram os prospectos de negócios de todos os artistas engajados na criação de desenhos de *cartoons*<sup>29</sup>.

---

<sup>27</sup> Raoul Barré, nos sete anos seguintes, trabalhou somente com animação publicitária. Ele retornou para Montreal no final dos anos 1920 e lá se dedicou à pintura, participando de algumas exposições. Um de seus últimos projetos, e para o qual se dedicou com afinco, foi a criação de uma escola cooperativa - a Educational Art and Film Co. of Montreal, na qual os alunos recebiam para trabalhar em um projeto de filme: *Microbus 1<sup>er</sup>*. O filme contaria as aventuras do rei *Microbus*, comandante de um exército de micróbios que vivia dentro do estômago de um enfermo. O filme nunca foi realizado, mas Barré deixou centenas de croquis e desenhos de seu personagem. Barré morreu em 21 de maio de 1932, aos 58 anos, vítima de câncer.

<sup>28</sup> SOLOMON, p.25

<sup>29</sup> SOLOMON, p. 25. No original: *From de first, I have to uphold the dignity of the animated cartoon, and doing this have naturally opposed the circulation of poor work that would give the public and exhibitors a wrong impression... Some of the films released was so entirely without merit that it harmed the business prospects of all artists engaged in making cartoon drawings.*

John Randolph Bray marca o vigor e o ambiente competitivo que existia dentro da indústria do filme animado, que, naquela época, se concentrava em Nova York. Solomon atribui à esposa de Bray e ao seu *staff* de advogados as vitórias que conseguia impor aos seus concorrentes. Dividindo os direitos da patente do *cel system* com Earl Hurd, Bray ainda patenteou outras técnicas anteriormente desenvolvidas, dentre elas o conceito de linha de montagem e o *perf-and-peg system*, ambos desenvolvidos pela dupla Barré-Nolan.

Outra prática de economia de trabalho patenteada por Bray, mas provavelmente desenvolvida por Barré, foi o ‘in-betweening’. O animador poderia esboçar as poses iniciais e finais de uma seqüência, então as poses intermediárias poderiam ser desenhadas por assistentes de menor remuneração, conhecidos como *in-betweeners*.<sup>30</sup>

O *cel system* patenteado por Hurd e Bray se tornou uma das principais bases do desenvolvimento do desenho animado, sendo este ainda aprimorado por Raoul Barré para Edison, por Bill Nolan com a introdução do fundo móvel<sup>31</sup>, e por John Randolph Bray, entre outros.

O *cell animation* permitiu ainda o desenvolvimento de técnicas de economia de trabalho e de tempo. Por exemplo, um personagem que tivesse que mover apenas uma parte poderia ter apenas esta parte animada, sendo a outra parte “fixa” pintada em um dos níveis da transparência. Outra vantagem do acetato foi ter possibilitado que os personagens pudessem ser animados no segundo plano com maior liberdade, pois uma parte do cenário podia ser posicionada sobre os personagens que eram animados normalmente, sem a necessidade de limitar as suas ações. A maioria dos estúdios, entre 1915 e início dos anos de 1930, obteve a licença e pagou os *royalties*, no entanto, isso não evitou que, em 1932, a patente do *cell animation* caísse em domínio público por falta de inovações.

As relações entre Hurd e Bray permanecem pouco claras. “Curiosamente, Earl Hurd – cuja patente finalmente provou ser muito mais importante que as de

---

<sup>30</sup> CRAFTON, p. 6.

<sup>31</sup> HALAS, John; MANVELL, Roger. p. 29.

Bray – trabalhava como um empregado no estúdio<sup>32</sup>, após terem criado a *Bray-Hurd Processing Company*<sup>33</sup>, em 1914. Hurd continuou a trabalhar como animador, tendo iniciado uma série de grande sucesso – Bobby Bumps, entre outros filmes.

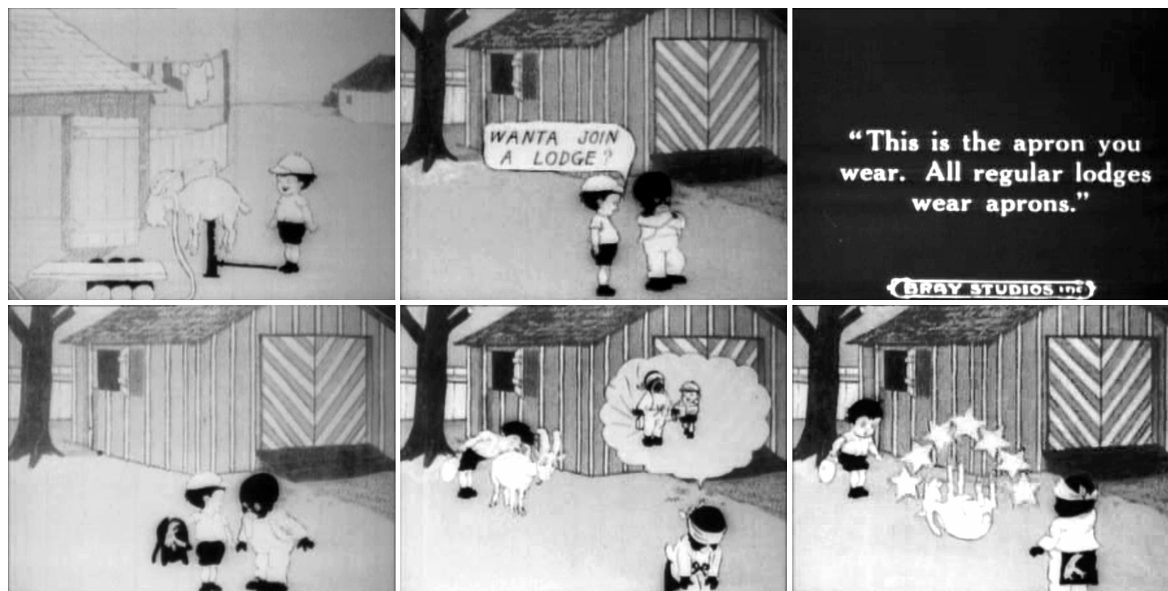


Fig. 034 – Earl Hurd (Bray): *Bobby Bumps starts a lodge* (EUA, 1916)

O sucesso da série foi tanto que o personagem Bobby Bumps, que estreou em 1915, era ainda realizado em 1925, e foi se aprimorando com o tempo e até passou a interagir com um animador não visto, precedendo os conflitos entre o palhaço Koko e Max Fleischer<sup>34</sup>. Hurd trabalhou ainda como um dos roteiristas em *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, EUA, 1937), dos estúdios Disney.

Após a I Guerra Mundial, John Randolph Bray dedicou-se mais a filmes educacionais e de treinamento, para escolas, para a indústria e para os militares, embora tenha produzido *cartoons* até 1928<sup>35</sup>. Coube ainda a Bray o lançamento do primeiro *cartoon* colorido, feito através de um processo experimental chamado de *Brewster Color* que, todavia, não se viabilizou economicamente, pois o processo era muito caro. *Flowers and Trees* (EUA, 1932), da Disney, foi o

<sup>32</sup> SOLOMON, p. 25.

<sup>33</sup> Em alguns autores essa união aparece como “*Bray-Hurd patent company*”. Cf. Crafton, p.6.

<sup>34</sup> SOLOMON, p.25.

<sup>35</sup> SOLOMON, p.26.

primeiro filme animado em cores no processo Technicolor, a se tornar técnica e economicamente viável.

Ao lado dos estúdios de Barré e de Bray, o outro grande estúdio de filmes animados da era silenciosa foi o “International Film Service” (IFS), fundado em 1915 por William Randolph Hearst como uma expansão de seu Internacional News Service (INS), uma linha de serviços planejada para competir com a Associate Press<sup>36</sup>. A grande inovação do IFS foi a utilização massiva de personagens de cartuns já consagrados nos jornais. Essa utilização havia sido feita anteriormente pelo próprio McCay, em *Little Nemo in Slumberland* (EUA, 1911), seu primeiro filme, e por Cohl com os personagens de McManus, *The Newlyweds and their Baby* (EUA, 1914). O que diferenciava o projeto de Hearst de seus antecessores era o caráter industrial e comercial de sua iniciativa: a IFS seria um modo de promover os cartunistas de seus jornais, dos quais se destacam os nomes de Fred Opper (“*Happy Hooligan*”), Harry Hershfield (“*Abie the Agent*”), George Herriman (“*Krazzy Kat*”), Thomas “Tad” Dorgan (“*Silk Hat Harry*”), Cliff Sterret (“*Polly and Her Pals*”), George McManus (“*Bringing Up Father*”- conhecidos no Brasil como “Pafúncio e Marocas”<sup>37</sup>) e Winsor McCay, que “foram listados como futuros colaboradores”<sup>38</sup>. Os animadores da IFS foram contratados dos estúdios concorrentes, do mesmo modo como Hearst contratou os profissionais dos jornais rivais<sup>39</sup>. Todas as ações eram de responsabilidade direta de Hearst que, para chefiar o estúdio, escolheu Gregory LaCava, anteriormente do estúdio Barré-Bowers. A equipe incluía Frank Moser, Bill Nolan e George Stallings. Entre os jovens animadores que iniciaram na IFS estavam Isadore “Izzy” Klein, Walter Lantz e Grim Natwick.<sup>40</sup>

Como destaca Solomon, os *cartoons* produzidos pela IFS não eram diferentes daqueles feitos pela concorrência e não conseguiam trazer para os filmes o estilo de humor dos artistas originais, tornando-se rapidamente *gags* repetitivas. As ações de William Randolph Hearst repercutiam em todos os seus empreendimentos, prejudicando-os: a campanha empreendida por ele a favor dos

---

<sup>36</sup> SOLOMON, p. 26.

<sup>37</sup> MOYA, Alvaro de. *História da história em quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1986, p.52.

<sup>38</sup> SOLOMON, p. 28.

<sup>39</sup> THERKELSEN, J. (1996). Joseph Pulitzer and His Prize. Cf. *Defining "Yellow Journalism": Competition with Hearst*, Conforme <[www.onlineconcepts.com/pulitzer/yellow.htm](http://www.onlineconcepts.com/pulitzer/yellow.htm)>, acesso em 12 jul 2005.

<sup>40</sup> SOLOMON, p. 28.

alemães e contra os ingleses banuiu suas publicações no Reino Unido, França e Canadá em 1916 e a reputação da IFS, por associação, foi atingida em 1917 com o escândalo do roubo de histórias da Associated Press pela INS<sup>41</sup>. A filial de animação, a IFS, cessou suas atividades em 1918, devido às dificuldades políticas e financeiras de sua matriz – Hearst’s International News Service – e não porque não fosse lucrativa. Seus artistas se mudaram para outros estúdios de animação<sup>42</sup>, incluindo o de Bray que adquiriu os direitos para animar os personagens dos *cartoons* do Hearst, em agosto de 1919<sup>43</sup>.

Paul Terry é um nome de destaque no cinema de animação da era industrial, tendo atuado como animador, diretor, escritor e produtor, entre 1915 e 1966. Como outros artistas do início da animação, Terry começou a carreira como cartunista e ilustrador para vários jornais e revistas, como os jornais San Francisco Bulletin e San Francisco Call-Examiner, entre 1904 e 1914<sup>44</sup>. Em 1911, Terry estava trabalhando no New York Press (em uma efêmera tirinha de um personagem chamado Alonzo) para o King Features Syndicate de Hearst. Conforme Solomon, “após assistir a ‘*Gertie the Dinosaur*’, de McCay, ele [Terry] começou a trabalhar em seu primeiro filme em *live-action*/animação intitulado ‘*Little Herman*’, uma paródia de um conhecido mágico chamado Herman<sup>45</sup>.” Após algumas dificuldades em vender o seu filme, e sua tentativa frustrada de convencer Bud Fisher a permitir que animasse seus célebres personagens Mutt & Jeff<sup>46</sup>, Paul Terry foi para o estúdio de Bray onde logo se tornou chefe de seção<sup>47</sup> e iniciou um dos grandes sucessos do cinema animado da era silenciosa, o personagem *Farmer Al Falfa*, um dos poucos que sobreviveu à transição para o cinema sonoro, sendo produzido até 1932<sup>48</sup>. Terry deixou Bray em 1917 para servir o exército. Após a guerra, formou com seus colegas animadores uma companhia, produzindo os *cartoons* de *Farmer Al Falfa* para a Paramount até

---

<sup>41</sup> SOLOMON, p.28.

<sup>42</sup> LaCava se tornou um reconhecido diretor de comédias em *live-action*.

<sup>43</sup> CRAFTON, 1997. p.74.

<sup>44</sup> STEVENS, J. Kevi. *Biography for Paul Terry (I)*. Conforme <[www.imdb.com/name/nm0856056/bio](http://www.imdb.com/name/nm0856056/bio)>, acesso 19 jul 2005.

<sup>45</sup> SOLOMON, p.29. No original, “After seeing McCay’s ‘*Gertie the Dinosaur*’, he set to work on his first film, a *live-action/animation spoof of Herman*, a well-known magician, entitled ‘*Little Herman*’.”

<sup>46</sup> Trabalho realizado por Charles Bowers.

<sup>47</sup> SOLOMON, p.29.

<sup>48</sup> Em 1936, Terry produziu ainda *Farmer Al Falfa's Prize Package* e *Farmer Al Falfa's 20th Anniversary*. Conforme <[www.imdb.com/name/nm0856056](http://www.imdb.com/name/nm0856056)>, acesso 20 jul 2005.

1920, quando se associou ao escritor Howard Estabrook, com quem fez uma série de *cartoons*, vagamente baseados nas Fábulas de Esopo, fundando um estúdio geralmente conhecido como Fables Pictures.

Paul Terry destacou-se como um homem de mercado, cuja atenção voltava-se para a produção em escala mais do que para a qualidade artística. Conforme Leonard Maltin, várias gerações de seus empregados ouviam com frequência Paul Terry repetir o mote “Disney é a Tiffany’s no negócio, e eu sou a Woolworth’s”<sup>49</sup>. Essa comparação demonstra sua atitude em relação aos filmes que produzia: “Não havia nenhum amor envolvido, e nenhuma motivação artística. Era um produto, que ele fabricava em um cronograma inflexível e vendia com notável sucesso.”<sup>50</sup> Conforme Tommy Morryson, um veterano do estúdio, “Nós trabalhávamos em volume e preço. Nós produzíamos vinte e seis *cartoons* por ano com uma equipe que talvez fosse um quinto da equipe da Disney”<sup>51</sup>. O cronograma era rigoroso e exigia que a cada duas semanas um novo filme fosse lançado.

A real contribuição de Terry para a animação foi técnica. Ele é reconhecido pelo desenvolvimento e aproveitamento das possibilidades de economia de tempo-e-trabalho do *cel system*. O estúdio de Terry deve ter um lugar entre as primeiras linhas de montagem de animação. Ele gerenciou para produzir todas aquelas Fábulas com uma equipe relativamente pequena e lutou com Bray até a edição da licença em 1926.<sup>52</sup>

A afirmação de Solomon confirma-se ainda pelo fato de que Terry foi um dos pioneiros em animar diferentes partes do corpo em diferentes acetatos. Isso

---

<sup>49</sup> MALTIN, Leonard. *Of Mice and Magic - A History of American Animated Cartoons*. New York: Plume Books, 1987, p.125. No Original, “Several generations of Terrytoons employees came to know Paul Terry oft-repeated motto: ‘Disney is the Tiffany’s in the Business, and I am the Woolworth’s’”. Trata-se de uma referência a duas das mais importantes instituições comerciais de Nova York - a primeira conhecida por seus produtos sofisticados e a segunda por sua linha a preços populares.

<sup>50</sup> MALTIN, p. 125. No original, “There was no love involved, and no artistic motivation. It was a product, which he manufactured on an uncompromising schedule... and sold with remarkable success.”

<sup>51</sup> MALTIN, p. 125. No original, “We worked on volume and price. We would turn out twenty-six cartoons a year with a staff that was maybe one fifth the size of a Disney staff.”

<sup>52</sup> SOLOMON, p. 30. No Original, “Terry’s real contribution to animation was technical. He is credited with developing and exploiting the time- and labor- saving possibilities of the cel system. Terry’s studio must rank among the earliest animation assembly lines. He managed to turn out all those Fables with a relatively small staff and fought Bray over the licensing issue until 1926.”

propiciou grande economia de tempo e de trabalho, visto que a meta não era a perfeição artística, e sim, alta produtividade, com orçamentos enxutos, características responsáveis por tornar Terry um dos pioneiros dos *cartoons* para a televisão e um dos seus mais bem-sucedidos realizadores. A disputa com Bray demonstra a inflexibilidade de Terry. Conforme Donald Crafton, “Depois de quase cinco anos de manobras legais, o caso foi resolvido fora dos tribunais em setembro de 1926, quando Bray concordou em desistir do processo se Terry apenas comprasse uma licença”<sup>53</sup>.

Em parceria com Frank Moser, Paul Terry fundou o Terrytoons em 1929<sup>54</sup>. Eles lançavam seus filmes através da Educational Pictures, que fornecia os *cartoons* para o departamento de curtas-metragens da Twentieth-Century Fox. Terry continuava a resistir às mudanças nos seus filmes, sendo que seu primeiro *cartoon* colorido foi produzido somente em 1938, devido às pressões da Fox e da Educational<sup>55</sup>. Considerando-se as suas prioridades é curioso observar que quatro de seus Terrytoons foram indicados ao Oscar, mesmo que não tenham vencido<sup>56</sup>.

O Fables Studio foi criado em 1921, após o sucesso da série Aesop’s Fables e do seu principal personagem, Farmer Al Falfa, com o suporte financeiro do grupo Keith-Albee Theatre, detentor de 90% das ações. Os outros 10% pertenciam a Paul Terry. Essa composição durou até 1928 quando o Keith-Albee vendeu a sua parte para Amadee J. Van Beuren, realizador que já havia produzido alguns curtas em *live action*, sendo, porém, relativamente novo no negócio de filmes<sup>57</sup>.

O Van Beuren Studio foi uma extensão resultante do Aesop’s Fables Studio de Paul Terry. Como assinala Maltin, “The Van Beuren Studio é a menos conhecida das companhias de *cartoons* dos anos trinta, contudo, sua breve

---

<sup>53</sup> CRAFTON, 1993. p. 157. No original, “After nearly five years of legal maneuvering the case was settled out of court in September 1926, when Bray agreed to drop the suit if Terry would just buy a license.”

<sup>54</sup> BENDAZZI, p.90. Conforme o autor, o Terrytoons teria sido fundado em 1930.

<sup>55</sup> SOLOMON, p.29.

<sup>56</sup> MARKSTEIN, Donald. *Don Marstein’s Toonopedia : Terrytoons*. Os *cartoons* indicados foram: *All Out for V* (1942), *My Boy, Johnny* (1944), *Mighty Mouse in Gypsy Life* (1945) e *Sidney the Elephant in Sidney’s Family Tree* (1958). Conforme <[www.toonopedia.com/terrytoo.htm](http://www.toonopedia.com/terrytoo.htm)>, Acesso, 20 jul 2005.

<sup>57</sup> MALTIN, p. 199.

história é pontilhada com filmes interessantes e com os principais talentos da animação”<sup>58</sup>.



Fig. 035 – Paul Terry – amostra de realizações, como artista, roteirista ou produtor de 1915 a 1966

Em novembro de 1928, após tornar-se o sócio majoritário do Fables, Van Beuren anunciou que os seus filmes seriam, daí em diante, produzidos com som. Bendazzi afirma que

Financeiramente, a Keith-Albee Theater Company cuidava da distribuição dos filmes, assegurando a maioria das quotas até 1928, quando o grupo vendeu sua parte ao negociante Amadee J. Van Beuren. O atrito criado pela chegada do sócio novo só terminou quando Terry (e a maioria dos animadores) deixaram o estúdio em 1929. Uma das razões para a discordância entre o Terry e Van Beuren foi o advento do som, ao qual Terry se opôs, relutante em empreender despesas adicionais e inovações. Ironicamente, foi uma das produções de Terry's (*Dinner Time*) que precedeu *Steamboat Willie* em algumas semanas, tornando-se o primeiro curta animado sonoro.<sup>59</sup>

<sup>58</sup> MALTIN, p. 199, no original, “*The Van Beuren Studio is the least-known cartoon company of the 1930s, yet its brief history is dotted with interesting films and major animation talents.*”

<sup>59</sup> BENDAZZI, p. 57. No original, “*Financially, the Keith-Albee Theater Company, which took care of film distribution, held the majority of shares until 1928 when the group sold its shares to businessman Amadee J.*

A carreira de Paul Terry estendeu-se até os anos 1970, atuando majoritariamente como produtor. Diferente do que afirma Bendazzi, Leonard Maltin informa que, com a saída de Terry do estúdio, a maior parte de sua equipe ficou para trás<sup>60</sup>. A realidade é que o Van Beuren Studio foi construído sobre a estrutura criada por Terry, utilizando alguns dos veteranos do estúdio:

Van Beuren designou John Foster, um veterano do Fables, como o seu novo diretor de animação, para supervisionar o trabalho de seus colegas Harry Bailey e Mannie Davis. Eles chegaram à conclusão de que, com o ônus adicional do som, seria impossível manter a produção anual de cinquenta e dois filmes de Terry e cortaram a cota pela metade.<sup>61</sup>

Tal fato mostra que a reação de Terry aos planos de Van Beuren, mais do que uma posição conservadora, demonstrava o seu conhecimento sobre a realidade do mercado do *cartoon* animado, já que a transição da tecnologia do filme mudo para o sonoro não se resolvia apenas com o aporte de capital, sendo imprescindível profissionais qualificados, até então praticamente inexistentes no mercado. Em seus últimos meses no estúdio, Terry havia encontrado um meio de contornar os custos dos filmes falados (*talkies*), vendendo os seus *cartoons* como sonoros, pelo simples acréscimo de trilha sonora aos seus filmes semanais. Mas isso estava longe de ser uma verdadeira produção sonora, pois não existia nenhuma relação entre o som e as imagem nesses filmes.<sup>62</sup>

As dificuldades encontradas pela equipe do Van Beuren Studio para se adaptar ao mercado do filme sonoro ilustram a revolução que a nova tecnologia promoveu. Historicamente reconhecida, essa necessária adequação às

---

*Van Beuren. The friction created by the arrived of the new partner ended only when Terry (and the majority of the animators) left the studio in 1929. One of the reason for the disagreement between Terry and Van Beuren was the advent of sound, which Terry, reluctant to undertake additional expenses and innovations, opposed. Ironically, it was one of Terry's productions (Dinner Time) that preceded Steamboat Willie by a few weeks in becoming the first animated sound short.* - Bendazzi nota como uma exceção os experimentos dos irmãos Fleischer.

<sup>60</sup> MALTIN, p. 199. No original, "Apparently there were other disputes besides this one, and Terry left Van Beuren in mid-1929. Most of his staff stayed behind."

<sup>61</sup> MALTIN, p. 199. No original, "Van Beuren appointed Fables veteran John Foster as his new animation director, to supervise the work of colleagues Harry Bailey and Mannie Davis. They came to conclusion that, with the added burden of sound, it would be impossible to maintain Terry's output of fifty-two films a year and cut the quota in half."

<sup>62</sup> MALTIN, p. 199

exigências do público causou graves conseqüências na estrutura dos estúdios do cinema *live action* e do *cartoon* animado. Leonard Maltin cita um artigo do *Exhibitors Herald-World*, no qual Douglas Fox descreve o trabalho de Jack Ward, dançarino (*former hooper*), e do maestro Gene Rodemich, recém-contratados por Van Beuren para implementar o som nos filmes do estúdio:

É a introdução da música que... quase dobrou o custo e o trabalho de fazer *cartoons animados*. A ação agora tem que se ajustar à música, tudo é feito em batidas [*beats*], e a mente de mestre que pode compor a miscelânea do quebra-cabeça se torna um executivo muito bem pago. E este companheiro é o *musical gag man*, um homem para quem eles não teriam tido uso dez ou onze meses atrás. A realização de um *cartoon animado* começa com uma conferência editorial entre os animadores e os diretores de música. A tendência geral da história é piada [*gag*] e idéia. Então eles trabalham a música para acompanhá-la [a história] e cortam os argumentos para ajustar à música. Isto é feito por Gene Rodemich e Jack Ward, que sincronizam o trabalho inteiro, no papel, antes de uma linha ser realmente desenhada... Ward, que pode dançar qualquer passo já inventado, muito dos quais são puro pesadelo, vai de um animador a outro, ajudando-os com o ritmo e com as poses de diversas rotinas ou inventando novas para ajustar a ação. Os personagens, claro, são todos previamente determinados, junto com o curso da história.<sup>63</sup>

Para Maltin, “fazer a transição para o som foi uma formidável tarefa para a pequena equipe de Van Beuren, pois isto envolvia mais do que mera sincronização”<sup>64</sup>. Não apenas o estúdio de Van Beuren foi alcançado pelos novos

---

<sup>63</sup> MALTIN, p. 200. No original, “*It's the introduction of music which has... almost doubled the cost and labor of making animated cartoons. The action now has to fit the music, everything is done in beats and the master mind who can piece together the odds and ends of the jigsaw puzzle becomes a pretty well paid executive. And this fellow is the musical gag man, a chap they wouldn't have had use for ten or eleven months ago... The making of a animated cartoon begins with an editorial conference between the animators and the music directors. The general trend of the story is gags and ideas. Then they work out the music to go with it and cut the scenario to fit the music. This is done by Gene Rodemich and Jack Ward, who synchronize the whole business on paper before a line is really drawn... Ward, who can dance any step that was ever invented and a good many that are just nightmares, goes from one animator to another, helps him out on the tempo and poses of various routines or invents new ones to fit the action. Characters, of course, along with the trend of the story, have all been determinated previously.*”

<sup>64</sup> MALTIN, p. 200.

ventos da animação em *cartoon*, mas toda a indústria foi revitalizada. Segundo Bendazzi:

O advento do som, como também o sucesso extraordinário de Walt Disney, mudou completamente as regras do jogo. Os animadores mais velhos se confrontavam com a escolha de aprenderem técnicas atualizadas ou se aposentarem. O mercado expandiu-se, e as receitas de vendas e os empregos aumentaram. Nos anos sombrios da depressão, jovens artistas acharam oportunidades na animação, que, em troca, foi enriquecida pelos seus novos talentos. Além de tudo, este era um gigantesco passo à frente para uma indústria que, de acordo com uma edição de 1931<sup>1</sup> da *Popular Mechanics*, poderia ter sido comprada por US\$250,000 poucos anos antes<sup>65</sup>.

Bendazzi observa que, com exceção do pequeno grupo de animadores de Walt Disney na Califórnia, a indústria de animação norte-americana concentrava-se em Nova York e estava concentrada “nas mãos de aproximadamente uma dúzia de pessoas que fundavam e dissolviam companhias, mudavam de um estúdio para outro e constituíam o que era conhecido no jargão como raquete do *cartoon* (*cartoon racket*)”<sup>66</sup>. A grande marca desse grupo era a de atender à demanda de preencher os espaços na grade da programação dos filmes. Não eram reconhecidos pela qualidade técnica e/ou de seus filmes. Isso significa que, em sua maioria, não estavam interessados em investir nos filmes mais do que o suficiente para continuarem no negócio. Desse grupo nova-iorquino destacaram-se justamente aqueles que não se contentaram apenas com a sobrevivência, dentre eles pode-se ressaltar o estúdio de Pat Sullivan, o dos irmãos Fleischer, o de Paul Terry. Não por acaso, eram também os que mais investiam em aprimoramento técnico e artístico, além de estratégias comerciais e de marketing.

---

<sup>65</sup> BENDAZZI, p. 54. No original, “*The advent of the sound as well as Walt Disney’s extraordinary success completely changed the rules of the game. The older animators found themselves confronted with the choice of either learning up to date techniques or retiring. The market expanded and sales revenues and employment increased. In the gloomy years of the depression, young artists found opportunities in animation, which in turn was enriched by their fresh talent. Overall, it was a giant step ahead for a industry which, according to a 1931<sup>1</sup> issue of Popular Mechanics, could have been bought for US\$ 250, 000 just a few years ago.*” Nota do original: <sup>1</sup> “Leslie Cabarga, *The Fleischer Story* (New York: Nostalgia Press, 1976, p.27.” (Na edição de *The Fleischer Story* de 1988, da Da Capo, o trecho citado encontra-se na página 47).

<sup>66</sup> BENDAZZI, p. 53.

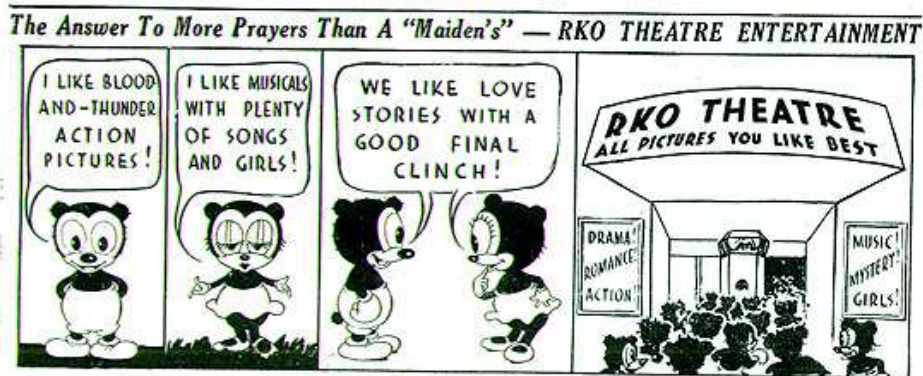


Fig. 036 – Van Beuren Studio – Tirinha do personagem “Cubby Bear” para promover os cinemas da RKO (1934)

O Van Beuren Studio tinha sua distribuição feita pelo grupo Keith-Albee Theatre Company, em continuação ao contrato com o Aesop’s Fables Studio. Em 1936, a RKO<sup>67</sup> passou a distribuir os filmes da Disney, suspendendo a distribuição dos filmes de Van Beuren, levando o estúdio a encerrar suas atividades naquele ano.



Fig. 037 – Van Beuren Studio: Tom and Jerry

Max e Dave Fleischer destacam-se na história da animação por suas contribuições técnicas e pelos personagens consagrados pelo cinema, tais como: Betty Boop, Popeye<sup>68</sup>, o palhaço Ko-ko<sup>69</sup> e Superman<sup>70</sup>. As habilidades artísticas

<sup>67</sup> BENDAZZI, p. 57. Conforme (nota do) original: “O grupo Keith-Albee, mais tarde Keith-Orpheum, o maior circuito de Vaudeville na América do Norte, foi a fundação na qual a RKO, uma das principais companhias de produção de Hollywood foi depois construída. RKO significa Radio-Keith-Orpheum e é o resultado da fusão da Radio Pictures com o Keith-Orpheum.”

<sup>68</sup> “Em 1919, o cartunista E.C. Segar lançou uma série de tiras chamada “Timble Theatre”. Dez anos mais tarde, no dia 17 de janeiro de 1929, um personagem da tira contratava um marinheiro caolho e com um pito no canto da boca para um serviço. Assim surgiu Popeye. A série, já famosa antes do marinheiro, ganhou milhares de novos leitores com ele. E o autor, um excêntrico que assinava a tira com um desenho de charuto (cigar), em uma brincadeira fonética com seu nome, ganhou milhares de dólares. Popeye estreou no cinema

e mecânicas aliadas a uma inegável criatividade levaram os irmãos Fleischer a estudarem uma forma de melhorar a eficiência e a qualidade da produção de desenhos animados. Max Fleischer nasceu em Viena, em 1883, e emigrou para os Estados Unidos da América com a família, instalando-se em Nova York, em 1887. Max aprendeu arte e mecânica, tendo estudado no Cooper Union e no Art Students League. “Trabalhou como artista comercial e cartunista, mas o interesse em mecânica levou-o para a animação”<sup>71</sup>.

De uma família de cinco irmãos, que muitas vezes trabalharam juntos, Max e Dave se destacam por terem se dedicado quase exclusivamente ao cinema de animação. Os dois disputavam algumas invenções, creditadas ora a um, ora a outro ou a ambos, dependendo do estúdio. A invenção do rotoscópio (Fig.038) é atribuída, por exemplo, a Dave Fleischer por Donald Crafton<sup>72</sup> e a Max Fleischer por Leonard Maltin<sup>73</sup>.

Definido por Leonard Maltin como um “dispositivo patenteado por Max Fleischer que permite um animador desenhar quadro-a-quadro a partir do movimento filmado em *live-action*”<sup>74</sup>, essa invenção é a primeira e mais disputada das invenções dos irmãos. O fato é que, como muitas das importantes descobertas daqueles tempos, “Não está claro quem deu origem à idéia; mais tarde, os irmãos tiveram uma grande disputa e cada um clamava o crédito. Max solicitou a patente em 1915; esta foi concedida em 1917”<sup>75</sup>.

em 1933, em um desenho animado ao lado de Betty Boop. Desde então, mais de 600 desenhos animados foram produzidos. O marinheiro também virou filme, no qual foi caracterizado com perfeição pelo ator Robin Williams.” Conforme: [www.hq.cosmo.com.br/textos/quadrindex/qpopeye.shtm](http://www.hq.cosmo.com.br/textos/quadrindex/qpopeye.shtm) - acesso em 8 dez 2005.

<sup>69</sup> Quando relançado em uma nova série (em 1928, pela Paramount), o palhaço Koko passou a ter o seu nome hifenizado, em razão de direitos autorais.

<sup>70</sup> Criado em 1933, por Jerry Siegel e Joe Shuster, dois adolescentes de Cleveland (EUA) que, em vão tentaram vender sua tira. Em 1938, a história foi levada por M.C. Gaines a Harry Donnenfeld – proprietário da quase falida Detective Comics. Siegel e Shuster, então, trabalhavam para a DC em outros projetos. Primeiro e maior super-herói dos quadrinhos, dotado de poderes sobre-humanos, Superman foi capa do primeiro número da revista Action Comics em 1938 e, em menos de dois meses, as edições da revista com as histórias do herói passaram a vender 2 milhões de exemplares mensalmente. Em 1941, Superman chegou aos cinemas pela elaborada animação dos Fleischer para a Paramount. Conforme: [http://hq.cosmo.com.br/textos/quadrindex/qsUPER\\_homem.shtm](http://hq.cosmo.com.br/textos/quadrindex/qsUPER_homem.shtm), acesso em 8 dez 2005.

<sup>71</sup> DENEROFF, Harvey. *Max Fleischer – the thin black line*, in: *Sight and Sound*. Conforme: [www.bfi.org.uk/sightandsound/archive/innovators/fleischer.html](http://www.bfi.org.uk/sightandsound/archive/innovators/fleischer.html), acesso em 25 jul 2005.

<sup>72</sup> CRAFTON, 1993, p. 169; CRAFTON, 1997, p.74.

<sup>73</sup> MALTIN, p. 84.

<sup>74</sup> MALTIN, p. 468. No original, “*Rotoscope: The device patented by Max Fleischer that enables an animator to trace over live-action filmed movement frame by frame.*”

<sup>75</sup> SOLOMON, p. 30.

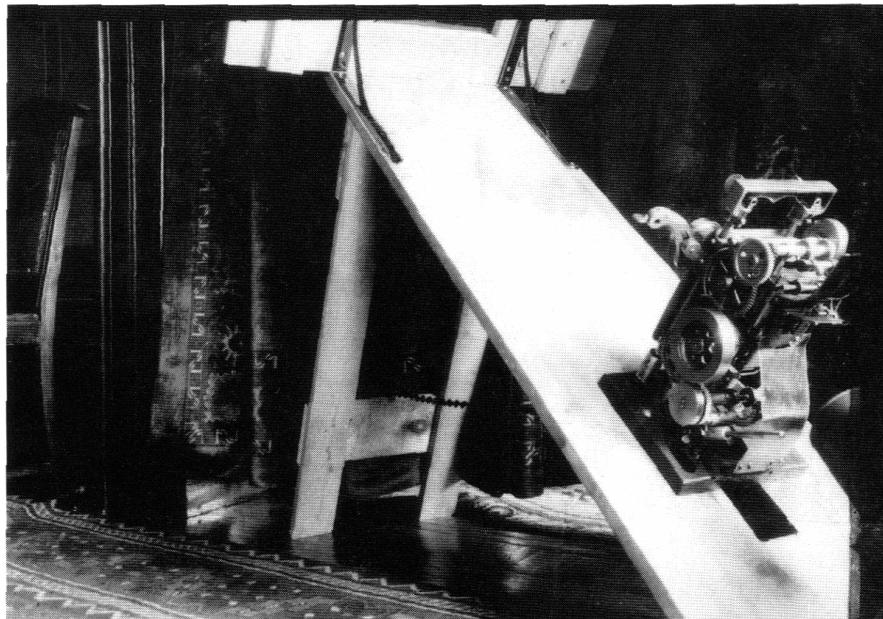


Fig. 038 – Fleischer Studio: Rotoscópio. FONTE: FLEISCHER, 2005.

O processo da roscopia foi desenvolvido com a participação ativa de Max, Dave e Joe Fleischer<sup>76</sup>. Os primeiros testes do processo de roscopia foram feitos no telhado do apartamento de Max, com Dave vestindo uma roupa preta de palhaço que se destacava contra um papel branco preso a uma parede<sup>77</sup>. A realização do projeto levou aproximadamente um ano. O filme foi denominado de *Experiment N° 1* (EUA, 1915). Com as possibilidades de produção mais rápidas desenvolvidas a partir da experiência pioneira, os irmãos persuadiram a Pathé a contratá-los para realizar filmes usando o novo processo. O novo filme, em lugar de desenvolver o personagem do palhaço – que viria a se tornar célebre como Koko – era uma sátira a Teddy Roosevelt caçando um pássaro<sup>78</sup>. O filme foi julgado insatisfatório e os irmãos foram dispensados.

Desde os primeiros experimentos de Muybridge e de outros pioneiros da fotografia seqüencial, os fotogramas eram copiados como desenhos para permitir sua exibição como animação em brinquedos ópticos. O sistema desenvolvido pelos irmãos Fleischer foi uma busca pela mecanização, aperfeiçoamento e racionalização desse trabalho. Após a captação da imagem original (Fig. 039, detalhes *Fig -1* e *Fig -2*), através de uma filmagem simples, o filme era colocado

<sup>76</sup> DENEROFF, Harvey. *Max Fleischer – the thin black line.*

<sup>77</sup> SOLOMON, p. 30.

<sup>78</sup> SOLOMON, p. 30.

no aparelho, que permitia ao animador traçar quadro-a-quadro os desenhos a partir das imagens em *live-action*.

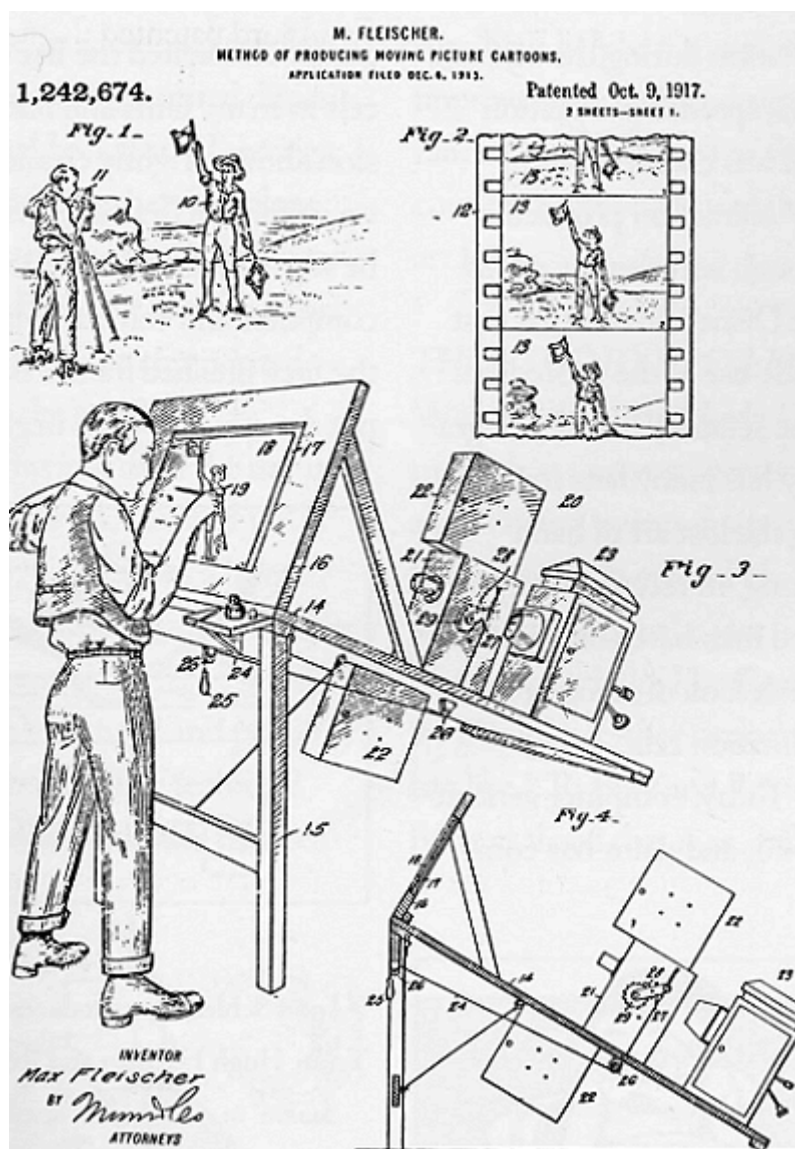


Fig. 039 – Max Fleischer : Ilustração integrante do pedido de patente do Rotoscópio, de 1917.

O sistema permitia movimentos bastante realistas e se enquadrava na categoria de “*Method of producing moving picture cartoons*”, como pode ser visto na ilustração (Fig. 039), tendo então sua aplicação bastante direcionada para o *cartoon* animado.

Após a experiência frustrada com a Paramount, Max levou seu filme para mostrar a John Randolph Bray, de quem se tornara amigo, enquanto trabalhava no Brooklyn Eagle. Conforme Solomon,

Bray o contratou [Max] para produzir um *cartoon* por mês para suas séries da Bray Pictograph em 1916. A deflagração da I Guerra Mundial interrompeu esse acordo e Max passou este período de guerra fazendo filmes de treinamento. O rotoscópio permitiu à sua equipe de filmagem reproduzir os complicados movimentos envolvidos na montagem de equipamentos e tarefas similares. Dave trabalhou como editor de filmes para o Departamento da Guerra.<sup>79</sup>

Após a guerra, os irmãos Fleischer foram trabalhar para Bray e iniciaram, com o uso da roscopia, uma série tendo o palhaço (Koko) como personagem principal. O primeiro filme da série *Out of the inkwell* (EUA, 1919) foi recebido com considerável entusiasmo, conforme artigo citado por Solomon:

Este pequeno palhaço tinteiro tem atraído atenção favorável devido a um número de características únicas. Seus movimentos, por exemplo, são suaves e graciosos. Ele anda, dança e pula como um ser humano, particularmente tanto quanto um ser humano de membros-livres poderia [fazer].<sup>80</sup>

O autor informa que, no artigo, Max exime-se de descrever o processo da roscopia, e o jornal diz “que um homem real vestido como um palhaço posa para ele nas principais posições para ser tomada pela figura animada.” Essa informação aponta para o cuidado com que os segredos e tecnologias estavam sendo tratados. Mesmo tendo alcançado popularidade, os filmes da série *Out of the Inkwell* eram lançados esporadicamente. O palhaço-personagem, já famoso, ganhou o nome que o imortalizou, Koko the clown (Koko, o palhaço), apenas em 1923. Em 1919, os irmãos Fleischer fundaram um novo estúdio – *Out of Inkwell, Inc.* – “Dave relacionado como diretor de todos os *cartoons*, Max como produtor e

---

<sup>79</sup> SOLOMON, p. 30. No original, “... J. R. Bray, who hired him to produce one cartoon a month for his Bray Pictograph series in 1916. The outbreak of World War I interrupted this arrangement, and Max spent the war making training films. The rotoscope enabled his film crews to reproduce the complicated motions involved in assembling equipment and similar tasks. Dave worked as a film editor for the War Department”.

<sup>80</sup> Solomon, p. 30. Citado de artigo do *New York Times*, de 22 de fevereiro de 1920. No original, “This little inkwell clown has attracted favorable attention because of a number of distinguishing characteristics. His motions, for one thing, are smooth and graceful. He walks, dances and leaps as a human being, as a particularly easy-limbed human being might.”

Margaret Winkler, a primeira mulher a distribuir e produzir filmes animados, controlando a produção.”<sup>81</sup>



Fig. 040 – Max e Dave Fleischer : Koko , o palhaço. FONTE: FLEISCHER, 2005.

Richard Fleischer, filho de Max Fleischer, afirma que o pai foi quem decidiu fazer o personagem Koko contracenar com o seu criador – o próprio Max – aumentando o nível do desafio<sup>82</sup>. É possível que a decisão tenha sido realmente de Max Fleischer. Deve-se notar, contudo, que, no início, a série era produzida dentro dos estúdios de Bray, e este estúdio já havia criado uma tradição em fazer os personagens contracenarem com os artistas/criadores. Na verdade, essa idéia nasceu com o cinema de animação, como necessidade didática ou de espetáculo. Espetáculo que une dois mundos, no espaço e tempo representados pela forma fílmica: a realidade com o mundo das artes visuais, dos desenhos, pinturas e todas as formas de representação que fazem parte da cultura desde a pré-história. E didática, para mostrar o processo de realização do filme, oferecendo mais uma possibilidade de aproximação do espectador com o espetáculo e com o artista, mesmo que esta apresentação do processo não seja tão explícita ou clara.

<sup>81</sup> SOLOMON, p. 31.

<sup>82</sup> FLEISCHER, Richard. *Out of the inkwell: Max Fleischer and the animation revolution*. Lexington: The University Press of Kentuck, 2005, p.28.

Um exemplo dessa prática é a introdução (em *live-action*) do filme de *Little Nemo* (EUA, 1911), de Winsor McCay<sup>83</sup>.



Fig. 041 – Blackton - Humorous Phases of Funny Faces (EUA, 1900).  
FONTE – MALTIN, p. 02.

Solomon destaca que os irmãos “Fleischer não foram os primeiros a usarem a imagem do artista criando um personagem, ou a combinar o personagem animado com imagens *live-action*, mas eles fizeram isso com excepcional imaginação e magia”<sup>84</sup> – resultantes do investimento e desenvolvimento tecnológico empreendido pelos irmãos no cinema de animação, a partir de 1915. *Phases of Funny Faces*, de Blackton (Fig.041) e *Fantasmagoria*, de Emile Cohl, por exemplo, também já mostravam a mão do artista dando vida aos personagens. Como assinala Donald Crafton:

A idéia de uma mão que produz uma figura “fora do tinteiro” já era uma tradição do Bray Studio desde que “Bobby Bumps” foi introduzido pelas mãos de Hurd. Wallace Carlson concentrava uma combinação de personagens vivos e animados em uma série de filmes de 1916. Um desses em particular, *Dreamy Dud Has a Laugh on the Boss*, prenuncia o papel de Max Fleischer como o artista-protagonista<sup>85</sup>.

<sup>83</sup> Denotando essa preocupação, de didática e de espetáculo, também *The Story of a Mosquito* (EUA, 1912) e *Gertie The Dinosaur* (EUA, 1914), de McCay, apresentavam uma introdução em *live-action*. Deve-se destacar que, em *Gertie*, Winsor McCay animou o personagem para que esse “respondesse” às suas ordens, interagindo com o artista que, ao final da apresentação, “entra” no filme.

<sup>84</sup> SOLOMON, p. 31.

<sup>85</sup> CRAFTON, 1993, p. 172. No original, “The idea of a hand producing a figure “out of the inkwell” was already a Bray Studio tradition, since every “Bobby Bumps” was introduced by Hurd’s hand. Wallace

Os movimentos “suaves e graciosos” e a liberdade de ações, próprias dos filmes dos Fleischer (mesmo com o uso da rotosopia), não podem ser compreendidos sem a percepção de que foram obtidos pelas características próprias da animação de *cartoon*: as roupas largas do palhaço davam ao corpo do personagem formas arredondadas, com curvas, sem ângulos fortes e sem linhas retas (que, por certo, revelariam o aparelho da rotosopia), permitindo a aplicação dos conceitos da animação *rubber hose*, criados por Bill Nolan.

O desenvolvimento da rotosopia iniciou-se em 1915, sendo que apenas após a Guerra foi possível dar continuidade aos trabalhos com o desenvolvimento de personagens através de Koko, o palhaço. Antes disso, nos estúdios Bray, Bill Nolan iniciou uma série de experimentações que produziram uma verdadeira revolução estética com o que seria chamado de animação *rubber hose*. Em *The Spider and the Fly* (EUA, 1917), Nolan transformou os personagens dos desenhos, estruturados com articulações rígidas nos cotovelos, em personagens com braços e pernas que podiam se mover com grande liberdade. Através do arredondamento das formas e tipos, Nolan evitava o efeito estroboscópico que aparecia com os movimentos retos e angulares (podia-se ver a tremulação da luz – *flicker* – em torno das formas quando estas se moviam). Uma das características que, especialmente antes da tecnologia digital, denuncia o uso da rotosopia é a ausência de *blur* e a flicagem que produz um estranhamento dos movimentos. Os irmãos Fleischer não tiveram muitos problemas com a flicagem devido ao uso das roupas largas de Koko, que arredondavam suas formas, obtendo um resultado semelhante aos desenhos no estilo *rubber hose*. Deve-se destacar ainda que a rotosopia foi aprimorada, e o novo dispositivo recebeu o nome de rotógrafo<sup>86</sup> (*rotograph*):

---

*Carlson concentrated on combining live and animated characters in a string of 1916 films. One of these in particular, foreshadows the role of Max Fleischer as the artist-protagonist”.*

<sup>86</sup> O termo rotógrafo é aqui utilizado no sentido e grafia semelhante ao espanhol e ao galego (também pouco difundido), pois não foi encontrada essa palavra grafada em português, ao contrário de rotoscópio e de rotosopia que se tornaram termos usuais do cinema de animação em língua portuguesa (Tomou-se como referência pesquisas realizadas nos livros sobre animação e buscas no *google*). O termo rotoscópio (sic) foi registrado em Halas e Manvell, 1979, sem, no entanto, ter sido adotado pelos demais autores e artistas. A opção por não usar aqui o termo rotografia deve-se ao fato de este vocábulo já ser utilizado em português, na indústria gráfica em referência a rotogravura. Além disso, o termo rotosopia é utilizado também nos EUA para definir o processo, mesmo quando se trata do uso do rotógrafo, ou das técnicas contemporâneas de traçar uma animação a partir de seqüências em *live-action*.

O rotógrafo permitia sobrepor uma figura animada não apenas sobre um fundo fixo, mas também sobre um fundo móvel. Também realizava a combinação entre a animação de *cartoon* e *live-action* com mais facilidades e com resultados mais elegantes<sup>87</sup>.

O rotógrafo era usado em cenas de movimentos mais elaborados, principalmente naquelas em que exigia maior precisão, e em conjunto com a animação tradicional, predominante nas demais cenas. Isso pode ser observado em filmes como *The Old Man of the Mountain* (EUA, 1933). Um filme de Betty Boop, no qual ela contracena com o personagem Velho da Montanha. Todos os personagens são animados em *rubber hose* e animação convencional. Exceto em uma seqüência na qual o velho da montanha, personagem desenhado em *cartoon* convencional, passa a ser rotoscopia de Cab Calloway<sup>88</sup> permitindo-lhe executar os intrincados passos da dança. Novamente o *layout* do personagem permite a fluidez e a suavidade dos movimentos e evita o estranhamento do olhar, o que, no entanto, não evita que se perceba com exatidão a troca de estilo de animação.

Nas imagens do filme (Fig. 042), pode ser percebida a mudança da técnica: no sexto quadro, a animação é convencional. No sétimo quadro, a animação já é uma rotoscopia a partir da ação filmada de Cab Calloway. A proporção do corpo se aproxima mais das dimensões reais da figura humana e se afasta das características do *cartoon*, principalmente as mãos e as pernas.

---

<sup>87</sup> FLEISCHER, p. 30. No original, “*The Rotograph allowed an animated figure to be superimposed not only over a stationary background but over a moving background as well. It also made combining cartoon animation with live action easier and the results more graceful.*”

<sup>88</sup> Cabell Calloway nasceu em Rochester, New York, Estados Unidos, no dia 24 de dezembro de 1907 e será sempre lembrado por sua canção, o clássico "Minnie the Moocher", sucesso de 1931. Dirigiu uma big band até 1948 e apareceu em diversas produções da Broadway, bem como no cinema, onde interpretou Curtis e o seu inesquecível tema no filme "The Blues Brothers" (1980, EUA, dir. John Landis). A Cab Calloway Orchestra, originou-se da famosa orquestra "Big Band Swing Jazz Orchestra", tradicional banda que tocou anos na também famosa casa de espetáculos, Cotton Club e na Savoy Ballroom, no Harlem Renaissance, durante a Era de Ouro do Radio nos anos 1930 e 1940. A Cab Calloway Orchestra existe até os tempos de hoje dirigida pela família Calloway. Cab Calloway faleceu em 19 de novembro de 1994. Conforme *Biografia de Cab Calloway 100 Anos de Música*, em [www.anaflavia.com.br/100anosdemusica/jazz\\_cabcalloway.htm](http://www.anaflavia.com.br/100anosdemusica/jazz_cabcalloway.htm), acesso em 21 set 2006. Conforme o site o conteúdo do texto foi extraído do CD-ROM “100 anos de música”, copyright by BMGV.



Fig. 042 – Max e Dave Fleischer: *The Old Man of the Mountain* (EUA, 1933)

Note-se a proporção dos pés em relação ao corpo e a diferença na definição dos joelhos e cotovelos entre o sexto e o sétimo quadro. Quando os estúdios Fleischer buscaram desenvolver personagens humanos realísticos, como em *As Viagens de Gulliver* (*Gulliver's Travels*, EUA, 1939), os problemas característicos da rotoescopia ressurgiram.

Algumas das características mais interessantes dos filmes do estúdio Fleischer podem ser observadas em *The Old Man of the Mountain*, tais como a utilização de músicos famosos e de seus sucessos mais consagrados. O filme é todo musical, os personagens estão sempre se movendo no ritmo da música. Ao contrário dos filmes de Disney, que eram direcionados ao público infanto-juvenil, os filmes dos Fleischer continham uma certa dose de malícia e de sensualidade, como pode ser observado na ilustração (Fig.042).

Característica marcante dos irmãos Fleischer era a busca por soluções que aliavam pesquisa e tecnologia com resultados artísticos, estéticos e funcionais para o desenvolvimento de seus filmes. Tendo a sua filmografia baseada no desenho animado, desde a série *Out of the Inkwell* eles experimentaram outras

possibilidades estéticas, como imagens fotográficas e maquetes, instigando o olhar do espectador e a pesquisa por parte de outros realizadores. Dentre esses experimentos, um dos mais ricos em possibilidades foi o processo tridimensional desenvolvido pelos irmãos nos anos de 1930. Entretanto, não foram eles os pioneiros.



Fig. 043 – Ub Iwerks – *The Headless Horseman* (EUA, 1934)

Em 1933, Ub Iwerks iniciou os seus experimentos com o processo tridimensional, construindo sua própria câmera multiplano. Os primeiros filmes de Iwerks a usarem o processo foram *The Cave Man* (EUA, 1934), *The King's Tailor* (EUA, 1934)<sup>89</sup> e *The Headless Horseman* (EUA, 1934), da série Comicolor (Fig.043). O dispositivo de Iwerks consistia em uma câmera que podia fotografar acetatos colocados em planos diferentes. Essa distância entre os planos produzia o efeito de paralaxe – os planos mais distantes parecem se mover mais lentamente do que aqueles mais próximos – e desse modo, a cena apresentada passa ao espectador a impressão de profundidade.

A questão da ilusão de profundidade foi uma constante busca do cinema de animação, desde os seus primeiros realizadores, como Emile Cohl e Winsor McCay. Ao se produzir animação sobre um fundo fotográfico, seja este estático ou móvel, o artista é estimulado a explorar a profundidade proporcionada pela perspectiva realística da imagem. Nos filmes do personagem Bobby Bumps – animados por Earl Hurd, e de Dreamy Dud – animados por Wallace Carlson, ainda

<sup>89</sup> MALTIN. p. 196. *The Cave Man*, da série do personagem Willie Whopper, foi (provavelmente) o primeiro filme a usar sistema tridimensional de Ub Iwerks. O nome correto do filme *The King's Tailor*, ao qual o autor se refere, é *The Valiant Tailor* (EUA, 1934), da série Comicolor.

na década de 1910, já se pode perceber esse aproveitamento. Em *Felix Saves the Day* (EUA, 1922), Otto Messmer utiliza com grande versatilidade as possibilidades dessa união, tanto ao fazer o gato Félix tomar um táxi e um vagão reais para chegar ao seu destino – que aparecem como fundo fotográfico, como também na utilização de seqüências em *live-action* (Fig.044, do quarto ao sexto quadro).

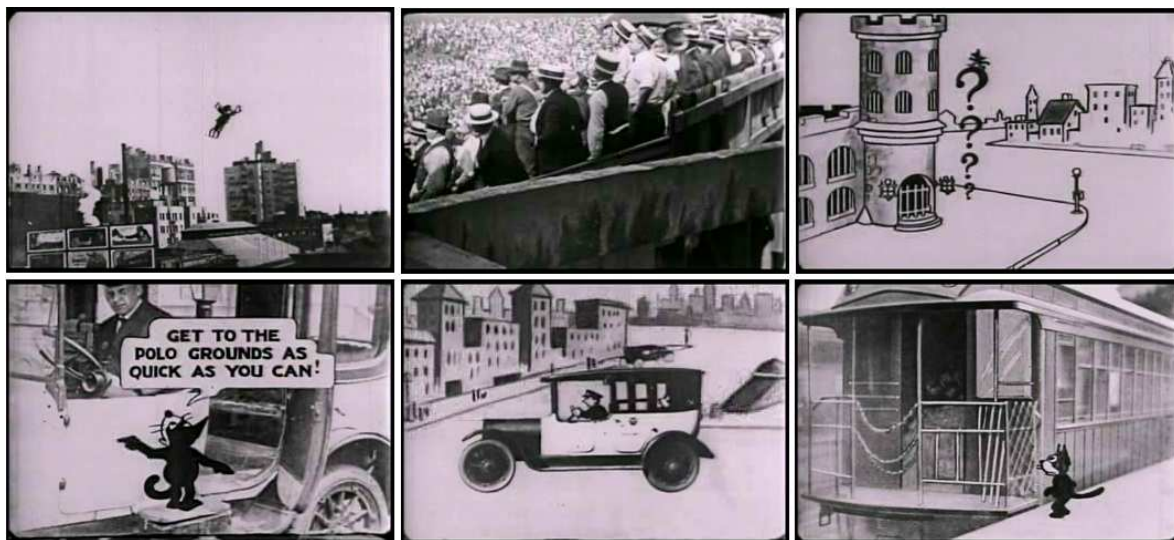


Fig. 044 – Pat Sullivan e Otto Messmer – *Felix Saves the Day* (EUA, 1922)

Deve-se notar que não existe ainda, nesses casos, uma interação entre os personagens animados e os atores filmados/fotografados. Nas cenas em que o personagem animado aparece, as pessoas são apenas fotografias e nas cenas em *live-action*, não aparecem os personagens. Essas limitações não tiram a qualidade do filme, que é trabalhado com um ritmo e uma montagem dinâmica e surpreendente.

Os filmes do estúdio Fleischer foram além da simples combinação entre fotografia e personagem animado. Com o desenvolvimento do rotógrafo, o estúdio alcançou a possibilidade de combinar ação filmada e a animação de personagens. Conforme Leonard Maltin,

Max projetou uma nova invenção chamada de *rotograph*, que dava ao animador uma flexibilidade renovada na combinação de *live-action* e animação. Nessa variação do rotoscópio, um projetor irradia uma tira de filme *live-action*, um quadro de cada vez, no lado inferior de uma lâmina

de vidro translúcido. O animador então posiciona o acetato claro de Koko sobre o topo do vidro, combinando o *cartoon* com o filme ao vivo, que é então fotografado por uma câmera posicionada acima [...].

No texto, o autor cita como exemplo o personagem Koko. No entanto, a técnica foi utilizada também com Betty Boop e com outros personagens. Maltin continua:

[...] Esse processo permitia Koko aparecer em uma seqüência de movimento em vez de ficar limitado às fotografias de suas aventuras no mundo real. Infelizmente, a qualidade dos elementos “ensanduichados” variava, desde que todo o filme era refotografado, mas os resultados eram mais do que adequados. Era um procedimento meticuloso, para ser seguro, e era usado esparsamente<sup>90</sup>.

Em *Bedtime* (EUA, 1923), a qualidade e criatividade do roteiro somadas a uma animação habilidosa deram ao estúdio mais uma de suas pequenas obras-primas. O início do filme mostra a mão de Max Fleischer interagindo com o palhaço Koko, que está dentro de uma bolha (Fig.045, três primeiros quadros). Na seqüência que segue, Max desenha uma paisagem e faz um pico, onde deixa o palhaço, para ter tranqüilidade para dormir (Fig.045, quarto e quinto quadros). Não conseguindo dormir, o personagem se vê perseguido por um gigante e decide sair do espaço do filme animado e entrar no espaço do filme *live-action*. No quarto de Max, o palhaço começa a crescer até se transformar em um gigante que persegue o artista por toda a cidade (Fig.045, sétimo, oitavo e nono quadros). Invertendo a situação inicial do filme, o personagem animado passa a molestar o personagem em *live-action*. A seqüência, embora curtíssima, é bastante rica em significado e referências: primeiro, o personagem não apenas trocou de papel com o artista – trocou também de tamanho (Fig.045, décimo quadro).

---

<sup>90</sup> MALTIN, p. 88. No original, “However, Max devised a new invention called the rotograph, which gave the animators new flexibility in combining live action and animation. In this variation of the Rotoscope, a projector beams a strip of live-action film one frame at a time onto the underside of a translucent pane of glass. The animator then lays his clear cels of Koko on top of the glass, matching the cartoon to the live film, which is then photographed by a camera stationed above. / This process enabled Koko to appear in a moving sequence instead of being limited to still photographs for his adventures in the real world. Unfortunately, the quality of the “sandwiched” elements was variable, since the live film was being rephotographed, but the results were more than adequate. It was a painstaking procedure, to be sure, and was used sparingly”

Segundo, o filme faz uma bela referência ao trabalho de Winsor McCay e ao seu filme *The Pet* (EUA, 1921), da série *Dream of a Rarebit Fiend* (Fig.046).

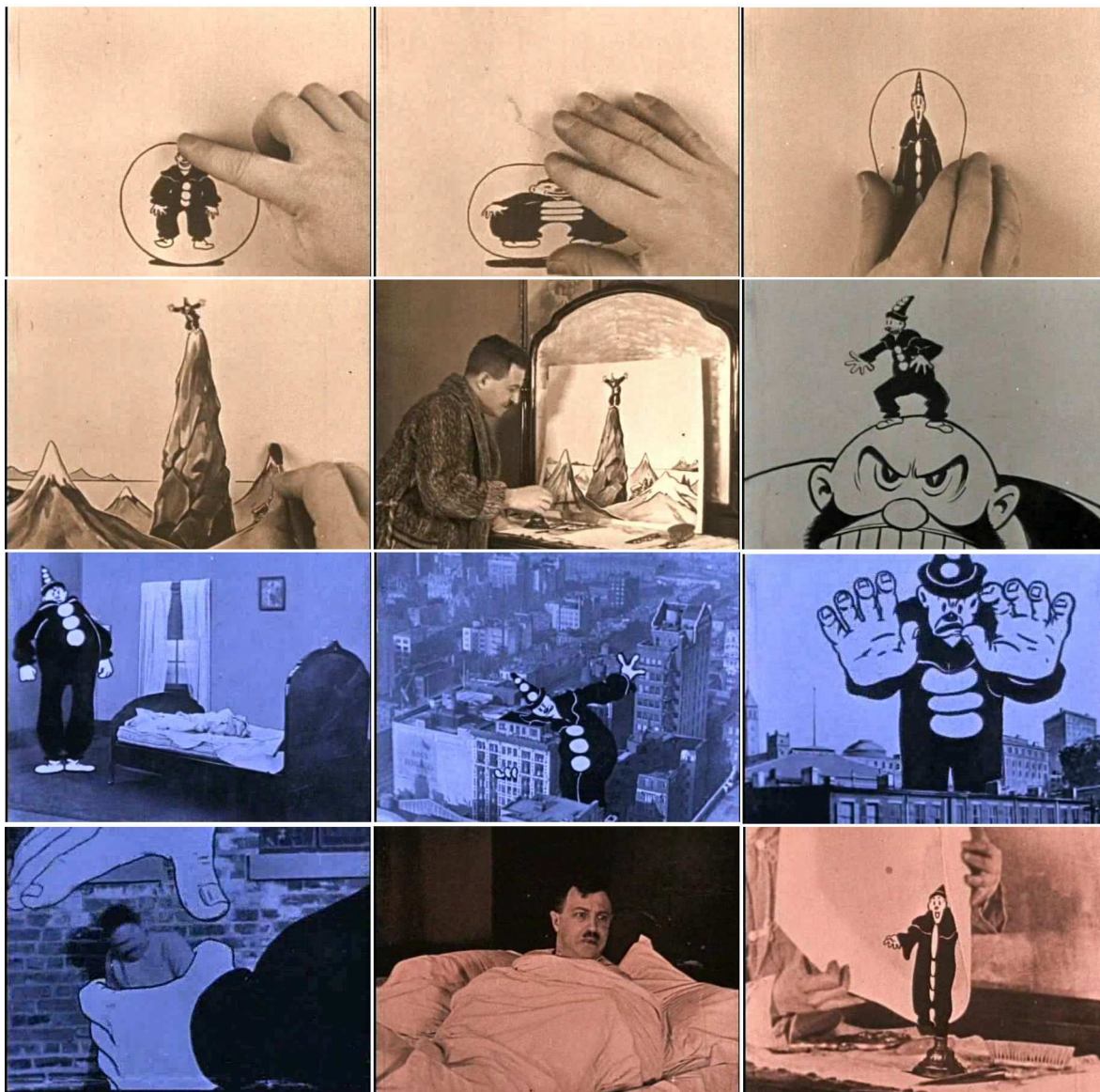


Fig. 045 – Max e Dave Fleischer - *Bedtime* (EUA, 1923).

De modo semelhante ao que será feito pelos Fleischer, o filme de McCay usa da perspectiva da cidade para criar a ilusão de profundidade. Deve-se observar que, ao contrário dos filmes dos Fleischer, o cenário no filme de McCay, que é primorosamente realístico, não é fotográfico<sup>91</sup>. Nesse filme de McCay, um

<sup>91</sup> A qualidade dos cenários da animação de Winsor McCay antecede a virtuosidade da backgrounds dos filmes de realizadores como Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Osamu Tezuka (apenas para citar alguns), que são um dos mais fortes atributos do consagrado cinema de animação japonês. Os pontos em comum são percebidos principalmente com Miyazaki: o fascínio por máquinas voadoras e seqüências aéreas, o trabalho

filhote de um animal desconhecido acaba por se tornar um gigante que atravessa a cidade, destruindo carros, bondes e construções e sendo atacado pela força aérea, explodindo no final, como em *The Story of a Mosquito* (EUA,1912). A fidelidade ao real é essencial para que o espectador acompanhe o crescimento do “filhote”, permitindo ainda a realização de algumas seqüências memoráveis. Acrescenta-se que para dar a sensação de catástrofe pretendida pela artista o seu estilo realístico é extremamente apropriado.

De modo semelhante ao filme (e à série) de McCay, Max acorda no final, revelando que se tratava apenas de um sonho (Fig.045, penúltimo quadro). Precavido, o artista opta por devolver o personagem animado para o tinteiro (Fig. 045, último quadro), dando ao filme o final tradicional, do personagem retornando ao tinteiro.

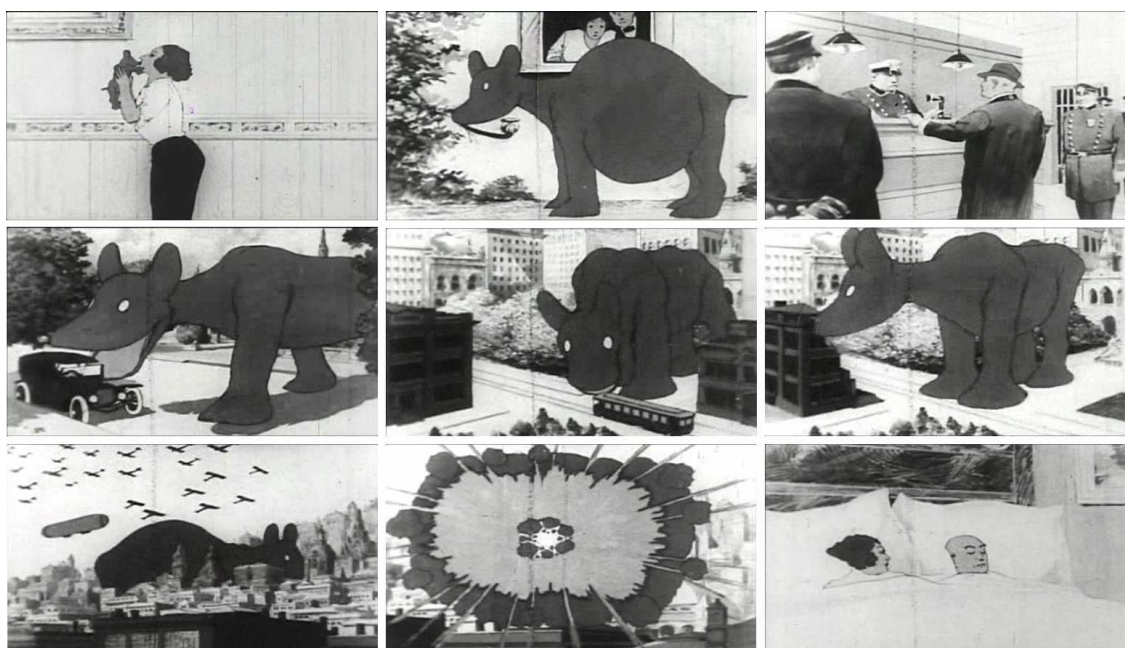


Fig. 046 – Winsor McCay – *The Pet* (EUA, 1921).

A qualidade da ilusão de profundidade verificada nos filmes de McCay e dos irmãos Fleischer está intimamente ligada à qualidade técnica da perspectiva obtida no *background*, pelo desenho ou pela fotografia. E tanto McCay quanto os artistas do estúdio Fleischer escolhem os melhores ângulos para apresentar seus

---

que se constrói sem muita antecipação e as preocupações artísticas e humanitárias superando os interesses do filme como produto comercial.

personagens, nas diferentes ações e dimensões. Esse atributo, intimamente ligado à ilusão de realidade desde a pintura renascentista e que, principalmente com a popularização da fotografia, tornou-se o paradigma da representação pictórica e imagética ocidental, permite aos artistas trabalharem com grande expressividade os diferentes planos, unindo as qualidades artísticas com as necessidades dramáticas exigidas por suas histórias.

O pedido de patente para o processo 3D do estúdio Fleischer foi feito no final de 1933 (Fig.047) e aprovado em 1936. Por essa época, o estúdio Disney já havia se tornado o mais forte rival dos Fleischer, e inovava em diversas técnicas de animação.

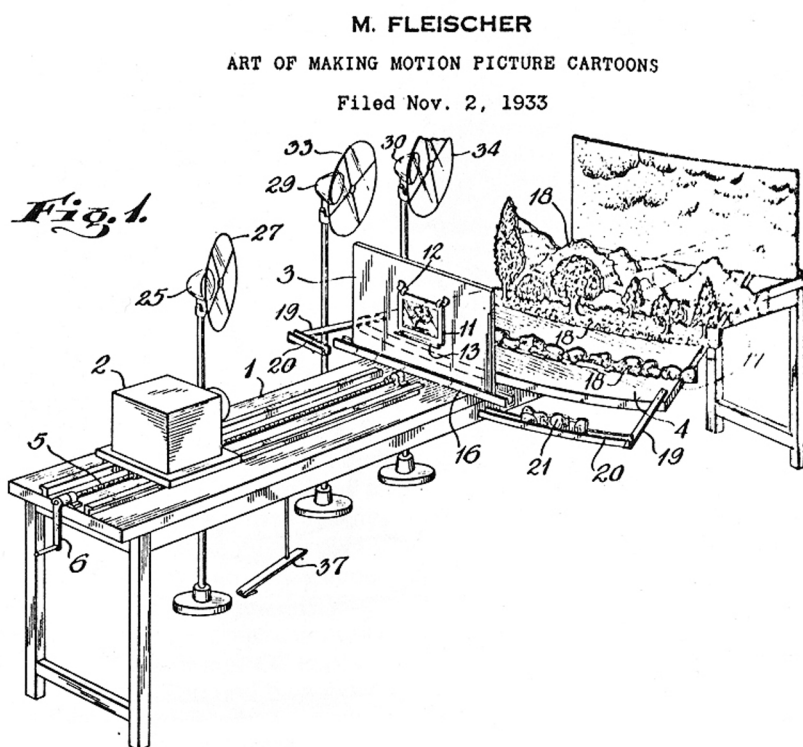


Fig. 047 – Max Fleischer - Pedido de Patente do Processo 3D – Detalhe.

O processo 3-D do estúdio Fleischer diferenciava-se da câmera multiplano de Ub Iwerks e daquela do estúdio Disney principalmente por sua concepção: a ilusão de profundidade era obtida pela utilização de cenários em miniatura. Leonard Maltin relata que

Um comunicado de imprensa da Paramount explicava, na época: “Os *cartoons* comuns hoje são desenhados, e os desenhos são fotografados. Com o método que Fleischer introduziu para Popeye, o estúdio de *cartoon* se assemelha a uma duplicata em miniatura de um campo de produção comum de Hollywood. Os cenários são construídos e reduzidos, e então eles são adaptados sobre uma plataforma giratória. Esse cenário está a seis pés de alcance de uma câmera e lentes especiais. O mecanismo requerido no novo processo pesa umas três toneladas. Tem suportes, mesas móveis, manivelas, vigamentos de aço, engrenagens e dispositivos suficientes para deixar atordoado um engenheiro mecânico”<sup>92</sup>.

Uma explicação necessária e que esclarece o processo desenvolvido pelo estúdio Fleischer é dada por Leonard Maltin:

Simplificando, uma estação e uma câmera de animação horizontal são presas a uma enorme plataforma rotativa, na qual cenários em miniaturas foram construídos. Como sempre, os personagens são traçados e pintados em acetatos, mas os acetatos ficam suspensos verticalmente em uma armação de aço que revela, atrás destes, o cenário “ao vivo”. Um mecanismo especial permite o cenário girar um pouco de cada vez, da mesma maneira que uma pessoa moveria um *background* tradicional de papel para uma tomada panorâmica. Fleischer e John Burks, os quais inventaram o sistema, perceberam mais tarde que colocando alguns objetos no primeiro plano, na frente dos personagens animados, criariam uma maior sensação de profundidade e perspectiva<sup>93</sup>.

---

<sup>92</sup> MALTIN, p.113. No original, “A Paramount press release explained at the time, ‘Ordinary cartoons today are drawn and the drawings are photographed. With the method which Fleischer has introduced for Popeye the cartoon studio looks like a duplicate in miniature of a regular Hollywood production camp. Sets are built and scaled down so that they will fit on a revolving turntable. This set’ is within six feet of a special lens and camera. The machinery entailed in the new process weighs some three tons. It has trusses, movable tables, cranks, steel framework, gears and gadgets enough to make a mechanical engineer dizzy’.”

<sup>93</sup> MALTIN, p. 113. No original, “Simply put, a horizontal animation camera and stand were attached to an enormous revolving turntable, on which miniature sets were built. The characters were inked and painted on celluloids as always, but the cels were then suspended upright in a steel frame that revealed the “live” backgrounds behind it. Special machinery enabled the background to turn a tiny bit at a time, just as one would move a traditional paper background for a panning shot. Fleischer and John Burks, who invented the system, further realized that placing some objects in the foreground, in front of the animated characters, would create an even greater feeling of depth and perspective”.

Em 1934, o estúdio Fleischer apresentou *Poor Cinderella* (EUA, 1934), o primeiro filme do estúdio a ser realizado em cores, sendo também a única produção colorida de Betty Boop (Fig.048). Richard Fleischer informa que “como um toque final, Max decidiu usar a técnica tridimensional (3-D) que ele chamava de processo estereotípico. Ele aperfeiçoou o processo por alguns anos, juntamente com um brilhante engenheiro chamado Johnny Burkes”. Deve-se notar que o filme foi lançado com o aviso de que o processo especial usado no filme estava aguardando a patente (Fig.048, primeiro quadro).

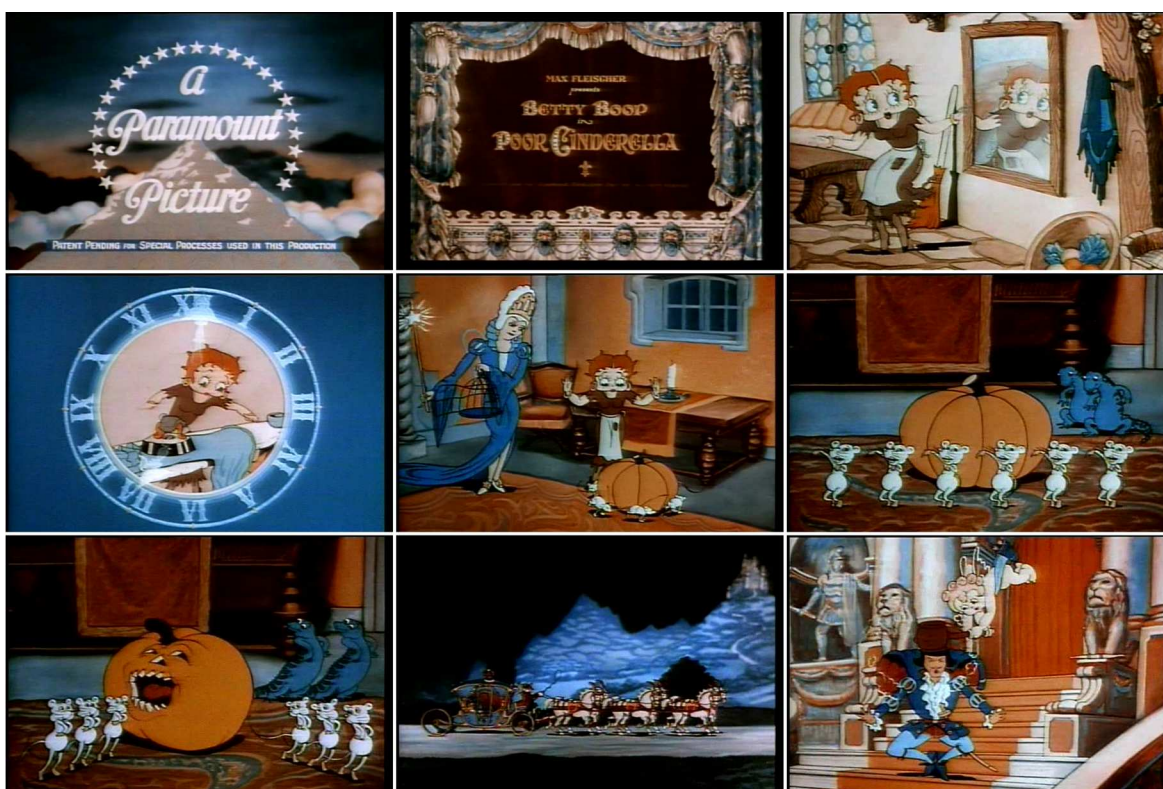


Fig. 048 – Max e Dave Fleischer – *Poor Cinderella* (EUA, 1934).

Como o processo 3D era complexo e caro, seu uso era limitado a algumas seqüências, com maior ênfase para aquelas que tivessem no movimento horizontal o seu principal eixo de deslocamento. Essas seqüências, geralmente curtas, eram inseridas ao longo do filmes nos quais, em sua maioria, predominavam as seqüências com *background* 2D, ou seja, os tradicionais fundos desenhados. Conforme se observa nas ilustrações (Fig.048, oitavo quadro e Fig.049, primeiro, segundo, terceiro, quinto e décimo terceiro quadros), o efeito é

notável, e traz para os cenários uma poderosa ilusão de profundidade, ainda capaz de impressionar.

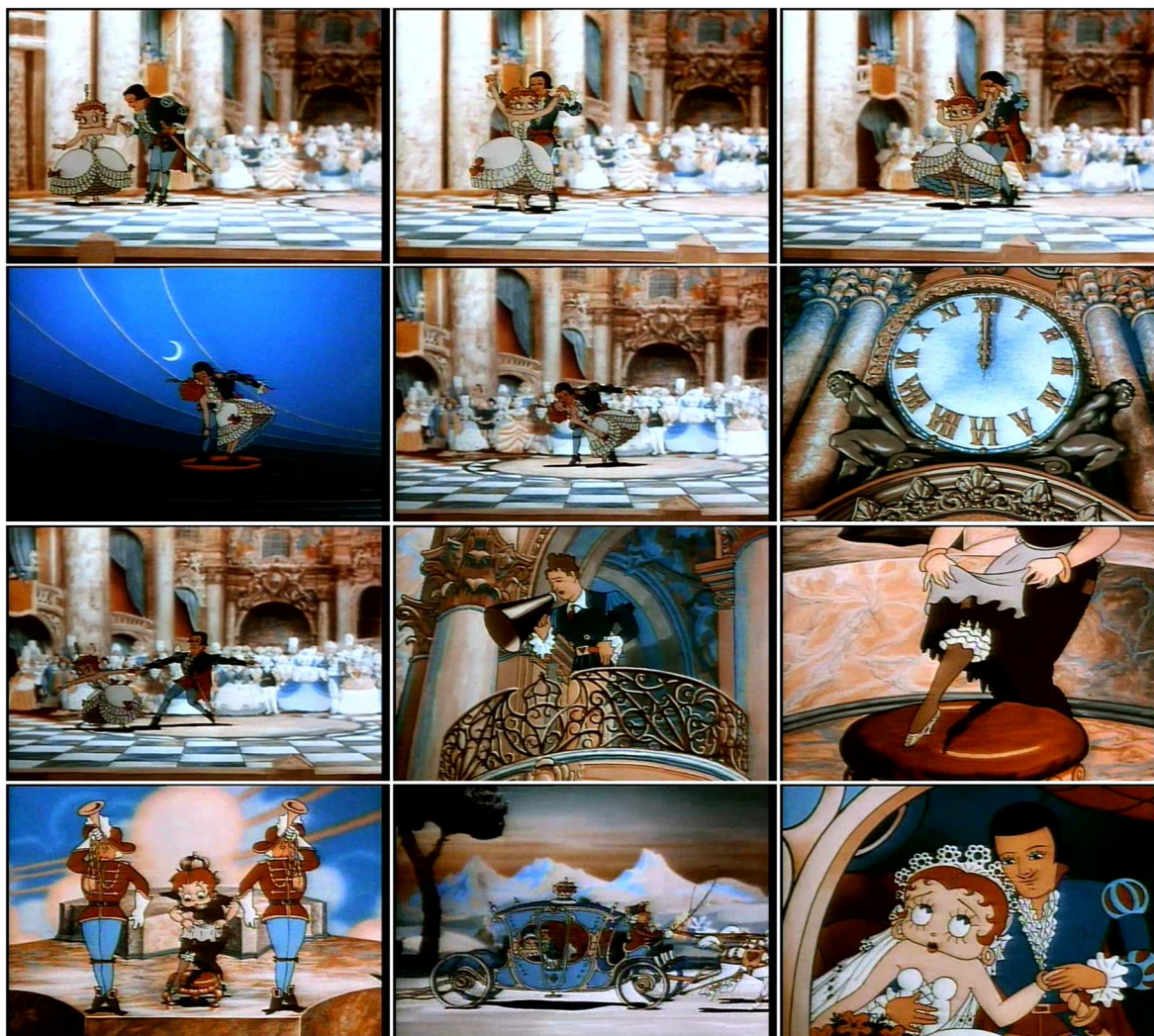


Fig. 049 – Max e Dave Fleischer – *Poor Cinderella* (EUA, 1934).

Conforme Richard Fleischer, Max convenceu a Paramount a fazer o filme em dois rolos<sup>94</sup> e não apenas em um, como era usual para os *cartoons* animados do período<sup>95</sup>.

<sup>94</sup> Grande parte das cópias em circulação – principalmente na internet, tem a duração entre 7 e dez minutos e não dos aproximadamente 20 minutos que teria o original em dois rolos.

<sup>95</sup> FLEISCHER, p. 84. No original, “*And, just to put the cherry on the pie, he convinced Paramount to let him make the picture as a two-reeler instead of the conventional single reel. As far as I know, this was the first two-reel color cartoon ever made. In any event, it was a groundbreaker for feature-length cartoons.*”

**WIN A SOAPBOX RACING CAR**  
**MODERN MECHANIX** July  
**HOBBIES AND INVENTIONS**  
**NOW 15¢**  
**FOUND! KING SOLOMON'S GOLD MINES—THE SECRET OF WAR-TORN ETHIOPIA**  
**MOTORIZED SURF-BOARD SEE PAGE 69**

**MOVIE CARTOONS Gain THIRD Dimension**

**GAS ENGINES For Model Airplanes—Boats**

**Print Your Own**

**Build Your Own Electric Outboard Motor**

**DRIVER POWER TOOLS**

**AMERICA'S Finest ROYCRRAFT COACHES**

**For BIG Honey-Making, Doing ALL Work Use the BEST-CHEAPEST PRESIDENT KUT**

**Win A Soapbox Racing Car!**

Fig. 050 – Max Fleischer – Artigo sobre processo 3D revista *Modern Mechanix*, de Julho de 1936.

O filme utilizava o processo Cinecolor, um sistema de duas cores, então muito utilizado nas animações, especialmente aprimorado (para os seus filmes) por Max Fleischer para permitir melhores resultados<sup>96</sup>. Richard Fleischer complementa:

Max cuidou do processo duas cores da Cinecolor inventando um método secreto de uso de filtros especiais. O resultado final era que dificilmente se poderia saber a diferença entre o Cinecolor e o Technicolor. O processo de Max era realmente um segredo. Ele não queria que a Cinecolor, e especialmente a Technicolor, soubessem sobre isso. Uma vez, ele me ouviu mencionar Cinecolor para alguém, me chamou de lado e, com um jeito conspirador, sussurrou para que eu nunca falasse sobre nenhuma companhia para ninguém<sup>97</sup>.

<sup>96</sup> O sistema Cinecolor era bastante utilizado na produção de curtas-metragens devido ao seu baixo custo. Entretanto, para as produções de longas-metragens o custo não compensava as dificuldades técnicas apresentadas pelo processo, principalmente a aqueles relacionados à complexidade das reações químicas de seu manuseio e à incompatibilidade de seu sistema sonoro com o sistema usado nos filmes em preto-e-branco, ainda predominantes na época. Por esse motivo, o primeiro longa-metragem a usar o sistema Cinecolor foi o western da Monogram Pictures, *The Gentleman From Arizona*, (EUA, 1939, Earl Haley). Conforme [www.chambel.net/?cat=8](http://www.chambel.net/?cat=8), acesso em 10 out 2006.

<sup>97</sup> FLEISCHER, p. 84. No original, “Max took care of the two-strip Cinecolor process by inventing a secret method of using special filters. The end result was that you could hardly tell the difference between Cinecolor and Technicolor. Max's process really was a secret. He didn't want Cinecolor, and especially Technicolor, to

Nota-se pelo comentário de Richard Fleischer que seu pai cuidava de manter máxima discrição sobre os segredos do estúdio. Por isso, apenas após a obtenção da patente, em 1936, o estúdio passou a investir na divulgação do processo 3D (Fig.050 e Fig. 051), usado no estúdio desde 1934<sup>98</sup>.

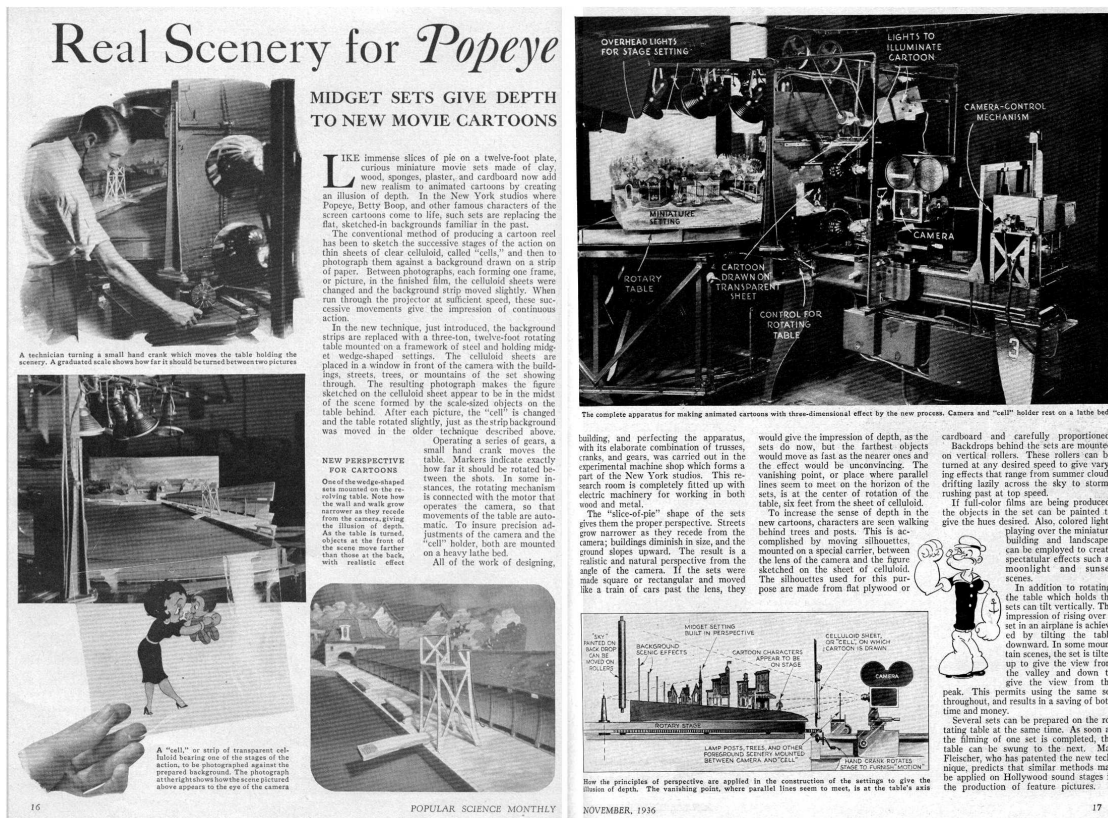


Fig. 051 – Max Fleischer – Artigo sobre processo 3D da revista *Popular Science Monthly*, de Novembro de 1936.

Esses artigos apresentam-se bastante detalhados e são até didáticos sobre o funcionamento do processo 3D do estúdio. A divulgação comprova, em primeiro lugar, a necessidade estratégica de manter o espectador informado também sobre os avanços tecnológicos do estúdio frente à concorrência. E ainda salienta o grande valor dado por Max Fleischer para as revistas de divulgação científica, que marcaram o seu início de carreira e que continuavam sendo vistas com atenção pelo produtor. Na edição de novembro de 1936 da revista *Popular Science Monthly*, o funcionamento do processo 3D (Fig.051) é explicado com

know about it. He once heard me mention Cinecolor to someone, took me aside, and, in a conspiratorial manner, whispered never to speak about either company to anyone”.

<sup>98</sup> *Poor Cinderella* foi lançada em 03 de agosto de 1934.

detalhes. As fotografias e gráficos permitem uma boa noção das dimensões dos equipamentos utilizados<sup>99</sup>. O artigo inicia explicando que

Como imensas fatias de torta em um prato de doze pés, curiosos cenários de cinema em miniatura feitos de argila, madeira, espuma, gesso e papelão acrescentam agora novo realismo para os *cartoons* animados, criando uma ilusão de profundidade. Nos estúdios de Nova York onde Popeye, Betty Boop e outros famosos personagens dos *cartoons* do cinema ganham vida, tais cenários estão substituindo as superfícies planas, desenhadas nos *backgrounds* familiares no passado<sup>100</sup>.

A afirmação de que os cenários tradicionais, desenhados e pintados, fariam parte do passado deve ser atribuída apenas aos autores da matéria, já que os próprios filmes do estúdio Fleischer, que usavam os cenários tridimensionais, continuaram a usar também os cenários “planos”.



Fig. 052 – Max Fleischer – *Little Swee'Pea* (EUA, 1936).

O cenário é de *Little Swee'Pea* (EUA, 1936), conforme a miniatura mostrada na ilustração (Fig.053), identificada pela legenda MINIATURE SETTING, do lado esquerdo da imagem, e que pode ser vista nas imagens do filme (Fig.052) e comparada com as imagens ampliadas (Fig.053 e Fig.054). A diferença dos pontos de vista pode ser observada nos dois primeiros quadros. (Observa-se que no primeiro quadro, Popeye passa em frente a uma varanda, que é mostrada de perfil, quase uma vista lateral. No segundo quadro, a imagem,

<sup>99</sup> Para um parâmetro para isso, note-se a presença de um técnico na primeira foto do artigo.

<sup>100</sup> Popular Science Monthly, p.16. No original, “Like immense slices of pie on a twelve-foot plate, curious miniature movie sets made of clay, wood, sponges, plaster, and cardboard now add new realism to animated cartoons by creating an illusion of depth. In the New York studios where Popeye, Betty Boop, and other famous characters of the screen cartoons come to life, such sets are replacing the flat, sketched-in backgrounds familiar in the past”.

ainda de perfil, já mostra detalhes que permitem identificar a fachada principal da varanda). Essa diferença é que criava o efeito de paralaxe<sup>101</sup> ou estereoscópico<sup>102</sup>.

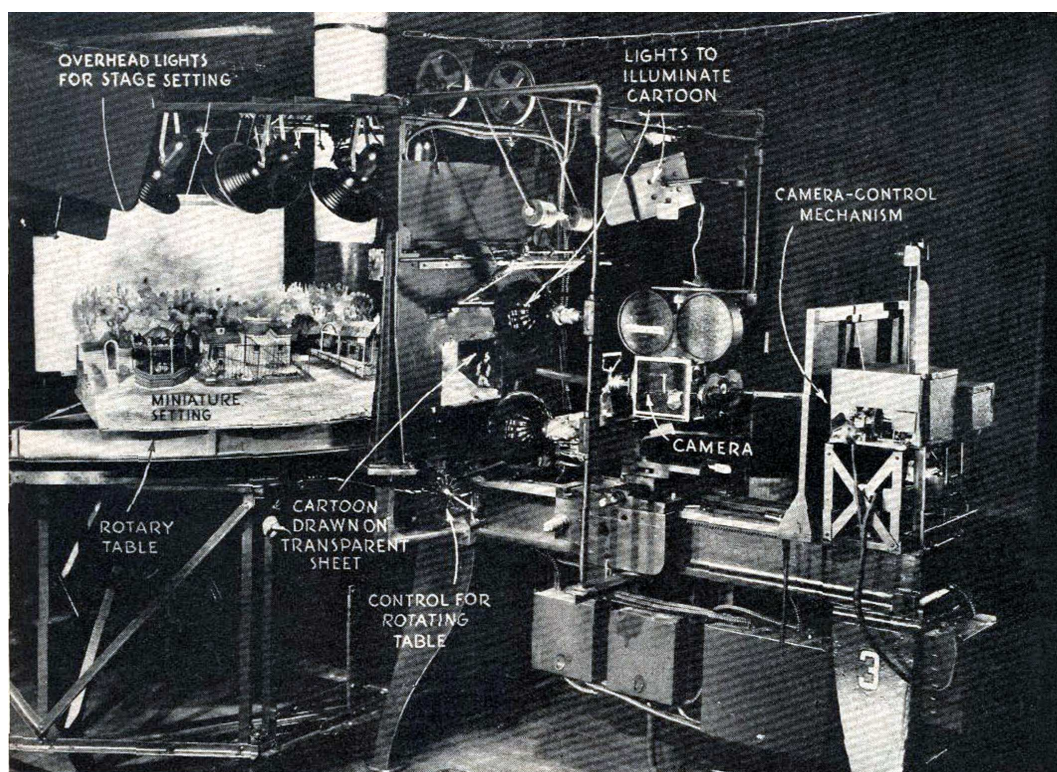


Fig. 053 – Max Fleischer – Detalhe do mecanismo do processo 3D (*Popular Science Monthly*).

Na ilustração da revista (Fig.053), podem ser vistos os elementos componentes do cenário miniatura de um filme de Popeye – no acetato identificado pela seta com a legenda – *CARTOON DRAWN ON TRANSPARENT SHEET* (Ver ampliação do detalhe na Fig.054).

<sup>101</sup> Paralaxe: é o deslocamento aparente da posição de um objeto estacionário que se encontra a uma certa distância de um observador em movimento. Quanto mais próximo estiver o objeto do observador, maior será o deslocamento aparente deste.

<sup>102</sup> Estereoscopia: é um fenômeno natural que ocorre quando se observam duas imagens fotográficas de uma mesma cena, tomadas de pontos diferentes.

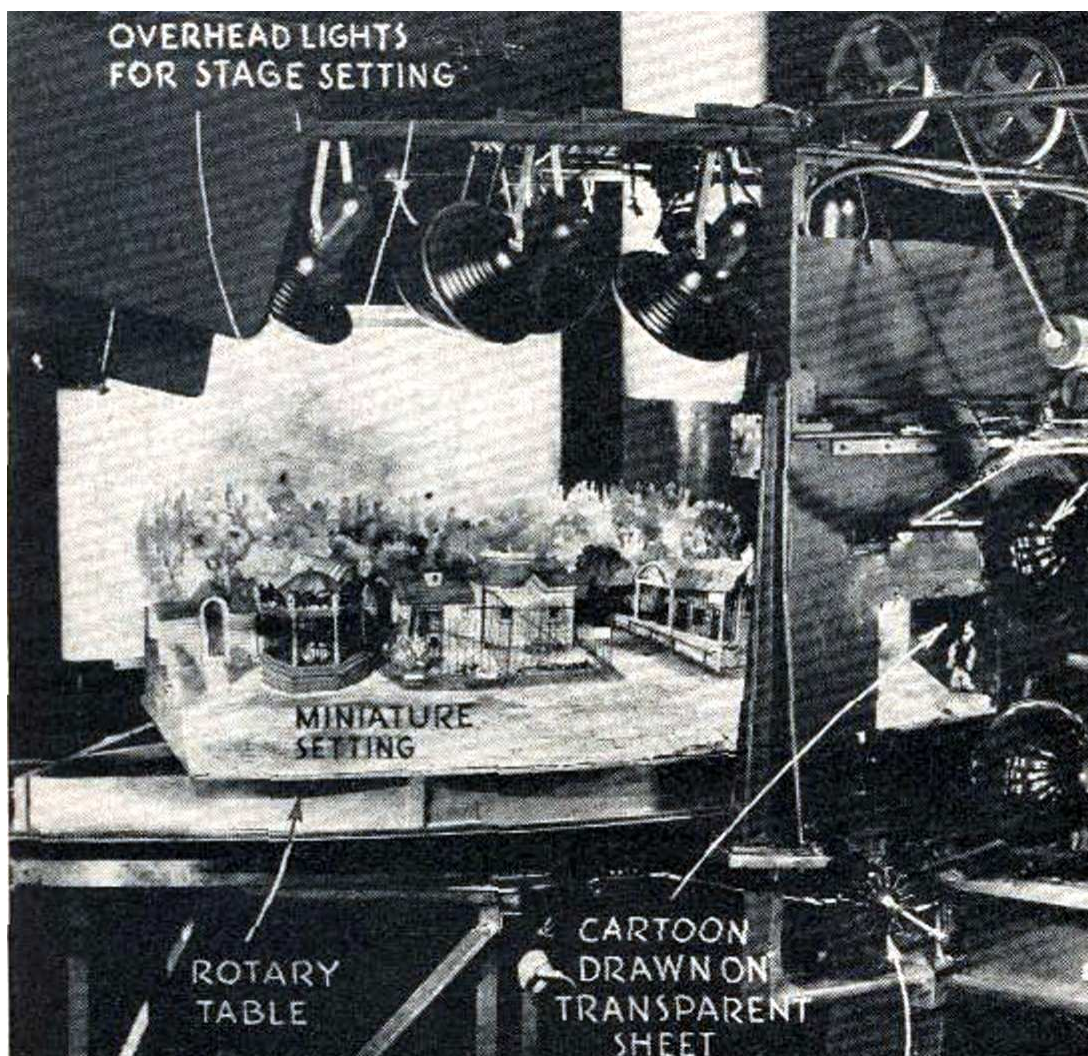


Fig. 054 – Max Fleischer – Detalhe do mecanismo do processo 3D (*Popular Science Monthly*).

O artigo da revista *Popular Science Monthly* afirma ainda que vários cenários podiam ser montados, ao mesmo tempo, sobre a plataforma giratória. Desse modo, após gravar uma seqüência, poderia se passar com rapidez para a cena seguinte, simplesmente girando-se a plataforma. O artigo conclui afirmando que Max Fleischer ainda havia previsto uma aplicação de métodos similares para os cenários dos filmes sonoros de Hollywood<sup>103</sup>.

<sup>103</sup> No Original, “Several sets can be prepared on the rotating table at the same time. As soon as the filming of one set is completed, the table can be swung to the next. Max Fleischer, who has patented the new technique, predicts that similar methods may be applied on Hollywood sound stages in the production of feature pictures”

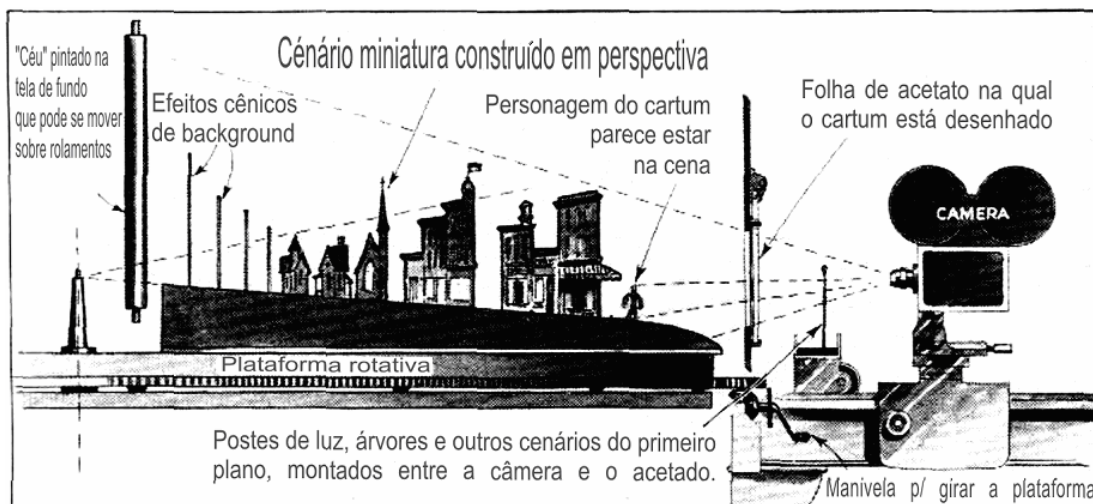


Fig. 055 – Max Fleischer – Vista esquemática do processo 3D do Fleischer Studio.

A ilustração (Fig.055), que é a ampliação e tradução para o português do gráfico da revista *Popular Science Monthly*, de novembro de 1936 (Fig.051), mostra esquematicamente a disposição dos principais elementos componentes do processo tridimensional do estúdio Fleischer. Na ilustração, percebe-se que o cenário era construído em perspectiva, ou seja, a parte mais próxima da câmara era construída em tamanho maior que as partes mais afastadas para aumentar a sensação de profundidade. Isso também pode ser constatado através de outras imagens que ilustram o artigo (Fig. 056), nas quais pode ser observado como o cenário projeta-se em perspectiva para o primeiro plano da fotografia, e, no caso do filme, em direção ao espectador.

Na Fig.056, a ampliação (e composição) das fotografias da revista *Popular Science Monthly* (Fig.051) mostra um técnico girando a plataforma rotativa – este procedimento criava o movimento panorâmico do cenário no filme. Do lado direito, pode-se observar, detalhadamente, a maquete construída em perspectiva e ainda um acetato de um filme de Betty Boop e Little Jimmy (Fig.056). A legenda explica que o acetato era fotografado contra o *background* preparado e que a ilustração (Fig.056, abaixo, lado esquerdo) mostra como a cena filmada vista na fotografia (Fig.056, acima, lado direito) aparecia para o “olho da câmara”.

A disputa pela invenção da câmara multiplano, tanto por parte de Ub Iwerks como pelo estúdio Fleischer, não é, na realidade, relevante. Os dispositivos desenvolvidos por esses estúdios diferenciavam-se, conceitual e tecnicamente,

inclusive quanto a aquele criado pelo estúdio Disney, que teve sua patente aceita após a aprovação da patente de Max Fleischer<sup>104</sup>. O próprio uso dado aos dispositivos diferenciava-se por parte dos estúdios.

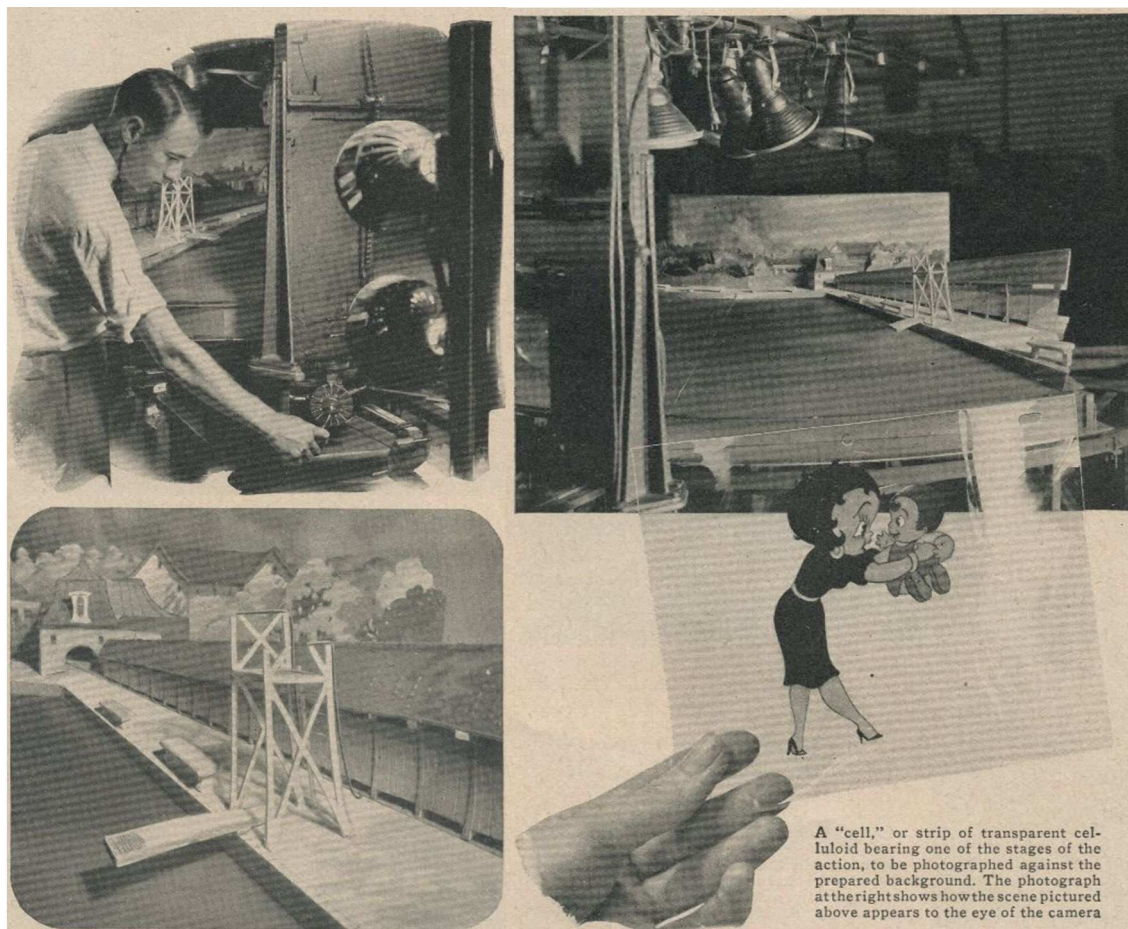


Fig. 056 – Max Fleischer – Detalhes do artigo sobre o processo 3D (*Popular Science Monthly*).

Do mesmo modo que a câmera multiplano de Ub Iwerks, o processo 3D do estúdio Fleischer apresentava melhores resultados em movimentos de *traveling* ou panorâmicos, não tendo sido usado em movimentos no eixo da profundidade. Nos filmes do estúdio Fleischer e naqueles de Ub Iwerks, a ilusão de profundidade obtida apresentava-se mais como uma opção estética, ao passo que o estúdio Disney utilizava a sua câmera multiplano como uma necessidade funcional e parte inerente à atmosfera requerida pelos filmes. Certamente essa opção deve-se mais à complexidade e ao custo da utilização dos dispositivos,

<sup>104</sup> Não se encontrou nenhuma referência a pedido de patente da câmera multiplano de Ub Iwerks, ou imagens do dispositivo.

pois os dois realizadores destacam-se pela utilização criativa e primorosa do espaço dos personagens.

A qualidade do trabalho dos irmãos Fleischer evidencia-se não apenas pela influência exercida em sua época, mas especialmente por ainda apresentarem possibilidades de renovar o olhar dos realizadores de nosso tempo. O riso espontâneo do espectador assinala a capacidade inerente e o frescor das situações criadas pelos artistas, eficazes ainda hoje.

Os filmes produzidos pelos Fleischer não se limitaram à série *Out of the Inkwell* – após ter se destacado e se estabelecido através da série, o estúdio também investiu em filmes educacionais. Dentre esses, o primeiro e mais conhecido é *Einstein's Theory of Relativity* (EUA, 1923), um filme de quase uma hora no qual foram combinados *live-action*, fotografias, gráficos e algumas animações mais simples. Esse filme é considerado um marco na obra de Max Fleischer, vinculando-se à preferência do realizador pelos temas científicos e educacionais. O sucesso do filme levou Max a produzir um segundo longa educacional, em cooperação com o American Museum of Natural History: o filme *Evolution* (EUA, 1923), baseado na teoria de Charles Darwin e repetindo a fórmula de seu antecessor<sup>105</sup>.

Destaca-se dentre os experimentos dos Fleischer o desenvolvimento da série *Song Car-Tunes*, iniciada em 1924, quando a série *Out of the Inkwell* já havia se estabelecido. A idéia nasceu após a visita de Charles K. Harris, um famoso escritor de músicas, interessado em encontrar um meio que permitisse ao público acompanhar, cantando, os *cartoons* animados. Nascia assim a série “*Ko-Ko Song Car Tunes*” e a famosa *Bouncing Ball*<sup>106</sup>. Esses *cartoons* geralmente começavam com um pouquinho de animação, levemente relacionada ao tema da canção, e então se iniciava a canção que seria acompanhada pelo público. A bolinha, que nos primeiros *cartoons* era animada, “pulava” sobre as palavras, tocando nas sílabas que as pessoas iriam cantar. Como o objetivo era permitir que o público cantasse acompanhando a canção, a animação da bolinha seguia com exatidão o tempo da música, permitindo que todos cantassem no ritmo certo,

---

<sup>105</sup> MALTIN, p.90-91.

<sup>106</sup> CABARGA, Leslie. *The Fleischer story*. New York: DaCapo, 1988, p.32.

mesmo quando não familiarizados com a canção exibida. Os cinemas eram, naquele tempo, aparelhados com instrumentos musicais, usualmente pianos ou órgãos, com os quais os músicos seguiam com atenção o ritmo da bolinha, o que nem sempre era uma tarefa fácil, pois qualquer erro na pauta, ou uma má qualidade de impressão, por exemplo, poderiam atrapalhar o acompanhamento.

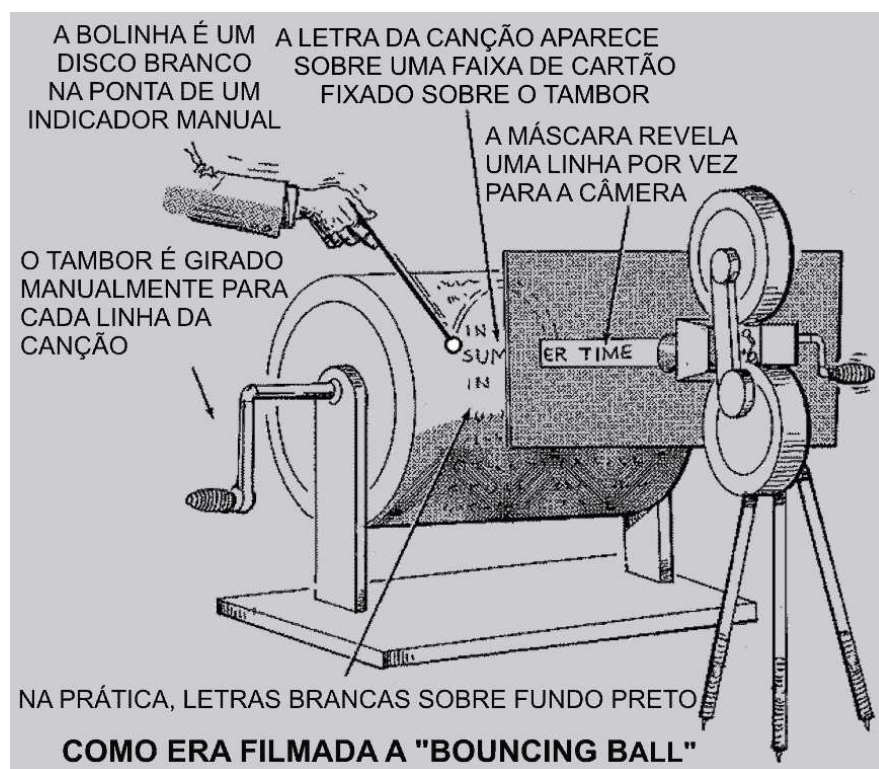


Fig. 057 – Max e Dave Fleischer : o mecanismo do Bouncing Ball.

Após algum tempo, descobriu-se um novo mecanismo que oferecia melhores resultados e no qual a bolinha não precisava ser animada. Um disco branco ou uma bolinha de ping-pong presa na ponta de uma haste preta era movimentado manualmente, recriando os movimentos que antes eram animados. As letras da canção eram desenhadas em branco sobre papel cartão preto, fixado sobre um tambor de uma velha máquina de lavar. A cada duas linhas da música se girava o tambor para revelar as novas linhas, com cuidado para evitar as vibrações do tambor devidas ao atrito. A ação era então filmada, exigindo bastante concentração pois, uma vez iniciada, não se podia parar no meio e eram

necessárias atenção e precisão para se evitar que as letras fossem cortadas pela máscara que tampava o restante da letra da canção<sup>107</sup>.

O sucesso obtido desde o primeiro *Song Car Tunes* – “*Oh, Mabel*”, música de Gus Kahn e Ted Fiorito – incentivou os irmãos Fleischer a produzirem novos *Car Tunes*. A maioria dos filmes lançados na série era baseada em canções livres de direito autoral. Predominavam títulos como “*Ta-ra-ra Boom de Ay*”, “*In the Shade of the Old Apple Tree*” e “*My Darling Nellie Gray*”. Contudo, essa boa receptividade não era inesperada.



Fig. 058 – Fleischer Studio – Preparação para gravação de um episódio de *bouncing ball* - da direita para esquerda: Chas Sheltar, Louis Fleischer e Max Fleischer. FONTE: FLEISCHER, 2005.

Os *Song Car Tunes* foram um notável aprimoramento das estáticas placas coloridas à mão que eram usadas há muito tempo nas salas de exibição americanas com a mesma finalidade de permitir que canções populares fossem cantadas pelo público. Cabarga afirma que Max, Dave e Dick Huemer, animador-chefe do estúdio nessa época, foram assistir à primeira apresentação, entusiasmando-se com a resposta vibrante do público que, acompanhando com a

<sup>107</sup> CABARGA, p. 32.

voz e com palmas a canção, obrigou o gerente do Dr. Riesenfeld's Rialto Theatre a repetir a sessão.



Fig. 059 – Fleischer: *Rudy Valle Melodie* (EUA, 1932).

A grande importância da série *Song Car Tunes* foi ter propiciado uma experimentação mais elaborada com o som, ou, mais exatamente, com a necessidade de se alcançar o sincronismo entre o que era mostrado na tela e a música cantada pelo público. Conforme Cabarga,

A seqüência animada da canção requereu – talvez pela primeira vez na história dos *cartoons* – que o animador considerasse o tempo [de duração de um evento] de modo mais complexo. Winsor McCay usou um cronômetro para analisar algumas das ações que ele queria desenhar. Mas antes de o som ser usado, e serem acrescentados música e diálogos aos *cartoons*, não teria existido nada para se cronometrar! Os *Song Car-Tunes* sem dúvida ajudaram os animadores dos [estúdios] Fleischer a se preparem para a experiência na qual eles tomaram parte em 1925<sup>108</sup>.

<sup>108</sup> CABARGA, p. 34. No original, “The animated song sequence required – perhaps for the first time in the history of the cartoons - that animators consider timing in a more complex way. Winsor McCay used a stop watched to analyze some of the actions he wanted to draw. But before sound came into use, and music and dialogues were added to cartoons, there would have been nothing to time! The Song Car-Tunes undoubtedly helped prepare the Fleischer animators for the experiment in which they were to take part in 1925.”

Cabarga refere-se aqui ao desenvolvimento dos *Song Car-Tunes* com o som na própria película. Hugo Riesenfeld, suporte financeiro dos Fleischer, era também patrocinador do Dr. Lee DeForest, um cientista de reputação estabelecida, que, entre grandes realizações, foi também o responsável pelo desenvolvimento do som no cinema<sup>109</sup>. Assim,

Com o interesse dos Fleischer nas mais recentes realizações científicas, naturalmente eles se reuniram com DeForest para produzir o primeiro *cartoon* sonoro. “My Old Kentucky Home”, um *song Kar-Tune*, que foi planejado para incluir uma trilha sonora fornecida por DeForest. É interessante observar as primeiras tentativas dos Fleischer para animar o som. Um personagem cachorro (mistura da companheira de Ko-ko, “Fits” e “Bimbo” que se tornou um personagem principal no início dos anos trinta) entra em um quarto, toca um trombone e, desajeitado, mas distintamente, declama as palavras, “agora, todos sigam a bolinha pulando e cantem juntos.”<sup>110</sup>

Foram feitos ainda muitos outros *Song Car-Tunes*, que aparentavam apenas terem sido “mapeados” e acrescidos com um complemento musical.

Em 1923, quando mudaram para uma sede maior, na qual ficaram até 1938, o estúdio Fleischer tinha por volta de 16 animadores, dentre estes, alguns dos grandes nomes da indústria da animação: Burt Gillette, Dick Huemer, Manny Davies, Ben Sharpstein e Doc Crandall. Durante a década de 1920, a série *Out the Inkwell* tornou-se um grande sucesso, sendo vencida em popularidade apenas por “*Felix The Cat*”, de Pat Sullivan, criado e animado por Otto Messmer.

---

<sup>109</sup> CABARGA, p. 34. No processo sonoro do Dr. Lee DeForest, ondas sonoras eram transformadas em eletricidade e através de uma válvula produzia luz, que variava em intensidade com as ondas sonoras. A luz da válvula era usada para expor o padrão do som na lateral do filme [suporte], entre os furos da roda dentada e a imagem do filme. DeForest recebeu sua patente em 1919, oito anos antes que a indústria do filme se interessasse pelo som. Durante esse tempo ele produziu mais de 100 “DeForest Phonofilms” que incluem gravações de Eddie Cantor, Weber and Field, os discursos políticos de Calvin Coolidge e a música de Elbie Blake e Noble Sissle.

<sup>110</sup> CABARGA, p.34. No original, “*With the Fleischer interest in the latest scientific achievement, it was only natural that they should get together with DeForest to produce the first sound cartoons. “My Old Kentucky Home”, a song Kar-Tune, was planned to include a soundtrack provided by DeForest. It’s interesting to watch the Fleischer primitive attempts to animate to sound. A dog character (a cross between Ko-ko’s playmate, “Fits” and “Bimbo” who became a major character in the early 1930s) walks into a room, play a trombone and clumsily, yet distinctly, mouth the words, ‘now let’s all follow the bouncing ball and sing along.’”*

O maior fenômeno de popularidade do cinema de animação silencioso só conheceu o verdadeiro nome de seu criador e animador tardiamente. Charles Solomon atribui ao historiador de cinema de animação John Canemaker esse reconhecimento, já em meados da década de 1970, após ter investigado as histórias de velhos animadores<sup>111</sup>. Até hoje usufruindo a fama conquistada em um passado glorioso, o gato Félix é o pivô de uma das mais intrigantes associações entre dois homens talentosos.

Atualmente, já não existe dúvida da autoria e do gênio que deu vida ao gato Félix. É imprescindível, no entanto, dar os devidos créditos também ao homem que tornou possível esse sucesso. Pat Sullivan nasceu na Austrália, mas foi apenas no EUA que encontrou o sucesso. Conforme resume Charles Solomon,

Nascido em Sydney, Austrália, em 1887, Pat Sullivan tinha sido cartunista de jornal, artista de *music-hall*, marinheiro, expositor de filmes e pugilista de peso leve antes que ele achasse um emprego no New York World, auxiliando William Marriner em sua história em quadrinhos "Sammy Johnsins". Em 1914, Marriner morreu e Sullivan foi trabalhar para Raoul Barré. Tendo aprendido técnicas de animação com Barré, Sullivan abriu o próprio estúdio em 1915 para produzir filmes de bônus de guerra. No ano seguinte, ele contratou Otto Messmer para trabalhar em séries baseadas na tirinha de "Sammy Johnsins" e nos filmes de Charlie Chaplin.<sup>112</sup>

Otto Messmer, como desenhista e ilustrador, já havia sido reconhecido, por volta de 1910, após ter feito alguns cartuns para a Life e outros periódicos. Tendo estudado arte e ilustração de moda, foi através de show de *vaudeville* que Messmer se encantou pelo cinema de animação: uma performance de Winsor McCay, com "*Gertie the Dinosaur*", arrebatou-o em uma das mais criativas trajetórias do *cartoon* animado da era silenciosa. Ele assinou contrato com a

---

<sup>111</sup> SOLOMON, p.33.

<sup>112</sup> SOLOMON, p. 33. No original, "Born in Sydney, Australia, in 1887, Pat Sullivan had been a newspaper cartoonist, a music-hall performer, a sailor, a motion picture exhibitor and a lightweight boxer before he found a job at the New York World assisting William Marriner on his "Sammy Johnsins" comic strip. In 1914, Marriner died and Sullivan went to work for Raoul Barré. Having learned animation techniques from Barré, Sullivan opened his own studio in 1915 to produce War Bond pictures. The next year, he hired Otto Messmer to work on a series based on the "Sammy Johnsins" strip and on the films of Charlie Chaplin."

Universal e fez um filme teste de um minuto, “*Motors Matt and His Fliv*”<sup>113</sup>. Satisfeitos com o trabalho de Messmer, os executivos da Universal colocaram-no em contato com o cartunista Hy Mayer, já famoso internacionalmente. Juntos, eles colaboraram na série *Travels of Teddy*, na qual apresentavam uma paródia do presidente Teddy Roosevelt. A série durou até 1916. Após seu encerramento, Messmer foi trabalhar para Pat Sullivan<sup>114</sup>.

Contratado por Pat Sullivan para trabalhar para a Paramount, Messmer criou uma versão animada de Carlitos. Até hoje, não se sabe como Sullivan conseguiu persuadir Chaplin a autorizar essa versão de seu já famoso personagem. O importante é que, ao estudar os seus filmes, quadro-a-quadro, Messmer teve a oportunidade de apreender as minúcias dos gestos e expressões da pantomima do famoso personagem. Esse conhecimento viria a se mostrar de enorme valor para o desenvolvimento de Félix. A carreira de animador de Otto Messmer foi interrompida pela I Guerra Mundial, mas, ao término do conflito, Messmer voltou a trabalhar para o estúdio de Sullivan, ao lado de Earl Hurd, Frank Moser e outros artistas, em *cartoons* de quatro minutos realizados para a *Paramount’s Screen Magazine*<sup>115</sup>. Messmer relembra que

“O estúdio estando ocupado, Sullivan me pediu para fazer algo em meu tempo livre, em casa. Eu fiz rapidamente um [*cartoon*] mostrando um gato preto que é tapeado por um rato. Eu usei bastante *gags* visuais. A Paramount gostou e me contratou para a sua PARAMOUNT SCREEN MAGAZINE. O filme fez sucesso com o público. Eu o escrevi e o animei apenas com os assistentes de estúdio. Ele cresceu em popularidade, e como a demanda ficou mais urgente, Sullivan empregou mais animadores, várias vezes, para ajudar”.<sup>116</sup>

O filme *Feline Follies* (EUA, 1919), que lançou o personagem, ainda sem nome, fez sucesso o bastante junto ao público para a Paramount encomendar

---

<sup>113</sup> SOLOMON, p. 33.

<sup>114</sup> SOLOMON, p. 33.

<sup>115</sup> SOLOMON, p. 33.

<sup>116</sup> MALTIN, p. 23. No original, “*The studio being busy, Sullivan asked me do one my spare time, at home. I did a quick one showing a black cat being outwitted by a mouse. I used plenty of pictures gags. Paramount liked it and signed it up their PARAMOUNT SCREEN MAGAZINE. It made a hit with the public. I wrote and animated it alone with studio assistants. It grew in popularity, and as the demand became more urgent, Sullivan took on more animators, at various times, to help*”.

outro filme, *Musical Mews* (EUA, 1919). Após esse novo êxito, o produtor John King deu-lhe o nome de Félix, baseado nas palavras latinas para gato (*felis*) e sorte, felicidade (*felix*) por admirar o contraste entre o significado destas palavras e a tradicional superstição sobre gatos pretos<sup>117</sup>. Entretanto, o fato de Félix ser um gato preto deve-se apenas a necessidades técnicas, pois, desse modo, evitava-se desenhar muitas linhas. Ainda, Messmer acreditava que massas sólidas se moviam melhor nas telas. O desenho original do personagem era mais angular, mais parecido com um cão do que com um gato, com uma cabeça maciça, com pernas angulosas e pés retangulares.

Em 1922, Bill Nolan ajudou Messmer a redesenhar Félix, consagrando-lhe a atraente e familiar forma arredondada<sup>118</sup>. O que diferenciava Félix dos mais prosaicos personagens de seu tempo era o seu uso da animação.

"Eu o tinha brilhando o tempo todo", Messmer disse para Canemaker em 1976. "A maioria dos *cartoons* [dos outros estúdios] eram como fantoches, somente saltando — Eu usei uma porção extrema de movimentos de olhos, mexendo os olhos e virando os bigodes, e parecia ser isso que atingia o público — expressões!"<sup>119</sup>

Essa percepção, que estava latente desde as primeiras animações, foi notada e desenvolvida com sofisticação por Messmer. Foi o início do desenvolvimento psicológico de um personagem de *cartoon*. Antes de Félix, predominava o movimento, resumido na frase de abertura de *Little Nemo*, de McCay: "Vejam-me mover". Essa característica, ainda incipiente, já está presente nos primeiros filmes de Koko, o famoso palhaço dos Fleischer, que, ao reproduzir muitas das ações originais do circo, acabou por captar o elo que liga personagem e espectador. Ou ainda do próprio McCay, a cumplicidade despertada pelo lado criança emergindo do personagem, como quando Gertie chora desesperada ao ser repreendida pelo seu criador. É notável que o filme que levou Messmer ao cinema de animação foi também o primeiro *cartoon* a iniciar o desenvolvimento de

<sup>117</sup> MALTIN, p. 23. SOLOMON, p.34.

<sup>118</sup> SOLOMON, p. 34.

<sup>119</sup> SOLOMON, p. 34. No original, "I had him sparkling all the time," Messmer told Cane-maker in 1976. "Most of the cartoons [by other studios] were like a dummy, just jumping—so I used an extreme amount of eye motion, wriggling the eyes and turning his whiskers, and this seemed to be what hit the public—expressions!"

uma personalidade nos atores animados. Félix, no entanto, não nasceu pronto, com sua personalidade e com seus traços psicológicos já desenvolvidos. Foi sendo construído aos poucos, através da percepção que Messmer tinha da empatia do personagem com o seu público. É interessante perceber que, do mesmo modo que a aparência de Félix mudou com o tempo, a sua personalidade foi sendo desenvolvida e aprimorada para ajustá-lo à sociedade, ou seja, em um processo semelhante ao próprio desenvolvimento humano. Conforme Solomon,

Algo mais sutil do que expressões faciais contribuíram para a atração de Félix: um estilo único de movimento que expressava sua personalidade. Usando princípios explorados por McCay e Chaplin, Messmer deu a Félix um modo de mover tão reconhecível quanto o de qualquer outro cômico do cinema silencioso. Os curtas de Félix contêm a animação de personagens mais sofisticada feita antes do inovador filme de Disney, "Os Três Porquinhos" (1933)<sup>120</sup>.

O sucesso de Félix, no entanto, não pode ser creditado apenas ao primoroso desenvolvimento artístico e expressivo alcançado por Otto Messmer. Havia um homem-chave por trás do gato, ou melhor, à frente do personagem. Pat Sullivan, cuja personalidade eclipsou o verdadeiro criador daquela que, em meados da década de 1920, era uma das mais famosas e reconhecidas celebridades do cinema mundial.

Sullivan tomou todo o crédito e falou sobre o trabalho investido em Félix, a responsabilidade de sua fama, de como o personagem havia sido inspirado por "The Cat That Walked by Himself", de Kipling, e pelo hábito de sua esposa em levar para casa gatos de rua. Em 1926, foi instituída com sucesso uma linha de brinquedos, bonecos e mercadorias. Naquele mesmo ano, uma canção popular tomou o seu título de um dos *cartoons*, "Felix Kept Walking."<sup>121</sup>

---

<sup>120</sup> SOLOMON, p. 34. No original "*Something subtler than facial expressions contributed to Felix's appeal: a unique style of movement that expressed his personality. Using principles explored by McCay and Chaplin, Messmer gave Felix a way of moving as recognizable as any silent comic's. The Felix shorts contain the most sophisticated character animation done before Disney's breakthrough film, "Three Little Pigs" (1933).*"

<sup>121</sup> SOLOMON, p. 34. No original, "*Sullivan took all the credit and spoke of the work he invested in Felix, of the burden of his fame, of how the character had been inspired by Kipling's "The Cat That Walked by*

Essa visão pragmática do filme relaciona-se intimamente com seu sucesso. O *merchandising* não é apenas mais um modo de aumentar os lucros de uma empresa – ele é também responsável pela maior distribuição e melhor fixação da marca. Pat Sullivan foi o primeiro nome da indústria de animação a perceber e a desejar esses benefícios que foram desvalorizados, por exemplo, por Max Fleischer, tendo se transformado, em Disney, numa fonte importantíssima de financiamento para o cinema de animação.

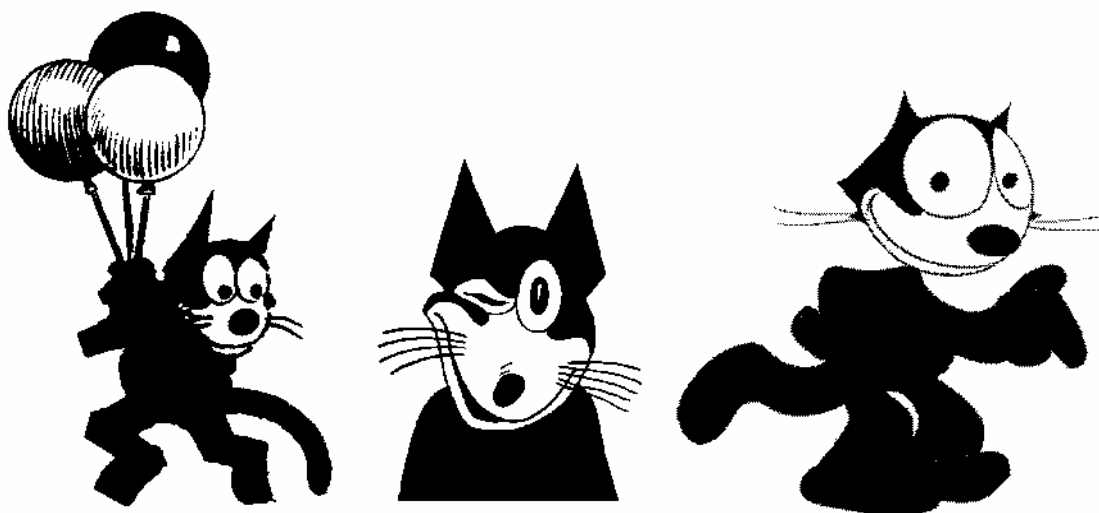


Fig. 060 – Sullivan Studio: O gato Félix, de 1919 ao início dos anos 1930.

---

*Himself and by his wife's predilection for bringing home stray cats. A successful line of toys, dolls and merchandise was instituted in 1926. That same year, a popular song took its title from one of the cartoons, 'Felix Kept Walking.'"*

## 3

## DISNEY: AS PRIMEIRAS NOTAS DE UMA SINFONIA SILENCIOSA

A primeira impressão, ao se ler ou ouvir falar em Disney, é a de uma tranqüilizante familiaridade. Seu nome soa como o de um velho conhecido, de quem não é preciso falar muito, pois freqüentou os nossos lares desde a mais tenra infância. Mais que isso, o nome de Disney, para muitos, emerge como sinônimo de desenho animado. Essa familiaridade consiste, entretanto, no maior obstáculo ao estudo de sua obra e, quando transposto, o que se descortina é um panorama demasiado amplo para ser abarcado.

Uma certeza, entretanto, tem-se em relação a Walt Disney – este é o nome mais importante da história da indústria do cinema de animação e, por conseqüência, também uma das mais importantes influências da arte da animação do século XX.

Os livros que tratam da vida e obra de Disney, buscam em grande parte explicar suas ações e opções, baseando-se em sua biografia, nos fatos que se tornaram relevantes, pelo menos para permitir aos biógrafos explicarem sua trajetória tão rica quanto controversa<sup>1</sup>. Não sendo a principal vertente deste trabalho, apenas alguns pontos da biografia de Disney serão aqui abordados, a fim de esclarecer ou apresentar uma versão provável às ações que influíram em certas decisões do realizador.

A trajetória fílmica e técnica que levou Walt Disney a elaborar o desenho animado clássico – dando aos personagens, criados com traços e tintas e transformados em luz e sombra, o poder de despertar os mais profundos sentimentos humanos – é o que será abordado a partir deste capítulo.

---

<sup>1</sup> Alguns biógrafos sugerem que o pai de Walt, Elias Disney era um homem rígido e severo, e que, quando criança, Walt se dedicava ao desenho como uma forma de fugir de sua infância difícil. Cf: Solomon, p. 37.

Walter Elias Disney nasceu em 5 de dezembro de 1901, em Chicago (EUA). Em 1906, sua família mudou-se para uma pequena<sup>2</sup> propriedade rural em Marceline, Missouri. Transferindo-se novamente, em 1910, para Kansas City, também no Missouri, onde seu pai comprou um negócio de entrega de jornais. Walt Disney trabalhava na entrega dos jornais. Manifestando interesse pelo desenho desde cedo, freqüentou aulas no Kansas City Art Institute, nas manhãs de sábado. Ao retornar com a família para Chicago, Walt Disney trabalhou como cartunista e como fotógrafo para a revista de sua nova escola, o Art Institute of Chicago. Em 1918, Disney deixou a escola, após ter convencido sua mãe e falsificado a idade para engajar-se nas forças armadas, indo para a Europa ao final da I Guerra Mundial, onde serviu como motorista no Corpo de Ambulâncias da Cruz Vermelha. Roy Disney, seu irmão mais velho, já servia na Marinha dos EUA. Walt não chegou, contudo, a lutar na guerra, pois o armistício foi assinado antes mesmo que ele chegasse à França<sup>3</sup>.

Em 1919, Walt Disney voltou aos EUA, indo para Kansas City, onde se empregou como aprendiz no Pesmen-Rubin Commercial Art Studio. Nesse estúdio, Disney fazia esboços e cartuns para publicidade impressa. Foi ali também que conheceu um jovem artista de talento, descendente de holandeses, Ubbe Ert Iwerks, de quem se tornou amigo. Mais tarde, Ub Iwerks seria uma presença constante na vida e na carreira de Walt, figurando, ao seu lado, como um dos grandes nomes da animação. Em fins de 1919, os dois amigos abriram um negócio próprio – o estúdio Iwerks-Disney Commercial Artists. O empreendimento durou apenas um mês, pois, em janeiro de 1920, Walt Disney conseguiu um emprego na Kansas City Slide Company<sup>4</sup>, empresa que, algum tempo depois, mudaria sua denominação para Kansas City Film Ad. Por sugestão de Disney, após dois meses essa empresa contratou também Ub Iwerks<sup>5</sup>.

---

<sup>2</sup> A propriedade tinha 48 acres ou 19,42 hectares.

<sup>3</sup> FINCH, Christopher. *The art of Walt Disney: from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. New York: Harry N. Abrams. Concise Ed. 1999, p. 10-12.

<sup>4</sup> SOLOMON, p. 37. Conforme Solomon, a firma durou apenas um mês, mas o autor não explica o motivo da efêmera atuação.

<sup>5</sup> SOLOMON, p. 37.



Fig. 061 – Equipe da Kansas City Ad Service, Disney está sentado sobre o corrimão de tijolos, à direita. Ub Iwerks é o sétimo a partir da direita. À direita, Disney no estúdio de Kansas City.  
 FONTE – FINCH, p. 13.

A Kansas City Film Ad. produzia filmes de um minuto para serem exibidos nos cinemas locais, apresentando algumas animações simples. Em grande parte, a animação produzida ali consistia em animar bonecos (de recortes) com juntas, feitos a partir de fotografias montadas sobre cartão, uma técnica que impedia uma animação mais realista, ou naturalista. De qualquer modo, esse foi o treinamento básico que permitiu ao jovem Disney iniciar-se no mundo da animação. Essa animação limitada não o satisfazia, já que Disney pretendia igualar-se à produção dos estúdios mais sofisticados, como os *cartoons* da série *Out of the Inkwell*, realizada pelos irmãos Fleischer. Solomon informa que, conforme o biógrafo Bob Thomas, Disney e Iwerks aprenderam animação essencialmente estudando o livro de técnicas básicas de Carl Lutz<sup>6</sup> e as fotografias de movimentos humanos e de animais de Muybridge<sup>7</sup>. Durante a noite, usando uma câmera emprestada, os dois amigos começaram a experimentar os seus próprios e mais ambiciosos filmes animados. Disney convenceu Frank Newman, o proprietário de uma rede de cinemas em Kansas City, a comprar uma série de filmes de um minuto, apresentando *gags* baseadas em fatos correntes e cotidianos. Os filmes eram exibidos nas salas de exibição de Newman, com a denominação de Newman-Laugh-O-grams.

Em 1922, Disney começou a expandir o seu trabalho de animação, inicialmente com uma equipe formada por artistas estudantes, que trabalhavam

<sup>6</sup> O livro referido é *Animated cartoons: how they are made, their origin and development*, de 1920.

<sup>7</sup> SOLOMON, p. 37.

em troca de lições de desenhos de cartuns. Desse modo, conseguiu produzir um filme mais longo, “*Little Red Riding Hood*”. Satisfeito com o resultado, Disney deixou seu emprego na Kansas City Ad Company e procurou convencer investidores locais a aplicarem quinze mil dólares na estruturação da Laugh-O-grams<sup>8</sup>, a sua primeira companhia de animação<sup>9</sup>.

Na Laugh-O-grams, Disney começou a desenvolver duas das principais características que o ajudaram a conquistar seu público: a elaboração de versões criativas e atualizadas de histórias populares e a capacidade de reunir em torno de si profissionais competentes, de quem obtinha dedicação e superação. Foi ainda em Kansas City que ele começou a formar uma equipe de grandes talentos, somando-se ao próprio Disney e a Ub Iwerks nomes como Rudolf Ising, Hugh e Walker Harman e Carmen “Max” Maxwell<sup>10</sup>.

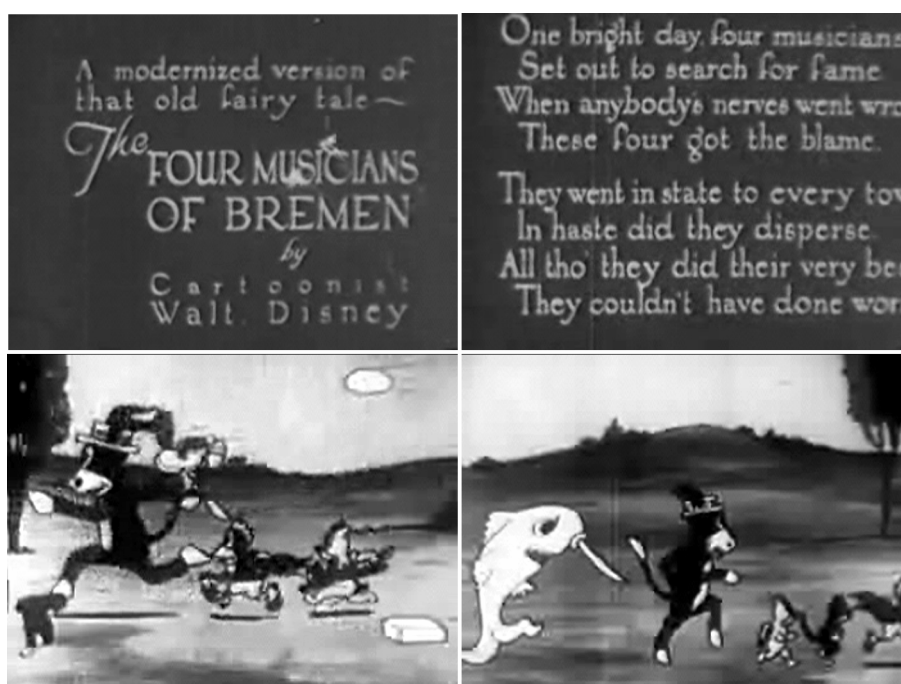


Fig. 062 – Disney - Título, letreiros iniciais e personagens de *The Four Musicians of Bremen* (EUA, 1922).

O estúdio produziu seis *cartoons* baseados em histórias populares e contos de fada. O primeiro deles, *The Four Musicians of Bremen* (EUA, 1922), baseou-se

<sup>8</sup> SOLOMON, p. 37.

<sup>9</sup> FINCH, p. 14. Para o autor, foi a partir do sucesso da série para Newman e após conseguir bastante capital para deixarem o emprego, que Disney e Iwerks saíram para criar a Laugh-O-grams.

<sup>10</sup> Além de outras importantes contribuições, Rudolf Ising, Hugh Harman, e Carmen “Max” Maxwell ajudaram a fundar o estúdio de animação da Warner Bros. e Red Lyon.

na história “Os Músicos de Bremen”, dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm. Logo no subtítulo, Disney já apresenta a proposta do filme, muito semelhante àquela de Paul Terry, para a sua versão atualizada das fábulas: “Uma versão modernizada daquele velho conto de fadas – Os Quatro Músicos de Bremen, do cartunista Walt Disney”<sup>11</sup>. Outro letreiro faz a introdução da história, informando que os músicos iam de cidade em cidade se apresentando, mas que não estavam se saindo bem.

A animação propriamente dita começa com uma cena dos personagens correndo de vários objetos, atirados pelo público dos músicos. Em seguida, os personagens estão à beira de um lago, e o gato é atormentado por um balão onde aparece a animação de um diabinho com seu tridente que literalmente o espeta. Um letreiro informa que são “pontadas de fome”<sup>12</sup>. A animação é bastante simples, e o gato anda preocupado (à maneira do gato Félix, mas sem a clareza e qualidade da animação de Messmer). O gato pega um porrete, esconde-se atrás de uma pedra e os outros músicos começam a tocar seus instrumentos. As notas musicais chegam até os peixes, e um deles se aproxima, dançando fora d’água, onde é atacado a porretadas pelo gato que não acerta nenhuma, deixando o peixinho pular de novo no lago. A cena repete-se e novamente o peixinho mergulha no lago, mas, desta vez, é perseguido pelo gato. Logo as coisas se invertem, e o gato passa a ser caçado por um peixe-espada, que continua a perseguir o gato e os seus companheiros, até mesmo em terra, e todos acabam se escondendo dentro de uma árvore oca, onde a ação da luta ocorre, e de onde os personagens são atirados para fora. Distorções do tronco e efeitos visuais caracterizam a luta não mostrada. Os músicos correm para fora da árvore, novamente perseguidos pelo peixe, outra vez se protegendo, agora em cima de uma árvore. Sentido-se seguros e alegres, começam a rir. O peixe, entretanto, tem uma idéia (aparece o balão com a palavra “IDEA”) e começa a serrar a árvore, que está à beira de um penhasco. Os músicos caem pela chaminé, dentro de uma casa. Um grande número de soldados sai correndo da casa, entrando em uma minúscula casinha de cachorro, da qual eles saem novamente, cada um trazendo um pequeno canhão. Os soldados começam a atacar a casa, que, no início, parece resistir como se feita de borracha, encolhendo-se e até mesmo

---

<sup>11</sup> Conforme título original do filme: “*A modernized version of that old fairy tale ~ The Four Musicians of Bremen by cartoonist Walt Disney*”.

<sup>12</sup> No original, “*Pangs of Hunger*”.

desviando-se das balas, em ações que são repetidas pelos personagens dentro da casa. O gato sobe em cima da casa, e, arrancando o próprio rabo, utiliza-o como um bastão de beisebol, rebatendo as bolas de canhão. Atingido por uma bala, que o carrega por entre árvores, postes e construções, o gato continua voando sobre a bola de canhão<sup>13</sup>, e mudando de direção após transformar a sua cauda em um leme, volta ao campo dos inimigos que tentam alcançá-lo e são, um a um, derrubados pelo gato. Os amigos então comemoram, ajudando a apagar a queda do gato, que pula de sua bola-aeronave. A rede se rompe, e os gatinhos que representam as nove vidas do gato começam a fugir, mas o último gato-vida é agarrado pelo rabo e o gato protagonista surge do buraco. Logo, aparece o letreiro final que informa: “E os quatro músicos viveram felizes para sempre”<sup>14</sup>.

A influência do filme é marcadamente a do gato Félix, de Sullivan e Messmer; contudo, sem alcançar a qualidade dos filmes do estúdio de Nova York. Alguns dos recursos usados pelo filme de Disney são os mesmos usados por Messmer, como por exemplo, em *Felix Saves the Day* (EUA, 1922), as cenas de perseguição, o uso dos balões para as falas e onomatopéias, principalmente o “empréstimo” da utilização criativa da cauda do gato, marca de Félix desde seu primeiro filme, *Feline Follies* (EUA, 1919). A qualidade da animação e a criatividade do roteiro, bem como a utilização de animações sobre fotografias, tomadas em *live-action*, além dos cenários mais bem desenhados, fazem do filme nova-iorquino um marco ainda a ser alcançado pelo estúdio de Kansas City. Há o uso inteligente dos sinais gráficos pelo personagem, como parte da ação: para visitar o seu amigo que está preso, Félix usa os pontos de interrogação como uma escada para alcançar a janela da cela, no alto da prisão. E o desfecho criativo do filme: no jogo de beisebol, Félix rebate uma bola de maneira a acertar Júpiter Pluvius que, para se vingar, envia uma chuva, provocando a suspensão do jogo, como o gato havia planejado. Félix então vai para a cela comemorar com o

---

<sup>13</sup> Referência às histórias do Barão de Munchausen. O alemão Karl Friedrich Hieronymus, o Barão de Munchausen, lutou como oficial ao lado dos russos contra os turcos. Quando voltou, exagerou tanto nas histórias que dois impressionados amigos contaram em livros na Inglaterra, em 1785. Conforme *O barão mentiroso* < <http://jornalhoje.globo.com/JHoje/0,19125,VJS0-3076-20060607-171536,00.html>>, acesso em 30 dez 2006.

<sup>14</sup> No original, do letreiro Laugh-o-Grams, “*And the four musicians lived happily ever after*”.

amigo<sup>15</sup>. Félix planeja, executa a ação, torce para alcançar seus objetivos. Por outro lado, o gato de Bremen, ou de Disney, age como um autômato que anda, corre e realiza várias ações, sem convencer o espectador de que se encontra em apuros, sem conseguir o envolvimento emocional do público, que não tem como se identificar com o seu problema e nem com o personagem.

*The Four Musicians of Bremen*, ainda bastante rústico se comparado aos trabalhos dos melhores estúdios de Nova York, mal aponta para a animação que irá caracterizar o trabalho de Disney e de Iwerks. O filme comprova que os animadores do Kansas procuravam não apenas se aproximar da produção dos principais estúdios da costa leste como também esforçavam-se para analisar com mais cuidado estes filmes. A tentativa de imitação era, entretanto, limitada pelo domínio incompleto sobre a técnica de animação. Destaca-se, primeiro, que sendo o filme sobre os quatro músicos de Bremen, a história concentra-se apenas em um dos personagens. É razoável aceitar que um dos motivos para isso certamente seria o custo, pois é mais fácil, rápido e barato reunir os esforços da animação em um número menor de personagens. Coincidentemente, o gato foi escolhido.



Fig. 063 – Disney Laugh-O-Grams – *The Four Musicians of Bremen* (EUA, 1922)

Na segunda seqüência do filme, buscando uma solução para abrandar a fome da trupe (que a atividade de músicos ainda não permitia), o gato pensa, à maneira de Félix, andando de um lado para o outro, preocupado.

A seqüência do gato andando preocupado apresenta alguns problemas decorrentes da inexperiência. O primeiro é que o gato, que tem a maior parte do

<sup>15</sup> O quadro final mostra Félix saindo de um bico de pena e lutando pela tinta que escrevia os créditos para formar a sua cauda que estava faltando, que antes forma o letreiro identificando o filme como um *cartoon* de Pat Sullivan, em uma evidente referência à marca registrada do estúdio Fleischer.

corpo preto, passa em frente a uma grande massa<sup>16</sup>, também muito escura, que é a sombra da pedra, fazendo com que durante uma boa parte do percurso o corpo se confunda com a sombra da pedra (Fig.063).

Existem ainda muitos elementos que dividem a atenção do espectador. Além da pedra já mencionada, aparecem outros personagens no mesmo campo visual, em uma posição que incomoda e compete com a ação principal. Outro problema é que o gato anda em profundidade, o que torna difícil perceber que ele está preocupado. O principal obstáculo à ação do gato de Bremen é que a animação não consegue demonstrar a preocupação do personagem, ou seja, o *acting* não funciona. Conforme Céu D'Elia:

O *acting* é a capacidade de fazer os elementos de uma animação terem dimensão psíquica. Isto é, fazer crer ao público, por exemplo, não só que a imagem de um coelho se move e está viva, mas também que tem emoções internas e mesmo uma motivação básica de personalidade. É a parte do cinema de animação que relaciona o personagem a uma narrativa qualquer e faz crer que os fatos do roteiro têm real importância para os personagens envolvidos.<sup>17</sup>

E o gato não consegue passar com intensidade essa preocupação. Quando isso ocorre, é por um mecanismo racional: o personagem anda de um lado para outro, logo, está preocupado. No Félix analisado, o espectador sente a preocupação do gato, pois foi apresentado ao problema, ou melhor, acompanhou o problema. No filme de Disney, a apresentação do problema se dá através de um balão gráfico que informa ao espectador que a preocupação dele é com a fome. O espectador deve juntar os fatos: estão com fome porque não estão se saindo bem como músicos. Desse modo, Disney tenta contornar a deficiência do *acting* de seu personagem. O *acting*, que começou a ser bem explorado por Winsor McCay, já estava bastante presente nos filmes do palhaço Koko, dos Fleischer e principalmente nos filmes com Félix, o primeiro personagem a desenvolver com melhores soluções esta capacidade, que é um dos fundamentos que permitem a

---

<sup>16</sup> MASSA: Aquilo que nossos sentidos apreendem como um todo: as *massas* de luz e sombra de um quadro. Conforme, Novo Dicionário Eletrônico Aurélio versão 5.0.

<sup>17</sup> D'ELIA, Céu. *Animação, técnica e Expressão*, in: Bruzzo, 1996, p. 167.

identificação do público com o personagem, e que é um dos elementos vitais ao estilo de desenho animado que será desenvolvido por Disney.

Em *Felix Saves the Day*, quando Félix anda, o fundo é claro, concentrando a atenção em sua ação, que é simples, vista de perfil, facilitando a visualização da posição das mãos do gato, preta sobre o seu corpo preto<sup>18</sup>.



Fig. 064 – Sullivan e Messmer – *Felix Saves the Day* (EUA, 1922).

O cenário é limpo, bem definido graficamente, e em nenhum momento compete ou se confunde com o corpo do protagonista. A presença das grades mostra que ele está diante da prisão, remetendo ao problema dele – seu amigo, que é um importante jogador de seu time de beisebol, está detido. Félix anda cabisbaixo, com as mãos para trás. O *acting* reforça a concentração de seus pensamentos.



Fig. 065 – IFS – Animador Leon Searl: *Krazy Kat and Ignatz Mouse at the circus* (EUA, 1916) – Criação de George Herriman.

Na ilustração (Fig.065), extraída de *Krazy Kat and Ignatz Mouse at the Circus* (EUA, 1916), o desenho dos outros personagens diferenciava-se do de Krazy Kat por apresentar um maior número de linhas e detalhes para a sua

<sup>18</sup> Maior sucesso do cartoon animado silencioso, Félix não foi o primeiro gato, nem o primeiro gato preto do *cartoon* animado. Antes disso, Krazy Kat, o personagem dos quadrinhos criados por George Herriman, havia sido animado por Leon Searl para a Internacional Film Service, Inc., de Hearst.

realização. Esses desenhos, um pouco mais elaborados, eram compensados pelas cenas curtas em que apareciam, e pela animação mínima e mais simples. Outra opção seria utilizar-se de figuras simplificadas, como a de Ignatz Mouse, que remetem ao cinema de Emile Cohl. A cena é bem clara, e, em vários aspectos, melhor animada do que o filme de Disney, apesar de ter sido realizada alguns anos antes, em um tempo em que a indústria do cinema de animação ainda buscava estabelecer e desenvolver as técnicas básicas da animação.

O que distinguia Félix dos demais personagens animados não eram apenas suas características físicas, e sim o conjunto de elementos que foram sendo acrescentados e aprimorados no personagem, permitindo que ele se tornasse capaz de transmitir sentimentos e motivações ao público, ou seja, Messmer foi um dos primeiros artistas da indústria a aprimorar o *acting* de um personagem. E também foi um dos mais copiados, tendo influenciado grande parte dos animadores da era silenciosa.

Os filmes feitos por Disney no Kansas comprovam que, apesar de estar afastado de Nova York, e de ter como recursos para aprender animação apenas a análise dos filmes e a leitura dos manuais básicos, as animações que eles realizaram mostravam-se comparáveis àquelas produzidas por grande parte dos estúdios de Nova York, o principal centro produtor de filmes animados naquela época. Ainda não se equiparavam aos resultados obtidos pelos estúdios de Fleischer e de Pat Sullivan, os quais também se destacavam da produção corrente de Nova York. Solomon afirma que, não sendo comparáveis aos filmes desses destacados realizadores, os filmes de Disney não interessaram a nenhum dos grandes distribuidores<sup>19</sup>. Certamente, os filmes ainda não se destacavam frente aos melhores estúdios. Entretanto, no competitivo e intrincado negócio dos filmes de entretenimento, especificamente dos desenhos animados, parece mais razoável acreditar que outros motivos pesaram tanto ou mais no desinteresse dos distribuidores – a distância do estúdio de Disney da cidade de Nova York<sup>20</sup> parece ser mais plausível como impedimento do que a qualidade técnica que, ao que parece, se equiparava com a maior parte dos outros realizadores de Nova York, não se diferenciando muito, por exemplo, de grande parte da produção de Bray,

---

<sup>19</sup> SOLOMON, p. 38.

<sup>20</sup> A distância entre Kansas City até New York City é de aproximadamente 1230 milhas (1979,07km).

ou dos filmes de Paul Terry, da série *Aesop's Fables* (Van Beuren Studios), como por exemplo, *The Barnyard Olympics* (EUA, 1924).



Fig. 066 – Disney trabalhando no estúdio Laugh-O-Grams, 1922. FONTE – FINCH, p. 15.

Independentemente dos reais motivos que não permitiram a Disney conseguir um bom distribuidor, a insistência dele em realizar *Alice's Wonderland* (EUA, 1923) levou-o à falência, pois o capital terminou antes de o filme ser vendido. Forçado a fechar o estúdio, Disney mudou-se para Los Angeles. Nova York seria o lugar mais provável para um animador ir naquela época, mas a opção de Walt Disney foi estar perto de seu irmão Roy (que estava internado em um hospital de veteranos, recuperando-se de uma tuberculose). Em Hollywood, ele imediatamente transformou a garagem de seu tio em um estúdio de animação improvisado.

Apresentando, como amostra de seu trabalho, o filme *Alice's Wonderland*, Walt Disney conseguiu despertar o interesse de Margaret Winkler<sup>21</sup>, uma distribuidora e produtora com reputação estabelecida e que havia, entre outros,

<sup>21</sup> Algumas fontes dizem que Margaret Winkler, a primeira mulher a se tornar distribuidora de filmes animados, iniciou com os direitos de distribuição (*the states-rights distribution*) de Mutt and Jeff para a região de Nova York e Nova Jersey. Para outras, o início da carreira foi em 1922, com a distribuição da série do gato Félix para o estúdio de Pat Sullivan. Richard Fleischer informa que, em 1921, Winkler financiou o início da série *Out of the Inkwell* (Fleischer: 32).

vido responsável pela distribuição da série *Out of the Inkwell*, dos irmãos Fleischer<sup>22</sup> e dos filmes de Pat Sullivan e Otto Messmer. Em outubro de 1923, Disney assinou um contrato de um ano com M.J. Winkler para realizar um filme por mês, seis filmes por US\$ 1.500,00 cada, e mais seis filmes no valor de US\$ 1.800,00 a unidade. Roy ajudou Walt Disney a aumentar o capital para realizar o primeiro filme dessa série – *Alice's Day at Sea* (EUA, 1923) e também a pagar por um escritório, de uma sala, para o Disney Bros. Studio<sup>23</sup>.



Fig. 067 – Disney – Virginia Daves, em *Alice's Day at Sea* (EUA, 1923)

A combinação de personagem animado e *live-action* nasceu junto com os filmes animados. Em pouco tempo, tornou-se bastante comum os personagens animados invadirem o mundo real. O principal e melhor exemplo dessa interação são os filmes do palhaço KoKo, de Max Fleischer.

<sup>22</sup> Ela deixou de ser a distribuidora dos Fleischer quando eles decidiram criar sua própria distribuidora, a Red Seal Pictures, que não conseguiu se estabelecer no mercado.

<sup>23</sup> SOLOMON, p. 38.

O diferencial de *Alice's Wonderland*, e o que certamente ajudou a convencer Winkler a firmar o contrato, era o fato de Alice ser um personagem *live-action* em um mundo de desenho animado. O potencial de identificação do público, principalmente o infantil, com a atriz que interpretava Alice era evidente: Virginia Daves era a atriz mirim de *Alice's Wonderland*, e Disney a conhecera ainda em Kansas City, quando ela fazia filmes publicitários para a Kansas City Film Ad. Tanto Disney quanto M.J. Winkler queriam que a menina continuasse com o papel, convencendo os pais dela a se mudarem para a Califórnia.



Fig. 068 – A equipe de Disney com a atriz Margie Gay, que interpretava Alice.

FONTE – FINCH, p. 16.

Os primeiros seis filmes da série *Alice Comedy*<sup>24</sup> foram animados por Walt Disney, tendo como assistente Rollin “Ham” Hamilton. Após um início instável, a série alcançou algum sucesso e, em maio de 1924, Disney convenceu Ub Iwerks

<sup>24</sup> A série também é conhecida como *Alice in Cartoonland*.

a juntar-se a ele na Califórnia. Em pouco tempo, Iwerks estava fazendo a maior parte das animações<sup>25</sup>. No final de 1924, juntaram-se ao grupo Hugh Harman e Rudolf Ising. Realizaram-se cinquenta e seis episódios, com quatro atrizes mirins interpretando Alice: o último filme de Virginia Davis, que fez quatorze filmes para a série, foi *Alice in the Jungle* (EUA, 1925)<sup>26</sup>. Logo após, ela foi substituída brevemente por Dawn O'Day<sup>27</sup>, que atuou em apenas um filme da série, *Alice's Egg Plant* (EUA, 1925). Depois, Margie Gay continuou no papel na maior parte da série (31 filmes), tendo sido finalmente substituída por Lois Hardwick<sup>28</sup> (10 filmes).

Os filmes da série apresentavam grande variação no resultado das histórias, mas a qualidade da animação de Ub Iwerks garantiu boas seqüências em alguns filmes. Os resultados ainda não destacavam o estúdio que, no entanto, crescia, permitindo que Disney organizasse o seu futuro<sup>29</sup>. Em 6 de julho de 1925, foi feito um depósito de US\$ 4.000,00 para a compra de um terreno na Hyperion Avenue, 2719. Nesse terreno, foi construído um edifício de apenas um andar, no qual se formou o primeiro núcleo que serviria como base da companhia pelos próximos quinze anos<sup>30</sup>.

Em 1926, a série *Alice Comedies* já estava se esgotando e o formato de personagem *live-action* em um mundo de *cartoon* parecia não oferecer tanta liberdade de criação quanto a opção inversa, consagrada pelos Fleischer, que era uma das principais influências do estúdio da Califórnia.

Em *Alice Chops the Suey* (EUA, 1925), não apenas o personagem do gato Julius surge de dentro de um tinteiro – a própria Alice emerge de dentro do tinteiro como uma grande forma preta que, aos poucos, toma o aspecto de uma pessoa que, sacudindo a tinta, revela a menina, interpretada por Margie Gay. O gato Julius, antes coadjuvante, havia ganhado maior participação nos filmes da série. Mesmo quando a atriz aparecia, era geralmente transformada em *cartoon*, permitindo maiores possibilidades e facilidades.

---

<sup>25</sup> SOLOMON, p. 38.

<sup>26</sup> Conforme Donald Markstein, em [www.toonopedia.com/alicecom.htm](http://www.toonopedia.com/alicecom.htm), acesso em 25 jan. 2006.

<sup>27</sup> Dawn Evelyn Paris (1918 – 1993), mudou seu nome artístico de Dawn O'Day para Anne Shirley após ter interpretado o personagem principal, de mesmo nome, no filme *Anne of Green Gables* (EUA, 1934). Conforme, [www.imdb.com/name/nm0794297/bio](http://www.imdb.com/name/nm0794297/bio), acesso – 25 fev 2006.

<sup>28</sup> Conforme: [www.disney.go.com/vault/archives/characters/alice/alice.html](http://www.disney.go.com/vault/archives/characters/alice/alice.html), acesso 25 jan 2006.

<sup>29</sup> Em julho de 1925, Walt Disney casou-se com Lillian Bounds, uma garota de Idaho que era uma de suas funcionárias.

<sup>30</sup> FINCH, p. 17.

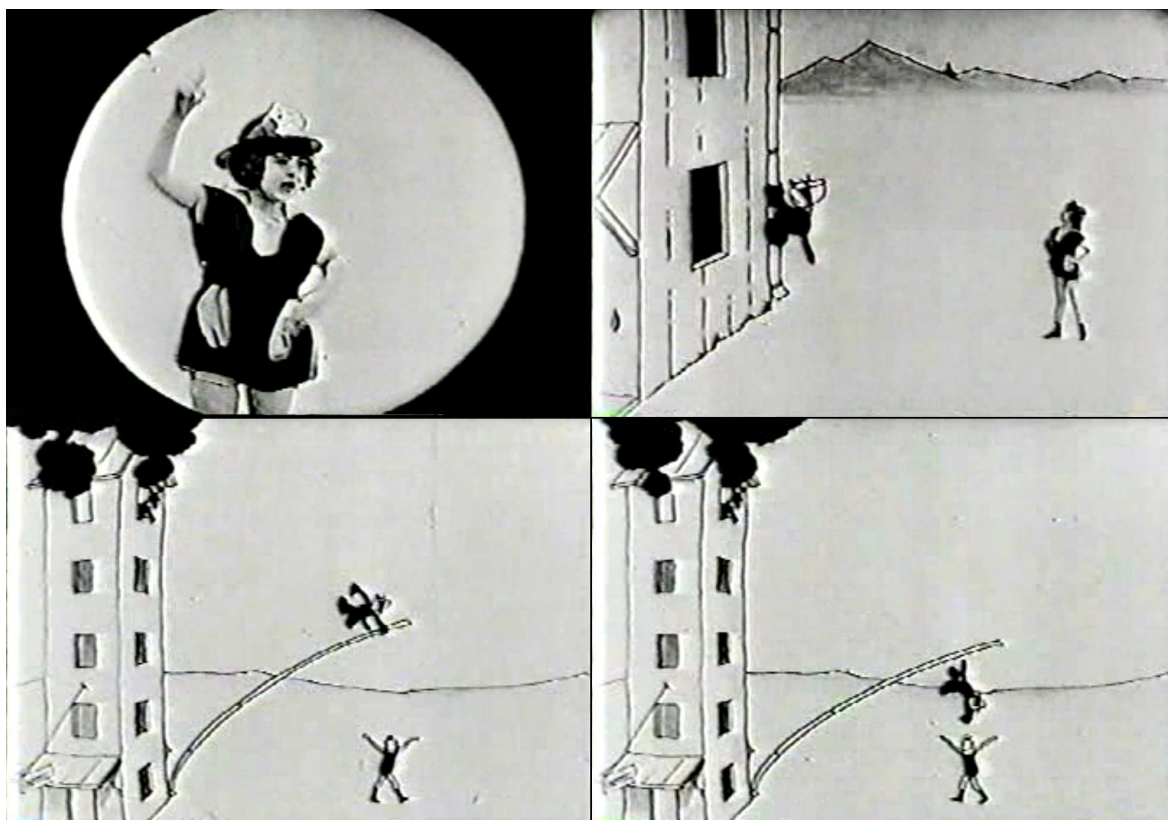


Fig. 069 – Disney – Margie Gay em *Alice the Fire Fighter* (EUA, 1926).

Em *Alice's Day at Sea*, na cena de Alice fugindo do peixe, a atriz *live-action* é substituída por um *cartoon* que a representa (Fig. 067); em *Alice the Fire Fighter* (EUA, 1926), quando Alice tenta apagar a queda de Julius, ela também é substituída por sua versão em *cartoon* (Fig. 069, terceiro e quarto quadros); em *Alice Chops the Suey*, em que tanto na cena inicial, já descrita, quanto nas seqüências em que ela é colocada dentro de um saco, eliminando-se a necessidade de combinar a animação com o *live-action*, o objetivo era conseguir maior liberdade para os animadores.

Disney já havia, por essa época, reduzido muito a participação da atriz *live-action* na série *Alice Comedies*, explorando cada vez mais o desenho animado, sendo que Alice aparecia mais como um elemento de composição ou justificativa para o nome da série. E o gato Julius assumia o papel de um proto-herói, não eleito, mas de grande importância como antecessor do coelho Oswald, e mesmo de Mickey – personagens que seriam desenvolvidos mais tarde por Disney.

Estimulado por Charles Mintz, e provavelmente por Carl Laemmle<sup>31</sup>, da Universal, Disney e Iwerks desenvolveram um novo personagem, Oswald<sup>32</sup>, o coelho sortudo (*Oswald the Lucky Rabbit*). É provável que Oswald tenha sido uma criação de Iwerks, já que, por volta 1926, Disney havia se distanciado da execução dos desenhos, dedicando-se cada vez mais à produção e à organização da empresa<sup>33</sup>.

Entretanto, não foi a partir da criação do personagem que as histórias e a animação deram um salto de qualidade. O primeiro filme de Oswald, *Poor Papa* (EUA, 1927), não tinha sido bem recebido pela Universal, sob a alegação de que o personagem era inexpressivo. Disney e Iwerks então aprimoraram o personagem, redefinindo-o e redesenhando-o. No segundo filme<sup>34</sup>, *Trolley Troubles* (EUA, 1927), o coelho ainda não apresenta individualidade, mas o ritmo da história é contagiante, como nas comédias *slapstick*<sup>35</sup>, já demonstrando um bom domínio do *timing*. Conforme define Céu D'Elia:

O *timing* é o estudo detalhado do tempo, pilar fundamental do cinema de animação de qualquer estilo. O número de imagens utilizado em um movimento determina quanto tempo a ação terá durante a projeção. É não só a qualidade plástica de uma imagem que determina seu valor no cinema de animação, mas principalmente sua *velocidade*. A aceleração, a desaceleração e mesmo o estático podem mudar radicalmente a percepção de peso (um elefante que

<sup>31</sup> SOLOMON, p. 30.

<sup>32</sup> No Brasil, o nome do personagem é normalmente grafado como Oswaldo e como Osvaldo. Neste trabalho, optou-se por manter o nome original.

<sup>33</sup> SOLOMON, p. 39. Ainda conforme o autor, o afastamento de Disney do trabalho de animação, e o fato de que, devido a isso, ele nunca soube desenhar o Mickey muito bem, criaram o rumor de que ele não podia desenhar.

<sup>34</sup> Estreando em 15 julho de 1927.

<sup>35</sup> “*Slapstick comedy - O tipo de comédia cinematográfica de maior sucesso popular na fase do cinema mudo, desenvolvido nos Estados Unidos até meados da década de 1930, e ao qual estiveram ligados os grandes cômicos do cinema do século XX: Max Linder, Charlie Chaplin, Mack Sennet, Buster Keaton ou Harold Lloyd. A slapstick fundiu brilhantemente as tradições circenses da mímica e da acrobacia, o teatro burlesco ou farsesco e os espetáculos de vaudeville e de music hall, adaptando-os para o mundo urbano, cosmopolita, e imprimindo um ritmo cênico bastante rápido na construção e na seqüência de gags (gague). A paródia, a ambigüidade das situações (qüiproquós), brigas, tombos e perseguições, a transformação dos sentidos sugeridos inicialmente, mas que se modificam de uma cena para outra, e até mesmo uma crítica tragicômica às condições de vida e tecnologias da época industrial foram elementos extensamente utilizados pelos autores, a grande maioria ainda responsável pela criação dos próprios personagens, enredos ou roteiros. A denominação foi dada pelo uso de duas tábuas em forma de bastão (stick), também chamadas "espátulas de Arlequim", e com as quais, no circo ou no teatro, os palhaços ou comediantes simulam os tapas ou pancadas que trocam entre si*”. Conforme, [www.videotexto.info/slapstick\\_comedy.html](http://www.videotexto.info/slapstick_comedy.html), acesso 1 mar 2006.

se desloca lento no ar parece leve), *dinâmica* (um personagem em pose de ação que permanece estático por um longo tempo parece que está congelado) e *intenção* (Fulano dando tapinhas amistosas nas costas de Beltrano em velocidade rápida parece que o está agredindo). O *timing* relaciona a animação diretamente à música, pois é o responsável pelo ritmo e pela métrica do movimento.<sup>36</sup>

Ao mesmo tempo, durante o desenvolvimento da série de Oswald, o talento de Walt Disney como contador de histórias começa a se destacar, como observa Solomon,

“Talvez ninguém na história do filme tinha tido uma compreensão tão completa da estrutura da história e de ritmo quanto Walt Disney. Enquanto ele ainda não usava roteiros ou *storyboards*, ele mantinha um olhar atento sobre cada filme e prontamente os resultados eram aparentes. Uma cuidadosa estruturação, combinada com os toques visuais de Iwerks — tal como ao fazer Oswald se partir em algumas pequenas imagens, dele mesmo, em "*Bright Lights*" (1928) — fortaleciam o apelo dos *cartoons* Disney.”<sup>37</sup>

O terceiro filme de Oswald, *Oh, Teacher* (EUA, 1927), ainda apresenta forte influência de Félix. Nesse filme, Oswald tem como antagonista uma versão mais vigorosa do gato Julius, e os dois personagens fazem uso dos sinais gráficos e das palavras, que são usados à maneira de Otto Messmer, dando versatilidade e humor às *gags*. Oswald é um coelho apaixonado, cuja namorada possibilita o aparecimento de um rival, criando possibilidades de identificação com o público de várias idades. Outra característica que liga Oswald a Félix é o seu relacionamento com sua pata, do modo semelhante ao de Félix com sua cauda. Em alguns momentos, Oswald destaca sua pata de seu próprio corpo, beijando e transformando-a em um amuleto de sorte. Essa característica é talvez uma das

<sup>36</sup> D’ELIA, Céu. *Animação, técnica e Expressão*. In: Bruzzo, 1996, p. 163.

<sup>37</sup> SOLOMON, p. 39. No original, “Perhaps no one in the history of film has had as thorough an understanding of story structure and pacing as Walt Disney. While he did not use scripts or storyboards yet, he kept a watchful eye on each film and the results were readily apparent. Careful structuring, combined with Iwerks’s visual touches — such as having Oswald shatter into a dozen tiny images of himself in ‘Bright Lights’ (1928) — strengthened the appeal of the Disney cartoons.”

mais curiosas e importantes que Mickey não poderá herdar – uma *gag* apropriada apenas para o coelho sortudo.

Em *The Mechanical Cow* (EUA, 1927), o quinto filme da série do coelho Oswald, a definição da personalidade de Oswald, que já despontava em seu segundo filme (*Trolley Troubles*), já está bastante elaborada. Uma melhora significativa na animação dos personagens, principalmente do coelho protagonista, já pode ser percebida: Oswald tem movimentos rápidos e expressivos, que remetem a um coelho de verdade – seus gestos, atitudes e ações compõem uma personalidade forte e marcante, com uma vivacidade que antecipa o charme do Mickey dos primeiros filmes. A história é bem contada e apresenta uma cena de perseguição que brinca com os já populares filmes de *cowboy* e de *gângster*. Na cena, Oswald, montado em sua vaca mecânica, tenta resgatar sua namorada, seqüestrada por bandidos. O *acting* é muito funcional, e as *gags* são criativas e muito divertidas.

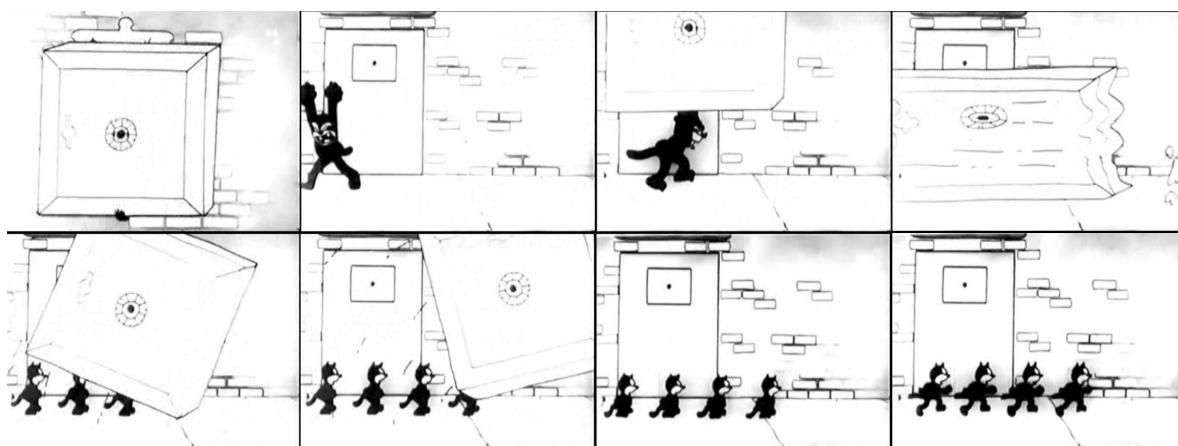


Fig. 070 – Disney – Seqüência de *Alice Chops the Suesy* (EUA, 1925).

A animação certamente coloca agora o estúdio à altura dos melhores da época, demonstrando a qualidade alcançada por Walt Disney e sua equipe e iniciando uma diferenciação em relação à animação bastante semelhante entre a maioria dos estúdios da época. Isso foi construído através do aprimoramento técnico e artístico. Pode-se perceber esse desenvolvimento comparando a apresentação da mesma *gag*, em dois filmes diferentes, em séries e tempos distintos.

Em *Alice Chops the Suey*, após Alice (Margie Gay) ter sido seqüestrada por vilões chineses, em Chinatown, Julius se encontra em frente ao esconderijo dos bandidos, que atiram sobre ele um enorme cofre. Atingido e esmagado pelo cofre, Julius “se parte” em quatro gatinhos (Fig. 070). Três anos depois, a mesma *gag* foi aperfeiçoada para o coelho Oswald, em *Bright Lights* (EUA, 1928): sem nenhum tostão para pagar a entrada, Oswald tenta assistir ao show de Mlle. Zulu, sendo impedido pelo porteiro. Ao tentar entrar novamente, é atingido pelo porteiro, “partindo-se” em vários coelhinhos que, em um movimento inverso, voltam a se agregar, formando novamente o coelho em seu tamanho normal (Fig. 071).

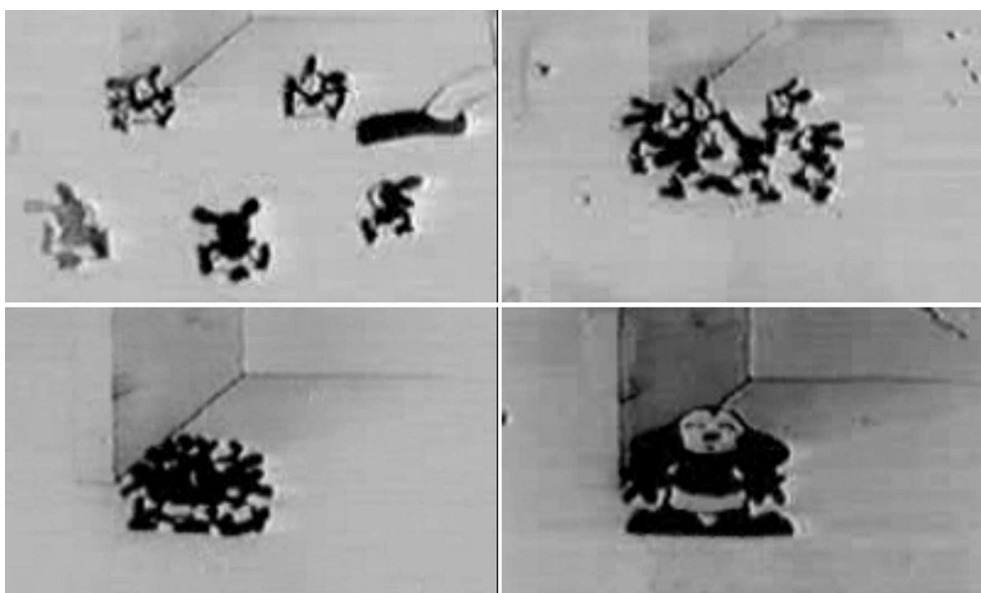


Fig. 071 – Disney – Detalhe de cena de *Bright Lights* (EUA, 1928).

O aprimoramento da *gag* reflete a qualidade alcançada pelo estúdio. Até os filmes de Oswald, as tentativas de Disney em utilizar o segundo plano, buscando criar profundidade<sup>38</sup> não haviam sido bem-sucedidas. Assim, a maior parte das ações tinha apenas duas dimensões para serem encenadas. Esse é um dos motivos pelo qual a *gag* do filme de Alice, tão semelhante, não teve o mesmo poder visual que a piada adquiriu no filme *Bright Lights*. Mas o principal motivo é a construção da cena e a qualidade do *timing* – o que tornou a *gag* mais bem

<sup>38</sup> Sugestão de um espaço em três dimensões numa representação em perspectiva: a *profundidade* de um *baixo-relevo*, de um *quadro*. [Sin. ger.: *profundez*, *profundeza*, *profundura*.]. Conforme: Novo Dicionário Eletrônico Aurélio versão 5.0.

elaborada. O personagem não apenas se parte em pequenas cópias de si mesmo, como elas também voltam a se unir em um movimento que visualmente valoriza a *gag*, facilitando a sua percepção e entendimento. No filme de Alice ela pode nem mesmo ser notada, pois não existe antecipação nem um tempo suficiente para a fruição da *gag*. No filme de Oswald, a construção da *gag* também reforça a teimosia e a determinação do coelho em passar pelo porteiro, como se reunisse novamente as suas energias para novas tentativas. O filme já mostra Oswald bem desenvolvido, amadurecido, com personalidade bem determinada, refletindo a qualidade da animação alcançada pelos profissionais do estúdio de Disney.

Essa maturidade do personagem Oswald, seu sucesso com o público e a qualidade da equipe despertavam interesses sobre o trabalho do estúdio, o que, em parte, explica os problemas enfrentados por Disney na renovação do contrato de distribuição de seus filmes. Esses mesmos motivos davam a Disney a certeza de que eles estavam no caminho correto e que, com um pouco mais de investimento, ele poderia incrementar ainda mais a qualidade de seus filmes. Para isso, seria necessário um reajuste nos valores que o distribuidor pagava pelos filmes, já que os custos do estúdio haviam aumentado e que os filmes de Oswald davam maior retorno do que os filmes da série *Alice Comedies*.<sup>39</sup>

Disney havia assinado um contrato de um ano com Charles Mintz e, ao final do contrato que estava vigorando, Disney viajou até Nova York com a intenção de renovar o contrato e obter um aumento no valor pago por seus desenhos. Quando Disney assinou o contrato para a série *Alice*, em outubro de 1923, sua distribuidora era Margaret Winkler, que agora havia se casado com Charles Mintz. Com isso, ela decidiu se afastar, deixando que Mintz assumisse a direção do negócio de distribuição. Com um estilo mais agressivo de negociação, que levou a uma situação inesperada para Disney, Mintz não apenas recusou a proposta de Disney de aumentar o valor das películas, para algo entre US\$ 2,250.00 e US\$ 2,500.00, como ele também a contrapôs com a manutenção do valor em US\$ 1,800.00 ou mesmo com a redução dos valores pagos. Já contando com a possibilidade da recusa de Disney, Mintz havia negociado e contratado a

---

<sup>39</sup> Oswald foi o primeiro personagem da Disney a gerar *merchandise*: uma barra de doce (*candy bar*), um conjunto de gabaritos (*stencil set*) e botom (*pin back button*), conforme site Disney Online, [www.disney.go.com/vault/archives/characters/oswald/oswald.html](http://www.disney.go.com/vault/archives/characters/oswald/oswald.html), acesso em 28 fev 2006.

equipe completa de animadores do estúdio. Todos, exceto Iwerks e Roy Disney, concordaram em deixar Disney para trabalhar para o distribuidor, que usou o direito de propriedade sobre o personagem Oswald como fator determinante para continuarem a produzir a série, que já havia conseguido se estabelecer, obtendo boa receptividade de crítica e de público<sup>40</sup>. Solomon descreve assim o impacto desse momento histórico:

Essa negociação desleal mudou o curso da animação e a cultura popular Americana. Mintz produziu Oswald por um ano, então a Universal cedeu Oswald para Walter Lantz. Disney criou Mickey Mouse, o mais bem sucedido entre todos os personagens animados<sup>41</sup>.

Esse episódio seguramente foi uma das mais importantes lições aprendidas por Walt Disney, como realizador e como negociante, e foi determinante para a sua vida profissional. O encontro do qual Disney esperava apoio e recursos para melhorar a qualidade de seu trabalho, reverteu-se em um desastre que dilapidou a sua equipe, levando-lhe ainda um personagem de sucesso, tornando-se o primeiro ponto de cisão da carreira de Disney e marcando o fim de uma era em que o objetivo do realizador era conseguir se igualar aos principais estúdios de animação de seu tempo.



---

<sup>40</sup>Cf. FINCH, p.18; SOLOMON, p. 39; BENDAZZI, p. 62.

<sup>41</sup> SOLOMON, p. 39. No original, “*This underhanded deal changed the course of animation and American popular culture. Mintz produced Oswald cartoons for a year, then universal gave Oswald to Walter Lantz. Disney went on to create Mickey Mouse, the most successful of all animated characters.*”

O sucesso de Mickey Mouse foi, e continua sendo, considerado por muitos como resultante muito mais da sorte do que das habilidades de cineasta<sup>42</sup> e empreendedor já desenvolvidas por Disney. E certamente a atmosfera de mistério e lenda que envolve a criação do personagem apenas serve para estimular essa visão que, senão totalmente incorreta, desmerece o impacto causado pela experiência anterior do realizador.

Disney e Iwerks, por volta de 1927 e 1928, já haviam atingido a maturidade profissional que os colocava lado a lado com os seus pares. Disney, depois do caso Oswald, decidiu assumir para si os riscos do negócio, não mais permitindo que pessoas ou situações fora do estúdio controlassem ou tentassem controlar os rumos que ele acreditava serem os melhores para os seus filmes animados. Iwerks tornara-se um dos mais hábeis animadores no estilo predominante da época. O estilo *rubber hose* (mangueira de borracha), criado por Nolan, oferecia possibilidades criativas que haviam sido muito bem exploradas por animadores como o próprio Nolan, Paul Terry, Dave Fleischer e Otto Messmer, dentre outros. E Iwerks, mantendo-se dentro desse estilo, já se destacava pelas características que dava aos seus personagens:

A animação de Iwerks era de borracha, membros soltos e leves, pontuada com gestos e expressões exageradas. Ele infundia seus personagens com uma vitalidade selvagem que se evidencia hoje. Igualmente importante no ambiente do estúdio, Iwerks era extraordinariamente rápido. Enquanto trabalhava em “*Plane Crazy*” em 1928, ele fez setecentos desenhos em um único dia. Ele tinha ficado sabendo que Bill Nolan havia feito uma vez quinhentos ou seiscentos para um curta de Félix e decidiu quebrar esse recorde<sup>43</sup>.

Esse estilo permitia possibilidades quase ilimitadas de criação de *gags*, como em *Ko-Ko’s Earth Control* (EUA, 1928), do estúdio Fleischer, no qual Fitz, o cãozinho do palhaço Koko, se esticava todo para acionar o controle que leva a

---

<sup>42</sup> Conforme dicionário Aurélio: Cineasta : “Pessoa que exerce atividade criadora e técnica relacionada com o cinema (1); cinegrafista.”

<sup>43</sup> SOLOMON, p. 39. No original, “*Iwerks’s animation was rubbery, loose-limbed and weightless, punctuated with exaggerated gestures and expressions. He infused his characters with rambunctious vitality that remains evident today. Equally important in a studio setting, Iwerks was extraordinarily fast. While working on “Plane Crazy” in 1928, he did seven hundred drawings in a single day. He had heard Bill Nolan had once done five or six hundred for a Felix Short and decided to break that Record.*”

Terra ao colapso, em uma das mais vivas seqüências do cinema animado silencioso. O *rubber hose*, que passou a ser uma das marcas características do *cartoon* animado da era silenciosa, não apenas permitia a manobra do inconseqüente Fitz, como dava à mesma uma naturalidade própria daquele universo que permitia expansões impossíveis dentro dos limites físicos do mundo real. Com o aprimoramento de Oswald, tanto Disney quanto Iwerks iniciaram um maior desenvolvimento de características próprias que os diferenciaria: Disney aprimorando seu talento de saber contar histórias, e Iwerks suas qualidades como animador, reconhecidamente um dos melhores naquele estilo desenvolvido na década de 1920.

A criação de Mickey, envolvida por todas as lendas, foi feita por Iwerks, que o desenhou e animou, e por Disney, que lhe deu a personalidade e cedeu-lhe a própria voz por muitos anos. A versão mais conhecida para o nascimento de Mickey, e que era divulgada pelo próprio Walt Disney, é que ele teve a idéia do personagem já no retorno de sua viagem a Nova York, após o malsucedido encontro com Charles Mintz. Conforme observa Christopher Finch:

Não existe razão para supor que isso não é essencialmente verdade, mas com os anos a história tornou-se tão aprimorada pela repetição que começou a perder o seu senso de realidade, adquirindo um caráter de folclore. Uma outra dimensão foi acrescida à lenda pelo fato de que Disney tinha supostamente domesticado um rato em seu velho estúdio de Kansas City. Um rato que ele chamava de Mortimer. Esse mesmo nome é mencionado como tendo sido a primeira escolha para seu novo personagem, mas foi logo trocado para Mickey, supostamente porque Lillian Disney achava Mortimer muito pomposo para um animal de *cartoon*.<sup>44</sup>

A filha de Disney, Diane Disney Miller, escreveu que seu pai insistia que essa história era verdadeira<sup>45</sup>. O fato é que, logo após ter rompido com Charles

---

<sup>44</sup> FINCH, p.21. No original, “*There is no reason to suppose that this is not essentially true, but over the years the story became so polished by repetition that it began to lose its sense of reality and take on the character of folklore. A further dimension was added to the legend by the fact that Disney had supposedly managed to tame a mouse in his old Kansas City studio, a mouse he called Mortimer. That name is reported to have been his first choice for his new character, but it was soon switched to Mickey, supposedly because Lillian Disney thought Mortimer too pompous for a cartoon animal.*”

<sup>45</sup> SOLOMON, p. 39.

Mintz, e mesmo antes de conseguir um novo distribuidor, Disney e Ub Iwerks começaram a trabalhar no desenvolvimento de Mickey e em seu primeiro filme.

Assim como o Félix de Pat Sullivan e Otto Messmer não foi o primeiro gato do cinema animado, Mickey também não foi o primeiro rato. Antes dele, o rato de maior destaque no desenho animado talvez tenha sido Ignatz, o companheiro de Krazy Kat, personagens de George Herriman, animados pela IFS<sup>46</sup>. Outros ratos coadjuvantes povoaram as séries animadas, com destaque para os filmes de Paul Terry e os de Otto Messmer. O próprio Disney havia empregado alguns ratos em seus filmes, mesmo no filme que se tornou o piloto da série *Alice Comedies*, *Alice's Wonderland*, feito ainda em Kansas City, já aparecia um ratinho tão atrevido quanto o Mickey (Fig. 072). Em *Alice Mysterious Mystery* (EUA, 1926) e em *Alice Rattled by Rats* (EUA, 1926), os ratos participam ativamente da ação, dando mais charme e humor à trama. Certamente Mickey tem um pouco de todos os seus antecessores, tenham sido eles ratos ou não. No entanto, o personagem mais próximo de Mickey, no tempo e na influência direta, tanto em desenho quanto em personalidade, é Oswald. Esse personagem em alguns momentos antecipa algumas das características desenvolvidas pelo camundongo, que, mesmo não sendo o primeiro personagem, foi certamente o mais importante protagonista do cinema de animação de Disney, por tudo que possibilitou ao seu estúdio e, por extensão, à indústria do cinema de animação.



Fig. 072 – Disney – Detalhe de cena de *Alice's Wonderland* (EUA, 1922).

Não foi apenas o desenho ou a animação de Iwerks, entretanto, que levaram Mickey ao apogeu dos personagens animados. Se, com *Steamboat Willie*

<sup>46</sup> Cf. Neste capítulo, p. 126-127.

(EUA, 1928), Mickey Mouse apareceu para o mundo e para o sucesso estrondoso, este não foi o primeiro filme de Mickey a ser realizado, e nem a ser exibido. A primeira apresentação do personagem não causou a sensação que marcou a história de Mickey, de Disney e do cinema de animação. *Plane Crazy* (EUA, 1928) foi concluído e exibido sem causar interesse especial. Nessa exibição, que aconteceu ao menos para os distribuidores, o personagem teria sido rejeitado por se assemelhar muito a Oswald. Isso parece improvável, numa época em que não havia muitas restrições em se ter uma versão própria de um personagem de sucesso. Como exemplo, o consagrado gato Félix de Messmer, do qual tanto Oswald quanto Mickey guardam muitas características. O motivo mais provável das dificuldades para o lançamento de Mickey seriam as cláusulas e preços exigidos por Disney, que estava empenhado em melhorar as condições de realização de seus filmes, investindo na qualidade do estúdio. E isso parece bastante natural, pois, se Disney havia perdido Oswald para Mintz exatamente pela qualidade de sua animação e de suas histórias, e que o seu principal animador, Ub Iwerks, ainda fazia parte da equipe, seria incoerente que Mickey não oferecesse atrativos. É claro que as versões conhecidas de *Plane Crazy* e de *The Gallopin' Gaucho* (EUA, 1928), os primeiros filmes de Mickey e nos quais Disney estava trabalhando, foram modificadas para receber o som, mas é provável que a história e as *gags* tenham sido mantidas, senão inteiramente, muito próximas da versão silenciosa.

Se Mickey já havia sido exibido e não despertado cobiça, a explicação não estava no personagem, ou na história, muito menos na qualidade da animação. Por essa época, os filmes animados deveriam ser feitos rapidamente e ao menor custo possível e, certamente, Disney não estava disposto a aceitar passivamente essa regra determinante do mercado e das relações entre estúdios e distribuidores, após ter alcançado um nível que ele sabia poder ultrapassar, se tivesse os recursos para isso<sup>47</sup>.

*Plane Crazy* mantém, no mínimo, a mesma qualidade já atingida por Oswald tanto no ritmo do filme quanto no enredo e nas *gags*. Talvez, uma das

---

<sup>47</sup> SOLOMON, p. 39-40. Conforme o autor, Disney, que teria aceitado pelos filmes de Oswald um reajuste de US\$ 2,250.00 para US\$ 2,500.00, mas pelos quais Mintz só aceitava pagar US\$ 1,800.00, pedia agora US\$ 3,000.00 por filme. Desse modo, Disney demonstrava, antes do *Steamboat Willie*, que tinha certeza da qualidade que seus filmes haviam alcançado.

seqüências mais interessantes do filme seja a seqüência do beijo (Fig. 073), na qual Mickey tenta obrigar Minnie a beijá-lo e para alcançar o seu intento tenta assustá-la, obrigando a ratinha a pular em pleno vôo.

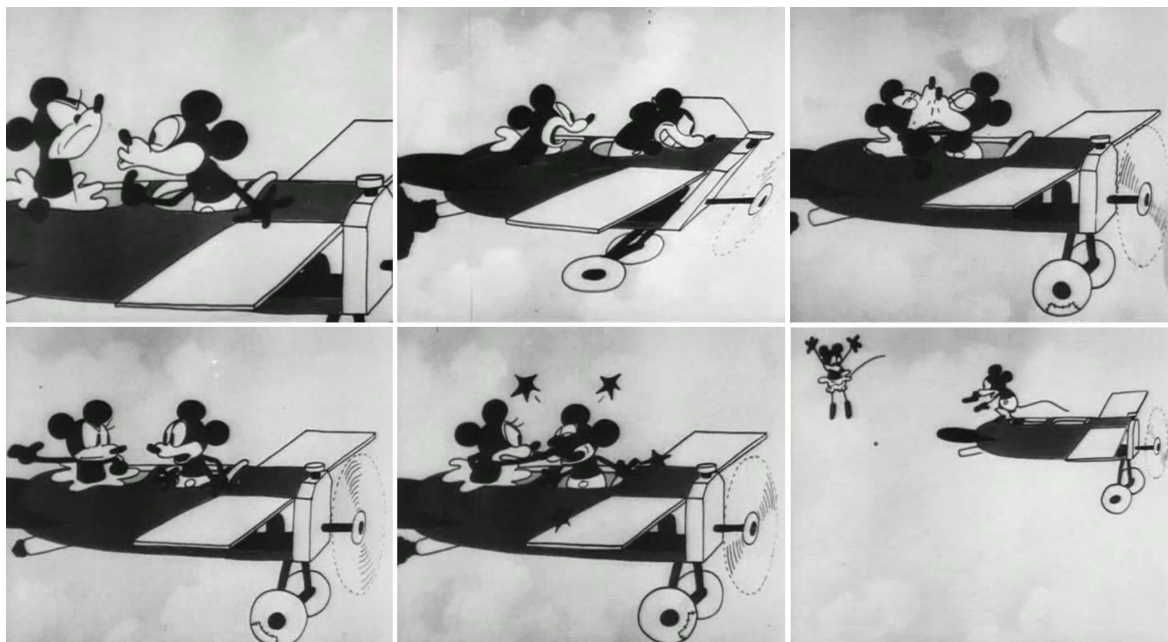


Fig. 073 – Disney – Detalhes de seqüência de *Plane Crazy* (EUA, 1928).

As seqüências de vôo rasante, que fluem em um ritmo frenético, através de desenhos simples e leves, são herdeiras diretas dos filmes de Oswald, inclusive na reutilização de *gags*, mas principalmente no emprego da profundidade, em uma ampliação do espaço da tela que Disney sempre buscou, mas que começou a ter resultados mais interessantes apenas a partir da série de Oswald. Já a partir de *Trolley Troubles*, o segundo filme de Oswald, surgiram boas e movimentadas seqüências que se destacam por uma utilização criativa da perspectiva e do *timing*.

Em *Plane Crazy*, Disney volta a utilizar seqüências semelhantes, mas com um melhor domínio tanto da qualidade do desenho quanto do ritmo da história e da concatenação das *gags*, em um bom exemplo do desenvolvimento de ambos, Disney e Ub Iwerks, em um espaço de aproximadamente um ano decorrido entre o filme de Oswald e o primeiro filme de Mickey.

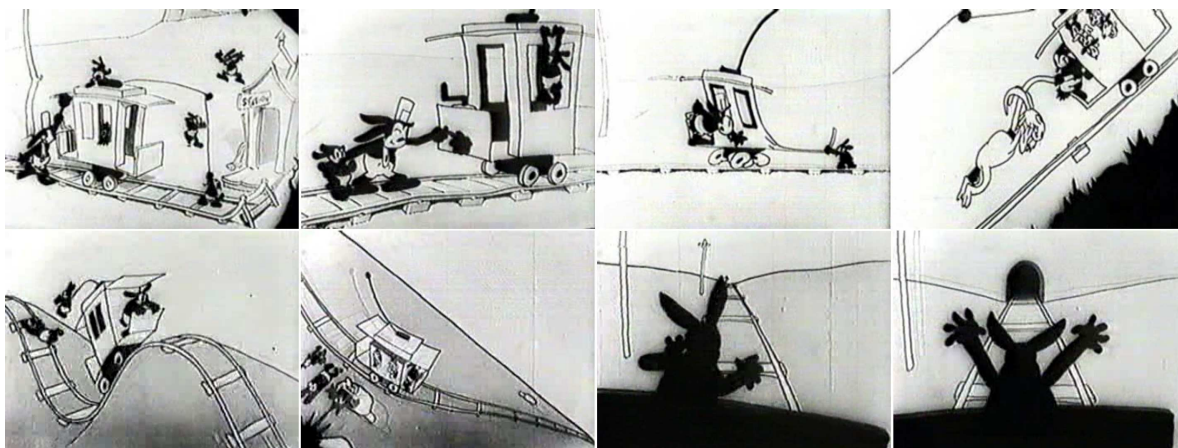


Fig. 074 – Disney – Detalhes de seqüências de *Trolley Troubles* (EUA, 1927).

*Plane Crazy* apresenta os personagens melhor animados, com os desenhos mais elaborados e a animação transmitindo as qualidades daquele universo *rubber hose*, onde não há lei da gravidade e onde os corpos seguem leis físicas improváveis, porém sempre baseadas na experiência cotidiana.

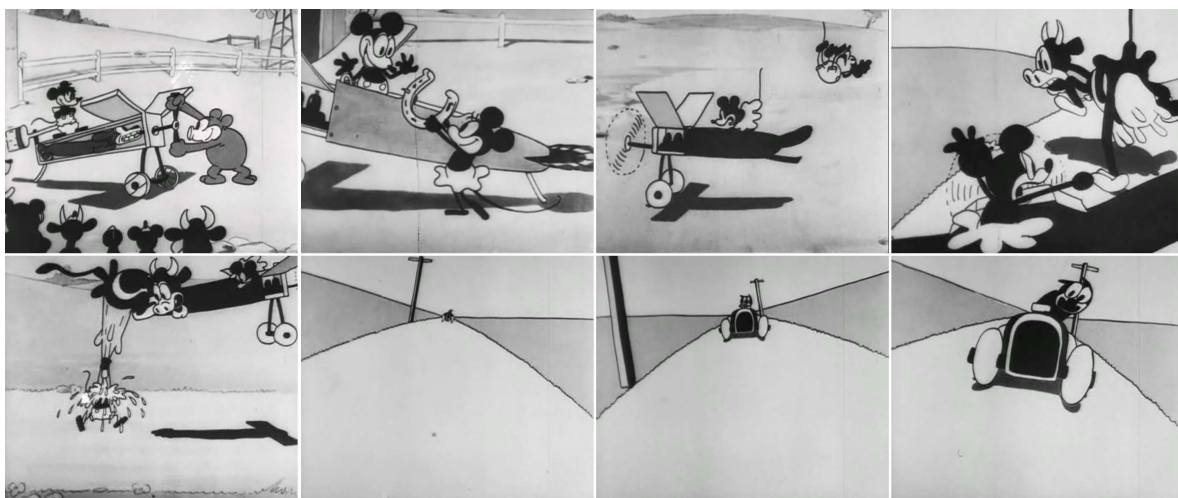


Fig. 075 – Disney – Detalhes de seqüências de *Plane Crazy* (EUA, 1928).

Nesse universo animado por *Iwerks*, levam-se ao extremo as qualidades de borracha dos personagens e dos objetos, como o cão *bassê* que vira o elástico que aciona o primeiro avião de Mickey (Fig. 075, primeiro quadro) e o próprio avião que se comporta como sendo flexível, até o momento em que se choca contra uma árvore e se quebra como se fosse rígido. Assim, naquele mundo de borracha, a lei que predomina é a lei da *gag*, que muda até mesmo as suas leis

predominantes para criar desfechos inesperados e divertidos. *Plane Crazy* foi todo animado por Ub Iwerks em apenas duas semanas<sup>48</sup>.

O segundo filme de Mickey foi *The Gallopin' Gaucho*<sup>49</sup>. Nesse filme, Mickey é um bandido procurado, mas que não hesita nem um segundo em salvar a sua mocinha, Minnie, dançarina de uma cantina argentina, que foi seqüestrada por um bandido. É um autêntico capa e espada, gênero bastante popular naquela época, e que já fazia parte do repertório de Oswald, já que Disney começava a se despertar para o “papal de mocinho” de seus personagens, dando a eles alguns dos atributos extraídos dos principais artistas e personagens dos filmes em *live-action*.

Em *Oh, What a Knight* (EUA, 1928), o coelho Oswald salva sua amada, que está aprisionada em um castelo, em uma trama que remete aos filmes *live-action* do gênero, criando *gags* e situações que parodiam o gênero.

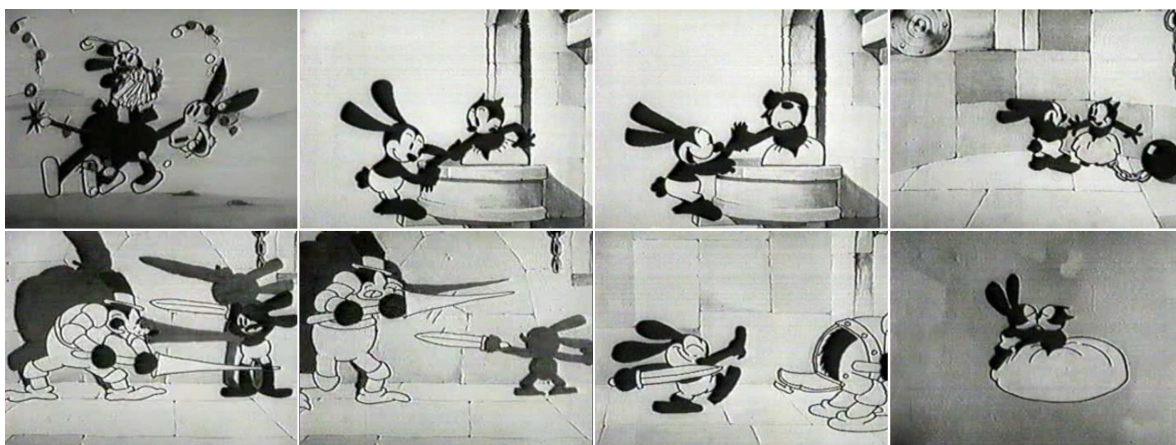


Fig. 076 – Disney – *Oh, What a Knight* (EUA, 1928).

O segundo filme de Mickey, a exemplo de *Plane Crazy*, apresenta alguns avanços em relação aos filmes de Oswald. Aqui, os personagens ganham um tempo maior de apresentação. De modo similar ao que ocorre com os atores “reais”, o personagem de *cartoon* vive papéis que, mesmo já conhecidos pelos espectadores, necessitam de algum tempo para criar a identificação entre o espectador e o personagem animado. Em *The Gallopin' Gaucho* esse tempo funciona melhor do que em *Oh, What a Knight*. Mickey é apresentado como um

<sup>48</sup> SOLOMON, p. 40.

<sup>49</sup> SOLOMON, p. 40. Conforme o autor, o filme também foi exibido e recusado pelos potenciais distribuidores.

gaúcho, caracterizado pelo ponche, pelo chapéu e pelo uso de uma ema como montaria (seria uma avestruz?). Entra na cantina pela janela, na qual pára e de onde observa, e ironiza com um ar de superioridade característico dos confiantes heróis (mesmo quando são bandidos). Ao se melhorar a apresentação dos personagens, também se avançou na apresentação do enredo. No filme do coelho Oswald, não se sabe com certeza se a princesa está presa até que ela é mostrada acorrentada.



Fig. 077 – Disney – *The Gallopin' Gaucho* (EUA, 1928).

Em *The Gallopin' Gaucho*, após Minnie ter sido apresentada, inicia-se a seqüência do personagem sendo raptado (Fig. 077, sexto e sétimo quadros). Várias pequenas *gags* são usadas para aumentar o tempo de apresentação do personagem principal, mostrando que a vida do herói não é fácil; por exemplo, como a sua montaria bebeu em demasia, ficando bêbada, o personagem tem dificuldades em iniciar a perseguição. Tanto o filme de Oswald quanto o de Mickey têm como ápice a luta de espadas entre o herói e o bandido. Se, no filme de Oswald, as *gags* da luta são muito criativas – Oswald namora a princesa, enquanto sua sombra luta contra o bandido (Fig. 076, sexto quadro) – no filme de Mickey, a luta é mais bem apresentada. Como no filme de Oswald, Mickey

também espeta o bumbum do bandido (Fig. 077, último quadro), mas nesta cena a reação de dor de seu oponente é mais bem definida do que na cena semelhante do filme de Oswald, (Fig. 076, penúltimo quadro).

Pode-se afirmar que Disney e Iwerks assumem a identidade entre Oswald e Mickey, não apenas pela semelhança do desenho e da animação, pois afinal ambos foram criados pelos mesmos artistas, mas vão à frente no desenvolvimento do personagem, já mostrando nesses dois primeiros filmes o potencial do novo ator animado. Talvez como uma resposta irônica à acusação de semelhança entre os personagens Oswald e Mickey, que se seguiram à primeira apresentação de *Plane Crazy*, a última cena de *The Gallopin' Gaucho* mostra as orelhas do casal de ratinhos se espichando, como as de um certo coelhinho (Fig.078).

Essa foi também a última seqüência de uma sinfonia que foi escrita dentro dos limites do cinema silencioso. A música, gráfica ou tematicamente, acompanhou Disney desde seus primeiros filmes em Kansas City. Em *The Four Musicians of Bremen*, os personagens tocam instrumentos, assobiam, dançam, sempre ao ritmo de imagens povoadas de notas musicais, que lembram sempre aos espectadores que a música está lá, mesmo que tenha que ser imaginada ou lembrada.



Fig. 078 – Disney – Detalhes de cena final de *The Gallopin' Gaucho* (EUA, 1928).



Fig. 079 – Warner – Première do filme *The Jazz Singer* (EUA, 1927).

O lançamento em Nova York, em 6 de outubro de 1927, de *The Jazz Singer* (EUA, 1927)<sup>50</sup>, dirigido por Alan Crosland, desestruturou também a indústria do desenho animado. Filme inaugural da era sonora, *The Jazz Singer* revolucionou a história do cinema. Com uma velocidade devastadora, a indústria cinematográfica da era silenciosa tornou-se quase totalmente obsoleta, jogando por terra todos seus avanços estéticos e técnicos, atirando no limbo todos os profissionais que não conseguiram se adaptar aos novos tempos. Nesse momento dramático, não bastava ter talento: ser genial no cinema silencioso não implicava sequer ser um sobrevivente no cinema sonoro.

*Steamboat Willie* estreou no Colony Theatre, em Nova York, em 18 de Novembro de 1928. Essa data, histórica para o cinema, comprova que a tecnologia do som no cinema não teve o impacto imediato nos filmes de Disney. Grande parte dos autores que abordam o tema passa a impressão errônea de que Disney teria reagido quase que imediatamente ao filme sonoro.

<sup>50</sup> Esse não foi o primeiro filme sonoro: Eugene Lauste fez filmes sonoros entre 1910-1914; Edson fez filmes no kinetophone, em 1913; Western Electric exibiu “*The Audion*” na Universidade de Yale, em 27 de outubro de 1922, e fez “*Hawthorne*”, em 1924. A Warner fez o curta [da] Vitaphone “*The Volga Boatman*”, em 24 de maio de 1926, e lançou “*Don Juan*”, em 6 agosto de 1926. A Fox iniciou o lançamento de cinejornais sonoros, em 21 de janeiro de 1927. “*Jazz Singer*” começa com o jovem Jakie Rabinowitz, o filho de um cantor judeu. Jack foge de casa e se torna o cantor de jazz Jack Robin, interpretado por Al Jolson. Conforme, <http://history.sandiego.edu/gen/filmnotes/jazzsingernotes.html>, acesso 09 mar 2006.

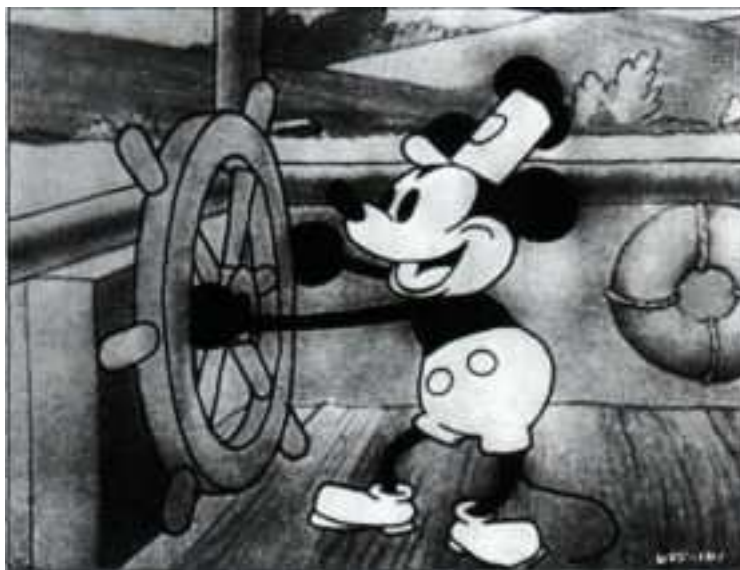


Fig. 080 – Disney – Detalhe de *Steamboat Willie* (EUA, 1928).  
 FONTE – BENDAZZI, p. 63.

O tempo de lançamento do filme, mesmo considerando-se que estavam desenvolvendo uma nova abordagem para o filme animado, demonstra que o seu planejamento foi bastante demorado para os padrões da indústria do *cartoon*, ou que se iniciou muito após o lançamento do filme de Alan Crosland. Do mesmo modo que os outros realizadores, Disney precisou de algum tempo para compreender a potencialidade inerente à nova tecnologia. É provável que o contato mantido com outras produções sonoras precursoras, como a série *Song Car-tunes*, dos Fleischer, e que alguns filmes experimentais europeus com o som<sup>51</sup> tenham ajudado Disney a compreender o filme animado sonoro. Segundo Solomon, Disney assistiu ao filme de Paul Terry, *Dinner Time* (EUA, 1928), primeiro desenho animado com trilha sonora, lançado poucas semanas antes de *Steamboat Willie*<sup>52</sup>. Sem se impressionar, Disney o teria considerado “terrível”<sup>53</sup>.

Após o tempo de se certificar de que o som não seria apenas um modismo passageiro, a preocupação em se adaptar a tecnologia, e, principalmente, buscar meios que permitissem ultrapassar os experimentos sonoros predecessores, Disney estava pronto para inovar em sua área. A produção de *Steamboat Willie*

<sup>51</sup> BENDAZZI, pp. 25-47. O autor traça um panorama (Chapter 3 – European Individualists), da animação européia na primeira metade do século XX, destacando os experimentos de artistas e realizadores da vanguarda européia que fizeram experimentos com o som, como Rudolf Pfenninger, Hans Richter, Walter Ruttmann e Viking Eggeling.

<sup>52</sup> BENDAZZI, p. 63. Conforme nota do autor, o filme de Paul Terry antecedeu o de Disney em dois meses.

<sup>53</sup> SOLOMON, p.40. No original, “*Disney previewed ‘Dinner Time’ and pronounced it ‘terrible’*”.

começou em julho de 1928<sup>54</sup>. Um dos animadores do filme, importante por sua participação no desenvolvimento da técnica de sincronização, Wilfred Jackson, havia sido contratado em abril do mesmo ano<sup>55</sup>. Conforme Finch,

Ninguém no estúdio tinha sólido conhecimento de teoria musical, mas um jovem animador chamado Wilfred Jackson tocava harmônica e, desde que sua mãe era uma professora de música, ele estava familiarizado com o metrônomo. Desse modo, ele sugeriu, se poderia prover um meio de combinar a batida musical com a seqüência de quadros do filme.<sup>56</sup>

Finch continua com a descrição de como o sistema trabalhava, dada por Les Clark<sup>57</sup>, na época um jovem animador:

“Podíamos dividir o efeito sonoro para que a cada oito frames tivéssemos um acento... ou a cada doze frames. E nesse décimo segundo quadro, por exemplo, podíamos acentuar o que estivesse acontecendo – uma pancada na cabeça ou um passo ou o que quer que fosse, sincronizando o efeito sonoro ou a música.”<sup>58</sup>

Disney contava que eles teriam exibido *Steamboat Willie* para as esposas e namoradas, como um teste de público. O filme, ainda sem som, foi acompanhado por harmônica (gaita), tábua de lavar roupas e apitos deslizantes (de pistão). Desse modo teriam provido, ao vivo, os efeitos e a trilha sonora sincronizada, aproximando-se do que queriam para o filme. A reação favorável de todos trouxe a certeza de que estavam no caminho certo, mesmo antes do filme ser finalizado.

---

<sup>54</sup> MERRITT, Russell; KAUFMAN, J.B. *Walt in Wonderland - The Silent Films of Walt Disney*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1993. p. 159 - conforme POLSSON, Ken em *Chronology of the Walt Disney Company* - [www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis](http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis), acesso em 13 mar. 2006.

<sup>55</sup> Idem, p. 153.

<sup>56</sup> FINCH, p. 21. No original, “*No one at the studio had any solid knowledge of musical theory, but a young animator named Wilfred Jackson played the harmonica and, because his mother was a music teacher, was familiar with the metronome. This, he suggested, might provide a way of matching a musical beat to the sequence of film frames.*”

<sup>57</sup> Les Clark tornou-se um dos grandes animadores denominados de "Nine Old Men" por Walt Disney.

<sup>58</sup> FINCH, p. 21. No original, “*We could break down the sound effects so that every eight frames we'd have an accent... or every twelve frames. And on that twelfth drawing, say, we'd accent whatever was happening - a hit on the head or a footstep or whatever it would be, to synchronize to the sound effect or the music.*”

Walt Disney havia compreendido que o som tinha de ser parte do filme, adquirindo uma função tão importante para a narrativa quanto eram as imagens. De outro modo, se estaria apenas passando para o filme o acompanhamento musical e sonoro<sup>59</sup> que eram feitos durante as apresentações dos filmes nos cinemas. Assim, se o *cartoon* animado era, basicamente, uma história contada com o auxílio de *gags* visuais, o primeiro desafio do som foi o de criar *gags* sonoras, e uma trilha sonora que valorizasse a trama. *Steamboat Willie* não é uma boa história, pois não repete as tramas mais elaboradas que Disney já havia feito, tanto para Oswald como para os dois primeiros filmes de Mickey. Como analisa Bendazzi

A trama de *Steamboat Willie* é negligente: Mickey, o piloto de um barco fluvial, tem um relacionamento difícil com o ‘cara mau’, João Bafo de Onça, tanto quanto com Minnie. A história é apenas uma desculpa para se utilizar os efeitos de sincronização sonora. Os personagens, e mesmo o barco, dançam perfeitamente ao ritmo da música, e mesmo as *gags* são orientadas pelo som; por exemplo, Mickey força uma vaca a abrir a boca e, deste modo, ele toca o xilofone em seus dentes. Um filme-bailado brilhante, cômico e ousado ao mesmo tempo, o filme é centrado no gosto do público americano pelo teatro de variedades. Curiosamente, ele estreou exatamente ao mesmo tempo em que outro musical, ambientado em um rio, triunfava na Broadway: *Show Boat*, de Jerome Kern e Oscar Hammerstein.<sup>60</sup>

Essa “negligência” é inteiramente normal e aceitável. O motivo para o filme foi o som sincronizado e, assim, era natural que se quisesse destacá-lo, evitando-

---

<sup>59</sup> Algumas salas de exibição criavam efeitos sonoros durante as projeções: Órgão elétrico - “Efeitos sonoros e musicais - Em instrumentos anteriores, nunca se associou nenhum tipo de percussão aos instrumentos. Mas com a ação elétrica, instrumentos como pianos, baterias, cymbals, xilofones, marimbas, sinos, carrilhões, castanholas, blocos de madeira, e até mesmo sinos de trenó com escala podiam ser tocados pelo organista diretamente nos teclados. Efeitos sonoros, como apitos de navio e trem, buzinas de carro, sirenes, assobios de pássaros e efeitos de onda do mar poderiam ser usados para propiciar mais realidade aos filmes mudos”. Conforme, [www.brasounds.hpg.ig.com.br/teatro.html](http://www.brasounds.hpg.ig.com.br/teatro.html), acesso em 9 mar 2006.

<sup>60</sup> BENDAZZI, p. 63, no original “*The plot of Steamboat Willie is negligible: Mickey, the pilot of a riverboat, has a difficult relationship with the 'bad guy', Peg-Leg Pete, as well as with Minnie. The story is just an excuse to utilize the effects of sound synchronization. The characters, and even the boat, dance perfectly in time with the music, and even the gags are sound-oriented; for instance, Mickey forces a cow to open her mouth so that he can play the xylophone on her teeth. A brilliant film-ballet, comic and daring at the same time, the movie centred on the music-hall tastes of the American public. Curiously, it was released exactly at the same time in which another musical show set on a river triumphed on Broadway: Jerome Kern and Oscar Hammerstein's Show Boat.*”

se uma trama que dividisse as atenções e as expectativas do público. Disney percebia a necessidade de não permitir que outros elementos dispersassem a atenção ao som do filme, e à sua completa sincronização com as ações dos personagens.

Em *Steamboat Willie*, Disney deixa de lado algumas características desenvolvidas para Oswald, e transmitidas para Mickey em seus dois primeiros filmes, para se concentrar na aplicação do som sincronizado, que é, na verdade, o grande astro do filme. Desse modo, as cenas de perseguição ou de velocidade, nas quais Ub Iwerks mantinha o domínio artístico de uma perspectiva livre e envolvente e um *timing* muitas vezes arrebatador, são substituídas pelas seqüências mais estáticas, em que as cenas são mostradas em ambientes internos, onde apenas o fundo se movia<sup>61</sup>. A única seqüência que dá a oportunidade de uso da perspectiva é aquela em que Minnie tenta alcançar o barco a vapor, mas sem o ritmo e sem as mudanças de planos que se destacavam nos filmes de Oswald, e nos dois primeiros filmes de Mickey. Outra característica não explorada em *Steamboat Willie* é o caráter de herói do personagem. Todos os elementos e possibilidades estão reunidos para isso, mas, certamente por opção de Disney, não são utilizados na trama que, como já visto, é apenas um subterfúgio para mostrar a qualidade do som sincronizado.

*Steamboat Willie* obrigou a uma busca por novas soluções e procedimentos que permitissem ao cinema animado ganhar a dinâmica exigida pelo som. A primeira coisa que mudou foi a necessidade de um planejamento mais apurado. Antes, o ritmo da história era construído de modo mais livre, tendo a predominância das *gags* visuais sobre a trama. Agora, essas teriam que dividir espaço com *gags* orientadas para o som, ou criando-se novas piadas, ao mesmo tempo sonoras e visuais, ou seja, dependentes de ambos os recursos para funcionarem. De certo modo, *Steamboat Willie* já traz essa noção, mas que será mais bem desenvolvida a partir daí<sup>62</sup>.

---

<sup>61</sup> A seqüência inicial, em que Mickey está pilotando o barco e assobiando, por exemplo, se vê apenas o fundo se movendo, remetendo a filmes como *O Grande Roubo do Trem* (EUA, 1903), de Edwin S. Porter

<sup>62</sup> Um exemplo de maestria nesse tipo de gag pode ser vista em *Duck Amuck* (EUA, 1953), Warner Bros.

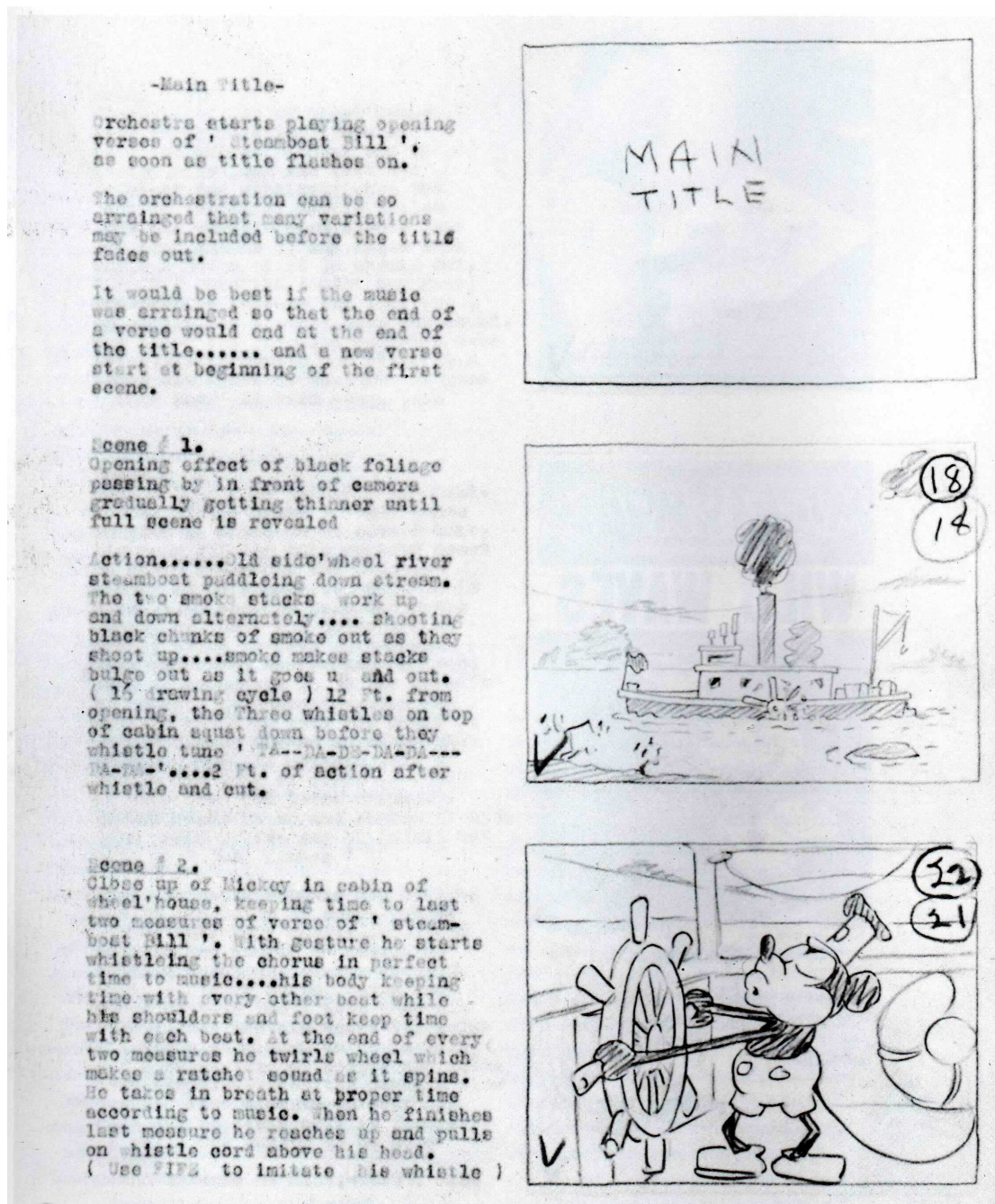


Fig. 081 – Disney – Folha de continuidade de *Steamboat Willie* (EUA, 1928).

FONTE – FINCH, p. 22.

As imagens agora tinham uma relação intrínseca com o tempo e com o ritmo, ditada pela música e pelos efeitos sonoros. Isso levou a algumas alterações na folha de continuidade dos filmes, que começaram a incluir cada vez mais detalhes de planejamento.

Na primeira folha do roteiro de continuidade de *Steamboat Willie*, que Disney mantinha em seu escritório como lembrança de seu primeiro grande

avanço<sup>63</sup>, já se pode observar a importância dada em relacionar as imagens à trilha sonora (Fig.081):

- Título principal -

A orquestra inicia tocando os versos de abertura de 'Steamboat Bill' assim que o título aparece. A orquestração pode ser arranjada de tal modo que podem ser incluídas muitas variações antes do título desaparecer.

Seria melhor se a música fosse arranjada de modo que o fim de um verso terminasse ao fim do título..... e um novo verso começasse com o início da primeira cena.

Cena # 1

Efeito de abertura de folhagem preta que passa em frente da câmera que gradualmente vai se rareando até que a cena completa é revelada. Ação..... O velho barco a vapor de rodas rema suavemente rio abaixo. As duas chaminés sobem e descem alternadamente.... Atirando pedaços negros de fumaça que sobem rapidamente.... A fumaça faz a chaminé se abaular como se fosse aumentar e sair. (ciclo de 16 desenhos) 12 pés. Da abertura, os três apitos em cima da cabine se agacham antes de assobiarem a melodia 'TA--DA-DE-DA-DA---DA-DA-'... 2 pés de ação depois do apito e corte.

Cena # 2

*Close-up* de Mickey na cabine da casa do leme, mantendo o compasso com os dois últimos versos de "Steamboat Bill". Com gestos ele começa assobiando o refrão em compasso perfeito com a música.... Seu corpo acompanha o ritmo com batidas alternadas enquanto seus ombros e pés acompanham cada batida. Ao final de cada dois compassos, ele gira o leme que faz um som de dentes de engrenagem quando girada. Ele toma fôlego no tempo próprio de acordo com a música. Quando

---

<sup>63</sup> FINCH, p. 22.

termina o último acorde, ele alcança e puxa o cordão do apito acima de sua cabeça. (Usar PÍFANO para imitar o apito dele).”<sup>64</sup>

Nesse primeiro filme, Disney praticamente usa a terminologia musical para marcar os tempos e definir a ação fílmica.

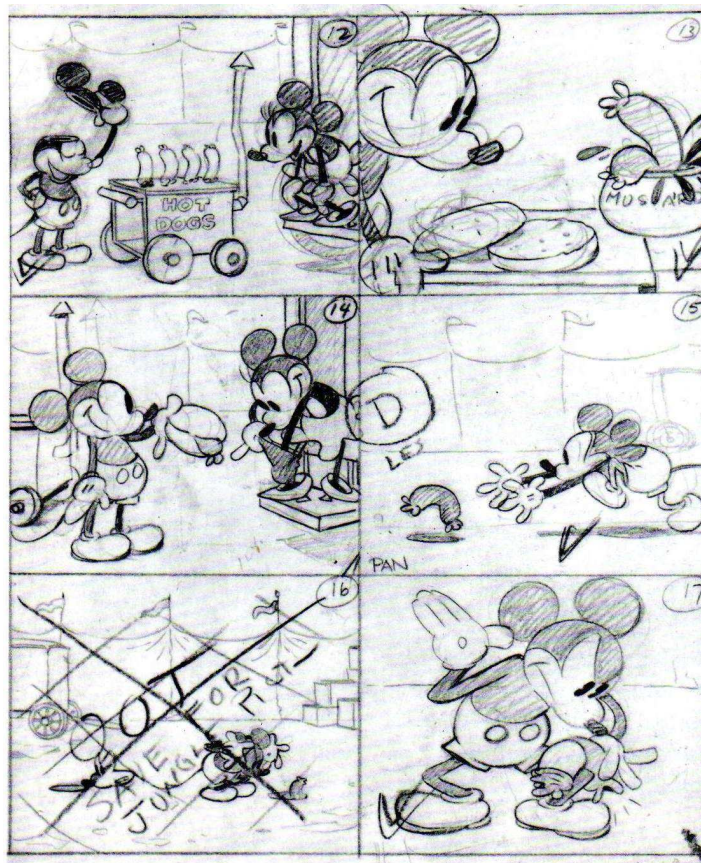


Fig. 082 – Disney – Folha de continuidade de *The Carnival Boy* (EUA, 1929).

FONTE – FINCH, p. 24.

<sup>64</sup> FINCH, p.22. Texto retirado da ilustração da folha de continuidade. No original se lê: “– Main Title – //Orchestra starts playing opening verse of ‘Steamboat Bill’ as soon as title flashes on./ The orchestration can be so arraigned (sic) that many variations may be included before the title fades out./It would be best if the music was arraigned (sic) so that the end of a verse would end at the end of the title..... and a new verse start at beginning of the first scene./ Scene # 1./ Opening effect of black foliage passing by in front of camera gradually getting thinner until full scene is revealed./Action..... old side’ wheel river steamboat paddling (sic) down stream. The two smock stacks work up and down alternately.... Shooting black chunks of smoke out as they shoot up.... Smoke makes stacks bulge out as it goes us and out. (16 drawing cycle) 12 Ft. from opening, the Three whistles on top of cabin squat down before they whistle tune ‘TA--DA-DE-DA-DA---DA-DA-’.... 2Ft. of action after whistle and cut. /Scene # 2./ Close up of Mickey in cabin of wheel’ house, keeping time to last two measure of verse of “steamboat Bill’. With gesture he starts whistling (sic) the chorus in perfect time to music.... His body keeping time with every other beat while his shoulders and foot keep time with each beat. At the end of every two measures he twirls wheel which makes a ratchet sound as it spins. He takes in breath at proper time according to music. When he finishes last measure he reaches up and pull on whistle cord above his head. (Use FIFE to imitate his whistle).

Analisando os roteiros de continuidade anteriores, e até alguns posteriores, que utilizavam apenas as imagens para traduzir para o animador as ações que seriam desenvolvidas por este, e comparando com o roteiro de *Steamboat Willie*, pode-se verificar a complexidade que o som sincronizado trouxe para o filme animado. Essa foi a primeira das muitas mudanças que seriam engendradas pelo estúdio Disney. Ao contrário do que se possa conceber, Disney não abandonou as técnicas do cinema silencioso. Elas foram sendo aprimoradas, e, quando possível, eram utilizadas como na era do cinema silencioso, como pode ser visto na folha de continuidade (Fig.082) de *The Carnival Boy* (EUA, 1929).

A experiência de sincronização dos primeiros filmes, incluindo *Steamboat Willie*, *Plane Crazy* e *The Gallopin' Gaucho* mostrou-se mais difícil do que era esperado. Desse modo, Disney logo inverteu o processo, com a trilha sonora sendo produzida primeiro. Somente após a história e a trilha sonora estarem definidas é que se iniciava a animação, permitindo aos animadores trabalharem-na com maior precisão, valorizando as ênfases da trilha sonora. Era a primeira tentativa de Disney de organizar com maior rigor o trabalho de animação, favorecendo a qualidade e o ritmo das histórias.

A importância que a trilha sonora havia adquirido para os novos *cartoons* levou Disney a contratar Carl Stalling para ser o responsável pelo desenvolvimento da parte musical dos filmes. Músico experiente, que há muitos anos acompanhava os filmes silenciosos exibidos nos cinemas, e a quem Disney conhecia desde Kansas City, Stalling era também um homem de personalidade forte, que tinha opiniões divergentes das de Walt Disney sobre o papel da música nos filmes animados e que não temia expô-las e defendê-las. Como forma de solucionar as divergências entre o músico e o realizador, ficou acertado que o estúdio iria produzir duas séries. Os filmes de Mickey continuariam sendo baseados nas histórias e nas *gags*, com a trilha sonora sendo usada como fundo e para destacar as ações. Uma outra série seria desenvolvida a partir dos conceitos defendidos por Stalling, tendo a música como elemento principal, sendo que a trama e as animações seriam quase que ilustração para a trilha sonora. A nova série recebeu o nome de *Silly Symphonies*: Sinfonias Tolas ou Sinfonias Ingênuas (esta última é a opção da tradução oficial dos filmes para o Brasil). A

nova série apresentava um conceito inteiramente novo dentro do contexto do cinema de animação industrial norte-americano.

O primeiro filme da nova série foi *The Skeleton Dance* (EUA, 1929). O filme foi quase inteiramente animado por Ub Iwerks, com a trilha sonora de Stalling, baseada na música “March of the Dwarfs”, de Edvard Grieg. Esse filme geralmente é aceito por alguns estudiosos como tendo sido o responsável pelo primeiro atrito sério entre Walt Disney e Ub Iwerks. Durante sua realização, por Disney acreditar que o tempo de Iwerks era muito valioso para ser gasto com as tarefas rotineiras da animação, criou-se alguma divergência, já que Iwerks insistia em acumular quase todo o trabalho do filme, ou seja, animando cada quadro de seus filmes e dispensando assistentes.

O quarto filme de Mickey, *The Barn Dance* (EUA, 1929) foi, desse modo, o primeiro filme a permitir a utilização equilibrada do som, com uma história bem contada e que recebia um tratamento adequado. Como em algumas tramas anteriores dos filmes de Disney, desde a série *Alice Comedies* até *The Gallopin' Gaucho*, passando pelos filmes de Oswald, o filme mostra Mickey tendo que disputar Minnie com um rival<sup>65</sup> que, nesse caso, mostra-se melhor dançarino do que o desajeitado protagonista. Essa falta de habilidade é enfatizada pelo exagero das proporções dos pés de Mickey e pelo esmagamento das pernas de Minnie. No filme, que tem um final surpreendente para quem conhece apenas o Mickey com a já definida personalidade e a reputação de bom moço, o rival possui até mais características de “mocinho” do que o próprio Mickey: é Mickey quem se mostra invejoso quando Minnie (que, deve-se notar, ainda não era exatamente sua namorada) prefere o carro do rival à sua charrete. E é Mickey que, se mostrando desajeitado para a dança, usa de subterfúgios para ludibriar Minnie e continuar dançando com ela. Ao final, sua tática é descoberta pelo rival, que o desmascara, e ele acaba chorando.

---

<sup>65</sup> Esse personagem parece ser uma versão inicial do João Bafo de Onça (Pet-Leg Pete), mas que ainda não apresenta os traços de maldade que o caracterizariam.

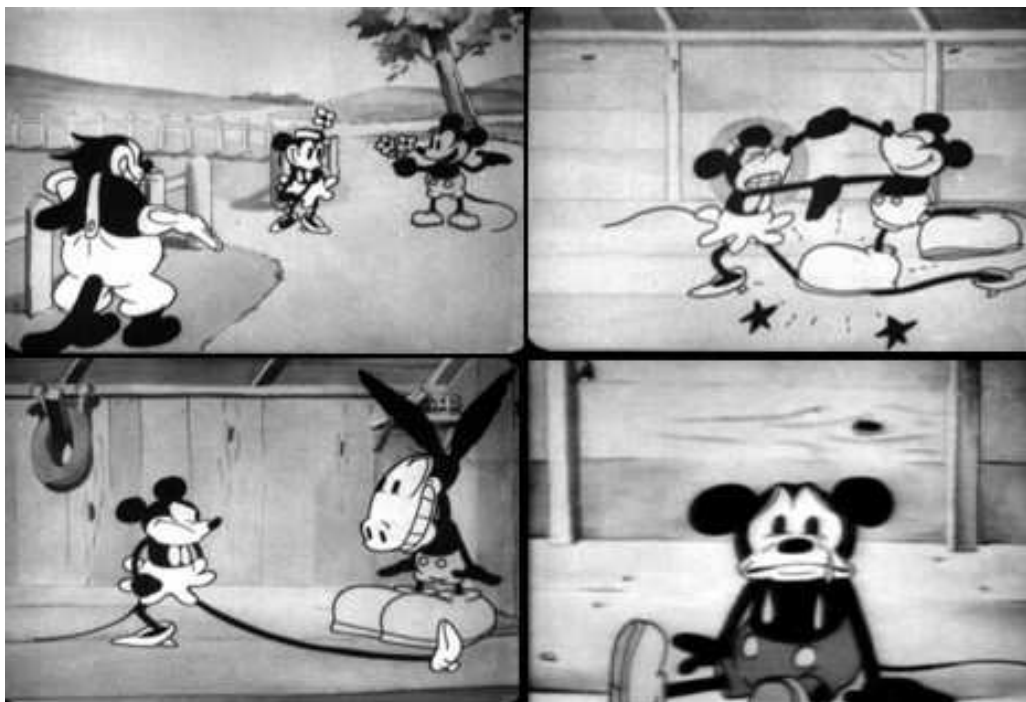


Fig. 083 – Disney – *The Barn Dance* (EUA, 1928).

Esse é um bom exemplo de como, nos primeiros filmes de Mickey, ainda se buscavam características que o definissem. Assim, flertava-se com seu lado “mau” em composições mais complexas e ambíguas, dando um caráter mais humanizado ao ratinho.

A personalidade final, ou mais definida, de Mickey foi se estabelecendo rapidamente, e em grande parte, mais por determinação do público e de sua enorme popularidade, do que por vontade de seus criadores. Essas características acabaram por limitar as possibilidades do personagem. Solomon resume assim a mudança de personalidade de Mickey e sua relação com o público, quando pego em algum mau comportamento:

Uma vez famoso, este tipo de comportamento foi proibido. Sempre que Mickey fazia qualquer coisa que poderia ser interpretada como indelicadeza ou má-criação, o estúdio era inundado com cartas dos pais preocupados e/ou indignados.<sup>66</sup>

Solomon continua:

<sup>66</sup> SOLOMON, p. 45. No original, “Once he became famous, this sort of behavior was forbidden. Whenever Mickey did anything that could be construed as unkind or naughty, the studio would be deluged with letters from concerned and/or indignant parents.”

A personalidade original de Mickey era bastante amórfica: Walt a descrevia como “simplesmente uma pequena personalidade com o propósito determinado do riso” (com exceção do sempre-diligente Félix, poucos – se algum, personagens do *cartoon* silencioso tinham personalidades identificáveis. Eles simplesmente reagiam a qualquer situação que os animadores inventavam para eles.) Como notaram muitos observadores, havia um bom pedaço do Pequeno Vagabundo de Chaplin em Mickey; ele era geralmente uma vítima irremediável<sup>67</sup> que veio de baixo para vencer. Ele também tinha muito das características de Disney, e muito se tem escrito sobre sua atuação como um tipo de *alter ego* de Walt.<sup>68</sup>

As características iniciais do personagem apontavam para uma construção mais complexa, mas a necessidade que Disney sentiu de atender ao seu público, ou pelo menos à parte mais conservadora, deram a Mickey a irremediável fama de Sr. Bom-moço (Mr. Niceguy), papel que lhe foi sendo atribuído durante a década de 1930<sup>69</sup>. Isso não seria um (grave) defeito se não criasse um grande dilema para a elaboração das histórias e para os animadores. Um personagem tão “certinho” acaba também por ser muito previsível e pouco engraçado.

Bendazzi observa que o mais relevante era a falta de ação de Mickey como protagonista, que começou no início dos anos 1930<sup>70</sup>. O historiador cita as palavras de Ted Sears, diretor do departamento de roteiro, observando aos seus colaboradores que

“Mickey não é um palhaço. Não é tolo nem bobo. Sua comédia depende inteiramente da situação na qual ele é colocado. Mickey é mais divertido

---

<sup>67</sup> No original, se faz um trocadilho com o termo “*Underdog*” - algo como vítima - e “*Undermouse*”. Vide nota 67.

<sup>68</sup> SOLOMON, p. 45, no original “*Mickey's original personality was rather amorphous: Walt described him as "simply a little personality assigned to the purpose of laughter." (Except for the ever-resourceful Felix, few—if any—silent cartoon characters had identifiable personalities; they simply reacted to whatever situation the animators devised for them.) As many observers noted, there was a good bit of Chaplin's Little Tramp in Mickey; he was usually the irrepressible underdog (undermouse?) who came from behind to win. He also had many of Disney's characteristics, and much has been written about him acting as a sort of alter ego for Walt.*”

<sup>69</sup> SOLOMON, p. 46.

<sup>70</sup> BENDAZZI, p. 64.

quando está em uma situação crítica tentando atingir algum propósito sob dificuldades ou contra o tempo”.<sup>71</sup>

Bem-comportado e elegante, como observa Bendazzi, Mickey não poderia incluir comicidade entre suas qualidades. Portanto, “foi necessário cercá-lo de co-estrelas menos respeitáveis, capazes de prover o riso”<sup>72</sup>. Ou, como observa Solomon, “freqüentemente atuando como ator-escada para três novos personagens cada vez mais populares: Pluto, Pateta e Pato Donald”<sup>73</sup>. Minnie, sua companheira de primeira hora, sempre foi capaz de trazer algumas situações potenciais com a participação do mocinho Mickey, mas estas passaram a ser exploradas com cuidado, evitando-se que as *gags* criassem passagens embaraçosas para o estúdio.

A maioria dos espectadores, quando pensa em Mickey, tem em mente um personagem gentil, um pouco tímido, quase sempre se esmerando por ser correto. Se o nascimento de Mickey está intrinsecamente vinculado a Disney e a Ub Iwerks, esse Mickey que predomina na lembrança da maior parte do público, contudo, foi sendo construído pouco a pouco, com a participação dos animadores e artistas do estúdio, e, de certo modo, pelo seu público, que “ditava” como ele deveria se comportar.

O desenvolvimento de Mickey como personagem continuou ao longo de toda a década de 1930, com o seu desenho mantendo estreita relação com a sua personalidade. Inicialmente, Mickey era mais anguloso e sua atitude era mais agressiva. Em *Mickey, o Maestro* (*The Band Concert*, EUA, 1935), Mickey já é um personagem mais calmo, mesmo tendo que aturar as perturbações de um Pato Donald muito inconveniente. A comparação entre esse filme e os primeiros do personagem, permite uma visão bastante clara de como a personalidade de Mickey se transformou, tendo adquirido uma atitude mais tranqüila, quase

---

<sup>71</sup> BENDAZZI, p. 64. No original, “*Mickey is not a clown,*”(..) “*He is neither silly nor dumb. His comedy depends entirely upon the situation he is placed in. Mickey is most amusing when in a serious predicament trying to accomplish some purpose under difficulties or against time*”.

<sup>72</sup> BENDAZZI, p. 64. No original, “*It was soon clear that such a well-behaved and groomed mouse could not include comicality among his qualities. It was necessary to surround him with less respectable co-stars, capable of providing laughter.*”

<sup>73</sup> SOLOMON, P.46. “*Often playing straight man to three increasingly popular new characters: Pluto, Goofy and Donald Duck*”. *Straight man* foi traduzido por ator-escada, ou seja, aquele que tem como principal função preparar a *deixa* para a piada de outro ator. Ou seja, um artista – no caso, um personagem – que atua como vítima de ridículo ou brincadeira para um comediante – ou outros personagens.

bonachona. Tão importante quanto a sua idiossincrasia, a atitude de Mickey perante os contratemplos, no caso a interferência de Donald seguido por um furacão, demonstram a atitude de um homem maduro frente às adversidades da vida. De fato, Mickey, tão logo foi lançado, passou a ser tratado como um rapaz, uma pessoa e não como um rato ou um personagem de animação. Bendazzi diz que “de acordo com Fred Moore, supervisor de animação, Mickey era um rapaz típico, limpo, feliz, polido e tão esperto quanto necessário. De fato, Mickey, nascido um rato, tornou-se uma “pessoa” em seu sétimo ou oitavo filme, *The Plow Boy*”. Bendazzi explica o motivo, citando Don Graham, “o público estava querendo aceitar Mickey, um pseudo-rato, como um rapaz, e Pateta, um pseudo-cão, como um homem”<sup>74</sup>. E o personagem passou a refletir isso em seus filmes. As pessoas se referiam a ele como se referiam a atores ou pessoas reais. E certamente por isso, cobravam dele atitudes coerentes com a sua posição, do mesmo modo como exigiriam de outras personalidades públicas.

Essa aceitação de Mickey como um rapaz, assumida pelo estúdio no título do filme, nasceu com o personagem. Como outros personagens antropomórficos, de Disney e de outros realizadores, Mickey, Minnie e outros agiam como pessoas, raramente apelando para a sua “natureza animal”. *When the Cat's Away* (EUA, 1929) é uma dessas exceções (Fig. 084). Nesse filme, tanto Mickey quanto Minnie são mostrados em tamanhos próximos aos dos roedores da realidade. Na maior parte das vezes, e principalmente a partir de final de 1930, o personagem assumiu por completo a sua natureza e dimensões “humanas”.

As transformações de Mickey não se restringiram à sua personalidade. Acompanhando o desenvolvimento técnico do estúdio, o seu desenho e a sua animação também se tornaram mais flexíveis, possibilitando aos animadores darem a ele a vitalidade que foi retirada por seus novos contornos de personalidade. Desse modo, Mickey ganhou características que lhe permitiam demonstrar, pela animação, uma ambigüidade indicativa de uma atitude controlada, porém não domada.

---

<sup>74</sup> BENDAZZI, p.65. No original, “According to Fred Moore, supervising animator, Mickey was the typical boy, clean, happy, polite and as smart as necessary. In fact, Mickey, born an mouse, became a person in his seventh or eighth short film, *The Plow Boy*, because ‘the public was willing to accept Mickey, a pseudo-mouse, as a boy, and Goofy, a pseudo-dog, as a man’. Conforme nota do autor, “Don Graham, ‘The Art of Animation’ TS, 20 July, 1955. Property of Walt Disney Productions (courtesy John Canemaker). From 1932 to 1941, Graham was the director and the eminence grise of the art school founded by Disney inside the company.”

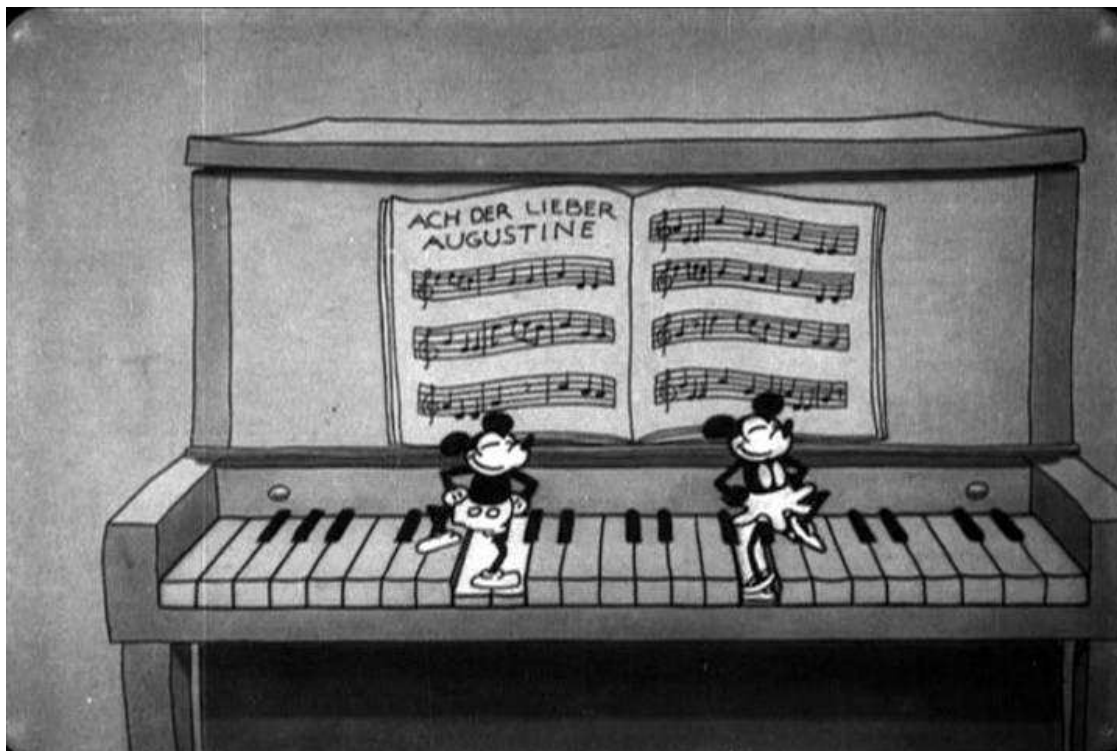


Fig. 084 – Disney – *When the Cat's Away* (EUA, 1929).

Essa vitalidade está intimamente ligada às características desenvolvidas a partir do princípio *Squash and Stretch*, que foi incrementado a partir das experiências de Fred Moore, e se tornou quase imediatamente uma das mais importantes características do estúdio, e também uma das que mais fortemente influenciaram o *cartoon* animado norte-americano. Antes da influência de Moore na animação e no desenho dos personagens do estúdio, Mickey era desenhado a partir de círculos rígidos. Um bom exemplo dessa nova flexibilidade, introduzida principalmente a partir de 1933, pode ser visto analisando alguns quadros (Fig. 085) do animador Dick Lundy para o filme de Mickey, *Do Outro Lado do Espelho* (*Thru the Mirror*, EUA, 1936).

As inovações técnicas de Moore tornaram os personagens do estúdio (muito) mais flexíveis, e acabaram dando a Mickey, e também aos animadores, um fôlego maior para respirar e competir no disputado negócio da animação.

A flexibilidade desenvolvida, principalmente, a partir do princípio *Squash and Stretch* foi uma das inovações iniciadas através da série *Silly Symphony*<sup>75</sup>.

<sup>75</sup> Tema do próximo capítulo, no qual esse e outros princípios fundamentais serão analisados em detalhes.

Walt Disney tinha muito cuidado e carinho com seu principal personagem, sempre lembrando que tudo havia começado com um rato.

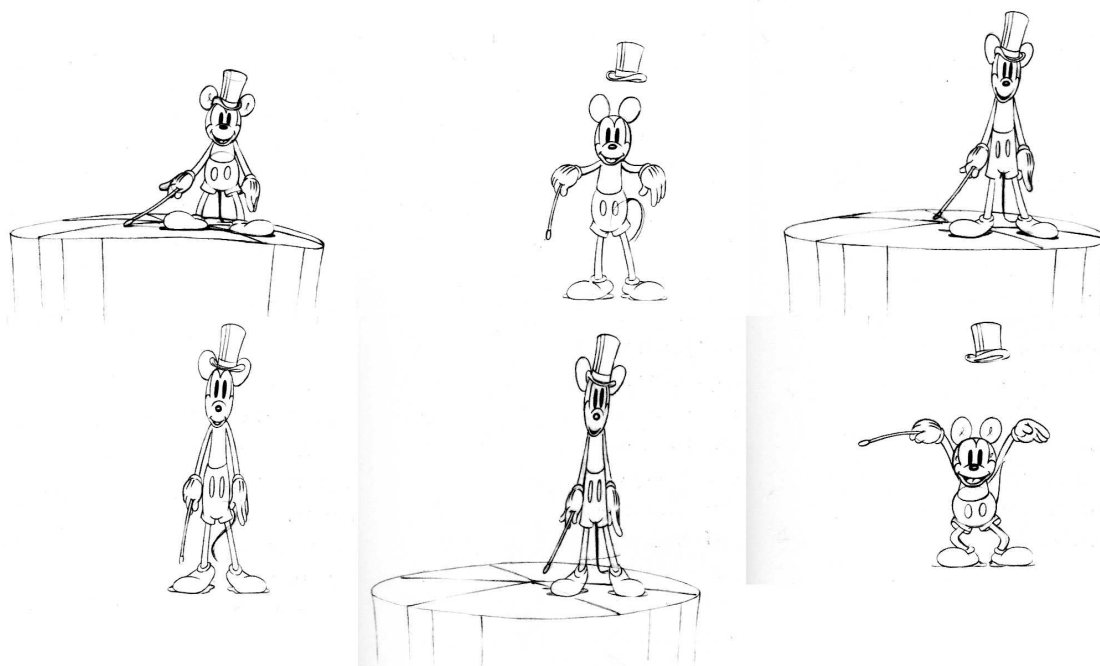


Fig. 085 – Disney – *Do Outro Lado do Espelho* (EUA, 1936).

FONTE – FINCH, p. 37.

Muitas pessoas que o conheciam acreditavam ser Mickey o *alter ego* de Walt Disney. Assim, Disney evitava realizar qualquer tipo de experiência que colocasse em risco esse personagem que, em meados dos anos de 1930, sofria com a concorrência até mesmo dos outros personagens do estúdio: Pluto, Pateta e Pato Donald. Ao mesmo tempo, o estúdio também soube transformar a concorrência interna em aliados. Cada novo personagem que surgia logo se transformava em companheiro e amigo de Mickey: Pluto fez sua estréia como um coadjuvante num filme de Mickey, *The Chain Gang* (EUA, 1930). No mesmo ano, apareceu no filme *The Picnic* (EUA, 1930) como Rover, o cachorro da Minnie. No ano seguinte, já aparece como cachorro do Mickey, em *The Moose Hunt* (EUA, 1931). No filme *Mickey's Revue* (EUA, 1932), surgiu um personagem, originalmente chamado de Dippy Dawg, sendo posteriormente batizado como Pateta (Goofy), no filme *Orphan's Benefit* (EUA, 1934). Mas apenas a partir de uma participação num filme de Mickey, *Dia de Mudança* (*Moving Day*, EUA, 1936), é que Pateta começa a adquirir a sua consagrada personalidade. O Pato Donald estreou em um *Silly Symphony*, *A Galinha Esperta* (*The Wise Little Hen*,

EUA, 1934), também como coadjuvante. Sua segunda aparição é em *Orphan's Benefit*, onde, ao lado de Mickey e de Pateta, iniciou uma consagrada parceria.

O cuidado com Mickey está intimamente ligado ao seu valor simbólico para Disney e para o estúdio. Mickey, que nasceu com a vitalidade e uma certa inconseqüência jovial, logo foi obrigado a se tornar um bom, mas comedido, mocinho. Dessa forma, os seus amigos, que nunca tiveram essa obrigação, tinham e desenvolveram características muito mais interessantes para personagens de *cartoons*.

O primeiro filme colorido de Mickey a ser lançado comercialmente foi *Mickey, o Maestro (The Band Concert, EUA, 1935)*. No entanto, em 1932, ele já havia feito sua primeira aparição em cores, em um filme produzido para a cerimônia de apresentação dos indicados ao Oscar: *Desfile dos indicados (Parade of the Award Nominees, EUA, 1932)*, onde ele aparece liderando o desfile, à frente de caricaturas dos demais indicados e de outros personagens. Como esse filme não foi destinado à exibição pública, não costuma nem ser lembrado e nem mencionado como o primeiro filme colorido do Mickey. O que levou o estúdio a adiar por tanto tempo a realização da série colorida de Mickey não parece muito claro ou convincente. O motivo mais alegado é que Disney não submetia o personagem a riscos. Entretanto, após *Flores e Árvores*, todos os *Silly Symphonies* foram produzidos em cores, o que certamente era uma garantia, não apenas do sucesso da série, mas também da importância dos filmes coloridos.

## 4

## SILLY SYMPHONIES: NASCE A NARRATIVA CLÁSSICA DE WALT DISNEY

O desenvolvimento e a adaptação da narrativa clássica para o cinema de animação deu-se quase completamente em uma década, tendo sido conduzido, em grande parte, pelos esforços dos artistas e colaboradores dos estúdios Disney, através do investimento no progresso técnico e artístico empreendido por Walt Disney para propiciar o estabelecimento de uma nova abordagem do filme de animação, instituindo os fundamentos da narrativa clássica do filme animado, dentro da indústria do cinema norte-americano.

O cinema de animação, representado pelo *cartoon* animado, havia conquistado grande popularidade a partir da segunda metade dos anos de 1910 e durante a década de 1920, consolidando-se através do estabelecimento de vários estúdios, principalmente em Nova York, e através da sistematização da linha de produção, fato essencial para a redução dos custos e atendimento à grande demanda. Nos primeiros anos, a maior parte dos personagens veio das histórias de quadrinhos, publicadas nos jornais semanais, sem, no entanto, conseguirem se adaptar bem ao novo meio, não repetindo o sucesso que alcançavam na mídia impressa. Isso não abalava a indústria nascente, que se contentava com o sucesso obtido e com o atendimento da demanda.

Os personagens criados pela e para a própria indústria da animação foram também aqueles que obtiveram maior popularidade e longevidade nesses primeiros anos, destacando-se o Farmer Alfalfa, de Paul Terry, o palhaço Koko, dos irmãos Fleischer, além do gato Félix, o mais popular personagem do cinema de animação antes do triunfal nascimento de Mickey Mouse.

Logo em seus primeiros filmes, Mickey iniciou sua meteórica trajetória para se tornar não só o mais popular, como também o poderoso símbolo da indústria de cinema de animação norte-americana, consolidando a importância alcançada

pelo estúdio Disney que, acompanhado pelos outros estúdios norte-americanos, partiu para uma avassaladora invasão e domínio do mercado internacional de cinema animado. A partir dos anos de 1930, em qualquer lugar do mundo ao qual chegasse o cinema, e com ele o filme norte-americano, o filme de Walt Disney seria o mais provável desenho animado a alcançar as telas.

A série *Silly Symphonies* é certamente uma das mais notáveis experiências já realizadas por um estúdio de animação. No intervalo de dez anos, entre 1929 e 1939, foram realizados setenta e cinco curtas-metragens, que se tornaram a mais importante contribuição para o desenvolvimento do desenho animado dos estúdios Disney, fundamentando-se como o alicerce que permitiu a construção e o desenvolvimento de experimentos e aprimoramentos técnicos, artísticos e de linguagem, que propiciaram aos longas-metragens do estúdio, levando à consolidação da narrativa clássica do cinema de animação.

A idéia da série *Silly Symphonies* é atribuída ao maestro Carl Stalling e à sua perspectiva diferenciada sobre o papel da música nos filmes animados. Tão importante quanto a origem da idéia é o reconhecimento e a confiança que Disney depositava no músico. Sem isso, é pouco provável que Disney tivesse criado duas linhas tão distintas de animação em um período de tempo tão curto: passaram-se apenas nove meses entre o lançamento oficial de *Steamboat Willie*, em 18 de novembro de 1928, e o lançamento do primeiro *Silly Symphony*, *A Dança dos Esqueletos* (*The Skeleton Dance*, EUA, 1929), em 22 de agosto de 1929.

O nome de Carl Stalling, associado fundamentalmente ao nascimento da série *Silly Symphonies*, é também importante por sua participação nos curtas do Mickey. Entre os primeiros filmes do ratinho de Disney, apenas *Steamboat Willie* não teve a contribuição de Stalling, que foi o responsável pela pós-sincronização do som de *Plane Crazy* e de *The Gallopin' Gaucho*. Após a difícil e complicada experiência de criar uma trilha sonora para *Steamboat Willie*, Walt Disney compreendeu que precisava de alguém com conhecimento mais aprofundado em música, para que se tornasse o responsável técnico pela parte sonora e musical, traço essencial de seus filmes.

Carl Stalling nasceu em 10 de novembro de 1891, em Lexington, no Missouri. O primeiro trabalho de Stalling como músico foi em Kansas City, no

Newman Theatre, onde acompanhava os filmes como organista da casa. Stalling conheceu Walt Disney enquanto esse produzia os filmes da série *Newman Laugh-O-Grams*, para a mesma rede de cinemas. Trabalhando com Disney, Carl Stalling influenciou diretamente no desenvolvimento da técnica de animação e nos rumos do estúdio. Sua primeira contribuição, para solucionar a maior parte dos problemas que ocorriam na pós-sincronização do som, foi propor que a composição da trilha sonora precedesse a animação. Tendo sido aceita, foi desenvolvida por ele e pelos demais artistas da equipe de Walt Disney. Apesar do pouco tempo que trabalhou diretamente com Disney – aproximadamente um ano, do final de 1928 até o início de 1930 – Carl Stalling tornou-se um dos nomes mais importantes na trajetória do estúdio<sup>1</sup>.

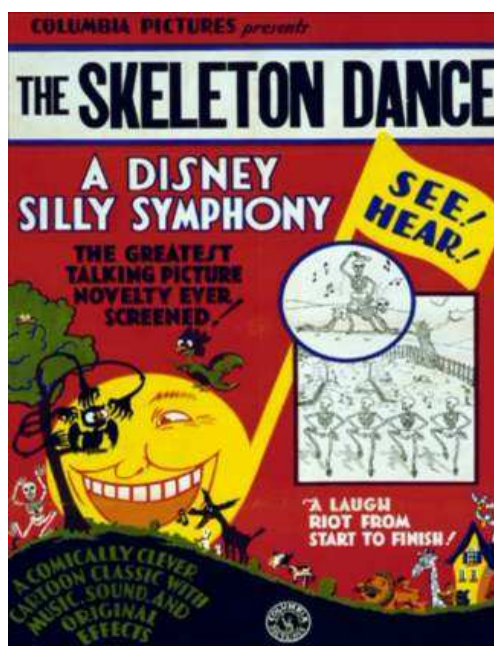


Fig. 086 – Disney – Cartaz publicitário para *A Dança dos Esqueletos* (EUA, 1929).

*A Dança dos Esqueletos* surgiu a partir de uma idéia de Carl Stalling, tendo como base a composição “March of Dwarfs”, de Edvard Grieg<sup>2</sup>. Uma análise mais cuidadosa da estrutura sonora e da concepção temática e visual

<sup>1</sup> Carl Stalling continuou colaborando, como *freelancer*, tanto para Disney quanto para outros estúdios, até ser contratado, em 1936, por Leon Schlesinger para ser compositor, em tempo integral e exclusivo, para os *cartoons* da Warner Bros.

<sup>2</sup> Edvard Grieg (1843-1907) nasceu em Berger, Noruega. *March of the Dwarfs* foi composta em 1891, fazendo parte das peças para piano, Book 4, Op. 54, orquestrada como Lyric Suite, No 5. Conforme "The Classical Music Archives", no endereço: [www.classicalarchives.com/bios/codm/grieg.html](http://www.classicalarchives.com/bios/codm/grieg.html). Acesso em 5 abr. 2006.

desse filme aponta para outras influências, tão importantes quanto a obra de Grieg. Essas outras influências, ou fontes de inspiração, são o primeiro sinal de uma nova abordagem que se tornaria uma das mais importantes características do estúdio. A primeira percepção que se tem ao assistir a *The Skeleton Dance* é que se trata da representação de uma dança macabra. O dicionário Aurélio relaciona a origem do adjetivo macabro<sup>3</sup> às danças alegóricas da Idade Média, na qual a morte era representada.

O primeiro *Silly Symphony* resgata um dos temas mais duradouros e instigantes da cultura e do imaginário popular europeu e, através da herança cultural, também americano. As danças macabras, ou danças da morte, têm séculos de tradição, nascidas provavelmente na Idade Média, mas com raízes bem mais distantes. Aproveitando o clima e a curiosidade que o tema sempre despertou em pessoas de todas as idades, e de modo semelhante à proposta de releitura das primeiras fábulas de Disney, o desafio desse filme, ambientado em um cemitério, seria criar um desenho animado interessante e divertido mesmo em uma atmosfera peculiar e assustadora.

A experiência musical de Carl Stalling e a sua vivência com o acompanhamento musical nos cinemas foram certamente os fundamentos de *The Skeleton Dance*. Todos os principais elementos que deram origem à concepção do filme estão ligados ao repertório cultural do músico, direta ou indiretamente. Não se descarta que também fizessem parte do repertório dos outros integrantes do estúdio, devido à ascendência européia comum a grande parte deles – como no caso de Ub Iwerks, de descendência holandesa – mas também por ser um tema de gosto popular e bastante difundido nos Estados Unidos daquela época.

O impacto causado pela série *Silly Symphonies* se deve principalmente ao aprofundamento e à ampliação das bases em que os filmes animados passaram a ser construídos. Até 1929, grande parte da produção dos *cartoons* norte-americanos partia de uma idéia ou uma piada (*gag*) básica. Desse modo, criava-se um filme, quase sempre sem um roteiro pré-definido, no qual cenas e seqüências podiam ter pouca ou nenhuma relação entre si, desde que o fluxo narrativo permitisse a compreensão da história. Quase sempre era esse o único

---

<sup>3</sup> Macabro: “Do fr. *macabre* [fr. *danse macabré*, ‘dança da morte’, de or. controversa.] /Adjetivo. 1.Diz-se de uma dança alegórica da Idade Média, na qual se representava a Morte, arrastando consigo pessoas de todas as idades e condições. 2.Respeitante a essa dança, ou que a faz lembrar”. Conf.: Dicionário Aurélio Eletr..

objetivo dos realizadores: contar uma história, se possível, com algumas passagens divertidas e interessantes, mas de fácil assimilação pelo público. O primeiro *Silly Symphony* apresentava uma abordagem inusitada – um filme que não contava uma história.

Tendo sido de Stalling a idéia original, a escolha deste para tornar-se a base, e a principal influência do filme, foi a música sinfônica<sup>4</sup>. Nesse caso específico, um gênero de composição conhecido como poema sinfônico. Conforme o dicionário Aurélio, poema sinfônico é uma “peça orquestral em um só movimento, de caráter descritivo e de forma muito livre”. Em outras palavras, o poema sinfônico busca descrever idéias ou imagens que a natureza imaterial da música não permite. Essa característica descritiva, baseada principalmente em seus aspectos de mimese, embora sempre presente no universo musical, se desenvolveu na música sinfônica apenas a partir do século XIX. Filipe Salles afirma que

A música sempre procurou 'mimetizar' (no sentido aristotélico) aspectos da natureza compatíveis com sua própria natureza. Uma vez que o som é 'imaterial', sua perspectiva de mimese mais proeminente sempre foi a representação de sentimentos, estados de espírito, climas e sensações, que compartilham deste estado de 'imaterialidade'.<sup>5</sup>

Salles continua, afirmando que

Toda a música assim constituída, cuja mimese era imaterial e se voltava para a própria música, foi chamada música 'absoluta' (Hanslick, 1988). A música sempre possuiu dimensão sensível predominante, mas que sofreu diversas tentativas de ser 'materializada', tal qual uma imagem dinâmica. Claro, sem deixar seus princípios de construção, sem os quais não poderia mais ser chamada música, ela só encontrou

---

<sup>4</sup> A música já havia sido explorada nas primeiras experiências sonoras dos Fleischer com a animação que, no entanto, haviam quase que se restringido às canções populares e àquelas de domínio público. O próprio sucesso de Mickey se deu a partir da adaptação de duas canções nesses moldes, *Steamboat Bill* e *Turkey in The Straw*.

<sup>5</sup> SALLES, Filipe. *Imagens musicais ou música visual: um estudo sobre as afinidades entre o som e a imagem, baseado no filme 'Fantasia' (1940) de Walt Disney*. 2002. Dissertação (mestrado em Comunicação e Semiótica da PUC/SP). Pontifícia Universidade Católica, São Paulo. Disponível em [www.mnemocine.com.br/filipe/tesemestrado/tesecap2\\_1.htm](http://www.mnemocine.com.br/filipe/tesemestrado/tesecap2_1.htm), acesso 01 mai 2006.

possibilidade de desenvolvimento com intenções descritivas após a evolução formal-conceitual de Beethoven.

A partir de Beethoven, iniciou-se uma busca no sentido de tornar a música sinfônica mais abrangente, expandindo seu alcance entre as classes sociais e permitindo que a música fosse mais bem recebida pelo público não erudito. Salles acrescenta: “Com as portas do romantismo abertas, foi possível, primeiramente a Hector Berlioz (1809-1869), criar um gênero puramente descritivo, chamado por ele, muito a propósito, de 'sinfonia descritiva', cujo primeiro exemplo é a *Sinfonia Fantástica* (1830)”. Salles continua:

Dentro desta concepção de relacionamento música/imagem, tais manifestações desenvolveram-se e novas possibilidades formais para conter conceitos narrativos foram criadas: diversos compositores se utilizaram do gênero Abertura sinfônica para expressar argumentos extra-musicais (p.e. Schumann em *Manfredo*, ou Mendelssohn em *As Hébridas*), e, tendo chegado a um grande patamar de desenvolvimento, a forma programática desembocou naquilo que Franz Liszt (1811-1886) concebeu como Poema Sinfônico, gênero descritivo especificamente destinado a sugerir imagens extra-musicais.

Foi nesse gênero, o poema sinfônico, que Carl Stalling buscou a inspiração para *A Dança dos Esqueletos*. De modo geral, é reconhecido o uso, já citado, da composição *March of Dwarfs*”, de Edvard Grieg. Giannalberto Bendazzi afirma que “a música de *A Dança dos Esqueletos* não tem nada da *Danse Macabre*, de Camille Saint-Saënz, como alguns livros relatam. É uma composição que usou elementos da *March of Dwarfs*, de Grieg”<sup>6</sup>. Entretanto, a música de Grieg por si mesma não é capaz de explicar nem o tema nem a atmosfera sombria do filme. Por outro lado, esse clima e mesmo a abordagem lúdica do tema já estavam presentes na composição de Saint-Saënz que, por sua vez, havia se inspirado em um poema de Jean Lahor, pseudônimo de Henri Cazalis.

---

<sup>6</sup> BENDAZZI, p. 63. No original, “*The music for The Skeleton Dance has nothing to do with Camille Saint-Saens Danse Macabre as some books report; it is a composition which used elements of Grieg's March of the Dwarfs.*” (Conforme nota 2, rodapé).



Fig. 087 – Salomon van Rusting – “The king is dead; Long live the king” (Alemanha, 1736).

No poema de Cazalis, baseado em uma antiga crença francesa, é descrita a cena em que a Morte, disfarçada, sai à meia-noite para tocar o seu violino, chamando os mortos para dançar. O tema macabro, mas sensual, no poema de

Henry Cazalis, assume o tom divertido e leve do poema sinfônico “Danse Macabre”, de Saint-Saëns, tornando-se a base do filme.



Fig. 088 – Disney – *A Dança dos Esqueletos* (EUA, 1929).

O tema da Dança Macabra, como inspiração ao filme de Disney, pode ser comprovado, comparando-se as inúmeras representações sobre a dança da morte, como por exemplo, o trabalho do artista alemão Salomon van Rusting (Fig. 087), “*The king is dead; Long live the king*” (Alemanha, 1736) com um frame retirado do filme *A dança dos Esqueletos* (Fig. 088). As semelhanças indicam a possibilidade de que o artista alemão (ou alguma outra referência imagética semelhante) e o poeta francês fossem conhecidos pelos artistas do estúdio. Quanto a Camille Saint-Saëns e a sua composição “Danse Macabre”, indubitavelmente faziam parte do repertório do músico Carl Stalling, devido à sua origem européia ou aos seus conhecimentos profissionais. Deve-se observar ainda que esse tema é intrínseco à cultura européia, principalmente na França e Alemanha, conforme observa Marcia Collins:

O tema da Dança da Morte parece ter tido seu aparecimento inicial nas pinturas das paredes de igrejas onde também foram representados como um drama litúrgico para ilustrar sermões. Enquanto exemplos têm

sido descobertos em outros países, o uso da Dança como um motivo decorativo para o ambiente eclesiástico parece ter predominado na França e na Alemanha. Nessas versões iniciais os participantes da Dança eram os eclesiásticos e os leigos membros da sociedade medieval.<sup>7</sup>

No filme de Stalling, Iwerks e Disney, pode-se constatar que muitos dos elementos e das imagens criadas por Ub Iwerks já estavam presentes no poema de Henry Cazalis, como demonstram os versos que inspiraram o poema sinfônico Dança Macabra:

Zig e zig e zag, a morte em cadência  
Alcança uma tumba com o seu salto  
A morte à meia-noite toca com um ar de dança  
Zig e zig e zag, em seu violino.

O vento de inverno sopra, a noite é escura  
Gemidos saem das tílias  
Os esqueletos brancos vagam pelas sombras  
Correndo e saltando sobre suas grandes mortalhas,

Zig e zig e zag, todos se agitam,  
Ouve-se bater os ossos dos dançarinos  
Um par lascivo senta-se sobre os musgos  
esperando gozar dos antigos prazeres.

Zig e zig e zag, a morte continua  
A arranhar sem fim seu rude instrumento  
Um véu caiu! A dançarina está nua!  
Seu dançarino lhe aperta amorosamente

---

<sup>7</sup> COLLINS, Marcia R. *The Dance of Death in Book Illustration*. Ellis Library, University of Missouri Columbia, Missouri, 1978. No original: “*The theme of the Dance of Death seems to have had its initial appearance in wall-paintings in churches where it was also performed as a liturgical drama to illustrate sermons. While examples have been discovered in other countries, the use of the Dance as a decorative motif for ecclesiastical settings seems to have predominated in France and Germany. In these early versions the participants in the Dance were the ecclesiastical and lay members of medieval society*”. Conforme site - [www.istrianet.org/istria/visual\\_arts/history/collins\\_macabre.htm](http://www.istrianet.org/istria/visual_arts/history/collins_macabre.htm), acesso 01 mai 2006.

A dama é, diz-se, marquesa ou baronesa  
 E o jovem galante um pobre peão<sup>8</sup>  
 Horror! E aqui ela se abandona  
 Como se o camponês fosse um barão!

Zig e zig e zag, que sarabanda!  
 Que círculos de morte dando-se a mão!  
 Zig e zig e zag, se vê dentro do bando  
 O rei saltar perto do vilão!

Mas psiu! De repente abandona-se a ronda,  
 Compelindo-se, fogem, o galo cantou  
 Oh! A bela noite para o pobre mundo!  
 E viva a morte e a igualdade!<sup>9</sup>

Percebe-se no poema o ambiente imagético criado para o primeiro *Silly Symphony*, tendo sido retiradas as passagens mais sensuais. A atmosfera sonora é dada pela leitura musical relativa ao poema sinfônico de Saint-Saëns, no qual a cada instrumento é atribuído um som e que tem também sons adicionais, não oriundos de instrumentos musicais, fazendo parte da composição. Assim, a música composta para violino e orquestra tem como pressuposto definir para cada personagem um instrumento correspondente. Desse modo, à morte é dado o som do violino. Os sons dos ossos dos esqueletos são produzidos pelo xilofone. O canto do galo anunciando a aurora, e que sinaliza o final da dança, é dado pelo solo de oboé. Construção semelhante é desenvolvida no filme: Carl Stalling busca elementos das composições de Grieg e de Saint-Saënz, absorvendo deste a principal influência – sua atmosfera e o tom de humor macabro. Outros elementos

<sup>8</sup> No original, “charron”, significa carpinteiro de carroças. Na tradução, preferiu-se “peão” por ter conotação semelhante em português do Brasil.

<sup>9</sup> No original - Danse Macabre ; "Zig et zig et zag, la mort en cadence/Frappant une tombe avec son talon,/La mort à minuit joue un air de danse,/Zig et zig et zag, sur son violon. § Le vent d'hiver souffle, et la nuit est sombre,/Des gémissements sortent des tilleuls;/Les squelettes blancs vont à travers l'ombre/Courant et sautant sous leurs grands lindeuls, § Zig et zig et zag, chacun se trémousse,/On entend claquer les os des danseurs,/Un couple lascif s'assoit sur la mousse/Comme pour goûter d'anciennes douceurs. § Zig et zig et zag, la mort continue/De racler sans fin son aigre instrument./Un voile est tombé! La danseuse est nue!/Son danseur la serre amoureusement. § La dame est, dit-on, marquise ou baronne./Et le vert galant un pauvre charron -/Horreur! Et voilà qu'elle s'abandonne/Comme si le rustre était un baron! § Zig et zig et zig, quelle sarabande!/Quels cercles de morts se donnant la main!/Zig et zig et zag, on voit dans la bande/Le roi gambader auprès du vilain! § Mais psit! tout à coup on quitte la ronde,/On se pousse, on fuit, le coq a chanté/Oh! La belle nuit pour le pauvre monde!/Et vive la mort et l'égalité!"

relacionados às histórias e às lendas da noite ajudam a criar a atmosfera do filme de Disney: os animais e as aves noturnas – com os seus uivos, miados e pios e os sons do vento soprando por entre folhas e ramagens. Todos esses elementos se somam àqueles próprios do humor de Ub Iwerks, mas certamente inspirados na cultura popular norte-americana, nos populares e exóticos *freak shows* de suas feiras e parques e nos números de *vaudeville* (Fig. 089).

O filme é geralmente caracterizado como *mood piece*<sup>10</sup>, ou seja, uma obra em que o predomínio não é da ação ou da história e sim da atmosfera criada, sendo por meio deste clima que o filme seduz o espectador, ressaltando assim a semelhança do filme com o gênero do poema sinfônico.

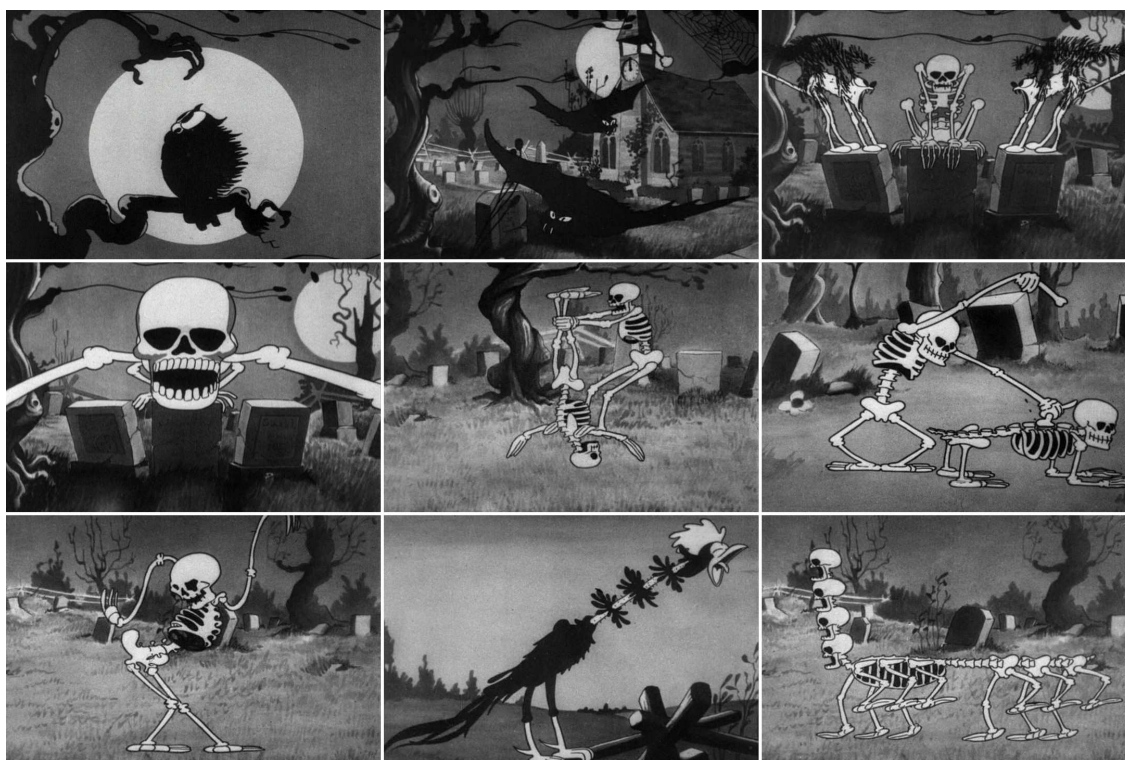


Fig. 089 – Disney – *The Skeleton Dance* (EUA, 1929).

É notável a importância desse ponto na história de Disney e do cinema de animação norte-americano. *A Dança dos Esqueletos* não é um ponto de cisão, visto que não levou ao abandono da linha tradicional de animação de *cartoon*, mas claramente estabeleceu um novo nível na experiência do cinema de animação dentro da indústria norte-americana. O filme cria, dentro do sistema de

<sup>10</sup> SOLOMON, p. 43.

produção industrial, uma possibilidade de cinema que não privilegia a história contada e sim a maneira de narrar ou de expressar uma idéia ou sentimento. Desse modo, o cinema de animação de Walt Disney e, extensivamente, a indústria do cinema de animação norte-americana, aproxima-se novamente do filme de animação como forma de arte completa, idealizada por Winsor McCay. Essa aproximação, consciente ou não, é também evocada pelo uso do esticamento dos personagens (Fig. 090), de maneira semelhante ao utilizado por Winsor McCay em seu primeiro filme, *Little Nemo* (EUA, 1910).

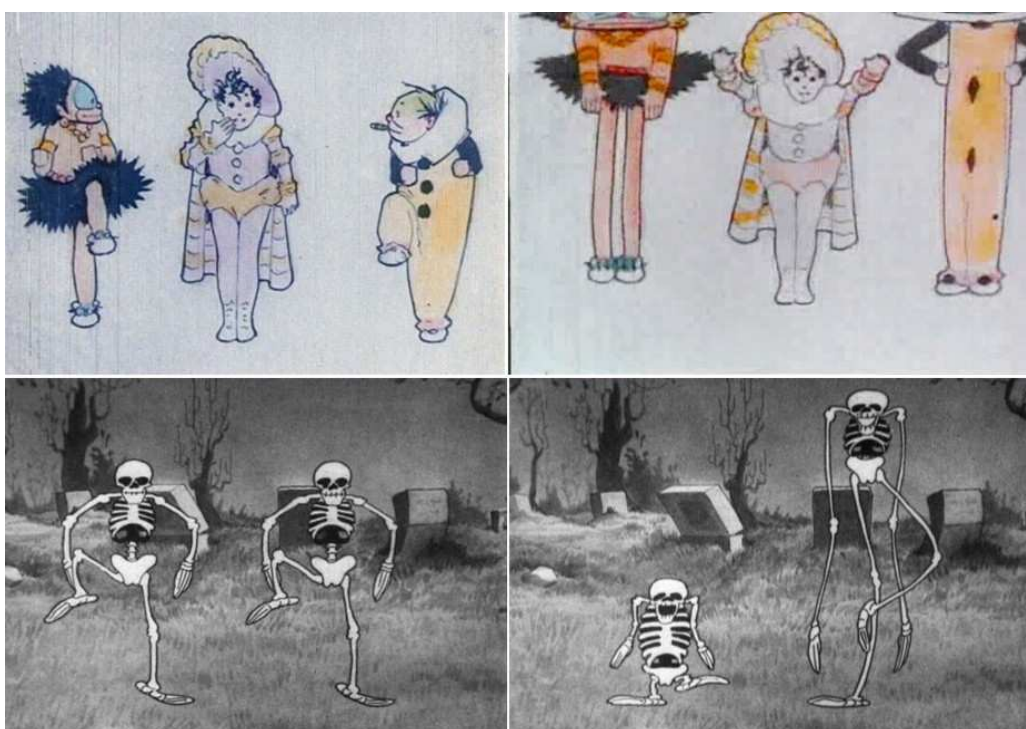


Fig. 090 – Acima, Winsor McCay – *Little Nemo* (1910) e abaixo, Disney – *The Skeleton Dance* (EUA, 1929).

Também a seqüência em que a caveira salta em direção ao espectador (Fig. 089, quarto quadro) remete ao repertório imagético de McCay – no filme *Bug Vaudeville* (EUA, 1921), da série *Dreams of a Rarebit Friend*, uma aranha se projeta em direção ao espectador e devora o “espectador” da primeira fila (no primeiro plano do filme) – Inspiração em McCay assumidamente dos espetáculos e brinquedos circenses, como a “casa do horror”<sup>11</sup>. Algumas cenas de *A Dança*

<sup>11</sup> Winsor McCay reproduzia com maestria as distorções das casas de espelhos e tinha como fonte de inspiração os ambientes dos circos e dos “freak shows”.

dos *Esqueletos* lembram também os números de teatro de marionetes, sendo que muitos de seus movimentos são idênticos àqueles realizados pelos bonecos articulados, principalmente as cenas de dança.

A série *Silly Symphonies* foi o espaço para experimentar com maior liberdade as possibilidades da animação, mesmo mantendo-se dentro da proposta do estúdio. O animador inglês Richard Williams definiu o cinema de animação como uma forma de arte industrial.<sup>12</sup> Especificamente em Disney, ao longo do desenvolvimento da série *Silly Symphonies*, isso se refletiu através da elaboração de uma narrativa mais complexa que aproximou seus filmes das artes que privilegiam o desenvolvimento da narrativa como base de sua atividade, como grande parte das obras literárias, teatrais, musicais e de outras, mas que diferentemente destas, o resultado final era o produto de uma verdadeira linha de montagem, onde artistas de criação, animadores e outros tantos profissionais davam a sua importante contribuição para a completa realização do filme. A concepção original e predominante do filme era certamente de um realizador, e se o cinema pode ser a obra de um realizador, Walt Disney é um dos nomes que pode melhor ser caracterizado como autor de seus filmes.

Walt Disney, certamente, não havia previsto a revolução que a série *Silly Symphonies* proporcionaria aos seus futuros filmes. Quando realizou *A Dança dos Esqueletos*, Disney ainda não tinha nem absorvido o sucesso e a popularidade de Mickey. Até aquele momento, sua preocupação consistia em melhorar a qualidade técnica de seus filmes. A sua aposta no filme proposto por Stalling estava intrinsecamente ligada a essa busca pela qualidade técnica, mesmo considerando sua precoce tendência de uso da música, ainda que graficamente. Disney foi agradavelmente surpreendido pela boa repercussão do filme.

Em *A Dança dos Esqueletos*, o principal elemento fílmico é a atmosfera, e para esta ser alcançada, a animação trabalha em função da música, trazendo em imagens a complementação necessária para a fruição completa do poema sinfônico que, em sua forma original, era complementado pelo pré-conhecimento

---

<sup>12</sup> D'ELIA, Céu. p. 145. Conforme o autor, para o animador inglês, o cinema de animação é uma arte industrial e, como tal, se desenvolve apenas em países industrializados e seu desenvolvimento é proporcional ao desenvolvimento industrial de cada país.

da história, por folhetos, por declamação<sup>13</sup> ou pelo canto. A atmosfera, ou clima, é um dos principais elementos para a criação de qualquer obra narrativa, em qualquer área, e foi bastante desenvolvida pela música através do gênero de sinfonias de programa. No caso específico da animação, a atmosfera está intrinsecamente relacionada ao *staging*, que é um dos doze princípios fundamentais da animação, identificados e desenvolvidos pelos artistas da Disney. Frank Thomas e Ollie Johnston definem que

"*Staging*" é o mais geral dos princípios porque ele cobre muitas áreas e remonta ao teatro. Seu significado, contudo, é muito preciso: é a apresentação de qualquer idéia que é completa e inequivocamente clara. Uma ação é encenada de tal modo que ela é compreendida, uma personalidade que é reconhecível, uma expressão que pode ser vista, uma atmosfera que afetará o público. Cada uma comunicando com a mais completa amplitude para o espectador, quando está corretamente encenada.<sup>14</sup>

A partir de *Steamboat Willie*, a música tornou-se parte integrante do filme, enriquecendo a ação através da pontuação das *gags* e da contribuição para seu desenvolvimento rítmico e dramático. Na série *Silly Symphonies*, a música tornou-se responsável não somente por esses atributos, mas, sobretudo, pelo clima do filme. De maneira mais abrangente, a prioridade dada ao *Staging* (encenação) conduziu ao desenvolvimento da própria técnica de animação, a partir de uma nova abordagem que deixava de ter como foco a história a ser contada e assumia a necessidade de buscar a melhor forma de contar a história.

O desenvolvimento milenar da estrutura musical deu aos artistas de Disney algumas das condições básicas para expandir o entendimento do que era e do que poderia ser o cinema de animação, refletindo-se no desenvolvimento dos processos de animação, de tal modo que esta pudesse corresponder à qualidade

---

<sup>13</sup> Na apresentação de *Dance Macabre*, de Saint-Saëns, o poema de Henry Cazalis foi declamado como parte do programa.

<sup>14</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p. 53. No original, "'Staging' is the most general of the principles because it covers so many areas and goes back so far in the theater. Its meaning, however, is very precise: it is the presentation of any idea so that it is completely and unmistakably clear. An action is staged so that it is understood, a personality so that it is recognizable, an expression so that it can be seen, a mood so that it will affect the audience. Each is communicating to the fullest extent with the viewers when it is properly staged."

técnica e expressiva da música, não se transformando apenas em uma ilustração animada das sensações imateriais expressas pela trilha sonora.

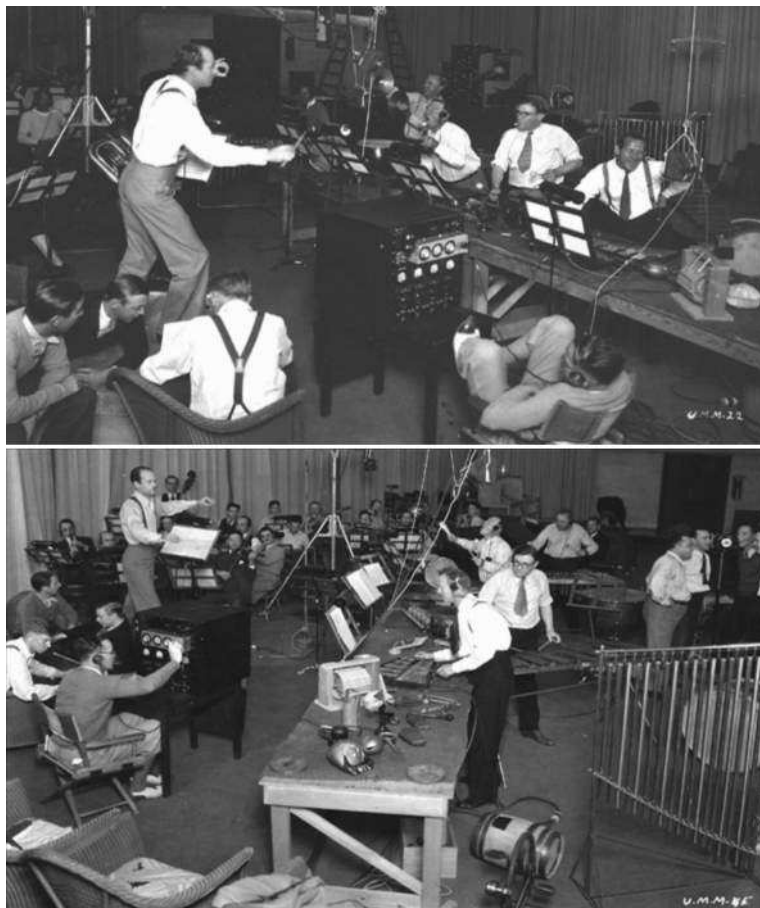


Fig. 091 – Disney – Sessão de gravação musical do estúdio Disney.

Para tanto, esses artistas desenvolveram vários meios e técnicas, a partir de percepções, observação e análise do movimento “real”, sintetizados por eles como os “doze princípios fundamentais da animação”<sup>15</sup>. Base do cinema de animação, esses princípios são, em alguns aspectos, percebidos intuitivamente pelos animadores e receberam dos artistas e especialistas de Disney um tratamento de pesquisa de produtos, tendo sido elaborados e testados em diversas situações, bem como transmitidos para os novos artistas que chegavam ao estúdio. Disney encontrou o equilíbrio perfeito e o uso exato dentro do estilo de animação desenvolvido por seus artistas, estilo este que passou a ser conhecido como animação clássica, animação no estilo Disney, ou animação Disneyana. Os

<sup>15</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. Cf. p. 47-69.

artistas do estúdio sempre conseguiram conciliar e valorizar as rotinas desenvolvidas nas duas primeiras décadas da indústria do cinema de animação, mantendo-as como parte do seu repertório e, utilizando-as, aperfeiçoadas, na série *Silly Symphonies* e em outras curtas-metragens. Contudo, foi a identificação, a elaboração e o uso dos doze princípios<sup>16</sup> fundamentais da animação que permitiram a Walt Disney desenvolver o seu estilo e, através deste, realizar o desenvolvimento pleno da adaptação da narrativa clássica para o cinema de animação. São esses os doze princípios:

- 1- Squash and Stretch (achatamento e esticamento)
- 2- Anticipation (Antecipação)
- 3- Staging (Encenação)
- 4- Straight Ahead Action and Pose to Pose (animação direta e posição chave)
- 5- Follow Through and Overlapping Action (continuidade e sobreposição da ação)
- 6- Slow In and Slow Out (aceleração e desaceleração)
- 7- Arcs (movimento em arcos)
- 8- Secondary Action (Ação Secundária)
- 9- Timing (ritmo)
- 10- Exaggeration (exagero)
- 11- Solid Drawing (desenho sólido ou volumétrico)
- 12- Appeal (atração ou apelo)

(Fonte: THOMAS & JOHNSON)

Esse conjunto é o elemento gerador da animação clássica. O conhecimento e a aplicação dos princípios da animação pode ser visualizado como um dodecaedro<sup>17</sup> (Fig. 092), onde os doze princípios são as doze faces desse sólido perfeito e a animação clássica é o resultado, consistente e preciso, da justaposição destas doze faces, que só atingem a sua perfeição quando em ajuste e equilíbrio exatos.

<sup>16</sup> Aqui, preferencialmente, será mantida a grafia em inglês por se tratar de termos técnicos.

<sup>17</sup> O dodecaedro foi o último sólido perfeito a ser descoberto, e por isso foi associado aos deuses pelos pitagóricos. Platão chamou de "o mais nobre corpo entre todos os outros". Está ligado "A Razão Áurea e tem sido motivo de estudo desde os mais remotos tempos. Representa, segundo os estudiosos, a mais agradável proporção entre dois segmentos ou duas medidas. Há muito se identificou essa proporção como sendo equivalente a 1,618:1, e convencionou-se identificá-la por Phi. É sabido que, na Grécia antiga, acreditava-se que todo o mundo e todo o cosmo era composto de apenas quatro elementos: ar, água, terra e fogo". Conforme, [www.expoente.com.br/professores/kalinke/projeto/aurea.htm](http://www.expoente.com.br/professores/kalinke/projeto/aurea.htm), acesso 30 mai 2006.

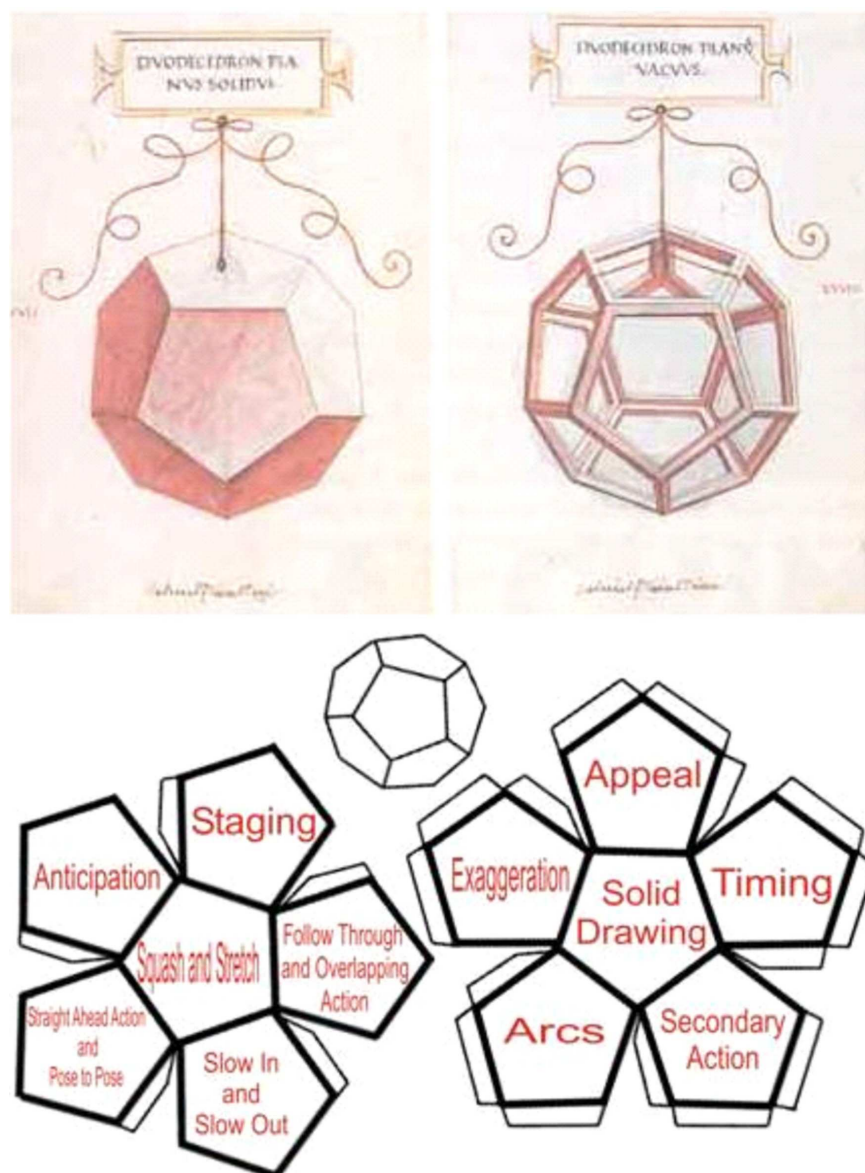


Fig. 092 – Dodecaedro e os Doze Princípios Fundamentais da Animação.

É importante considerar que nem todos os animadores e nem todas as técnicas ou gêneros de animação necessitam seguir fielmente esses princípios. Eles se aplicam, principalmente, ao estilo de animação clássica, ou seja, aquele estilo que busca dar veracidade à relação espaço-temporal da interação entre os personagens e o ambiente físico e dramático representado no filme, conforme o modelo aristotélico.

O animador inglês Richard Williams relata sua experiência com o cinema de animação, e o seu caminho entre a autoconfiança de sentir-se um animador revolucionário e a constatação do desconhecimento das técnicas e princípios desenvolvidos pelos artistas de Hollywood, principalmente da Disney. Ele reflete:

Enquanto eu estava fazendo *The Little Island* eu havia assistido ao relançamento de *Bambi*, mas desde que eu me considerava um revolucionário no campo da animação, havia rejeitado o filme como convencional. Mas quando finalizei meu filme, assisti a *Bambi* novamente, eu quase rastejei, sobre minhas mãos e joelhos, para fora do cinema. ‘Como eles fizeram isso?’ Eu já tinha aprendido o bastante para perceber que eu realmente não sabia nada!<sup>18</sup>

O artista relata que levou o animador da Disney, Ken Harris, para a Inglaterra com a finalidade de auxiliá-lo a desenvolver a sua técnica de animação, e a de outros animadores ingleses, tendo também entrado em contato com vários artistas da Disney, ainda com o intuito de conhecer a experiência do estúdio no desenvolvimento do cinema de animação. Conforme Williams, o animador da Disney, Milt Kahl, sintetizou assim a proposta de animação do estúdio – “Nossa animação difere de qualquer outra porque ela é crível. As coisas têm peso e os personagens têm músculos e lhes damos a ilusão de realidade.”<sup>19</sup>

É em relação a essa proposta de dar credibilidade ao mundo da animação que as experiências desenvolvidas na série *Silly Symphonies* ganham importância. Foi nessa série que os artistas da Disney desenvolveram as técnicas que permitiram uma verdadeira revolução no meio. O grande mérito de *A Dança dos Esqueletos* é exatamente o fato de não existir nem uma história para ser contada e nem um personagem principal para ser representado. Com isso o animador, no caso Ub Iwerks, ganhou espaço para criar com liberdade. Ou seja, não existia a pré-determinação de que deveria ser feito isto ou aquilo, ou que o personagem – especialmente no caso do Mickey – não poderia fazer isso ou deveria fazer aquilo.

Em *A Dança dos Esqueletos* já aparece o primeiro grande atributo da série *Silly Symphonies*: o desenvolvimento do princípio do *staging*. E isso está

<sup>18</sup> WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: a manual of methods, principles, and formulas for classical, computer, games, stop motion, and internet animators*. London: Faber & Faber, 2001. p.1. No original, “While I was making *The Little Island* I had seen a re-release of *Bambi*, but since I'd considered myself a revolutionary in the field of animation, I'd rejected the film as conventional. But when I finished my film, I saw *Bambi* again, and almost crawled out of the theatre on my hands and knees. 'How did they ever do that?' I'd learned just enough to realise that I really didn't know anything!”

<sup>19</sup> WILLIAMS. p. 5. No original, “One of the most important things Milt said was: 'Our animation differs from anyone else's because it is believable. Things have weight and the characters have muscles and we're giving the illusion of reality.'”

diretamente vinculado ao fato de ter sido escolhida a música como cerne para a série. A obra musical, que, por si mesma, leva o ouvinte a experimentar os sentimentos e paixões, notadamente dentro do gênero da música programática – pois foi desenvolvido com esse objetivo –, será no filme disneyano o aglutinador dos elementos expressivos, adquirindo ela mesma uma função cinematográfica tão importante quanto o enredo e a animação. A música em Disney deixa de ser um mero elemento de composição e torna-se o elo capaz de ligar o universo sonoro ao imagético, potencializando a fruição estética do filme e levando, principalmente com os longas-metragens, o espectador ao êxtase. Evidentemente, no primeiro *Silly Symphony* isso ainda é incipiente, mas a série atingirá várias vezes o ápice dessa proposta, dando ao cinema de animação algumas das suas obras-primas, e inúmeras seqüências inesquecíveis.

O segundo filme da série, *El Terrible Toreador* (EUA, 1929), não foi tão impactante quanto o primeiro, apresentando problemas graves, mesmo para a época, sendo considerado por alguns como um dos mais fracos filmes da Disney. Entretanto, deve-se considerar que essa série foi criada, também, para as experimentações. Além disso, o estúdio nunca deixou de atender à expectativa do público. Conforme nota Richard Williams:

O brilhante animador Ward Kimball, que animou o Grilo Falante em *Pinóquio* e os corvos em *Dumbo*, uma vez me disse, ‘Você não tem idéia do impacto que tinha sobre o público, naquele tempo, aqueles desenhos repentinamente falando e fazendo ruídos. As pessoas enlouqueciam com aquilo’.<sup>20</sup>

No início do cinema sonoro, o mais importante, ao menos para o público, era que o filme mostrasse as canções de modo interessante e convincente, ou seja, persuadindo que os personagens – quer fossem animais, plantas, ou outros – dançavam e cantavam e/ou tocavam as músicas. Foi com esse espírito que os primeiros filmes foram desenvolvidos. Isso, porém, não satisfazia a ânsia por

---

<sup>20</sup> WILLIAMS, p. 18. No original, “The brilliant Ward Kimball, who animated Jiminy Cricket in *Pinocchio* and the crows in *Dumbo*, once told me, ‘You can have no idea of the impact that having these drawings suddenly speak and make noises had on audiences at that time. People went crazy over it.’”

desenvolvimento técnico que havia se acentuado em Walt Disney desde a série Oswald, mas principalmente a partir do sucesso de Mickey.

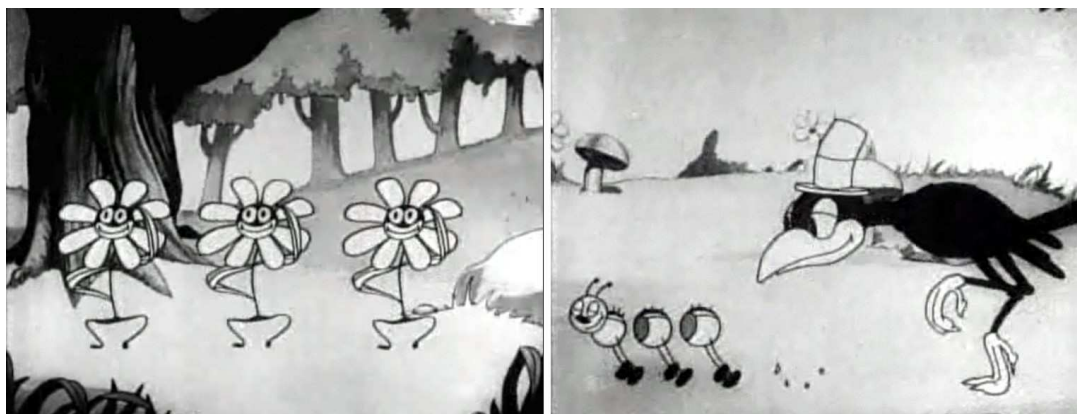


Fig. 093 – Disney – *Springtime* (EUA, 1929).

O terceiro filme da série, *Springtime* (EUA, 1929), introduz um dos temas preferidos de Disney – a celebração da natureza. Nesse filme, animais e plantas dançam acompanhando a batida da música, enquanto a natureza – ou a cadeia alimentar – segue o seu próprio ritmo. Como exemplo, uma *gag*, muitas vezes repetida e aperfeiçoada nos curtas-metragens da série, mostra uma ave caçando uma lagarta que tem seu corpo dividido, como se cada seguimento composto por um corpo e um par de pernas fosse um ente autônomo, sendo a *gag* construída a partir desta premissa (Fig.093). Lançado em outubro de 1929, *Springtime* foi o primeiro filme a compor a série das quatro estações da *Silly Symphonies*. Em Janeiro de 1930, chegou aos cinemas o sexto *Silly Symphony* e o segundo com o tema das estações, *Summer* (EUA, 1930), seguido por *Autumn* (EUA, 1930), lançado em fevereiro, e que foi o último *Silly Symphony* a ser dirigido por Ub Iwerks. O oitavo filme da série, *Cannibal Capers* (EUA, 1930), já apresentou nos créditos o diretor Bert Gillett. *Arctic Antics* (EUA, 1930), lançado em junho, foi o último *Silly Symphony* a apresentar, nos créditos, Ub Iwerks como diretor. *Winter* (EUA, 1930) foi o décimo quarto *Silly Symphony* e o último com o tema das quatro estações. Lançado em outubro de 1930, também foi dirigido por Gillett.

O início de 1930 é um dos mais importantes momentos da história de Walt Disney e de seu estúdio. Contratado por Pat Powers e alegando divergências artísticas, Ub Iwerks optou por deixar Disney para iniciar a sua própria série. Walt Disney se viu, repentinamente, sem dois dos seus principais homens, pois a saída

de Iwerks foi logo acompanhada pela de Carl Stalling<sup>21</sup>. Essa fase foi a principal prova da capacidade de Walt Disney de gerenciar graves crises, pois na primeira delas quando perdeu o personagem Oswald para Mintz, Disney ainda contava com o seu principal animador e amigo, Ub Iwerks que, desde a série *Alice*, havia se tornado o homem chave da animação do estúdio. Agora, ele contava apenas com a sua experiência, com o seu irmão Roy e com jovens animadores. Walt Disney não se deixou abater. Assinou um novo contrato de distribuição com a Columbia Pictures, e, ao final de 1930, o estúdio já comemorava o sucesso internacional de Mickey.

Após a saída de Iwerks, em 1930, o estúdio rapidamente teve de se reestruturar, em novas bases. Os artistas e animadores que ficaram, e os que foram contratados depois, tiveram que assumir novas e amplas responsabilidades. Na falta de Iwerks, os artistas passaram a exercer parte das funções que ele realizava, dentro de suas possibilidades, sendo encaminhados por Disney para as áreas para as quais demonstravam maior habilidade e aptidão. Disney, durante os anos de 1930, levou ao extremo a divisão de tarefas iniciada pelos estúdios Barré-Nolan e por Bray.

O aprimoramento e a especialização de sua equipe relacionava-se diretamente ao aperfeiçoamento das técnicas narrativas lapidadas na série musical. O desenvolvimento e a animação dos personagens é sempre um dos pontos mais estudados e comentados nos filmes de Walt Disney e é realmente uma das características fundamentais de seus filmes. Uma das mais importantes contribuições do estúdio Disney para o cinema de animação foi a utilização efetiva do ambiente da ação, ou melhor dizendo, do uso do cenário como recurso expressivo. É claro que, de uma maneira ou de outra, esse recurso sempre foi utilizado. Em *A Dança dos Esqueletos*, Ub Iwerks criou um cenário que espelhava e amplificava a atmosfera criada pela música de Carl Stalling: o *background* deixou de ser visto apenas como o segundo plano, no qual a ação se desenrola, e passou a ser pensado e trabalhado como um dos principais elementos expressivos do filme. A boa e intuitiva recepção do público mostrou a importância daquela descoberta.

---

<sup>21</sup> Carl Stalling saiu uma semana após a saída de Iwerks. Para seu lugar foram contratados dois músicos formados pela escola de música da UCLA: Leigh Harline e Frank Churchill. Conforme: [www.disneyshorts.toonzone.net/years/1930/index.html](http://www.disneyshorts.toonzone.net/years/1930/index.html)

Os *Pássaros e suas Plumagens* (*Birds of a Feather*, EUA, 1931), com suas cenas e seqüência ricas e variadas, é um dos melhores exemplos de como os artistas de Disney superaram a saída de Ub Iwerks e de Carl Stalling, no espaço de apenas um ano, alcançaram e, em alguns aspectos, ultrapassaram o patamar deixado por Iwerks. A proposta de interação entre a música e o desenho animado foi vista por Eisenstein, que examinou a cena do pavão, em um de seus artigos, nos quais analisou a “nova questão” da relação entre imagem e música nos filmes. Ao analisar a música “Barcarola” (tema do filme de Disney) e as imagens invocadas por ela, Eisenstein sugere que se retire (das cenas da música que sugerem Veneza) “apenas os movimentos de aproximação e afastamento das águas”. Deste modo, para ele, nos afastamos imediatamente da série de fragmentos de ilustração “e nos aproximamos de uma resposta para o *movimento* interno de uma barcarola *sentido interiormente*”<sup>22</sup>.

O número de imagens “pessoais” que surgem a partir deste movimento interno é ilimitado. E todas irão refletir este movimento interno, porque todas se basearão na mesma sensação. Isto inclui até a ilustração engenhosa da “Barcarola” de Offenbach pelas mãos de Walt Disney,<sup>6</sup> onde a solução visual é um pavão cuja cauda reverbera “musicalmente”, e que olha para o lago para lá encontrar os contornos idênticos das penas opalescentes de sua cauda, reverberando de cabeça para baixo.<sup>23</sup>

O cineasta russo, como se vê, concentra a sua análise sobre as nuances da animação da cauda do pavão. E continua:

Todas as aproximações, retrocessos, ondulações, reflexos e opalescências que vieram à mente como uma essência adequada a ser retirada das cenas venezianas foram preservadas por Disney de acordo com o movimento da música: a cauda aberta e seu reflexo se aproximam e se afastam de acordo com a proximidade, do lago, da

---

<sup>22</sup> Grifos do autor.

<sup>23</sup> EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2002, p. 109.

cauda aberta em leque — as penas tremulam e reverberam — e assim por diante.<sup>24</sup>

Afirmando a solução encontrada pelos artistas da Disney, Eisenstein conclui:

O importante neste caso é que a imagem de modo algum contradiz o "tema do amor" da "Barcarola". Apenas neste caso há uma substituição dos "supostos" amantes por um traço característico dos amantes — uma opalescência sempre em mutação de aproximação e afastamento um do outro. Em vez de um retrato literal, este traço tornou possível uma base de composição tanto para o estilo de desenho de Disney nesta seqüência, quanto para o movimento da música.<sup>25</sup>

Essa breve e interessante análise denota a importância estabelecida pelo trabalho de Walt Disney e de seus colaboradores no meio cinematográfico, já no início dos anos de 1930, e esse olhar especial, lançado sobre *Os Pássaros e suas Plumagens*, por Eisenstein, reitera a necessidade de se compreender com profundidade este filme, e por extensão, a obra de Disney.

O filme inicia com um *traveling* tão suave quanto o deslizar dos cisnes que aparecem no lago, em completa sintonia com a música que dá ao espectador a sensação de contemplação da cena intensamente bucólica. Outro plano, e agora vê-se um pavão que, ao ritmo da mesma música, caminha com o seu ar soberbo, literalmente se pavoneando, enquanto se admira através do reflexo de sua imagem no lago plácido. Um patinho aparece, observa o desfile e faz uma careta que abala o ego da ave vaidosa. Outro plano, e um casal de pássaros-liras reveza-se para tocar as liras de suas caudas. O som de suas liras marca a mudança de ritmo e do plano horizontal – a partir dessa cena, um compasso mais rápido e mais alegre vai descobrindo através de um *traveling* vertical vários pássaros e outros animais que vivem em uma árvore.

Os sons diferentes dos diferentes pássaros passam a ser o som mais importante e mais vivo da trilha sonora, ressaltando a diversidade dos pássaros mostrados, e dando uma leveza às *gags*, mesmo quando um pica-pau devora

---

<sup>24</sup> EISENSTEIN, 2002, p. 109.

<sup>25</sup> EISENSTEIN, 2002, p.109.

uma lagarta que se divide em várias partes enquanto inutilmente tenta fugir (Fig. 094, quinto quadro<sup>26</sup>).



Fig. 094 – Disney – Os Pássaros e suas Penas (*Birds of a Feather*, EUA,1931).

O filme segue nesse ritmo pastoril, com as imagens comentando a música, ou vice-versa. Em seguida, surgem corujas cantando à maneira dos trios de jazz, um corvo roubando uma minhoca, que seria o alimento dos filhotes de um outro pássaro, e a minhoca escapando de tornar-se o alimento dos filhotes do corvo e sendo perseguida por uma galinha e seus pintinhos, com a música assumindo um ritmo de música folclórica americana<sup>27</sup>. A seqüência da galinha, uma das mais divertidas, apresenta um interessante *close-up* da galinha que se aproxima do primeiro plano – em uma instigante animação em profundidade. A próxima seqüência marca a quebra do ritmo bucólico. A sombra ameaçadora de uma águia (ou gavião) persegue um pintinho que não conseguiu acompanhar a ninhada, sendo agarrado por uma da ave de rapina. O inusitado então acontece: o corvo, que nas cenas anteriores parecia ser um dos “vilões”, reúne os seus companheiros, dando início a um fascinante ataque contra a águia, com direito a

<sup>26</sup> Cf. A gag em *Os Pássaros e suas Plumas* e em *Springtime* (Fig.093).

<sup>27</sup> A cena remete ao filme *Hen Hop*, de Norman McLaren / National Film Board (Canadá, 1942)

formações táticas e coreografias bem planejadas, em belas cenas de vôo e de ataque aéreo, com o uso magistral da perspectiva e do *timing*, culminando com o salvamento do pintinho seqüestrado.

O filme apresenta uma seqüência que pode ter sido uma das inspirações que levaram Disney a realizar *O Patinho Feio* (*The Ugly Duckling*, EUA, 1931): o pintinho, vendo sua família em prantos, por supor que ele havia morrido, ajoelha-se à moda dos grandes dramas do cinema da época e chama por sua mãe (Fig.094, penúltimo e último quadro). O filme termina com o reencontro da família e com a volta do ritmo alegre e caipira. *O Patinho Feio*, lançado em dezembro de 1931, é considerado um dos primeiros filmes animados a se destacar, com sucesso, na tentativa de criar empatia entre um personagem animado e o público, e a seqüência final de *Os Pássaros e suas Penas*, filme lançado em fevereiro de 1931, deve ter dado a Walt Disney a certeza dessa possibilidade.

O estilo Disney, muitas vezes identificado apenas pelas características físicas dos personagens, é um complexo entrelaçamento entre a aparência do personagem e a sua individualidade, sempre vinculada à criação de um universo próprio, que abriga a vida inventada pelos artistas.

Para compreender com mais profundidade esse estilo, é essencial determinar a origem, em Disney, do desejo de ultrapassar o nível de identificação por simpatia<sup>28</sup>, entre o personagem e o espectador, estabelecendo um vínculo por empatia<sup>29</sup>. Essa mudança marca os primeiros passos do estúdio em direção à narratividade clássica, estabelecendo a necessidade do *pathos*<sup>30</sup>, o único caminho para alcançar a purificação através da catarse<sup>31</sup>, base da narrativa clássica (tragédia grega) e do cinema clássico desenvolvido a partir desse

<sup>28</sup> Conforme Dicionário Aurélio Eletrônico: 3.Sentimento caloroso e espontâneo que alguém experimenta em relação a outrem. Esse nível já havia sido alcançado por alguns personagens, sendo que o gato Félix e o Mickey Mouse foram os que obtiveram maior êxito, respectivamente no cinema silencioso e no sonoro.

<sup>29</sup> 1.Psicol. Tendência para sentir o que sentiria caso estivesse na situação e circunstâncias experimentadas por outra pessoa. Conforme Dicionário Aurélio Eletrônico.

<sup>30</sup> Conforme Dicionário Aurélio Eletrônico: patos1- [Do gr. páthos.] - Substantivo masculino de dois números. 1.O patético expresso na fala, em escritos, acontecimentos, etc.: o patos das tragédias gregas.

<sup>31</sup> Conforme Dicionário Aurélio Eletrônico - catarse: (ss) [Do gr. kátharsis.] Substantivo feminino. 1.Purgação, purificação, limpeza. 3.Psicol. Efeito salutar provocado pela conscientização de uma lembrança fortemente emocional e/ou traumatizante, até então reprimida. 4.Teatr. O efeito moral e purificador da tragédia clássica, conceituado por Aristóteles (v. aristotelismo), cujas situações dramáticas, de extrema intensidade e violência, trazem à tona os sentimentos de terror e piedade dos espectadores, proporcionando-lhes o alívio, ou purgação, desses sentimentos: “tragédia [o Hamlet, de Shakespeare] sem catarse que, ao lento cair do pano, só nos deixa, como objeto de meditação e fruto amargo, uma interminável fila de interrogações...” (Augusto Meyer, *A Chave e a Máscara*, p. 11).

conceito. A disparidade entre o personagem do *cartoon* animado e o ator dramático real, do teatro ou do cinema, dá a noção dos obstáculos que os artistas do estúdio tiveram que superar para tornar realidade o cinema de animação proposto por Walt Disney.

O *Patinho Feio* foi, nesse sentido, o filme mais importante feito durante o contrato de distribuição com a Columbia Pictures, entre 1929 e 1932. Solomon observa que esse período é geralmente esquecido e ignorado pela crítica e pelos historiadores, muito mais pela qualidade e visualidade dos filmes do período seguinte do que por qualquer problema real relativo aos filmes dessa fase<sup>32</sup>. O filme é baseado no conto O Patinho Feio, de Hans Christian Andersen, que teve também outra versão realizada em 1939 pelo estúdio, sendo o único desenho animado de Disney que recebeu uma segunda versão. A comparação entre as duas versões é interessante não apenas como comprovação do desenvolvimento técnico e estilístico do estúdio, mas também como confirmação da qualidade que os artistas do estúdio já haviam alcançado no início da década de 1930, sendo aquele filme um dos melhores *cartoons* do período.

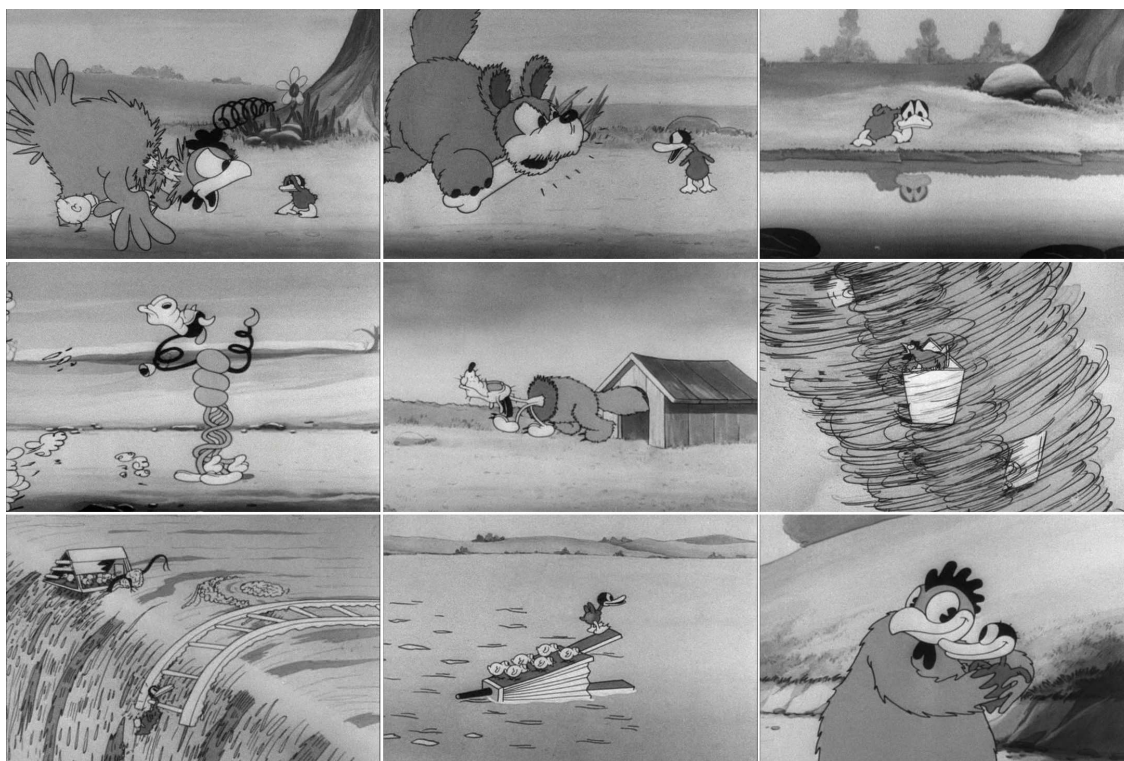


Fig. 095 – Disney – O Patinho Feio (*The Ugly Duckling*, EUA, 1931).

<sup>32</sup> SOLOMON, p.44.

A primeira versão de *O Patinho Feio* foi um dos primeiros e fundamentais passos que levaram Disney ao desenvolvimento de personagens mais complexos a partir, principalmente, de *Os Três Porquinhos* (*Three Little Pigs*, EUA, 1933). A primeira diferença entre as duas versões é que, na primeira versão, o patinho é mesmo um patinho e não um pequeno e desgarrado cisne. A mãe do patinho é uma galinha, e claro, seus irmãos são pintinhos. Na segunda versão, mais fiel à obra de Andersen, os outros membros da família são patos.

No primeiro filme, quando o patinho nasce, a rejeição é imediata mas o patinho já começa a se cuidar, demonstrando grande independência, ao contrário dos pintinhos que estão sempre sob as asas da mãe, ou então se aproveitando da maior habilidade do patinho em achar alimentos. A galinha e os pintinhos são os personagens que realmente rejeitam o patinho que, em nenhum momento demonstra ter consciência de que é diferente. Os outros personagens que aparecem – a vaca, o cachorro e o sapo – assustam o patinho, sem terem esta intenção: a vaca apenas muge; o cão rosna porque está roendo um osso e por instinto, o defende (Fig. 095, segundo quadro); e o sapo foge, quando se assusta. Logo depois, o patinho se aproxima da beira do lago, chorando. Em nenhum momento fica claro que ele tenha se achado diferente. O patinho faz uma careta para a sua imagem no lago, mas nessa seqüência nem o *timing* e nem o *acting* funcionam adequadamente. A informação de que ele se sente feio é anterior ao filme e à seqüência que deveria representar essa descoberta, pois essa já está contida no pré-conhecimento da história de Andersen e, é claro, no próprio título da história. Nessa seqüência, verifica-se ainda uma grande deficiência do princípio do *staging*: a animação não conseguiu encenar com eficácia a ação. Contudo, o espectador *sabe* que o personagem se sente rejeitado e se comove quando ele começa a chorar, desolado. Principalmente, devido ao eficiente uso da música, bastante dramática e melancólica, que consegue complementar o *staging* pouco eficiente, com seu tom comovente, atingindo o pretendido apelo patético<sup>33</sup>.

A partir desse ponto a adaptação disneyana do conto de Andersen se afasta completamente do original. O personagem percebe a chegada de um

---

<sup>33</sup> Conforme Dicionário Aurélio: [Do gr. *pathetikós*, pelo lat. tard. *patheticu*.] Adjetivo. 1. Que comove a alma, despertando um sentimento de piedade ou tristeza; confrangedor, tocante: 2. Que revela forte emoção; apaixonado: apelo patético; gesto patético.

ciclone e corre para avisar a sua família. Nessa seqüência acontecem várias *gags* originadas pela ação do ciclone, como uma vaca que é, literalmente, enrolada e um cachorro que tem a metade dos seus pelos aparados pelo ciclone (Fig. 095, quarto e quinto quadros, respectivamente).

O patinho consegue avisar a sua família, que se protege, mas o deixam de fora da casinha que acaba sendo levada pelo ciclone. A galinha é atirada para fora da casinha. A galinha e o patinho seguem o ciclone, desesperados. A galinha, ao chegar às margens do rio pára, mas o patinho se atira na água para alcançar os pintinhos que continuam na casinha, atirada ao rio pelo ciclone. Em uma seqüência digna do cinema griffithiano<sup>34</sup>, na qual o tempo está subordinado à ação, se vê a casinha descendo perigosamente em direção à cascata, a galinha desesperada, o patinho nadando contra o tempo, contra os obstáculos e contra a correnteza para salvar os seus irmãos em uma cena com *gags* bem divertidas, mas sem perder o ritmo da ação. No final, a recompensa – o patinho é abraçado pela galinha que, finalmente, o aceita.

O *Patinho Feio* é um exemplo significativo da evolução dos artistas do estúdio e da correta opção de Disney em privilegiar o desenvolvimento do princípio do *staging*. Walt Disney era reconhecido por ser um bom contador de histórias, e, certamente por isso, logo compreendeu que filmes como *Os Pássaros e suas Plumas* e *Os Castores Trabalhadores* (*The Busy Beavers*, EUA, 1931), fundamentados na trilha sonora e na música, não seriam capazes de promover o desenvolvimento das técnicas narrativas para a animação.

Mesmo apresentando alguma carga dramática, com várias *gags* pontuando as histórias, quase a totalidade da ação era apenas pretexto para a apresentação de números musicais e outras atividades suportadas pelo som sincronizado, ou seja, eram apenas um aproveitamento mais elaborado da novidade apresentada por *Steamboat Willie*, sem desconsiderar a importância que a música assumiu nesta série a partir de *A Dança dos Esqueletos*.

Em *Os Castores Trabalhadores*, a trilha sonora em conjunto com os gritos e sons que os castores emitem enquanto trabalham marcam o ritmo da ação, que é desenvolvida como um musical. Na segunda parte, uma tempestade ameaça

---

<sup>34</sup> A seqüência da correnteza remete à antológica cena de Griffith, também de salvamento, de *Way Down East* (EUA, 1920), na qual David Bartlett (Richard Barthelmess) corre através do gelo do rio que se fragmenta para salvar a mocinha Anna Moore (Lillian Gish).

romper o dique, obrigando um dos castores a tentar conter a água com o seu dedo, o que não é suficiente<sup>35</sup>. A força da água consegue romper a barragem rústica. Uma grande árvore, cortada pelo castor, caindo sobre o leito do rio cria um novo dique. A música torna-se mais dramática com o início da chuva e a tentativa do castor de salvar o dique, mas em nenhum momento o espectador é convencido de que o castor está preocupado ou temendo por sua vida. As *gags* são interessantes e as situações bem construídas, mas a encenação não funciona, denunciando a deficiência do *staging*. O ritmo e a tensão conseguidos através das seqüências de ação, principalmente aquela do rio, levam o espectador a se identificar apenas parcialmente com o personagem. Não foi criado um vínculo sensível entre o espectador e o personagem, pois este não consegue passar ao espectador, através da atuação (*acting*), nem suas expectativas nem os seus temores. O filme é interessante, mas não consegue envolver e, menos ainda, comover o espectador<sup>36</sup>.

Em *Os Pássaros e suas Plumias*, a trilha sonora também é o motivo do filme, mas as cenas de ação, como o seqüestro do pintinho, a batalha aérea, o salvamento heróico e o final melodramático já apresentam uma construção mais clássica e uma seqüência narrativa que enriquece as possibilidades surgidas a partir de *A Dança dos Esqueletos*. Ainda não existe um herói ou um protagonista propriamente identificados, mas existem as situações características de heroísmo a partir da segunda parte do filme, que certamente trazem os elementos indispensáveis para a identificação do público com os personagens. Nesse filme, a situação está mais bem definida, o personagem não está lutando contra as forças da natureza e sim contra um “vilão” identificado, a vítima é salva por outros pássaros, que, desse modo, atuam como “heróis” e restabelecem a ordem.

*O Patinho Feio* se diferencia a partir da seqüência inicial dos *Silly Symphonies* precedentes, nos quais a música era o principal elemento do filme. A partir do título, já está claro que existe um personagem principal. A própria opção

---

<sup>35</sup> Ao contrário daquela história do menino holandês que conseguiu evitar o rompimento de um dique enfiando o dedo no buraco do dique: “Qualquer criança na Holanda morre de medo só de pensar num vazamento dos diques. Peter compreendeu o perigo imediatamente. Se a água passasse por um buraco qualquer, de pequeno ele logo se tornaria grande, e todo o país seria inundado. O menino prontamente percebeu o que deveria fazer. Jogou fora as flores, desceu a encosta lateral do dique e enfiou o dedo no furo”. Conforme [www.linkdobebe.com.br/Contos/o%20pequeno%20heroi%20da%20holanda.htm](http://www.linkdobebe.com.br/Contos/o%20pequeno%20heroi%20da%20holanda.htm)

<sup>36</sup> Note-se que a deficiência de *acting* percebe-se apenas quando comparada aos filmes realizadores a partir do maior desenvolvimento deste princípio da animação, incrementado a partir desse filme (*O Patinho Feio*).

de se basear em uma história conhecida já estabelece um elo entre o personagem e seu público. Disney ainda não tem o domínio dos elementos que levam o espectador a se comover, do qual ele será o grande desenvolvedor e um dos maiores mestres. *O Patinho Feio* segue a estrutura da narrativa clássica, com a apresentação do personagem, um acontecimento que traz uma reviravolta e um desfecho emocionante. Ao contrário do teatro, da literatura ou do cinema de Griffith, a animação ainda não tinha o domínio de todos os elementos que permitissem a identificação do espectador com o protagonista. Desse modo, Disney utiliza os elementos ao seu alcance para buscar uma cumplicidade, estabelecendo um pacto com o público, que irá compreender as ações, mesmo quando estas não estão bem representadas, de modo semelhante ao teatro que os filhos representam na escola. Assim, o personagem principal, usando um recurso do teatro, e que já havia sido introduzido na animação desde Winsor McCay, olha diretamente para o espectador, buscando sua participação. Nesse filme, a proposta de Disney avança: ele não quer apenas a participação e atenção do espectador, ele precisa que o espectador se identifique e se comova com a sorte do personagem. *O Patinho Feio* atingiu seu objetivo com louvor, considerando-se as técnicas e os recursos que estavam ao alcance dos artistas, naquele período. Para ultrapassar esse patamar, seria necessário desenvolver novas pesquisas que aprimorassem a técnica narrativa, notadamente em relação à animação e ao visual das histórias, principalmente as técnicas e os princípios, tais como a atuação (*acting*), a encenação (*staging*), o ritmo (*timing*) e o apelo (*appeal*).

O segundo *Silly Symphony* a ser lançado pela United Artists, *Só Cachorros*<sup>37</sup> (*Just Dogs*, EUA, 1932) já apresentou um considerável distanciamento do estilo *rubber hose*. Nesse curta, estrelado por Pluto, aparecem vários cachorros de várias raças diferentes, que apresentam um bom avanço na individualização das personalidades, principalmente considerando-se a grande quantidade de cachorros, com pequenas participações, e o fato de que esta individualização não se dá apenas em relação aos aspectos físicos, mas também ao comportamento, ou *acting*: os diversos cachorros são tão diferentes que

---

<sup>37</sup> Esse filme é um dos três únicos *Silly Symphonies* em que aparece algum dos personagens principais de Disney. Os outros foram *A Galinha Sábia* (*The Wise Little Hen*, EUA, 1934), o filme de estréia do Pato Donald, e *Mamãe Pluto* (*Mother Pluto*, EUA, 1936).

revelam muito de suas personalidades. Pluto é apresentado como um cachorro tranqüilo e prudente. O seu companheiro, que, na realidade, é o protagonista da ação, é um cãozinho preto e branco cheio de energia e muito esperto. É esse cãozinho que liberta Pluto e todos os outros cães do canil, e é ele quem sustenta a história, criando a maior parte das *gags* e situações de conflito. Outro personagem que deve ser destacado é o cãozinho que vê Pluto e seu companheiro apreciando um enorme osso e avisa aos demais cachorros, iniciando uma perseguição e a disputa pelo osso. A animação desse personagem conseguiu capturar não apenas o andar característico dessa raça, um pequinês, como também um pouco de seu temperamento, reconhecidamente irritadiço e impertinente.

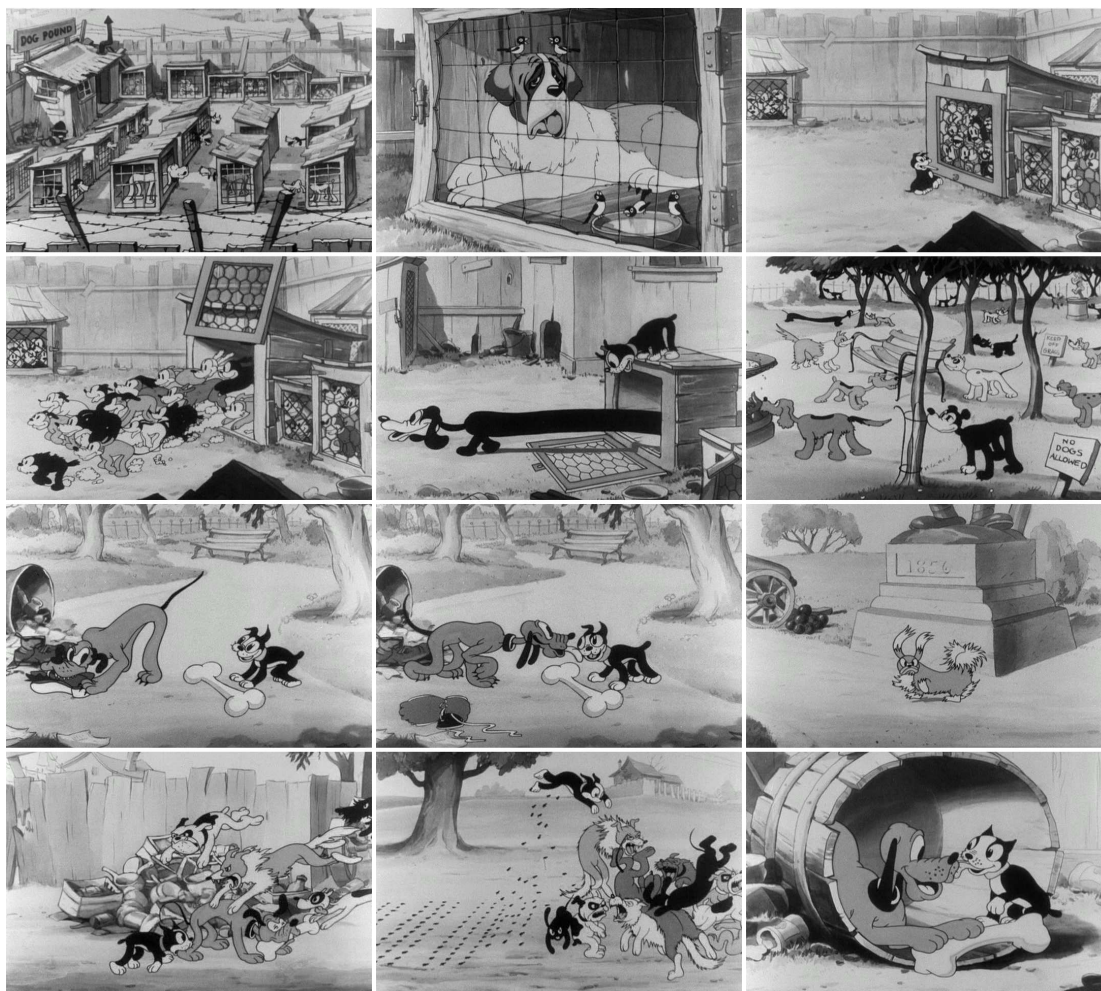


Fig. 096 – Disney – *Só Cachorros ( Just Dogs, EUA, 1932).*

Uma análise mais cuidadosa de *Só Cachorros* comprova que este foi um importante filme de transição entre o estilo de animação *rubber hose* e o estilo já em desenvolvimento no estúdio, mais tarde conhecido como o estilo Disney de animação. Alguns dos princípios fundamentais da animação desenvolvidos pelo estúdio ainda não estão presentes neste filme, passando ao espectador moderno, acostumado a um personagem tão conhecido como o Pluto, um certo estranhamento, por sua dureza e rusticidade. Não fosse por sua aparência, dificilmente se reconheceria ali o mesmo personagem de filmes como *Playful Pluto* (EUA, 1936), *Mamãe Pluto* e *O Elefante do Mickey* (*Mickey's Elephant*, EUA, 1936) que, de acordo com grande parte dos críticos e historiadores de cinema de animação, contém algumas das mais brilhantes e mais bem animadas seqüências da história do desenho animado, por terem apresentado características e soluções que fizeram avançar esta arte.



Fig. 097 – Walter Lantz – *The King of Jazz* ( EUA,1930).

O grande acontecimento de 1932 foi certamente o lançamento do filme *Flores e Árvores* (*Flowers and Trees*, EUA, 1932), o primeiro curta-metragem colorido da Disney e o primeiro filme comercial a utilizar o processo de três cores da Technicolor – *Three-Strip Technicolor system*<sup>38</sup>. Antes de Disney, alguns

<sup>38</sup> EBERT, Carlos. *Cor e Cinematografia*. “A cor esteve presente no cinema desde suas origens. Os primeiros processos consistiam em colorir à mão - um a um, os fotogramas no positivo preto-e-branco. Os filmes realizados desta forma são chamados de "colorizados", em contraposição aos "coloridos", onde as cores são captadas pelo processo fotográfico. Edison experimentou colorizar seus filmes, mas logo abandonou o

estúdios utilizaram outros filmes coloridos, mas apenas em processos duas cores: Os irmãos Fleischer já haviam usado o *two-strip Cinecolor process* em algumas experiências e Walter Lantz havia realizado um segmento de *cartoon* animado inserido no filme *The King of Jazz* (EUA, 1930, Dir. John Murray), estrelado por Paul Whiteman. Esse segmento animado mostra uma versão em *cartoon* do cantor caçando na África e, após uma *gag* em que a bala acerta o leão, tocando seus ossos e seus dentes como se fosse um xilofone, ele é perseguido pelo leão. A seqüência contém ainda outras *gags* e situações interessantes (como uma em que o leão pula em direção ao primeiro plano e outra em que o coelho Oswald aparece dançando ao lado de uma cobra). A animação é atribuída a Walter Lantz.

Walt Disney continuava investindo em melhoria técnica e artística, e isso se refletia em um aumento considerável dos custos de produção:

No final de 1931, a demanda de Disney por melhoria constante tinha levado os custos de um simples *cartoon* de oito minutos para mais de \$13,000 – uma quantia fenomenal para aquele período. (Outros estúdios poderiam gastar \$2,500 em um filme semelhante). Apesar de seu sucesso com o público, o estúdio estava simplesmente quase quebrando, e em 1932, outra inovação elevou ainda mais os custos. Nesse ano, Disney lançou um *Silly Symphony* chamado *Flowers and*

---

processo por este utilizar muita mão de obra e render pouco./Ainda no início do século passado a Pathé francesa colorizava os filmes com a aplicação manual no negativo, quadro-a-quadro, de stencils [sic] coloridos que dotavam as cópias de áreas coloridas. Todos os processos de colorização tinham em comum o fato de serem artesanais, lentos e muito dispendiosos, além de apresentarem cores inteiramente artificiais./Kinemacolor, Chronochrome, UFAcolor, Prizma, Multicolor, Magnicolor, Cinecolor, Sennett Color. Muitos foram os processos de cinematografia a cores [sic] patenteados na Europa e nos EUA. As tentativas mais bem sucedidas de registrar a cor natural durante a fotografia do filme foram desenvolvidas a partir de 1915 nos EUA pela Technicolor. /Primeiramente registrando apenas o verde e o vermelho em duas películas preto e branco pancromáticas, para depois copiá-las num processo de transferência de pigmentos (dye transfer), estes primeiros processos também não conseguiam reproduzir com exatidão as cores naturais. Embora a pele tivesse uma reprodução cromática satisfatória, o céu e o mar eram reproduzidos em tons de cinza ao invés de azul”. Conforme Associação Brasileira de Cinematografia. Disponível em <http://publique.abcine.org.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=5&infolid=215>, acesso 2 jan 2007. II. BREVE HISTÓRICO E DEFINIÇÕES: “O processo recebeu esse nome porque precisava de três tiras de filme para produzir uma escala cromática completa. Em 1928, a Technicolor Company comercializou pela primeira vez a mistura subtrativa de cores, também conhecida como imbibition printing, ainda como um processo de duas cores. O processo Technicolor de três cores foi lançado em 1932. Os corantes usados nesses processos são notáveis porque têm que passar por processos químicos e mecânicos de revelação relativamente suaves. Como resultado, a companhia foi feliz - de um ponto de vista arquivístico - ao escolher corantes de um grupo com boa estabilidade quando em condições de arquivamento no escuro”. Conforme <[www.cinamateca.com.br/download/capitulo2.doc](http://www.cinamateca.com.br/download/capitulo2.doc)>, acesso 2 jan 2007.

*Trees*, que causou uma sensação na indústria por causa de suas cores completas.<sup>39</sup>

O novo processo colorido da Technicolor permitia a Disney a reprodução de uma paleta de cores muito mais rica do que aquela alcançada por qualquer outro processo de duas cores. Além disso, Disney já havia compreendido o enriquecimento expressivo que as cores dariam ao desenho animado. Como observa Lucena Jr.:

Para atingir o que ambicionava com a animação, a cor era imprescindível. Instruíra seus técnicos para pesquisas com nitrato e outras soluções, mas foi a Technicolor que chegou ao sistema de combinação das cores primárias em três tiras de negativo. O processo só veio a estar pronto para filmes de ação ao vivo em 1935 - *The Black Pirate*, de 1926, com o astro Douglas Fairbank [sic], utilizou um processo baseado apenas em duas cores.<sup>40</sup>

O pioneirismo de Disney na utilização dessa tecnologia deve-se também ao fato de que, em 1932, esse processo encontrava-se em estágio experimental e, devido a questões técnicas, não estava disponível para o cinema *live-action*. O principal problema era que o processo exigia três câmeras, e o nível de ruídos dos motores interferia no processo de gravação do som. Entretanto, como o processo de animação filmava um quadro por vez e o som era adicionado posteriormente, o problema do ruído não existia. Na filmagem se poderia também utilizar uma única câmera filmando alternadamente o vermelho, o verde e o azul, compondo-as mecanicamente depois<sup>41</sup>.

O fato de não existir o problema de ruídos durante as filmagens não significa que a adaptação para as cores tenha sido fácil e principalmente sem custos para o estúdio. Disney resolveu refazer *Flores e Árvores*, que já estava em

---

<sup>39</sup> FINCH, p. 28. No original, “By the end of 1931, Disney’s demand for constant improvement had driven the cost of a single eight-minute cartoon to more than \$13,000 - a phenomenal amount for the period. (Other studios might spend \$2,500 on a comparable picture.) Despite its success with the public, the studio was barely breaking even, and in 1932, another innovation drove costs still higher. In that year, Disney released a Silly Symphony called *Flowers and Trees*, which caused a sensation in the industry because it was in full color.”

<sup>40</sup> BARBOSA JUNIOR. p.108. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo. Senac, 2002, citando Bob Thomas, *Disney’s Art of Animation: from Mickey Mouse to Hercules*, cit, p. 45.

<sup>41</sup> Conforme [www.toonzone.net/disneyshorts/years/1932/flowersandtrees.html](http://www.toonzone.net/disneyshorts/years/1932/flowersandtrees.html), acesso em 14 maio 2006.

produção, transformando-o no primeiro filme colorido do estúdio. Roy Disney ficou desesperado, pois metade do filme já havia sido filmada, e ele sabia que o processo de três cores aumentaria consideravelmente os custos sem trazer algum aumento nos adiantamentos. Disney insistiu, argumentando que o apelo adicional das cores poderia aumentar o período de exibição dos filmes, o que eventualmente resultaria em rendimentos mais altos<sup>42</sup>. Roy Disney negociou a exclusividade, por dois anos, para uso do processo em animação, tendo como argumento o considerável aumento dos custos de produção<sup>43</sup>.

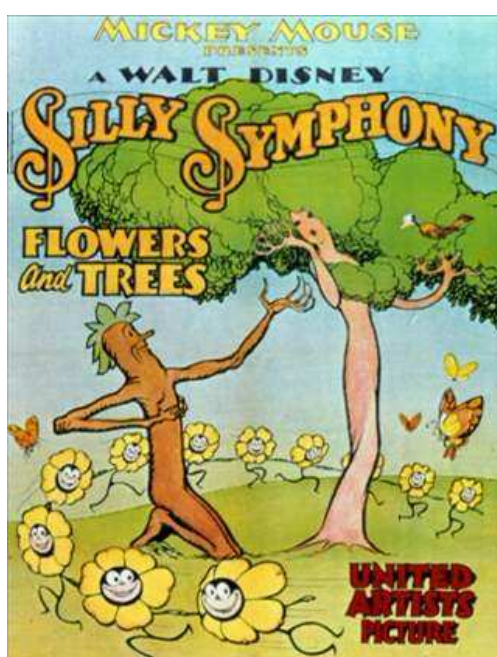


Fig. 098 – Disney – Cartaz de *Flores e Árvores* (EUA,1932).

O desafio de adaptação para as cores não se relacionava apenas ao aumento dos custos e, no caso de *Flores e Árvores*, existia ainda a necessidade da refilmagem em novo suporte. O processo de animação para o filme em branco-e-preto permitia, após lavagem, a reutilização das folhas de acetato por mais duas ou três vezes, antes de elas se danificarem. As novas tintas, que foram formuladas para aderir à superfície lisa do acetato, manchavam o acetato, não

<sup>42</sup> SOLOMON, p.49. No original, “He decided to make “Flowers and Trees,” a short that was already in production, the first color release. Roy was horrified. Half the film had already been shot, and he knew that color would add considerably to expenses without bringing any increase in advances. Walt went ahead, insisting that the added appeal of color would produce longer play dates for the films, which would result in higher revenues—eventually.”

<sup>43</sup> Conforme [www.toonzone.net/disneyshorts/years/1932/flowersandtrees.html](http://www.toonzone.net/disneyshorts/years/1932/flowersandtrees.html), acesso em 14 maio 2006.

permitindo mais sua reutilização, o que, é claro, aumentou os custos. Além disso, os *backgrounds* teriam de ser repintados em cores<sup>44</sup>.

O uso das cores não implicava apenas em alteração de custos. Walt Disney e os artistas do estúdio estavam conscientes de que o uso das cores poderia oferecer um ganho estético, propiciando uma significativa evolução no desenvolvimento narrativo do cinema de animação. O pesquisador Alberto Lucena Júnior analisa o impacto da cores no desenho animado:

O acréscimo desse elemento visual implicava, notadamente para o desenho animado, em novas considerações de *design* e abordagem de animação. Se as cores abriam novas dimensões para o desenho animado, também traziam problemas. 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<sup>45</sup>.

Trabalhar com cores não é mais complexo do que trabalhar com o preto-e-branco e os tons de cinza relacionados. Tecnicamente, na composição e na extensão da paleta de cores, poderia se pensar desse modo. Entretanto, o uso estético e artístico de um e de outro necessita do entendimento de suas possibilidades, vantagens e desvantagens. O desafio das cores não está na afirmação de que as relações entre cores são mais complexas. O desafio para o cinema de animação, e para o cinema de modo geral, era trazer as possibilidades expressivas que o uso das cores ofereciam e que, de certo modo, já haviam sido explorados com sucesso pelas artes pictórica e gráfica.

O que Disney esperava das cores era comparável ao que a trilha sonora já havia proporcionado ao seu cinema de animação: as cores teriam o papel de, ao lado do som, ser o elemento capaz de redimensionar a qualidade narrativa e expressiva dos filmes animados. Em relação aos temas ou à maneira como são trabalhados não houve mudança significativa – os mesmos elementos narrativos, e mesmo alguns personagens, já estavam presentes em filmes anteriores, como

---

<sup>44</sup> SOLOMON, p. 49.

<sup>45</sup> BARBOSA JUNIOR. p.109.

exemplo, as flores que brincam e dançam, que já apareciam em *Springtime* (Fig. 093). A presença da cor marcou a história da Disney e fez com que os filmes contemporâneos a *Flores e Árvores*, mesmo do próprio estúdio, parecessem mais velhos do que realmente eram. É o caso de *Só Cachorros*.

A história de *Flores e Árvores* inicia com o amanhecer em um bosque. Algumas árvores iluminadas pela luz amarela e quente dos primeiros raios da manhã podem ser vistas logo na primeira cena. Um passarinho preto desperta, saltando de seu ninho e espreguiçando-se, no que é logo seguido pelas árvores, que repetem o gesto. A melodia que acompanha a seqüência inicial enfatiza a suavidade do despertar das plantas e complementa a sensação de tranqüilidade, pontuando o bucolismo desse filme, ao mesmo tempo cativante e extravagante. Os primeiros raios da manhã são valorizados tanto pela luz mais forte em um dos lados dos corpos, quanto por suas sombras e pelas sombras projetadas. Destaca-se nessa seqüência inicial, o cuidado com que foi tratada pelos artistas e pelos animadores, tendo recebido um tratamento diferenciado com o propósito de captar os tons e o ritmo de uma manhã ensolarada. Não se deve desconsiderar que esse foi o primeiro filme colorido do estúdio, sendo a primeira prova para a sensibilidade dos artistas para o uso das cores em um filme. Por falta de tempo, ou mesmo de atenção, o filme contém algumas falhas que não o comprometem, mas que devem ser notadas, como por exemplo, quando árvore “mocinho” aparece pela primeira vez, sua sombra está desenhada no *background*, não sendo animada. Desse modo, quando ela se movimenta a sombra continua estática. Talvez isso nem tenha chamado a atenção do espectador, principalmente o da época, fascinado pela beleza das imagens e com as cores tão vívidas e vibrantes, e até mesmo pelo fato de se tratar de uma cena curtíssima, em que a ação se concentra na parte superior do quadro. Na cena seguinte, onde é apresentado o tronco cinzento, o vilão da história, a sombra deste é animada. Nas outras seqüências, ora não aparecem sombras – como naquela das flores se exercitando, ora aparecem e são animadas, como aquela dos cogumelos se exercitando. Quando a árvore “mocinha da história” aparece se maquiando, ela não tem sombra, mas tem o seu reflexo na água animado. Essas cenas destacam alguns dos fatos que levaram o estúdio a empregar artistas cada vez mais especializados em trabalhos e efeitos especiais, como

animação de sombras, ventos, águas e outros. Desse modo, o filme se destaca também pela animação das plantas – flores, árvores e cogumelos – que recebem as características antropomórficas próprias do cinema de Disney. Deve-se ressaltar que a aplicação das sombras projetadas está diretamente ligada a um dos fundamentos do cinema de animação, ou seja, o aprimoramento da representação e do uso do espaço narrativo para alcançar a realidade daquele ambiente e dos seres que o habitam, fundamentos vinculados ao princípio do *staging*.

A especialização do estúdio torna-se a cada dia mais aprimorada. Disney buscou contratar os melhores animadores e artistas, investiu na formação de novos artistas e principalmente, procurou dar a cada um deles um lugar onde ele pudesse contribuir habilidades nas quais tivessem melhor domínio. A atuação de Disney para atrair os artistas de seu interesse é assim resumida por Solomon:

No início da década de 1930, Disney continuou a contratar os melhores artistas e animadores que podia encontrar. Existiam ainda poucos animadores treinados, e sempre que Disney via alguma animação que o impressionava, ele tentava contratar o artista. Ele atraiu para Hollywood proeminentes animadores de Nova York como Grim Natwick, Bill Tytla e Shamus Culhane, com ofertas de salários generosos. Apenas Otto Messmer manteve-se impenetrável às propostas de Disney; ele se recusava a deixar a costa leste<sup>46</sup>.

Uma das características mais importantes de Disney era a capacidade que ele tinha de descobrir talentos específicos dentro de sua própria equipe e remanejá-los, permitindo que trabalhassem próximos ao limite de sua capacidade técnica e criativa.

Uma coisa que contribuiu para a sua inventividade foi a adição à equipe do artista suíço Albert Hurter. Hurter estava imerso nas tradições do folclore europeu e contos de fada do estilo gótico. Desde o momento de

---

<sup>46</sup> SOLOMON, p. 30. No original “*Throughout the early 1930s, Disney had continued to hire the best artists and animators he could find. There were still relatively few trained animators, and whenever Disney saw a piece of animation that impressed him, he would try to hire the artist. He lured prominent New York animators like Grim Natwick, Bill Tytla and Shamus Culhane to Hollywood with offers of generous salaries. Only Otto Messmer remained impervious to Disney's overtures; he refused to leave the East Coast.*”

sua chegada no estúdio, Disney percebeu que Hurter tinha um talento especial e o nomeou para produzir o que ficou conhecido como “desenhos de inspiração” ou “arte conceito”. Isto equivale a dizer que ele passava seu tempo desenvolvendo idéias visuais para futuros projetos e improvisando em temas que poderiam ativar a imaginação dos criadores de história e ou animadores. Como o estúdio continuava progredindo para projetos mais ambiciosos, a presença de Hurter era sentida mais fortemente, e, em 1933, ele projetou os cenários e os personagens principais para aquele que se tornou o maior sucesso de Disney daqueles tempos, o famoso *Os Três Porquinhos*.<sup>47</sup>

*Os Três Porquinhos* (*Three Little Pigs*, EUA, 1933) foi importante não apenas por ter sido um dos maiores sucessos de público da história do desenho animado. O filme é um marco no desenvolvimento do estilo que irá se sagrar e se tornar conhecido como o estilo do estúdio. A valiosa contribuição das idéias visuais de Hurter e o sucesso da (impregnante) canção de Frank Churchill, “Quem Tem Medo do Lobo Mau?” (*Who's afraid of the Big Bad Wolf?*), somaram-se ao trabalho de um novo animador – Fred Moore – para criar esse filme inesquecível. Fred Moore chegou em 1930. Ali, desenvolveu um estilo próprio de animação, que se imporia dentro da equipe, e que o tornaria um dos mais importantes animadores da história da Disney. Conforme a versão mais conhecida, Moore se apresentou ao estúdio, aos 19 anos, levando um portfólio com desenhos feitos, apressadamente, sobre velhas folhas de papelão. Foi contratado imediatamente. Apesar de pouco treino artístico, Moore foi o responsável por algumas das principais inovações no *design* dos personagens da Disney, dando-lhe sua principal característica, desenvolvida ao longo da década de 1930: a aparência agradável e inocente. Segundo Kimball, Fred Moore foi o primeiro animador a abandonar o círculo rígido para desenhar a cabeça do Mickey, dando-lhe

---

<sup>47</sup> FINCH, p. 28. No original “One thing that contributed to their inventiveness was the 1932 addition to the staff of the Swiss-born artist Albert Hurter. Hurter was steeped in the traditions of European folklore and gothic fairy tales. From the moment of his arrival at the studio, Disney realized that Hurter had a special talent and assigned him to produce what became known as “inspiration drawings” or “concept art.” This is to say that he spent his time developing visual ideas for future projects and improvising on themes that might trigger the imaginations of story men or animators. As the studio continued to develop toward more ambitious projects, Hurter's presence was felt more and more strongly, and in 1933 he designed the settings and main characters for what turned out to be Disney's greatest hit up to that time, the famous *Three Little Pigs*.”

bochechas flexíveis, que se moviam quando mastigava ou falava<sup>48</sup>. Conforme Ollie Johnston, Fred Moore se libertou da escola de desenho do estilo *rubber hose* e da forma circular, colocando muito mais *squash* e *stretch* em seus desenhos do que qualquer um antes dele. Johnston acrescenta que a maior contribuição de Fred Moore “foi o tremendo apelo e charme que ele deu a seus personagens. Sob a sua influência, o estilo dos desenhos da Disney mudou, marcadamente, para melhor”<sup>49</sup>.

Em *Os Três Porquinhos*, não se percebem as formas rígidas, que na realidade vinham sendo eliminadas aos poucos desde 1930. Mais importante, porém, é que os personagens reagem à ação de seus movimentos no espaço, ou seja, a ação de andar ou mesmo falar causa reações físicas no corpo do personagem.

O avanço na caracterização ou individualização dos personagens pode ser percebido melhor comparando-se, por exemplo, *Os Três Porquinhos* com *Crianças no Bosque* (*Babes in the Wood*, EUA, 1932). Lançado em novembro do ano anterior, *Crianças no Bosque* é uma adaptação da história de “Joãozinho e Maria” (Hansel and Gretel), dos irmãos Grimm. É interessante perceber que Joãozinho e Maria são representados com trajes típicos da Holanda, que reforça o apelo às lendas européias. O título do filme provém do poema *Babes in the Wood*<sup>50</sup>, que foi popularizado como uma das Histórias da Mamãe Ganso, sendo

---

<sup>48</sup> SOLOMON, p. 50. No original, “In 1930, nineteen-year-old Fred Moore came to Disney with a portfolio of sketches hastily done on old shirt cardboards; he was immediately hired. Although he had little artistic training, Moore quickly became one of the most influential artists at the studio. He was at his best working with any cute or childlike character, such as the Three Little Pigs or Mickey. Kimball recalled that Moore was the first to stop using a hard circle for Mickey's head, giving him flexible cheeks that moved when he chewed or talked”.

<sup>49</sup> SOLOMON, p. 50. No original, “He broke away from the rubber hose and round circle school of drawing and put more squash and stretch in his drawings than others did,” (...) “But his biggest contribution was the tremendous appeal and charm that he gave his characters. Under his influence the style of Disney drawing changed markedly for the better.”

<sup>50</sup> *The Babes in the Wood // My dear do you know,/How a long time ago,/Two poor little children,/Whose names I don't know,/Were stolen away/On a fine summers day,/And left in a wood,/As I've heard people say,/Poor babes in the wood! poor babes in the wood!/Oh! don't you remember the babes in the wood?// And when it was night,/So sad was their plight,/The sun it went down,And the moon gave no light!/They sobbed and they sighed,/And they bitterly cried,/And the poor little things,/They lay down and died./Poor babes in the wood! poor babes in the wood!/Oh! don't you remember the babes in the wood?/And when they were dead,/The robins so red,/Brought strawberry leaves,/And over them spread;And all the day long,/The branches among,/They mournfully whistled,/And this was their song;/Poor babes in the wood! poor babes in the wood!/Oh! don't you remember the babes in the wood?*

( conforme: [www.heatheranne.freeservers.com/rhymes/babesinwood.htm](http://www.heatheranne.freeservers.com/rhymes/babesinwood.htm), acesso 18 mai 2006)

baseado em uma velha lenda inglesa<sup>51</sup>. A primeira coisa que se evidencia no filme é a exuberância dos cenários que retratam o bosque, propositadamente levando os personagens principais a ficarem pequeninos no meio da floresta. Os personagens são desenhados e animados em um estilo de transição entre o *rubber hose* e o estilo clássico da Disney. O filme apresenta um evidente ganho na qualidade dos cenários e em seu uso expressivo: a floresta, muito maior que as crianças visa, criar a sensação de opressão; a entrada para a vila dos anões mostra uma nova e alegre atmosfera, construída através do trabalho e da música. Finalmente, o lado externo da casa da bruxa, nas cores alegres dos doces contrasta com o lado interno, sombrio e lúgubre. Os anões salvam a todos e ajudam a castigar a bruxa. A trilha sonora, que iniciou com uma canção contando a história das crianças perdidas na floresta, volta ao final do filme para ressaltar como a bruxa foi transformada na Rocha da Bruxa (*The Witch Rock*), a imagem que inicia e finaliza o filme. Este *Silly Symphony* evidencia o domínio de Disney sobre a ação de vários personagens – são muitos os anões, os animais que aparecem em várias seqüências e os que estão presos na casa da bruxa. Essa profusão de personagens na tela atendia ao gosto do público da época e certamente criou alguns desafios técnicos que o estúdio soube superar com êxito.

Inovando em relação à prática e ao gosto geral da época, Disney lançou *Os Três Porquinhos*, um filme com apenas quatro personagens. Contrariando, desse modo, a tendência de cenários retratando a natureza e lugares exuberantes, repletos de seres de todos os tipos, que sempre agiam em suas atividades rotineiras, em excelente utilização de animação em ciclos.

A história dos três porquinhos é certamente um dos contos infantis mais conhecidos<sup>52</sup>. Existem várias versões da história, e um conto similar dos irmãos Grimm, no qual o lobo tenta devorar sete cabritinhos e não os três porquinhos. A versão de Walt Disney ajudou a popularizar ainda mais a história, ou pelo menos a sua versão.

O filme foi lançado em maio de 1933 e, de algum modo, o público da época percebeu que estava diante de um filme diferenciado. Em um período em que os filmes, principalmente os *cartoons* animados, costumavam ficar poucos dias em

---

<sup>51</sup> Conforme - [www.en.wikipedia.org/wiki/Babes\\_in\\_the\\_Wood](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Babes_in_the_Wood) - acesso 18 mai 2006.

<sup>52</sup> ASHLIMAN, D. L. University of Pittsburgh. *Three Little Pigs and other folktales of Aarne-Thompson type 12*. Conforme [www.pitt.edu/~dash/type0124.html](http://www.pitt.edu/~dash/type0124.html), acesso em 18 mai 2006.

cartaz e, quando agradavam, ficavam no máximo por algumas semanas, *Os Três Porquinhos* ficou por vários meses nos cinemas. Solomon cita as palavras do animador Chuck Jones ao relatar a sua impressão sobre o filme:

“Eu não estou certo se eu assisti a ‘Os Três Porquinhos’ imediatamente”, comenta Chuck Jones, diretor de *cartoons* da Warner. “Mas quando eu o assisti, percebi que ali estava acontecendo alguma coisa que não tinha acontecido antes. Durante os anos vinte, tudo o que você precisava em animação era ação, e um bom personagem só tinha de parecer bonito. ‘Os Três Porquinhos’ mudou isso provando que não era como um personagem parecia mas como ele se movia que determinava sua personalidade. Todos nós, animadores, estávamos falando depois sobre como ‘Os Três Porquinhos’ estavam atuando.”<sup>53</sup>

Novamente, comparando-se com os filmes anteriores, percebe-se essa mudança. No filme, o Lobo Mau foi animado por Norm Ferguson, que também animava o Pluto, e os Três Porquinhos foram animados por Fred Moore. Moore deu aos seus personagens uma vivacidade que até então ninguém tinha conseguido criar, justamente quebrando uma regra que aparentemente era a mais correta de todas: quando o objetivo era manter a aparência de um personagem, parecia correto que seu desenho sofresse apenas alterações mínimas, exceto em situações extremas, como as gags de esticamento ou aquelas envolvendo o aumento de volume, como um “estouro” do personagem. Entretanto, o excesso de deformação não parecia ser adequado para ações simples, como andar, dançar ou mastigar. Analisando a animação de “*Os três porquinhos*”, quadro-a-quadro, percebe-se a grande variação de forma da cabeça e do corpo, que mudam o tempo todo. Essa alteração no desenho animado é a aplicação do *Squash and Stretch*, que é um dos princípios fundamentais da técnica desenvolvida pelo estúdio. Frank Thomas e Ollie Johnston afirmam:

---

<sup>53</sup> SOLOMON. p. 52. No original, “‘I’m not sure I saw *Three Little Pigs*’ right away,’ comments Warners cartoon director Chuck Jones. ‘But when I did see it, I realized something was happening there that hadn’t happened before. During the twenties, all you needed in animation was action, and a good character just had to look pretty. ‘*Three Pigs*’ changed that by proving it wasn’t how a character looked but how he moved that determined his personality. All we animators were dealing with after ‘*Three Pigs*’ was acting’.”

De longe, a mais importante descoberta foi aquela que nós chamamos de *Squash and Stretch*. Quando uma forma estável é movida sobre um papel, de um desenho para o próximo, há uma marcada rigidez que é enfatizada pelo movimento. Na vida real, isso ocorre apenas com as formas mais rígidas, como cadeiras e pratos e panelas. Qualquer coisa composta de carne viva, não importa quão óssea, mostrará um movimento considerável em sua forma evoluindo através de uma ação. Um bom exemplo disso é o braço dobrado, com o bíceps aumentado e esticado, no qual apenas os longos tendões estão aparentes. A figura curvada está obviamente contraída sobre si mesma, em contraste com a figura em um esticamento extremo ou um salto. A face, se mastigando, sorrindo, falando, ou só mostrando uma mudança de expressão, é repleta de alterações de forma nas bochechas, lábios, olhos – apenas a figura de cera no museu é rígida.<sup>54</sup>

A afirmação de que o *Squash and Stretch* é de longe o mais importante dos princípios fundamentais da animação clássica, o estilo desenvolvido pelo estúdio Disney, relaciona-se diretamente ao fato de que esta descoberta é a transposição gráfica, no caso, filmográfica, de algumas das mais importantes leis da física do mundo real para o mundo construído do cinema de animação. Desse modo, a afirmação de Frank Thomas e Ollie Johnston ressalta que esse princípio está para o mundo do desenho animado clássico e tradicional como a descoberta das leis do movimento, por Sir Isaac Newton, estão para a física do mundo real. Na realidade, o *Squash and Stretch* é uma das aplicações dessas leis à dinâmica do mundo do desenho animado. Analisando a importância das três leis do movimento de Newton para o cinema de animação, John Halas e Roger Manvell observam que

---

<sup>54</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p. 47-48. No Original, “By far the most important discovery was what we call *Squash and Stretch*. When a fixed shape is moved about on the paper from one drawing to the next, there is a marked rigidity that is emphasized by the movement. In real life, this occurs only with the most rigid shapes, such as chairs and dishes and pans. Anything composed of living flesh, no matter how bony, will show considerable movement within its shape in progressing through an action. A good example of this is the bent arm with swelling bicep straightened out so that only the long sinews are apparent. The figure crouched is obviously contracted into itself, in contrast to the figure in an extreme stretch or leap. The face, whether chewing, smiling, talking, or just showing a change of expression, is alive with changing shapes in the cheeks, the lips, the eyes—only the wax figure in the museum is rigid.”

Estas três leis, que parecem as mais simples e mais óbvias, são na realidade as mais importantes na animação. São elas que inspiram a arte do animador, os exageros e as distorções que ele deve introduzir mas que, de fato, derivam do comportamento normal.<sup>55</sup>

Os autores continuam, afirmando que

Na verdade, a palavra "achatamento" — ou "squash" — tornou-se termo técnico na arte da animação: indica o alto grau de resiliência<sup>56</sup>, sob pressão, das figuras do animador, que as desenha de forma a sugerir essa resiliência. As suas figuras são fantasticamente imóveis ou fantasticamente móveis, comportam-se sempre conforme um ou outro caso.<sup>57</sup>

Dentro dos doze princípios fundamentais da animação, pode-se afirmar que apenas dois deles estão menos diretamente ligados às leis físicas<sup>58</sup> e mais a aspectos psicológicos – o *Staging* e o *Appeal*. Deve-se ressaltar que o conhecimento e o controle dos outros princípios são essenciais para se alcançar o domínio desses dois fundamentos que, na realidade, asseguram em grande parte o modo e a qualidade com que o espectador percebe a animação dentro do contexto do filme.

Frank Thomas e Ollie Johnston afirmam que o

*Appeal* foi muito importante desde o início. A palavra é freqüentemente mal interpretada para sugerir coelhinhos acariciáveis e gatinhos macios. Para nós, significava qualquer coisa que uma pessoa gosta de ver, uma qualidade de charme, desenho agradável, simplicidade, comunicação, e magnetismo. Seu olho é atraído à figura que tem *appeal*, e, uma vez lá, é mantido enquanto você aprecia o que você está vendo. Uma surpreendente figura heróica pode ter atração. Uma vilã, mesmo

---

<sup>55</sup> HALAS, John; MANVELL, Roger. p.34. As três leis são: (i) Um corpo em repouso tende a permanecer em repouso. Da mesma forma, um corpo em movimento tende a permanecer em movimento. // (ii) O estado de repouso ou de movimento de um corpo só pode ser alterado pela ação de uma força externa. O corpo move-se em linha reta, seguindo a direção da força aplicada, até que outra força atue para mudar a sua direção. // (iii) Toda ação causa uma reação igual e oposta.

<sup>56</sup> Fís. Propriedade pela qual a energia armazenada em um corpo deformado é devolvida quando cessa a tensão causadora duma deformação elástica. Conforme Dicionário Aurélio Eletrônico.

<sup>57</sup> HALAS, John; MANVELL, Roger. p.60.

<sup>58</sup> Entretanto, por serem características naturais, sempre existe o elo com a sua natureza física.

assustadora e dramática, deveria ter atração; caso contrário, você não desejará assistir ao que ela está fazendo. O feio e repulsivo pode capturar seu olhar, mas não haverá nem a construção da personalidade, nem a identificação com a situação serão precisas. Existe valor de impacto, mas nenhuma força de história.<sup>59</sup>

Para o cinema de animação de Disney, a estética<sup>60</sup> da animação é tão fundamental quanto a técnica de animação, e é preciso dar ao vilão, ou a qualquer outra personalização do mal, um poder de atração – *appeal* – tão forte quanto aquele dado aos heróis, ou a qualquer outra forma de personificação do bem.

A preocupação em promover o *appeal*, como observam os autores, foi sempre um motivo de inquietação dos principais animadores. Antes dos animadores da Disney, outros artistas tinham investido no desenvolvimento do *appeal* de seus personagens, notadamente os irmãos Fleischer com o palhaço Koko e Otto Messmer com o gato Félix. Nesse sentido, ambos os personagens assumiram formas mais arredondadas por volta da metade dos anos 1920. No cinema de Disney, o coelho Oswald também sofreu alteração significativa do desenho e da animação, de sua criação até os últimos trabalhos realizados por Ub Iwerks. Sempre como resultado de avanços intuitivos, ou fortuitos. E, em grande parte, como uma adaptação dos personagens a características que demonstraram ter mais poder de atração sobre o espectador. O gato Félix, redesenhado por Nolan e Messmer, foi o grande inspirador, durante a década de 1920, das características de *appeal* para os demais artistas e estúdios. Nos anos

---

<sup>59</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p. 68. No original, “*Appeal was very important from the start. The word is often misinterpreted to suggest cuddly bunnies and soft kittens. To us, it meant anything that a person likes to see, a quality of charm, pleasing design, simplicity, communication, and magnetism. Your eye is drawn to the figure that has appeal, and, once there, it is held while you appreciate what you are seeing. A striking, heroic figure can have appeal. A villainess, even though chilling and dramatic, should have appeal; otherwise, you will not want to watch what she is doing. The ugly and repulsive may capture your gaze, but there will be neither the building of character nor identification with the situation that will be needed. There is shock value, but no story strength.*”

<sup>60</sup> 1.Filos. Estudo das condições e dos efeitos da criação artística. // 2.Filos. Tradicionalmente, estudo racional do belo, quer quanto à possibilidade da sua conceituação, quer quanto à diversidade de emoções e sentimentos que ele suscita no homem. //3.Caráter estético; beleza: *Novo Dicionário Eletrônico Aurélio versão 5.0*

de 1930, um grande gerador de *appeal* para os outros personagens<sup>61</sup>, inclusive da própria Disney, passou a ser Mickey, principalmente sob os traços característicos do animador Fred Moore, o grande responsável pelo desenho consagrado e definitivo do personagem. De certo modo, é a busca pelo *appeal* que sustenta grande parte das ações de Disney, como exemplo, a escolha de atrizes mirins capazes de despertar no espectador a identificação nas situações criadas nos filme da série *Alice Comedies*, já que o *appeal* assume o papel de originar e manter grande parte da capacidade de identificação que os personagens despertam no espectador.

A mudança de estilo (evolução) de imagens mais rígidas e ríspidas para as imagens suaves e atraentes dos personagens como Oswald, o coelho sortudo, ou mesmo Mickey Mouse, que passou a ser símbolo desse estilo de desenho, baseiam-se no fato de que se dá aos personagens bons características inerentes às crianças e aos filhotes de animais, e aos personagens maus características identificadas com o universo do adulto. No estilo Disney, essa identificação do vilão com características identificadas como erradas ou maléficas não implica na perda do apelo estético.



Fig. 099 – Disney – Desenho de produção: *A Tartaruga e a Lebre* (EUA,1934).

<sup>61</sup> Os anos trinta se destacam pela qualidade dos novos personagens. Dentre esses, como já visto no capítulo anterior, destaca-se Betty Boop, que por seu (excesso de) *appeal* foi uma das mais intrigantes vítimas da censura norte-americana: o famigerado Código Hayes.

O domínio sobre o princípio do *appeal* está, no estilo Disney, diretamente ligado à qualidade plástica do desenho. Conforme Frank Thomas e Ollie Johnston,

Falta *appeal* a um desenho fraco. Um desenho que é complicado ou difícil de ler falta *appeal*. Desenho pobre, formas desajeitadas, movimentos confusos, tudo isso reduz o *appeal*. Os espectadores gostam de assistir algo que é atraente para eles, seja uma expressão, um personagem, um movimento, ou a situação completa da história. Enquanto o ator vivo tem carisma, o desenho animado tem *appeal*.<sup>62</sup>

Ao longo dos anos, os artistas do estúdio foram selecionando as estruturas que satisfaziam as qualidades desejadas para uma estética que propiciasse o *appeal*. Logo eles perceberam que o estilo *rubber hose*, bastante apropriado às histórias e ao humor característico dos anos de 1920, não conseguia sustentar a qualidade técnica e estética que Disney vislumbrava para os seus filmes, mas que se tornavam muito mais viáveis através de um desenho que tivesse características que remetesse aos animais e a pessoas reais, sem no entanto reproduzi-las com fidelidade (Fig.099).

O grande passo para esse objetivo foi dado com o lançamento e o sucesso alcançado por *Os Três Porquinhos*. Esse avanço fundamentou-se em uma animação que repetia a qualidade original dos desenhos, mais livres e expressivos, do animador Fred Moore. Como observou Chuck Jones, o movimento de cada um dos porquinhos é que lhes dava as principais características de individualização.

Uma análise da animação, ou do movimento dos porquinhos auxilia a compreender como isso foi alcançado. Os dois primeiros personagens que aparecem são os porquinhos Cícero (*Fifer Pig*) e Heitor (*Fiddler Pig*). Eles também têm personalidades semelhantes e, portanto, são animados de maneira semelhante: eles estão quase todo o tempo agitados e se movimentam com agilidade. Quando andam, dançam e correm, fazem-no praticamente na ponta

---

<sup>62</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p. 68. No original, “A weak drawing lacks appeal. A drawing that is complicated or hard to read lacks appeal. Poor design, clumsy shapes, awkward moves, all are low on appeal. Spectators enjoy watching something that is appealing to them, whether an expression, a character, a movement, or a whole story situation. While the live actor has charisma, the animated drawing has appeal.”

dos pés – o que passa ao espectador a sensação de leveza e ainda ajuda a caracterizar a alegria e a vivacidade desses personagens. Ao mesmo tempo, esses movimentos também diminuem o contato de seus pés com o chão, remetendo ao pouco contato dos personagens com a realidade, ou seja, com o mundo dos adultos e da responsabilidade, representado por Prático (*Practical Pig*), o terceiro porquinho. O confronto com o vilão, o Lobo Mau (*The Big Bad Wolf*), que representa os perigos e as dificuldades da vida<sup>63</sup>, obrigam Cícero e Heitor a apoiar os pés no chão, com firmeza, para resistir à força de seu adversário. Tão logo o perigo passa, ou eles têm essa impressão, os dois voltam a ter a agilidade proporcionada pelo pouco contato dos pés com o solo. A animação do Prático o diferencia dos seus irmãos, representando a oposição precisa à leveza dos dois primeiros: seus movimentos são firmes e diretos, e durante o trabalho ele não dispersa sua atenção. Assegurando que isso seja percebido pelo espectador, a primeira cena em que Prático aparece, nem mesmo mostra os seus pés, que estão atrás de uma sólida base de tijolos. A seqüência inicial, ao mostrar Prático entrincheirado atrás dos tijolos, fortalece a solidez de sua posição, contrapondo-a a leveza e a instabilidade da posição de Cícero e de Heitor (Fig.100). Desse modo, a animação de Prático compõe imagetivamente um amálgama entre a estabilidade da casa de tijolos e a energia e firmeza de seus movimentos.



Fig. 100 – Disney – Os Três Porquinhos (EUA, 1933)

<sup>63</sup> O filme foi lançado em plena recessão dos EUA. Na época, a população encontrava-se totalmente desestimulada pela crise, atingida pelo desemprego e por todos os problemas decorrentes de uma economia estagnada. Assim, preferia gastar o pouco dinheiro disponível em diversões, após ter perdido suas economias e a confiança no mercado financeiro. O filme foi recebido como uma lição de otimismo e de superação das dificuldades, através do trabalho, do planejamento e da persistência.

Essa diferença imagética reflete as personalidades distintas dos porquinhos, que também é dada pela narrativa, e ainda reforçada pela canção que os personagens cantam:

“Quem tem medo do Lobo Mau”:

(Cícero)

Com palha eu faço a casa

Pra não me esforçar

Na minha casinha

Eu toco a flautinha

Eu gosto é de brincar!

(Heitor)

De vara é minha casa

É onde eu vou morar

Mas eu não me amofino

Vou tocando violino

O que eu gosto é de dançar!

(Prático)

Eu faço a minha casa

Com pedra e com tijolo

Pra trabalhar não sei dançar

Pois não sou nenhum tolo

(Cícero e Heitor)

Ele não sabe brincar, nem cantar, nem dançar

Só o que sabe é trabalhar

(Prático)

Podem rir, dançar e brincar

Que não vou me aborrecer

Mas não vai ser brincadeira

Quando o lobo aparecer

(Cícero e Heitor)

Quem tem medo do Lobo mau, Lobo mau, Lobo mau (Bis)

Dou um soco no nariz

Eu dou-lhe um bofetão

Eu dou-lhe um pontapé

Derrubo ele no chão

Quem tem medo do Lobo mau, Lobo mau, Lobo mau (Bis)<sup>64</sup>

A concentração da história em apenas quatro personagens, a semelhança entre os três porquinhos e a opção por cenários mais simples apontam para uma proposta diferenciada dentro dos *Silly Symphonies*. E essa diferenciação se deu também na animação dos três porquinhos, com o uso do *Squash and Stretch*, que foi usado por Fred Moore de maneira mais ampla, não apenas em cenas onde seriam indicadas. O uso do *Squash and Stretch*, mesmo em algumas cenas onde a animação distorce bastante o desenho, é percebido pelo espectador como uma animação mais fluida e agradável, e, como ao final do achatamento e do esticamento a animação deve sempre voltar ao desenho/forma original, ou normal, o espectador não registra a deformação como algo feio ou repugnante e inaceitável.

Desse modo, esse fundamento e todos os outros, estão sempre de acordo com o fundamento do *appeal*: a animação deve ter a capacidade de atrair e manter o olhar do espectador que é seduzido por apreciar a harmonia e “qualquer coisa que uma pessoa gosta de ver com qualidades de charme, desenho agradável, simplicidade, comunicação e magnetismo”<sup>65</sup>. O desenvolvimento do *Squash and Stretch* não apenas está de acordo com o princípio do *appeal*, como é uma das bases dentro do estilo Disney, a partir do momento que libera o animador para o uso criativo e mais livre das qualidades da arte do desenho e levando a uma aplicação expressiva das leis físicas do movimento. Essa aplicação se estende a todos os outros princípios fundamentais da animação identificados, criados e aprimorados pelos artistas do estúdio Disney e que estão,

---

<sup>64</sup> Música: Frank Churchill, letra: Frank Churchill e Ann Ronell. A letra original: "*Who's Afraid of the Big Bad Wolf?*"/ (Fifer Pig)/ *I built my house of straw/ I built my house of hay/ I toot my flute/ I don't give a hoot/ And play around all day*// (Fiddler Pig) *I built my house of sticks/ I built my house of twigs/ With a hey-diddle-diddle/ I play on the fiddle/ And dance all kinds of jigs*// (Practical Pig) *I built my house of stone/ I built my house of bricks/ I have no chance/ To sing and dance/ For work and play don't mix*// (Fifer and Fiddler Pigs) *He don't take no time to play/ Time to play/ Time to play/ All he does is work all day*// (Practical Pig) *You can play and laugh and fiddle/ Don't you think you'll make me sore/ I'll be safe and you'll be sorry/ When the wolf comes to your door*// (Fifer and Fiddler Pigs) *Who's afraid of the big bad wolf/ Big bad wolf/ Big bad wolf/ Who's afraid of the big bad wolf// Who's afraid of the big bad wolf/ Big bad wolf/ Big bad wolf/ Who's afraid of the big bad wolf// I'll punch him in the nose/ I'll tie him in a knot/ I'll kick him in the shin/ We'll put him on the spot/ Who's afraid of the big bad wolf/ Big bad wolf/ Big bad wolf/ Who's afraid of the big bad wolf*

<sup>65</sup> Cf. p.208.

diretamente ou indiretamente, vinculados às leis da física, principalmente às leis do movimento.



Fig. 101 – Disney - Desenhos de produção: *The Moose Hunt* (EUA, 1931) - *Mickey's Pal Pluto* (EUA, 1933) - *Pluto's Quin-Puplets* (EUA, 1937) - *Society Dog Show* (EUA, 1939)

A adaptação dessas leis para o cinema de animação implica a compreensão de que o mundo do desenho animado é um mundo próprio, onde as leis se parecem com as leis do mundo real, mas existe diferença de grandezas e uma lei maior que determina todas as outras: a expressividade. E a expressividade almejada por Disney não era, aparentemente, expressa por ele em palavras, talvez como forma de não inibir a capacidade criativa de seus artistas. Disney resumia muitas de suas sugestões em poucas palavras. E em poucas, porém incisivas, afirmativas. Muitos artistas do estúdio demonstraram que trabalhar com Walt Disney, não apenas devido à sua autoridade, não era uma atividade muito simples. Ele acreditava que seus filmes deveriam ter realismo, mas ele não percebia o realismo na concepção geral do termo. Frank Thomas e Ollie Johnston esclarecem que

Havia um pouco de confusão entre os animadores quando Walt primeiro pedia por mais realismo e depois criticava o resultado porque não

estava bastante exagerado. Na mente de Walt, provavelmente não existia diferença. Ele acreditava em alcançar o coração de algo e desenvolver a essência do que encontrava. Se um personagem deve estar triste, o faça mais triste; alegre, o faça mais alegre; se preocupado, mais preocupado; se selvagem, o faça mais selvagem. Alguns dos artistas tinham sentido que “exagero” significava desenhos mais distorcidos, ou uma ação tão violenta que lhes perturbava. Eles achavam que não tinham entendido o essencial. Quando Walt pedia realismo, ele queria uma caricatura do realismo.<sup>66</sup>

Essa “caricatura” à qual os autores se referem é a chave que elucida a adaptação das leis da física ao mundo do desenho animado. Na pessoa ou no ator do mundo real, o exagero levará a um estranhamento ou à comicidade. No desenho animado, mais especificamente no *cartoon* animado, o exagero é a correção da escala de expressões que atraem o olhar do espectador. Sem essa correção, as expressões ou gestos podem passar despercebidos ou não receberem a atenção necessária para a sua percepção e fruição. Na seqüência, os autores informam que

Um artista analisou isto corretamente quando disse, “eu não penso que ele queria dizer ‘realismo’. Eu penso que ele queria dizer que algo era mais convincente, que isso estabelecia um contato maior com as pessoas, e ele só dizia ‘realismo’ porque as coisas ‘reais’ fazem.... De vez em quando [na animação] o personagem fazia alguma coisa não convincente, ou para mostrar quão talentoso o animador era, e isto não parecia real, parecia falso. Walt não aceitaria nada que destruísse a credibilidade, mas ele raramente pedia a um animador que suavizasse uma ação se a idéia fosse certa para a cena.”<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p. 65. No original, “*There was some confusion among the animators when Walt first asked for more realism and then criticized the result because it was not exaggerated enough. In Walt's mind, there was probably no difference. He believed in going to the heart of anything and developing the essence of what he found. If a character was to be sad, make him sadder; bright, make him brighter; worried, more worried; wild, make him wilder. Some of the artists had felt that "exaggeration" meant a more distorted drawing, or an action so violent it was disturbing. They found they had missed the point. When Walt asked for realism, he wanted a caricature of realism.*”

<sup>67</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p. 66. No original, “*One artist analyzed it correctly when he said, "I don't think he meant 'realism.' I think he meant something that was more convincing, that made a bigger contact with people, and he just said 'realism' because 'real' things do. . . . Every so often [in the animation] the*

O princípio acima descrito, *exaggeration*, está ligado também às técnicas e às necessidades do teatro, do mesmo modo que o princípio *anticipation*, que foi um dos primeiros a ser desenvolvido por Disney, e, à semelhança, com a necessidade do exagero, precisava ser bem compreendido, para que fizesse bem a sua função de preparar o espectador para a ação seguinte, no caso de ser uma ação que narrativamente não pudesse passar despercebida (Fig.102).

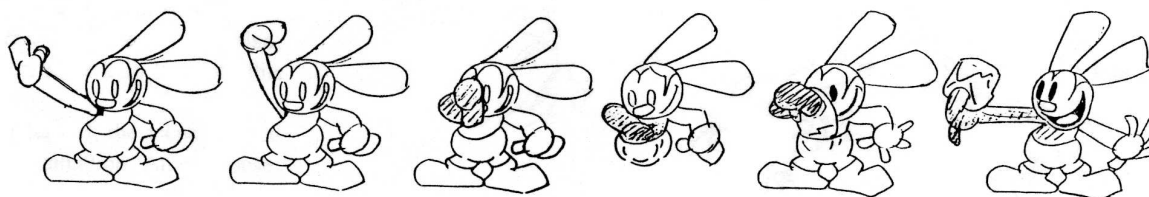


Fig. 102– Disney – Antecipação que indica que Oswald tira um sanduíche de seu bolso.  
 FONTE – THOMAS & JOHNSTON, 1995, p. 52.

Ou para passar a impressão de realidade que Walt Disney exigia para os seus filmes (Fig.103). Isso implica que alguns dos princípios fundamentais da animação somente foram desenvolvidos a partir da necessidade de Disney de criar a impressão de realidade para o universo do desenho animado.



Fig. 103 – Disney – Antecipação: Pato Donald. FONTE – THOMAS & JOHNSTON, 1995, p. 52.

---

*character would do something unconvincing, or to show how clever the animator was, and it wasn't real, it was phony.*<sup>14</sup> [<sup>14</sup> Nota do original: John Herch] Walt would not accept anything that destroyed believability, but he seldom asked an animator to tame down an action if the idea was right for the scene.”

Outros princípios foram aprimorados, realizando não apenas suas funções primordiais, como também ganhando novos atributos que lhe permitissem contribuir para o cinema imaginado por Walt Disney. No primeiro caso, podemos destacar os fundamentos de *Squash and Stretch*, *Solid Drawing*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Arcs*, *Secondary Action*. E no segundo caso, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Slow In and Slow Out*, *Timing*, *Exaggeration* e *Appeal*. Estes, já tendo sido utilizados por outros realizadores, ganharam um olhar mais apurado através das novas necessidades de Disney para o desenho animado. Se antes eram bem conhecidos e dominados, principalmente quando utilizados no estilo *rubber hose*, agora eles ganhavam novas funções que se somaram às anteriores. A aplicação desses princípios foi aprimorada e estudada com profundidade pelos artistas de Disney, aumentando seus recursos. Isso implicou na necessidade de aperfeiçoamento dos artistas que os utilizavam e também na qualidade dos personagens que seriam animados.

*Os Três Porquinhos* foi o primeiro filme a apresentar em conjunto alguns dos já conhecidos e também alguns dos novos fundamentos. E esse conjunto produziu um filme que não passou despercebido, conquistando os espectadores e fascinando os artistas e animadores dos outros estúdios. Além do incremento do uso do *Squash and Stretch*, um dos fundamentos desenvolvidos por Fred Moore que também se destaca na animação dos três porquinhos é a qualidade técnica de seu desenho, um dos seus grandes atributos. A partir do momento que a animação objetivava criar a impressão de realidade, passou também a exigir um desenho com a capacidade de exprimir naturalidade. Novamente, deve-se notar que essa naturalidade está intimamente ligada ao universo do desenho animado, e é para esse universo que as qualidades de um desenho mais realístico foram adaptados pelos artistas do estúdio através do desenvolvimento do princípio conhecido como *Solid Drawing*. *Solid Drawing* é o desenho consistente, capaz de passar para a animação, e para o espectador, a impressão de que os personagens existem naquele universo, sendo dotado de massa e volume - e mais do que isso, de ossos, músculos e pele - que reagem ao ambiente do desenho animado de modo semelhante ao modo que os seres vivos reagem ao mundo real. Mesmo considerando a qualidade dos artistas que trabalhavam para os outros estúdios, a diferença e a originalidade da abordagem dos artistas da

Disney em relação ao desenho e à animação se evidenciavam quando eram contratados para trabalhar para o estúdio. Conforme Frank Thomas e Ollie Johnston,

Um animador de fora do estúdio ficou “admirado que alguém pudesse estar interessado na mecânica do movimento,” mas esta abordagem original era o verdadeiro coração de nosso trabalho. Marc Davis resumiu, “A animação da Disney é realmente muito diferente. Ninguém, não importa quem seja, pode vir de fora e desenhar um personagem da Disney sem uma compreensão completa de tudo que isso envolve.”<sup>68</sup>

Uma das inovações introduzidas a partir do filme *Os Três Porquinhos* não aparece no filme, mas certamente é uma das mais importantes contribuições para a qualidade da história, principalmente para a crescente complexidade narrativa – envolvendo cada vez mais os cenários, a animação e a música como elementos expressivos e harmônicos, que tinham funções definidas e independentes, mas que apenas atingem o máximo de sua capacidade quando desenvolvidos em consonância. Conforme Solomon:

De acordo com Diane Disney Miller, “*Os Três Porquinhos*” foi também o primeiro *cartoon* a ter um *storyboard* completo. Originalmente planejado por Win Smith, antigo assistente de Iwerks, o *storyboard* consistia de uma série de pequenos desenhos e legendas fixados a um painel de cortiça o qual exibia a ação do filme. Esboços preliminares e planos semelhantes a revistas em quadrinhos tinham sido usados em muitos filmes anteriores. Fixar os desenhos em uma parede permitia ao artista acrescentar, remover ou trocar os esboços e ver facilmente como várias seqüências se relacionavam umas com as outras dentro do filme.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p. 62. No original, “*One animator from outside the studio was amazed that anyone would be that interested in the mechanics of motion,*” *but this unique approach was the very heart of our work. Marc Davis<sup>2</sup> summed it up, ‘Disney animation is just very different. Nobody, I don’t care who he is, can come from the outside and draw a Disney character without a full understanding of what it’s all about.’*”

<sup>69</sup> SOLOMON, p.53. No original, “*According to Diane Disney Miller, ‘Three Little Pigs’ was also the first cartoon to have a complete storyboard. Originally devised by Win Smith, Iwerks’s former assistant, the storyboard consisted of a series of small drawings and captions pinned to a corkboard wall that showed the action of the film. Preliminary sketches and comic book-like plans had been used on many earlier films.*

Deve-se notar que o *storyboard* (Fig.104) é o aprimoramento de técnicas já conhecidas e aplicadas, não apenas pelo estúdio de Disney, mas também por outros estúdios, como a folha de continuidade<sup>70</sup>.

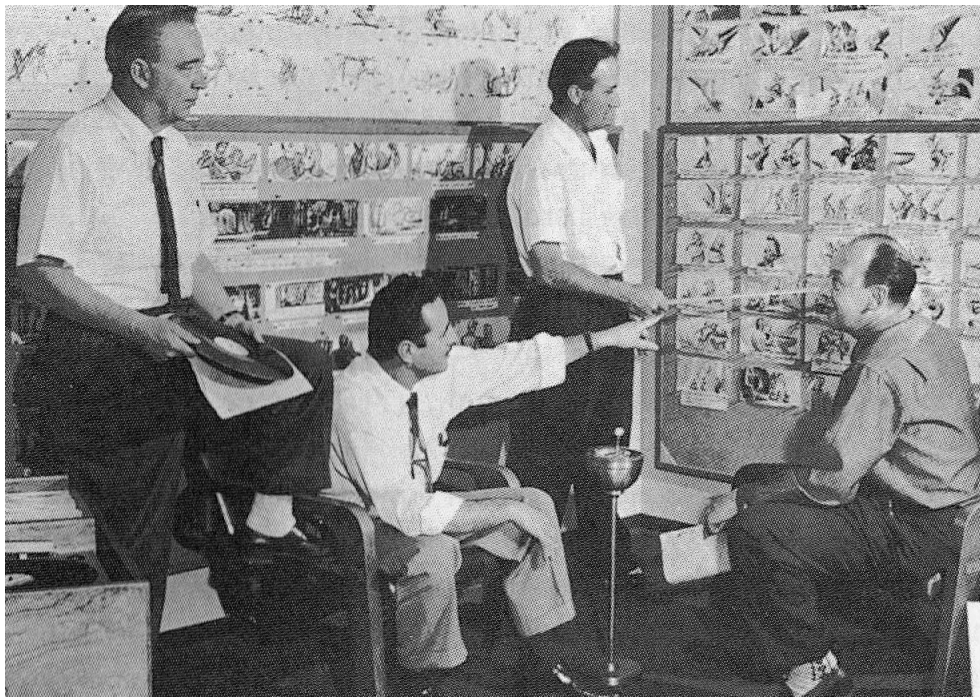


Fig. 104 – Disney – Reunião da equipe em frente a um *storyboard*.

Entretanto, esse aprimoramento, aparentemente simples, foi capaz de dar maior agilidade, versatilidade e funcionalidade ao desenvolvimento do eixo narrativo das histórias. Outras técnicas e fundamentos também foram aprimorados, levando a uma crescente especialização a todas as áreas ligadas ao cinema de animação do estúdio.

Em novembro de 1934 estreou nos cinemas norte-americanos *A Deusa da Primavera* (*The Goddess of Spring*, EUA, 1934). Esse interessante *Silly Symphony* baseia-se no mito de Perséfone e, continuando a tradição de adaptação e modernização criada por Walt Disney desde Kansas City, o filme se mantém bastante fiel à linha geral do mito, mas tem como toque modernizador a apresentação da história interpretada como se fosse uma ópera. Esse filme foi certamente o primeiro teste para a animação de figuras humanas, indispensáveis

---

*Pinning the drawings to a wall enabled the artists to add, remove or change sketches and to see easily how various sequences within the film related to each other.*"

<sup>70</sup> Cf. Fig. 081 – Disney – Folha de continuidade de *Steamboat Willie*, Capítulo 3, p. 153.

para a realização de *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, EUA, 1937). Walt Disney havia se decidido a realizar o projeto de longa-metragem na primavera de 1934<sup>71</sup>. Diane Disney Miller afirma que essa decisão foi tomada apenas em 1935<sup>72</sup>.



Fig. 105 – Disney – *A Deusa da Primavera* (EUA, 1934)

<sup>71</sup> Conforme *Making off de Branca de Neve e os Sete Anões*. Edição Brasileira. Disney Dvd – Videolar.

<sup>72</sup> SOLOMON, p. 57. Conforme a biografia de Diane Disney Miller, filha de Walt Disney.

O grande mérito, reconhecido, de *A Deusa da Primavera* é ter sido o marco inicial de um dos maiores e o mais difícil desafio proposto pelo estúdio Disney: a animação com impressão de realidade para a figura humana.

O filme apresenta uma profusão dos já tradicionais personagens dos *Silly Symphonies*, como pequenos animais, anõezinhos e florezinhas dançarinas. Os protagonistas desse filme são os deuses gregos Perséfone e Hades. Perséfone (ou Koré)<sup>73</sup>, era filha de Zeus e Deméter. Hades, deus do submundo, era irmão de Zeus, de quem conseguiu a permissão para desposar Perséfone, sem consultar Demeter. Impaciente, Hades rapta Perséfone, levando-a para o submundo. É a partir desse ponto da história que Disney passa a apresentar o mito da deusa da primavera – o mito grego que explica a mudança das estações. Sentada em seu trono, ladeado por duas cornucópias que representam a fertilidade da terra, a jovem deusa observa os animais e as florzinhas dançarinas, quando Hades emerge da terra, cercado por diabinhos, levando a deusa para o seu reino.

A especialização dos artistas da Disney apresenta resultados muito atraentes e expressivos nesse filme: os efeitos especiais, como a animação de folhas levadas ao vento e as chamas haviam se tornado muito mais ricas, e em consequência do controle que se tinha sobre esses recursos, passaram a contribuir de modo significativo no clima dos filmes.

No submundo<sup>74</sup>, quando a deusa é coroada por Hades, os diabinhos comemoram dançando, iluminados pelas chamas coloridas do inferno, em uma seqüência de belas imagens e grandes efeitos especiais. Enquanto isso, na superfície, o inverno<sup>75</sup> traz a tristeza a seus habitantes, que sofrem com a falta de sua deusa. Hades, tendo feito tudo para alegrar Perséfone, concorda em deixar que ela passe uma parte do ano na superfície, com a promessa de que ela retorne para o seu lado após esse período. A deusa então retorna para a superfície e com ela voltam a alegria e as cores da primavera.

---

<sup>73</sup> Cf. ESTEVES, Solange Ramos. Perséfone: o mito. Disponível em [www.mariamaria.com.br/revistamariamaria/edicao04/persefoneomito.php](http://www.mariamaria.com.br/revistamariamaria/edicao04/persefoneomito.php), acesso 4 jun 2006.

<sup>74</sup> Apesar dessa leitura de Disney, o submundo do mito não é o inferno e nem Hades o demônio do cristianismo.

<sup>75</sup> Como Deméter não se conformou com o destino de sua filha, ela deixou de cuidar das colheitas. Sem frutos para oferecer, os mortais não mais faziam sacrifícios aos deuses. Por essa razão Zeus obrigou Hades a devolver a Perséfone para a superfície.

Deve-se destacar a qualidade de animação das roupas dos personagens principais. A túnica da deusa, desenhada com simplicidade, foi animada de tal forma que na cena inicial, na qual seu véu é sustentado por dois passarinhos, a sensação de leveza alcançada assegura a estética dos movimentos passando grande naturalidade ao espectador. Também a capa de Hades apresenta movimentos simples e naturais, aumentando a verossimilhança de suas ações e de seus movimentos. O desenho e a animação da deusa são bem feitos e bonitos, apresentam *Appeal*, dando ao filme uma qualidade notável. Quando a deusa está dançando, os seus braços ondulam denotando a inexistência de ossos e músculos, mesmo não sendo essa uma animação no estilo *rubber hose*. As imagens e a animação não incomodam e são bastante interessantes, dando uma certa leveza e magia aos movimentos da deusa adolescente. Entretanto, Walt Disney desejava algo mais – os movimentos estilizados da deusa, apesar de sua elegância e leveza, estavam muito afastados da aparência de realidade que ele buscava. Seu rosto não conseguia exprimir com clareza e força a dramaticidade exigida por suas cenas e pela história original. Além disso, a animação de Hades ficou ainda mais afastada das pretensões de Disney, apresentando soluções para Hades, que estavam muito próximas da caricatura, tanto por suas expressões fisionômicas quanto por seus movimentos.

Por volta de 1935, com a intenção de melhorar a animação de suas personagens representando figuras humanas, notadamente as femininas, Roy e Walt Disney contrataram o animador Myron “Grim” Natwick, reconhecido, entre outras coisas, por ter sido o criador e o animador de Betty Boop para os estúdios Fleischer. Em maio daquele ano, o estúdio lançou *A Feira dos Biscoitos* (*The Cookie Carnival*, EUA, 1935), o primeiro filme no qual o artista trabalhou para Disney após ter deixado o estúdio de UB Iwerks. Natwick animou a Garota Biscoito, que é transformada pelo Garoto Biscoito na Rainha dos Doces (Fig.106). A transformação é fascinante e de certo modo, ilustra também aquela ocorrida na animação das personagens femininas, entre os filmes *A Deusa da Primavera* e *A Feira dos Biscoitos*. A Garota Biscoito, em formas e animação que remetem ao filme anterior, torna-se a Rainha dos Doces e passa a ter formas e movimentos mais realísticos e mais femininos. Natwick disse que, quando foi procurado por Roy Disney, esse afirmou que o estúdio precisava dele, já que ele era um dos

dois únicos artistas que sabiam como realizar a animação de figuras femininas<sup>76</sup>. O outro era Hamilton “Ham” Luske, o animador de *A Deusa da Primavera*, que havia sido contratado pelo estúdio em 1931, e iniciou seu trabalho para o estúdio animando animais em um filme de Mickey, *The Animal Broadcast* (EUA, 1931). Ham Luske tornou-se um dos principais animadores do estúdio, tendo ajudado Disney a ganhar mais um Oscar com o filme *A Tartaruga e a Lebre* (*The Tortoise and the Hare*, EUA, 1935), animando o personagem Max Hare.

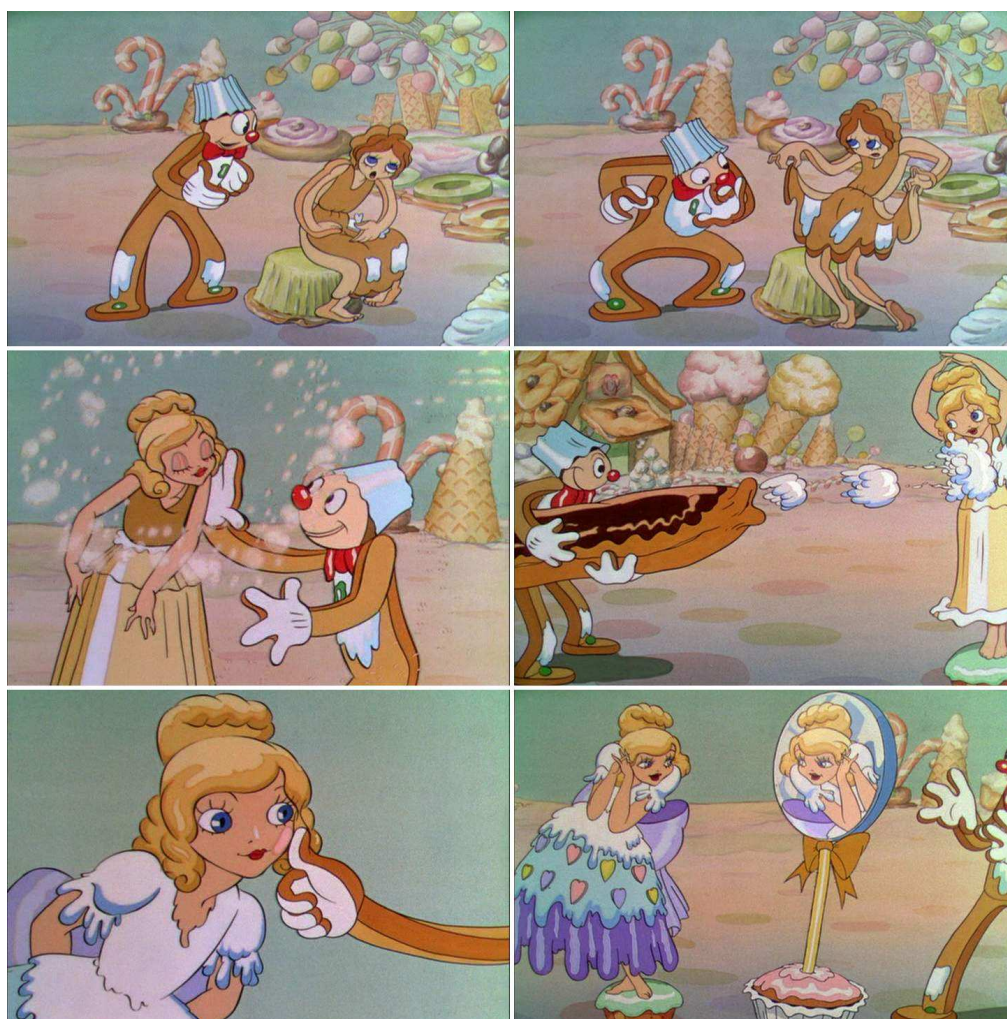


Fig. 106 – Disney – *A Feira dos Biscoitos* (EUA, 1935)

No filme *Quem matou Cock Robin?* (*Who Killed Cock Robin?*, EUA, 1935), Ham Luske animou a personagem feminina, Jenny Wren, uma criativa caricatura da atriz Mae West, representada como uma pequena e sedutora ave (Fig.107),

<sup>76</sup> JOHNSON, David. An Interview with Grim Natwick. Conforme [www.animationartist.com/InsideAnimation/DavidJohnson/InterviewNatwick.html](http://www.animationartist.com/InsideAnimation/DavidJohnson/InterviewNatwick.html), acesso em 25 mai 2006.

namorada do personagem do título – Cock Robin<sup>77</sup>. Esse é um filme que comprova a afirmação de Chuck Jones, sobre a animação dos personagens, de que é através do modo como as figuras se movem, e não por sua aparência, que o animador lhes dá identidade. Jenny Wren torna-se incrivelmente feminina através da animação de Ham Luske. Os outros personagens, todos caracterizados como pássaros, são também ricamente expressivos e garantem a uniformidade na qualidade da animação.

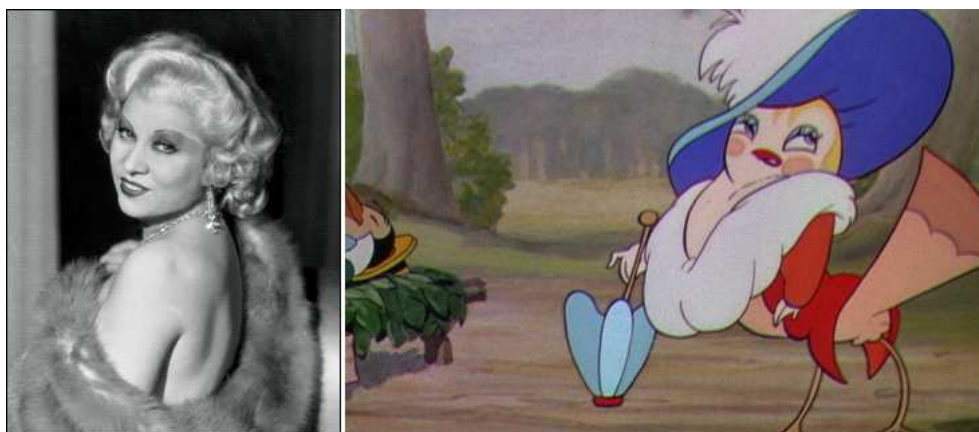


Fig. 107 – Disney – *Mae West e Jenny Wren: Quem Matou Cock Robin?* (EUA, 1935)

Para Walt Disney realizar o longa-metragem *Branca de Neve e os Sete Anões*, foi necessário cercar-se dos melhores profissionais existentes na indústria da animação, recrutando e treinando novos artistas, e oferecendo a todos, novatos e experientes, condições para continuarem seu desenvolvimento técnico e artístico, como indivíduos e como grupo de trabalho.

A série *Silly Symphonies* continuava sendo o grande campo de experimentações e inovações para Disney atingir seus objetivos, em uma busca por soluções para os aprimoramentos identificados como necessários à realização do projeto. Contudo, em nenhum momento Disney se descuidou da qualidade de suas histórias, que, exatamente por isso, continuaram a fascinar o público e a crítica. A série venceu seis Oscar no período compreendido entre o seu início e o lançamento de *Branca de Neve e os Sete Anões*<sup>78</sup>: *Flores e Árvores*

<sup>77</sup> A atriz teria enviado uma carta elogiando o trabalho dos artistas de Disney. Conforme, [www.legends.disney.go.com/legends/detail?key=Ham+Luske](http://www.legends.disney.go.com/legends/detail?key=Ham+Luske), acesso em 25 de maio de 2006.

<sup>78</sup> BRUZZO, p. 180. “*Branca de Neve e os Sete Anões – Este é o primeiro filme de longa duração dos Estúdios Disney. Levou três anos para ser produzido e sua estréia, em 21 de dezembro de 1937, deu início a uma carreira de grande sucesso. Em 1939, Disney recebeu o Oscar pelo desenho - reconhecido como*

(1932), *Os Três Porquinhos* (1933), *A Tartaruga e a Lebre* (1934), *Os Três Gatinhos Órfãos* (*Three Orphan Kittens*, EUA, 1935), *O Primo Caipira* (*The Country Cousin*, EUA, 1936) e *O Velho Moinho* (*The Old Mill*, 1937). E mais um Oscar, após o lançamento de *Branca de Neve – O Patinho Feio* (1939). Deve-se considerar que todos os filmes realizados entre 1929 e 1939 estavam ligados às experiências e técnicas desenvolvidas nesse período, apesar de nem todos os vencedores do Oscar e os indicados terem sido produzidos como *Silly Symphonies*. Entre os vencedores nesse período apenas o filme *Ferdinando, o Touro* (*Ferdinand the Bull*, EUA, 1938) não era um *Silly Symphony*, pois foi produzido como um *Walt Disney Special*. Entre os demais indicados ao Oscar, que não venceram, os filmes das séries dos principais personagens aparecem com frequência maior. Os *Silly Symphonies* indicados são *Quem Matou Cock Robin?* (1935) e *Mamãe Gansa vai para Hollywood* (*Mother Goose Goes Hollywood*, EUA, 1938). Da série do Pato Donald foi *Bons Escoteiros* (*Good Scouts*, EUA, 1938) e pela série do Mickey Mouse foram: *Os Órfãos de Mickey* (*Mickey's Orphans*, 1932), *O Pequeno Alfaiate Valente* (*Brave Little Tailor*, EUA, 1938), *Building a Building* (EUA, 1933) e *O Dedo Duro*<sup>79</sup> (*The Pointer*, EUA, 1939).

Um filme da Disney, que poderia ser um *Silly Symphony* ou um filme dos personagens principais, poderia ser o primeiro a dar destaque a um determinado avanço técnico ou a uma abordagem mais eficiente. Contudo, a construção de cada técnica e de cada descoberta parece ter sido muito mais uma atividade em equipe do que o esforço de apenas alguns especialistas técnicos ou alguns *experts* em animação. A contribuição desses foi o fundamento de todas essas descobertas, mas as atividades eram efervescentes naquele período e os artistas trabalhavam próximos uns aos outros, estando em contato constante, dividindo e compartilhando as experiências e opiniões sobre os resultados obtidos.

Um filme que destacou, ainda mais, a qualidade dos animadores da Disney foi o *Silly Symphony O Primo Caipira*, de 1936. Esse filme apresenta seqüências

---

significativa inovação cinematográfica - e sete réplicas da estatueta em tamanho pequeno. Além das inovações no aspecto da animação, o filme foi um marco também por iniciar uma linha de longas-metragens que resolveu a crise dos desenhos animados de curta duração, cujos custos de realização aumentavam mais do que os lucros provenientes desta forma de produção.”

<sup>79</sup> A tradução do título do filme para o português não está correta: *The Pointer*, no caso, se refere ao sabujo, ou perdigueiro, ou seja, ao cão de caça “interpretado” por Pluto.

que o colocam como um dos melhores *cartoons* de Disney, e dá a exata dimensão de como os seus artistas conseguiam fazer os seus personagens atuarem, um domínio preciso do *acting* e de todos os princípios envolvidos na arte da animação. Não podia mais haver dúvidas da qualidade e da supremacia do estúdio na animação de personagens de *cartoon*. Isso apenas comprova a capacidade de Disney de antever o futuro do cinema de animação: não faria sentido investir mais tempo somente no que já estava plenamente dominado. Um grande e fundamental desenvolvimento técnico estava nos planos de Walt Disney para alcançar a impressão de realidade pretendida, dando mais um toque original ao seu primeiro longa-metragem de animação.

A arte do cinema de animação fundamenta-se na capacidade de dar vida a imagens inanimadas. A arte do cinema fotográfico, ou *live-action*, está em sua capacidade de apreender, da realidade, imagens expressivas. Talvez a diferença mais significativa entre essas duas possibilidades de cinema seja ao mesmo tempo a grande força e o grande obstáculo de cada uma. No cinema *live-action*, a imagem fotográfica está impregnada da sensação de realidade. O desafio de seus realizadores está na capacidade de trabalharem-na em direção da expressividade e da arte, usando-as como os elementos componentes e fundamentais de sua obra. Por outro lado, o cinema de animação, seja o desenho animado ou qualquer outra técnica, parte do pressuposto de que são imagens destituídas de vida e a arte do animador é que lhes dá o alento fundamental.

Desde o início do cinema de animação, os artistas já sentiram a necessidade de fazer com que a câmara se aproximasse do desenho imóvel para, através de uma fusão, levar o espectador a essa nova realidade, a esse mundo paralelo que se abria novamente para a sua fruição, mas agora dotado de uma nova *anima*<sup>80</sup>: poder-se-ia afirmar que esse novo alento, dado à arte através do cinema de animação, foi a possibilidade de dar o sopro da vida a imagens inanimadas.

*O Velho Moinho* é um dos mais importantes filmes da história do cinema de animação, não apenas por sua importância no desenvolvimento da câmara multiplano, mas também por ter conseguido dar ao espectador a sensação de

---

<sup>80</sup> Anima: do latim, 'sopro', 'alento' ou 'alma' - Aqui, neste sentido. Aurélio.

compartilhar, com intensidade até então impensada, as sensações de um personagem de desenho animado.

A câmera multiplano foi um dispositivo desenvolvido dentro do estúdio da Disney com o objetivo de permitir a impressão de movimento em profundidade, ou seja, permitindo que o espectador invadisse o mundo do desenho animado, descobrindo o ambiente que sustenta os seus personagens. Como já visto, desde o início do desenho animado, a câmera buscava se aproximar do plano do desenho animado para alcançar aquele universo. A partir do ponto, por motivos técnicos, em que a câmera não mais poderia se aproximar, a impressão de profundidade somente podia ser alcançada através do uso de técnicas de desenho e de animação em perspectiva. Isso exigia artistas com excelentes recursos técnicos, e, além disso, esses recursos estavam longe de provocar uma ilusão de profundidade que atendesse a busca por ilusão de realidade na qual Disney estava empenhado. No mundo real, a percepção da imagem se dá pelo trabalho do sistema óptico ocular<sup>81</sup>, que faz com que os objetos mais próximos pareçam se aproximar em maior velocidade. Ao se filmar um desenho (ou diversos desenhos colocados em camadas diferentes, mas praticamente no mesmo plano, como é o sistema tradicional de acetatos), todas as imagens estarão se aproximando em direção ao espectador na mesma velocidade, o que eliminaria a sensação de profundidade, devido à ausência do efeito de paralaxe. Alberto Lucena Junior explica o funcionamento da câmera multiplano:

Em resumo, o equipamento funcionava da seguinte maneira: cada plano da animação ficava situado numa distância diferente da câmera e iluminado independentemente. Para conseguir um *zoom* realista, cada plano era movido em direção à câmera, numa velocidade inversamente proporcional à sua distância do observador imaginário. Os

---

<sup>81</sup> O Sistema Óptico Ocular é formado por um complexo esquema fisiológico o qual permite interpretar não somente a sensação de cor, mas também a profundidade, textura, movimento etc. O qual é formado basicamente pelos globos oculares (olhos), nervos ópticos, corpos geniculares laterais e as áreas de visões. Uma das características deste Sistema é a sua duplicidade, por exemplo, que permite Exibições Estéreo-dinâmicas possibilitando a insinuação de profundidade estereoscópica constituída pelas diferenças relativas ou disparidades entre as partes das imagens disponíveis nos dois olhos. Conforme [www.parconsult.com.br/uff/visao.htm](http://www.parconsult.com.br/uff/visao.htm) acesso em 3 jun 2006.

coeficientes diferenciais dessas razões determinavam a posição aparente de cada camada de desenho no espaço.<sup>82</sup>

Em outras palavras, a câmera multiplano (Fig.108) foi o equipamento desenvolvido por Walt Disney e seus especialistas, notadamente Willian Garity e Roger Broggie<sup>83</sup>, para simular no desenho animado tomadas de planos semelhantes às que se obteria através de uma filmagem do mundo real.



Fig. 108 – Disney – Câmera Multiplano em uso nos estúdios.  
FONTE – MALTIN, 1987, p. 52.

Disney patenteou o invento que, entretanto, não teve seu uso difundido devido principalmente aos custos e à complexidade operacional. Solomon informa que uma seqüência de menos de um minuto para o longa-metragem *Pinóquio* (*Pinocchio*, EUA, 1940) teria custado US\$45,000,00<sup>84</sup> e a própria câmera levou

---

<sup>82</sup> BARBOSA JUNIOR. p. 112.

<sup>83</sup> Conforme [www.web.mit.edu/invent/iow/disney.html](http://www.web.mit.edu/invent/iow/disney.html), acesso 30 mai 2006.

<sup>84</sup> SOLOMON, p.59.

alguns anos para ser desenvolvida, com um custo superior a US\$ 70,000,00<sup>85</sup>. O *Velho Moinho* custou, em grande parte devido ao uso da câmera multiplano, cerca de 60% acima da média dos *Silly Symphonies*. Além dos custos, a câmera exigia cálculos complexos para determinar a velocidade dos planos, implicando na presença constante de um engenheiro durante sua operação. Além da contribuição fundamental dada aos filmes da Disney, Mark Levoy, citado por Lucena Junior, afirma que a maior contribuição da câmera multiplano foi ter fornecido o conceito para o desenvolvimento do algoritmo para os atuais sistemas de animação e composição digital 2D/3D, desenvolvidos a partir dos anos 1970<sup>86</sup>.

Em sua primeira cena, *O Velho Moinho* apresenta uma aranha passeando sobre sua teia, que brilha tremeluzente, iluminada pela luz do dia. Ao fundo se vê o velho moinho, levemente enevoado contra um céu crepuscular róseo. A imagem aproxima-se da teia e passa por ela em um suave *traveling*<sup>87</sup> que, aos poucos, vai desvendando uma família de patos que nadam tranqüilamente em um lago, em direção à margem. Nas ondas leves do lago, tremula a imagem espelhada do moinho. Prenunciando o anoitecer, os animais procuram abrigo e algumas vacas passam por trás do moinho. Um pássaro pousa próximo à abertura do moinho, antes de entrar, levando o alimento para a companheira que está em seu ninho, feito sobre uma das endentações da engrenagem do moinho. O pequeno pássaro levanta-se para arrumar o ninho, revelando seus preciosos ovos. Outro *traveling*, vertical, continua a desvendar a vida que se abriga na rústica construção. Alguns roedores, um casal de pombinhos, uma coruja que desperta, denunciando a invasão daquele espaço ao olhar diretamente em direção ao espectador. O *traveling* continua, ascendente, e logo surgem alguns olhos, brilhando contra o fundo escuro. Nesta cena, através do clareamento (*fade-in*), é como se o olhar do

<sup>85</sup> BARBOSA JUNIOR. p. 113.

<sup>86</sup> LEVOY, Mark. *A Color Animation System Based on the Multiplane Technique*. Siggraph 77, em *ComputerGraphics*, 11 (2), Nova York, julho de 1977, pp. 65-71. Apud BARBOSA JUNIOR, p.113.

<sup>87</sup> CANTO E CASTRO, Inácio. *Existem dois tipos de travelling: o óptico e o mecânico. O óptico consegue-se variando a zoom e no mecânico é a própria câmara que se desloca. Tal como o nome indica, o movimento de travelling pressupõe uma "viagem", ou seja: a câmara é colocada sobre um suporte e "viaja" em cima dele. Quanto aos movimentos os travelling podem ser: para a frente, para trás, lateral e de acompanhamento. Para a frente - a focal não muda e a câmara avança de um plano geral até a um plano mais aproximado. Para trás - a câmara recua de um plano aproximado até a um plano mais geral. Lateral - a câmara desloca-se paralelamente a um assunto. Acompanhamento - a câmara acompanha o personagem ou o objecto em qualquer uma destas direções. Conforme: CLIP - Inovação em Vídeos nº 8, CONSTRUÇÃO DE VIDEOGRAMAS, V - A OPERAÇÃO DE CÂMARA. Disponível em <[www.dgfdc.min-edu.pt/inovbasic/edicoes/clip/clip8/clip8-videog.htm](http://www.dgfdc.min-edu.pt/inovbasic/edicoes/clip/clip8/clip8-videog.htm)>, acesso 4 jun 2006.*

espectador se acostumasse com a escuridão e começasse a distinguir os animais no meio da penumbra, de onde vão surgindo os morcegos que despertam e partem para a ronda notívaga. O *traveling* recua, acompanhando a saída dos morcegos. Outra seqüência inicia, mostrando a sonoridade da vida que se agita no lago. Os sapos coaxam em diferentes vozes e diferentes ritmos, e logo são acompanhados pelo cricrilar dos grilos.

A trilha sonora é unicamente a base para os sons que ecoam a vida do lago, compondo uma sinfonia de tranqüilidade. Novamente se vê o moinho, agora rodeado por vaga-lumes que brilham acompanhando o ritmo da noite. Aos poucos, a tranqüilidade noturna cede lugar ao som dos ventos, que prenunciam uma tempestade. No lago, o vento agita as taboas<sup>88</sup> e, intensificando-se, empurra as pás do velho moinho que, travadas por uma velha corda, ainda resistem à sua força. De repente, dentro do moinho, as imagens descortinam um drama: os dentes da engrenagem do engenho, ainda presos pela corda, estão prestes a romper os seus últimos, carcomidos fios. O espectador percebe a tensão que assaltou o passarinho, ameaçado pelo movimento da roda. Um plano externo mostra a ação do vento. A seqüência que antecede o trágico momento, adiado pelas últimas fibras da corda, parece interminável. Novamente o plano externo mostra os ventos forçando as pás. O passarinho, assustado e indefeso, sai do ninho. A corda, finalmente se rompe e a roda inicia a sua trajetória. O pássaro, em desespero, salta sobre o seu ninho, ainda procurando proteger os ovos, abaixando-se sob as próprias asas. A curtíssima seqüência é totalmente griffithiana, com um crescendo dramático, intercalado por cenas paralelas, como os planos externos e as cenas mostrando outros animais. Inesperadamente, em poucos quadros, se resolve o drama – a vida do passarinho e de seus futuros filhotes é poupada pela ausência de um dos dentes da roda dentada<sup>89</sup>.

---

<sup>88</sup> TABOIA (var) = TABUÁ: [De or. obscura.] Subst. fem. .Bras. Bot. Grande erva (até 3m) da família das tifáceas (*Typha domingensis*), que vive em águas paradas e rasas, pois radica-se no fundo lamacento por meio de um rizoma, que é comestível. Tem folhas ensiformes, pontudas e resistentes, flores unissexuais e inconspícuas arrumadas em espigas grossas e compactas, de sexos separados, e espigas frutíferas com pêlos que parecem paina. As folhas servem para tecer esteiras e cestos, e podem dar celulose para papel. [Var.: taboia e tabu. Sin.: partasana e (lus.) bunho. Cf. tábuia, s. f., e Tábuia, top.]. Conforme *Novo Dicionário Eletrônico Aurélio versão 5.0*. Nos EUA é conhecida como *Cattail* (Rabo de Gato).

<sup>89</sup> Pode-se dizer que nessa seqüência houve uma certa “liberdade artística”. Na realidade, hoje se remete a essa cena como contendo um “erro de continuidade” já que no plano anterior o dente da engrenagem existia, desaparecendo apenas após o início do movimento da roda.

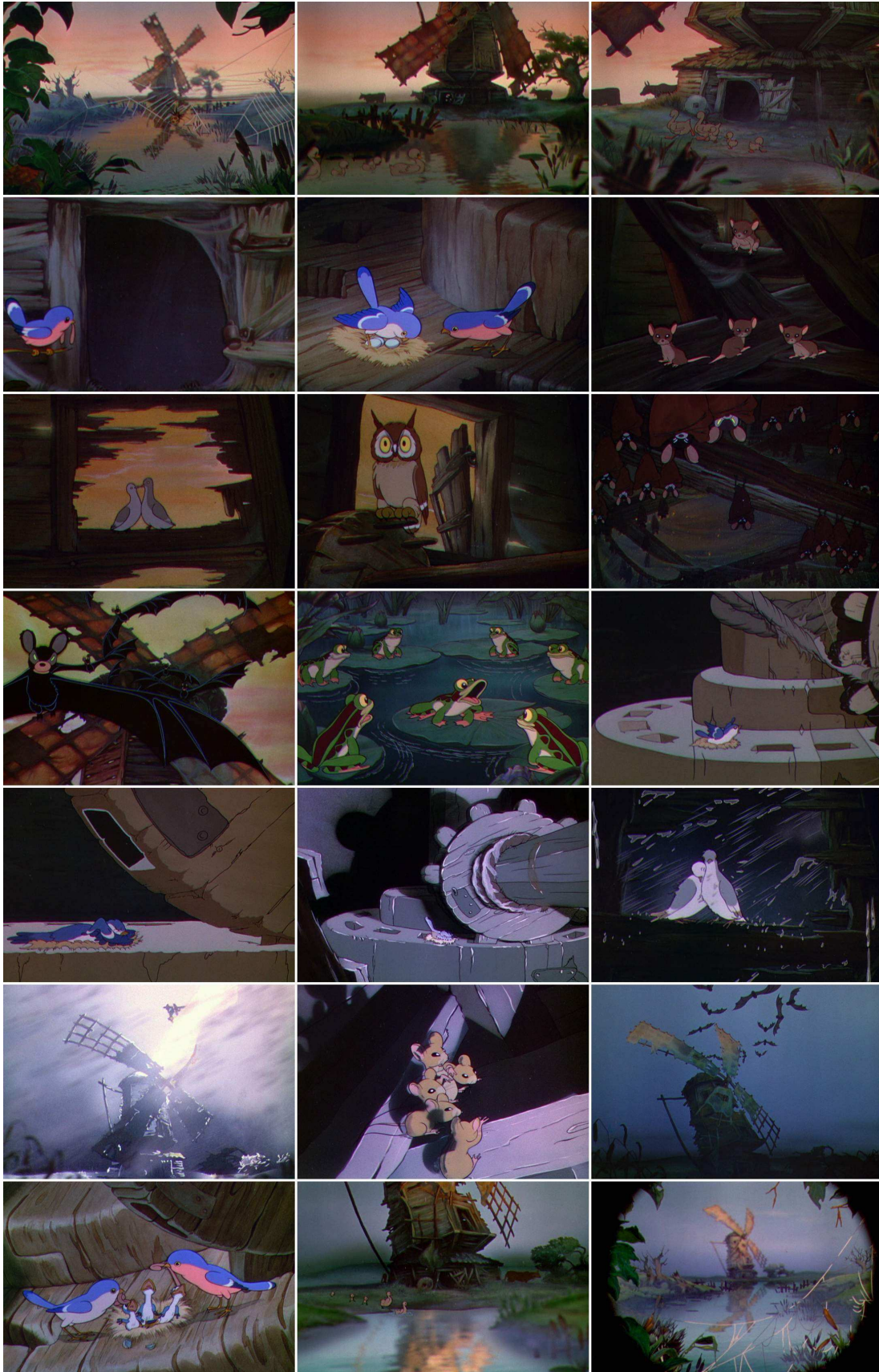


Fig. 109 – Disney – O Velho Moinho (EUA, 1937).

O espectador, como o pássaro, não consegue ainda sentir alívio, pois a seqüência se torna mais intensa e frenética, acompanhando a força imposta pela tempestade, que castiga incessantemente as pás do velho moinho. O brilho dos relâmpagos ilumina a noite, invadindo o ambiente dramático em que se encontram os habitantes da velha morada. A roda da engrenagem continua sua corrida. As pás do moinho giram na noite. A coruja tenta se equilibrar na roda, sem sucesso, em um instante fugaz de humor dentro do drama. O vento e a chuva continuam a invadir e a fustigar a antiga construção, seus moradores, o lago e a vegetação da natureza circundante. As seqüências mecânicas, as pás do moinho no vento noturno, a roda da engrenagem da mó que ameaça a vida do pássaro, as tábuas das cercas, telhas e janelas, que estalam tentando resistir ao poder do vento e da chuva. O moinho resiste até que cede, atingido por um raio no clímax da tempestade, inclinando-se para o lado. Em seu interior, os animais acompanham a inclinação do edifício, deslizando e se equilibrando. A imagem mostra o moinho inclinado, mas estável. A tempestade se abranda. No meio da escuridão, entre a neblina, aparece o velho moinho, para o qual a tênue luz da aurora ilumina os morcegos retornando para o descanso e o abrigo. Novamente a coruja tenta dormir, sentindo-se perturbada pelo espectador que insiste na invasão da decadente residência, comprovando a continuidade da existência de seus habitantes, e saudando a renovação da vida, com o nascimento dos filhotes dos passarinhos, que retornam juntos, trazendo alimentos para a ninhada. Após a tempestade, tudo retorna ao seu ritmo normal, o espectador é conduzido pelo *traveling* que se afasta do moinho. As vacas voltam em direção ao pasto, os patinhos retornam ao lago. Na última cena se vê o moinho enevoadado, através do tênue brilho da teia de aranha, parcialmente desfeita pela tempestade.

O *Velho Moinho* é um dos mais fascinantes *Silly Symphonies*, e é certamente o mais importante descendente de *A Dança dos Esqueletos* – o filme é um autêntico *mood piece*, privilegiando a construção de cenas e seqüências que buscam levar o espectador ao êxtase, prendendo-o na cadência da trilha sonora, composta Leigh Harline<sup>90</sup>, e de uma excepcional seqüência de animação

---

<sup>90</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p. 286. Mais conhecido por sua composição para *Branca de Neve e os Sete Anões*, “When You Wish Upon a Star”, Harline foi um dos grandes compositores da Disney, tendo

de personagens e de efeitos visuais. Tendo como personagens pequenos animais, sem as características predominantes de Disney até aquele momento, o antropomorfismo, o filme atinge a excelência em todos os critérios, sendo o mais forte prenúncio do que Disney estava preparando para o seu público com a produção do longa-metragem da Branca de Neve.

O filme deu ao estúdio dois prêmios da Academia: o Oscar de melhor curta-metragem animado e o Oscar pela invenção e uso da câmera multiplano (por avanço científico ou técnico), que possibilitou ao desenho animado a mais perfeita ilusão de profundidade já alcançada por qualquer *cartoon* animado até aquele momento. Esses dois prêmios resumem a abrangência e a importância desse filme: o estúdio de Walt Disney conseguia conciliar qualidade técnica e excelência artística, através do esforço conjunto de incontáveis profissionais. O *Velho Moinho* foi o último *Silly Symphony* feito antes de *Branca de Neve e os Sete Anões*. Depois dele, foram lançados apenas outros sete curtas-metragens da série, sendo cinco em 1938 e mais dois em 1939. Com o sucesso das produções em longa metragem, Disney decidiu descontinuar a série, que foi compensada com o lançamento, esporádico, de filmes conhecidos como *Walt Disney Special*, que nunca foram produzidos como parte de uma série, as quais ficaram destinadas apenas aos personagens do estúdio.

A qualidade pictórica do filme é o primeiro elemento a se destacar, desde a primeira cena. A ilusão de profundidade é conseguida através da perspectiva<sup>91</sup>, com o auxílio da teia de aranha que tremula no primeiro plano. Quando o movimento em profundidade se inicia e se prolonga, estendendo-se além da aranha e sua teia, ultrapassa a aproximação possível até então, chegando ao lago e alcançando o moinho, em suave *traveling* e em suaves transições (fusão).

A importância do artista de *background* ganhou ainda maior relevância, como observa Frank Thomas e Ollie Johnston:

---

composto também a trilha sonora para *O Gafanhoto e as Formigas* (The Grasshopper and the Ants, EUA, 1934).

<sup>91</sup> AUMONT, Jacques. p. 63. *Imagem*, Papirus Editora, São Paulo, 1993. Conforme o autor, “A perspectiva é o método que permite a representação de objectos tridimensionais em superfícies bidimensionais, através de determinadas regras geométricas de projecção. As imagens possibilitam a percepção de uma realidade tridimensional se para tal se obedecer ao conjunto de prescrições que da Vinci expôs em Tratado da Pintura (pelo que são freqüentemente conhecidas por "regras de Leonardo").

Estes pintores não são iguais aos pintores de cavalete, embora compartilhem muitos dos mesmos talentos. O pintor de *background* deve conhecer cor muito bem, possuir um bom senso de desenho, saber como compor um quadro, e estar habilitado a controlar seu meio extremamente bem. Ele pode até mesmo ter alguma reputação como pintor de paisagens ou abstrações, mas aqui no estúdio ele tem uma tarefa muito especial. Ele deve apresentar o personagem e dar suporte à ação. Isso vem antes de qualquer outra coisa. Seu trabalho pode ser dramático, surpreendente, poderoso, ou emocionante, mas ele ainda deve ser apenas um fundo para a ação.<sup>92</sup>

Isso significa que o *background* deve fazer parte do filme, contribuindo para a encenação, apoiando o personagem para exprimir o clima da seqüência, mas não deve competir com o personagem, desviando a atenção do espectador. O estilo de cinema desenvolvido por Walt Disney, principalmente durante os anos de 1930, é exatamente a busca de um equilíbrio entre todos os elementos envolvidos na realização e materialização do desenho animado, objetivando a excelência da narrativa cinematográfica. *O Velho Moinho* é um filme que encontrou o ponto exato de equilíbrio: se a velha construção não fosse habitada, não existiria a possibilidade do drama, e nem despertaria o interesse de um contador de histórias chamado Walt Disney.

O último filme da série *Silly Symphonies* foi a versão mais conhecida de *O Patinho Feio*, de 1939. Esse filme, de certo modo, ilustra a mudança do estilo de animação empreendido pelos artistas do estúdio, principalmente durante a década de 1930. Talvez tenha sido escolhido por Disney para finalizar a série *Silly Symphonies* por representar a trajetória e a qualidade do estilo próprio desenvolvido pelo estúdio, reiterando uma das primeiras e mais significativas atitudes de Walt Disney, como artista e como realizador: estar sempre revendo e aprimorando seqüências e idéias, desde as mais simples até as mais complexas. A versão de 1939 não é melhor do que a primeira, de 1931. São diferentes e,

---

<sup>92</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p. 248. No original, “*These painters are not the same as easel painters, even though they share many of the same talents. The background painter must know color very well, possess a good sense of design, know how to pull a picture together, and be able to handle his medium extremely well. He may even have some reputation as a painter of landscapes or abstractions, but here at the studio he has a very special assignment. He must stage the character and support the action. That comes before anything else. His work may be dramatic, startling, powerful, or thrilling, but it must still be only a background for the action.*”

ambas, importantes para o seu próprio tempo e para a história do estúdio. A primeira versão, por ser aquela que apontou novos caminhos e possibilidades. A versão do final da década, por ser o marco escolhido por Disney para finalizar a série que ajudou o estúdio a encontrar-se como um dos maiores e mais influentes estúdios de animação da história do cinema.

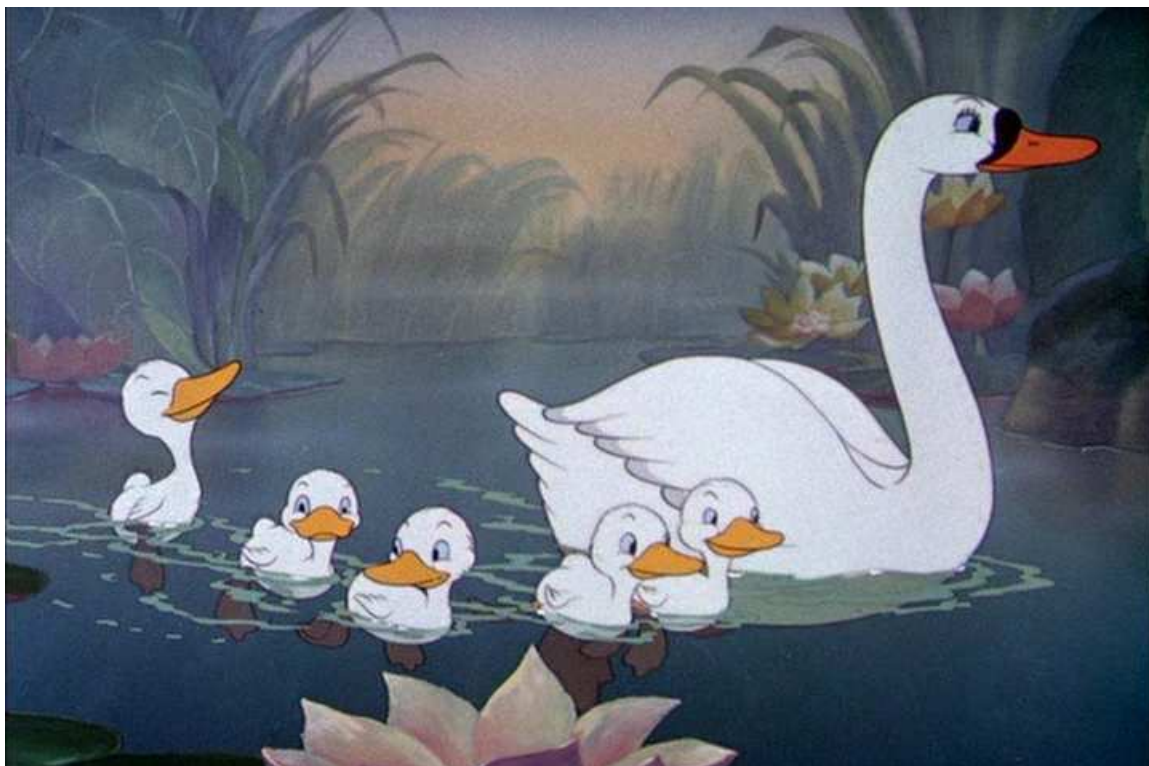


Fig. 110 – Disney – *O Patinho Feio* (EUA, 1939).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final dos anos de 1910 e ao início da década de 1920, o cinema de animação já demonstrava uma força vital impossível de ser contida, materializando-se através do trabalho de nomes como Nolan e Barré, John Randolph Bray, Earl Hurd, Paul Terry, Gregory La Cava, Max e Dave Fleischer, Pat Sullivan e Otto Messmer, Charles Bowers e Walter Lantz, para citar alguns dos mais importantes entre centenas de profissionais que existiram e que trabalharam no nascimento e no desenvolvimento dessa expressão cinematográfica tipicamente norte-americana: a arte industrial do desenho animado.

Ao contrário do que afirma grande parte dos estudiosos da vida e do cinema de Walt Disney, não foi ele quem transformou o cinema de animação em arte. O cinema de animação tem a arte como sua base natural e antes de Disney, não apenas nos EUA, mas também na Europa, a possibilidade do cinema de animação como arte e também como espetáculo já havia se manifestado com sucesso. É correto afirmar que Walt Disney possibilitou o maior e certamente o mais importante incremento de recursos técnicos e narrativos na área do cinema de animação, dando a este uma capacidade expressiva capaz de contribuir não apenas com as áreas de abrangência estética e artística, mas também com qualquer outra que envolva a necessidade e a capacidade de comunicar e de expressar idéias através de imagens em movimento e de personagens e ambientes sintéticos.

Uma das principais características observadas na trajetória cinematográfica de Walt Disney é a sua incessante busca pelo conhecimento e pelo desenvolvimento da arte da animação. Para ele mesmo, como artista e como realizador, e para os seus artistas e colaboradores. Isso pode ser comprovado em muito dos textos de artistas que conviveram com Disney, como Frank Thomas e Ollie Johnston, ou através dos textos daqueles que conviveram ou aprenderam com os artistas formados pelo estúdio e outros incontáveis depoimentos em

diversas mídias e por diversas abordagens. Certamente, o melhor modo de compreender essa trajetória é pela análise de sua extensa e rica obra cinematográfica. O livro *The Illusion of Life: Disney Animation*, de Frank Thomas e Ollie Johnston, recebe constantemente entre os animadores a denominação de “Bíblia da Animação”. Certamente, considerando o termo como uma referência a um livro que se tornou indispensável a todos que buscam conhecer os princípios do cinema de animação, esse termo não é superlativo. E, para aqueles que buscam compreender especificamente o cinema de Walt Disney, esse livro torna-se o pré-requisito, fundamentando com maior profundidade as análises dos filmes produzidos pelo estúdio, pois condensa parte do conhecimento artístico e da percepção estética desenvolvida por Walt Disney, por seus artistas e colaboradores.

Por sua estrutura dramática, o cinema clássico de Walt Disney liga-se a D.W. Griffith e, por sua opção pela fantasia, fincou suas raízes no cinema de Georges Méliès, que dominava o aparelho cinematográfico para transformar a realidade em ilusão e fantasia. Tanto Méliès quanto Disney optaram por um cinema que desse ao espectador a possibilidade de se deslumbrar e de se encantar com a construção de um universo só possível de ser exibido pela capacidade ilimitada do cinema. Méliès e Disney compartilharam a opção pela ilusão e pelo espetáculo. O primeiro, manipulando a realidade para alcançar a ilusão. Disney, criando a ilusão para alcançar a realidade. Ambos dedicaram-se ao cinema que deve ser construído muito antes de ser filmado. O cinema planejado detalhadamente, trabalhado com disciplina e dedicação integral, para proporcionar o êxtase da surpresa, do encantamento e do riso, de forma a realizar todos os desejos do espectador pela arte mágica da luz e das sombras. A obra de Georges Méliès, fundamentada na arte e na história, renasce sempre que se permite ao cinema manipular a realidade para alcançar a magia. O cinema de Disney, também marcado na história, sobrevive ainda em seu estúdio e em cada filme animado, tornando-se uma das mais fortes influências cinematográficas do século XX.

Walt Disney objetivava dar a seus personagens e ao mundo que habitavam a impressão de realidade, ou seja, “aquilo que existe efetivamente. Real.”<sup>1</sup>. Walt Disney deu vida ao mundo só existente na imaginação. Aqui, *impressão de realidade* implica a busca em dar forma real – visível e audível, e também capaz de permitir ao espectador suprir outros sentidos, não possíveis de expressão fílmica, como tato, olfato e paladar, pela representação dos personagens e do ambiente, e da interação entre esses elementos. O cinema de animação de Walt Disney se distingue pela opção pelo realismo ou, mais exatamente, pela impressão de realidade que, ao contrário do cinema *live-action*, não obedece a uma naturalidade à qual a fotografia parece favorecer. É necessário esclarecer que a impressão de realidade procurada por Walt Disney foi uma opção de criação artística e estética, e não temática, visto que o cinema clássico de animação por ele desenvolvido nunca almejou diretamente a realidade, optando pelas fábulas e pelas histórias de mundos e personagens mágicos e encantados.

A série *Silly Symphonies* foi a primeira e a mais importante abertura para as experiências na construção do cinema de animação de Disney, tanto por sua duração e produção, quanto por sua ampla receptividade para as novas idéias. Em um processo de constante intercâmbio de influências com as séries dos personagens, que se complementaram, permitindo aos artistas da Disney desenvolver características que apenas personagens inéditos possibilitavam e outras que eram características próprias dos personagens das séries.

O processo de intercâmbio não se limitou ao ambiente interno do estúdio. O estúdio Disney foi um eficiente laboratório de reaproveitamento e reciclagem de técnicas e idéias. Muitas dessas, vieram naturalmente sem uma percepção consciente, pois eram, de certo modo, de senso comum, pairando sobre o ambiente artístico e natural dos artistas. Um dos diferenciais da Disney foi o tino investigativo e (quase) científico que foi dado a essas pesquisas temáticas e técnicas. Nunca, até então, um estúdio havia investido tanto tempo e recursos no trabalho de base: planejamento, treinamento, testes, estudos, pesquisa e ensino são termos que se tornaram essenciais ao cinema de animação. Como visto, em

---

<sup>1</sup> Novo Dicionário Eletrônico Aurélio versão 5.0.

grande parte, esses fundamentos sempre existiram na arte e na indústria da animação – o diferencial de Disney foi a sistematização e continuidade de sua aplicação, como um conjunto eficiente de ferramentas, técnicas e estratégias, direcionados a objetivos bem definidos, com a finalidade de atender a uma demanda e a um público bem conhecido, que ansiava, sempre, ser surpreendido e extasiado pelos desenhos animados criados pelos artistas do estúdio.

Um dos mais notáveis processos de trocas de experiência acontecia com os outros estúdios e realizadores. A política agressiva de contratação de mão-de-obra empreendida pelo estúdio Disney, principalmente durante a década de 1930, levou muitos artistas formados em outras escolas e estúdios a imprimir a sua marca no estilo disneyano. É certo que isso significou um grande ajuste dos próprios estilos desses ao estilo do estúdio.

A troca de experiência e o ambiente competitivo entre diversos estúdios são sempre mencionados pelos vários artistas e realizadores da época, bem como pelos estudiosos que se dedicaram ao cinema de animação. A rivalidade *construtiva* entre o estúdio Disney e estúdio Fleischer, com algumas passagens significativas, oferece alguns exemplos de ação e reação entre as forças que animavam o *cartoon* cinematográfico. A criação de Fitz, o cãozinho do palhaço Ko-Ko, foi uma resposta dos Fleischer ao aparecimento de Mickey, que tirou do personagem nova-iorquino “o centro do palco”. Também, a maior de todas as criações do estúdio, Betty Boop, foi identificada por Richard Fleischer como uma busca de reação ao crescimento do fenômeno Disney<sup>2</sup>. Popeye somou-se a Betty Boop que, até 1933, era a única concorrente do estúdio ao apelo de Mickey e, conforme Richard Fleischer, tornou-se até mesmo mais popular do que o camundongo de Disney<sup>3</sup>. Richard Fleischer revela:

Quase desde o princípio, Walt Disney foi uma pedrinha chata no sapato de meu pai, uma pedrinha que, eventualmente, se transformou em uma rocha. Max nunca falou muito sobre isto, mas os constantes triunfos de Disney nos prêmios, pela beleza e a animação graciosa de seus

---

<sup>2</sup> FLEISCHER, Richard. *Out of the inkwell: Max Fleischer and the animation revolution*. Lexington: University Press of Kentucky: 2005. p.50.

<sup>3</sup> FLEISCHER. p.55. No original, “*Eventually, Popeye became more popular than even the mouse*”.

*cartoons*, irritavam. Era bem conhecido na indústria que, devido a qualidade de vencedores de prêmios dos cartuns de Disney, eles eram muito caros, e a Companhia de Disney estava, freqüentemente, perto de ficar sem dinheiro. Uma vez perguntei para meu pai se ele já havia invejado a habilidade de Disney em atrair tantos louvores. A resposta dele foi direta e reveladora. "Sempre se lembre de uma coisa", ele disse. "Você não pode comer medalhas."<sup>4</sup>

A resposta de Max Fleischer não esconde a importância desses prêmios, não apenas pelo reconhecimento dos filmes, mas também por reforçarem a posição da nova potência da indústria do cinema de animação. E muitas das ações dos estúdios competidores foram reações às estratégias do estúdio de Disney.

A relação de trocas, e de ação e reação, entre o estúdio de Disney e os demais estúdios e realizadores foi tão intensa e tão rica que, por si mesma, merece um estudo específico e aprofundado. Mesmo se escolhido para isso apenas um estúdio, seja o próprio estúdio Fleischer, a Warner Bros. ou outro, este estudo por certo ajudaria a compreender com maior profundidade o estabelecimento e desenvolvimento da expressão cinematográfica da indústria do cinema de animação.

A série *Silly Symphonies* foi também um motivo de estímulo competitivo para o estúdio Fleischer. Segundo Richard Fleischer, seu pai estava tentando há tempos produzir filmes coloridos, mas deparava-se com "um sério caso de timidez por parte da Paramount". Foi o lançamento da série *Silly Symphonies*, em "glorioso Technicolor", que levou Adolph Zukor, o homem-forte da Paramount Pictures "a acender a luz verde" para o Fleischer Studios realizar uma série colorida. Richard Fleischer complementa:

---

<sup>4</sup> FLEISCHER, p. 73. No original, "Almost from the very beginning Walt Disney was an annoying pebble in my father's shoe, a pebble that eventually grew into a rock. Max never talked about it much, but Disney's constant winning of awards, for the beauty and graceful animation of his cartoons, rankled. It was well known in the industry that, because of the award-winning quality of Disney's cartoons, they were too expensive, and the Disney Company was frequently close to going broke. I once asked my father if he ever envied Disney's ability to cop so many accolades. His answer was straightforward and telling. "Just remember one thing," he said. "You can't eat medals.""

Essa nova série, *Color Classics*, começou com três pontos de desvantagem. Em primeiro lugar, não foi a primeira série de cartum animado a ser produzida a cores. Segundo, Disney tinha amarrado o processo de três-cores da Technicolor com um contrato exclusivo para produção de cartum, assim Max não poderia usá-lo. Ele teve que se conformar, ao invés, com o processo de duas cores da Cinecolor. Em terceiro, comparado com o encantador título da série de Disney, *Silly Symphonies*, *Color Classics* era evidentemente fraco<sup>5</sup>.

Foi também como estratégia de enfrentamento a Disney que Max Fleischer decidiu produzir um filme, em dois rolos, com a “maior estrela feminina da Cartoonlândia”, também utilizando seu próprio e inovador processo estereoscópico<sup>6</sup>. *Branca de Neve e os Sete Anões* também levou a uma nova reação do estúdio, motivada por Adolph Zukor, e Max Fleischer “foi informado de que a Paramount queria um desenho animado de longa-metragem colorido”<sup>7</sup>. Desse modo, *As Viagens de Gulliver* (*Gulliver’s Travels*, EUA, 1939) teve sua *première* em 18 de dezembro de 1939, em Miami Beach, no Sheridan Theatre, e em uma apresentação simultânea, em um segundo cinema, o Colony, pois apenas uma sala não foi capaz de atender a grande procura<sup>8</sup>.

Esses importantes momentos demonstram como as ações de Walt Disney mobilizavam a indústria do desenho animado. Do mesmo modo que os Fleischer e a Paramount, os outros estúdios também elaboraram estratégias para se posicionarem frente ao avanço do estúdio Disney. Algumas resultaram em respostas tão ricas e importantes que precisam ser tão estudadas e compreendidas como a própria trajetória da Disney. Outros fizeram o bastante para sobreviver no disputado campo do desenho animado.

---

<sup>5</sup> FLEISCHER, p. 83. No original, “*This new series, Color Classics, started out with three strikes against it. First of all, it wasn’t the first animated cartoon series to be produced in color. Second, Disney had Technicolor’s three-color process tied up with an exclusive contract for cartoon production, so Max couldn’t use it. He had to settle instead for the two-strip Cinecolor process. And third, compared to the charming Disney series title Silly Symphonies, Color Classics was just plain dull.*”

<sup>6</sup> FLEISCHER, p. 84.

<sup>7</sup> FLEISCHER, p. 94.

<sup>8</sup> FLEISCHER, p. 102.

O conhecimento da trajetória do cinema de animação, visto pelos aspectos técnico, artístico e estético, é essencial aos realizadores contemporâneos, pois ajudam a perceber e a compreender nuances dos vários fatores envolvidos no desenvolvimento do desenho animado. Há algum tempo, as técnicas de animação deixaram de ser importantes apenas para a indústria do cinema, assumindo posição de destaque na indústria dos jogos eletrônicos, que, a cada dia, exige melhores e mais sofisticadas animações. Isso é válido também nas indústrias e áreas de pesquisa que envolvem a percepção de movimento e de ações humanas, de animais e outras, bem como em qualquer área que se faça necessário compreender como se desenvolvem as linguagens, os meios de expressão e os códigos, principalmente os que dizem respeito à comunicação visual. E também todas as necessidades de simulação audiovisual de seres animados e ambientes, inserindo-se por sua especificidade, em quase todas as áreas do conhecimento.

O cinema de animação se fundamenta na construção de movimentos a partir do controle de uma matriz unitária – o quadro (*frame*). Contudo, essa construção tem dois requisitos básicos: a animação jamais deve passar a impressão de ser difícil, ou seja, deve se apresentar como bailarinos que, ao dançarem, fazem de seus corpos instrumentos que exprimem sensações precisas sem denotar o esforço exigido. E o movimento não pode ser apenas mecânico, tem de possuir a fagulha (energia) da expressividade. Essa fagulha, ou sopro, é o que transmuta movimentos mecânicos em arte, retirando-os do mundo real e alçando-os à esfera da criação. A boa animação traz a mesma qualidade do trabalho do dançarino, construída através do desenvolvimento técnico e artístico do animador que, se não tiver um completo domínio sobre sua técnica, acabará por transmitir ao seu trabalho as deficiências de uma animação inexpressiva ou confusa. A intensidade e força daquela fagulha dão vida e alma ao cinema de animação. É pela presença do ignescente elemento expressivo que a arte se manifesta no cinema de animação. Em outras palavras, é pela presença do toque humano que existe a arte. A arte que fundamenta o cinema de animação é a mesma arte que fundamenta o ser humano.

O cinema de animação desenvolvido por Walt Disney reafirma algumas das estratégias do cinema clássico, particularmente, de sua estrutura dramática. Jorge Furtado sintetiza algumas das características do cinema clássico:

Se a estrutura dramática do cinema "clássico" pode ter algo de natural e orgânico, seus procedimentos narrativos são apenas convenções eficientes: personagens que desconhecem a presença da câmera, atuam e falam segundo o que se convencionou chamar de naturalismo; cenas que mostram só aquilo que serve ao desenvolvimento da fábula; cenários, figurinos e situações que simulam uma realidade possível; nada de dúvidas ou ações sem justificativa. A linguagem deve permanecer escondida, de modo que o espectador em nenhum momento lembre-se de estar no cinema. O padrão é a ficção, onde a "suspensão da descrença" permite usufruir com segurança o prazer do jogo dramático.<sup>9</sup>

Essa descrição ajusta-se ao cinema clássico de Walt Disney, mesmo considerando de antemão que os personagens de desenho animado não são os mais apropriados ao naturalismo fotográfico, o que torna muito maior o desafio de Disney. Paradoxalmente, o cinema de Walt Disney investe na simulação desse naturalismo, aproximando-o da poesia, no conceito platônico<sup>10</sup>. Ao mesmo tempo em que perde em similaridade com o real, o desenho animado traz em si a força do índice<sup>11</sup> e o poder da síntese. Deve-se ressaltar que o *cartoon* de Disney mantinha-se como elemento indispensável não apenas para os seus empreendimentos, mas também como parte essencial do desenvolvimento técnico e estilístico.

Em alguns filmes, notadamente dentro do *cartoon*, faz parte do humor estabelecer "contato visual" entre o personagem e o espectador, aumentando o

---

<sup>9</sup> FURTADO, Jorge. *O sujeito extraordinário e a mimesis camuflada: a representação da realidade no cinema*. Conforme [www.casacinepoa.com.br/port/conexoes/sujeito.htm](http://www.casacinepoa.com.br/port/conexoes/sujeito.htm), acesso em 20 jun 2006.

<sup>10</sup> O que acaba por aproximá-lo da definição platônica poesia e de mimesis, ou de simulacro do simulacro: "O poeta faz simulacro com simulacros, assim afastado do vero a enorme distância". Cf. Platão, *A República*. Livro X.

<sup>11</sup> 2.Semiol. Tipo de signo que, em oposição simultânea ao ícone e ao símbolo, mantém relação natural causal, ou de contigüidade física com o referente (p. ex.: uma nuvem negra no céu indicando chuva; uma pegada indicando a passagem de alguém). Conforme Novo Dicionário Eletrônico Aurélio versão 5.0

vínculo entre os dois. Em outros casos, o olhar do personagem para o espectador busca simular a participação deste pela presença da câmera, denunciando a ação de um invasor do espaço-ambiente dos personagens. No primeiro modo, o objetivo é a cumplicidade e/ou o humor. Como exemplo, quando o patinho feio, de 1932, olha em direção ao espectador, ele busca sua cumplicidade, compartilhando sua desolação. No segundo caso, o objetivo é fazer com que o espectador sintasse presente no ambiente: se ele pode ser visto é porque está presente, ou seja, ele “participa” do drama, como na seqüência de *O Velho Moinho*, na qual os animais olham em direção ao espectador, demonstrando curiosidade ou incômodo, mas sempre denunciando a presença daquele que assiste ao espetáculo. O conceito de ação dramática se aplica aqui ao espectador, que, por sua ação, provoca a re-ação dos personagens e se percebe interagindo com os mesmos.

Para Aristóteles, a tragédia diferenciava-se da epopéia pela ação dramática: na tragédia a ação era conduzida pelo próprio personagem, com o propósito de provocar a catarse do espectador, enquanto na epopéia a ação é conduzida pelo narrador e não buscava a catarse<sup>12</sup>. Assim, o cinema de Disney, ao recriar a realidade, também forja a presença ativa do espectador naquele universo. Desse modo, no cinema de Disney encontram-se incorporados tanto os traços essenciais da dramaturgia clássica (tragédia) como os principais fundamentos epopéicos.

A importância do trabalho desenvolvido na década de 1930 e no início dos anos de 1940 ultrapassa a contribuição técnica ao atingir o cerne criativo da composição de personagens dramáticos, tocando essencialmente o entendimento desse conceito aristotélico. O cinema clássico de Walt Disney deu aos personagens do universo do desenho animado um papel semelhante ao dos atores da dramaturgia clássica ou do cinema clássico. Deve-se recordar que a entrada de Disney no cinema de animação se deu através da adaptação de fábulas e histórias infantis populares, recontados e modernizados conforme anunciava o realizador. Portanto, alguns fundamentos da arte dramática clássica

---

<sup>12</sup> ARISTÓTELES. *Arte poética*. Capítulo V.

aparecem com certa naturalidade no cinema de Disney, principalmente a partir da necessidade do desenvolvimento da técnica de animação que permitisse a impressão de realidade e de uma estrutura narrativa que desse ao filme, principalmente ao longa-metragem, a capacidade de apreender a atenção e a emoção do espectador.

Os elementos que compõem o cinema de Disney já estavam, em sua maioria, presentes nas encenações da tragédia grega. Pode-se perceber a grande semelhança entre esses. Voilquin e Capelle afirmam que:

A tragédia, pela imitação dos caracteres e das paixões, valendo-se do concurso da música, do canto, da dança e do espetáculo, pretende provocar um prazer que lhe é próprio, inculcando no ânimo do espectador o temor e a compaixão. Aristóteles investiga as condições em que este resultado é mais seguramente obtido; como técnico, estuda a feitura das obras que melhor asseguram esse prazer<sup>13</sup>.

Os objetivos do cinema clássico de Walt Disney são semelhantes: provocar o temor e a compaixão para se alcançar a purificação pela catarse. Entretanto, ao contrário do herói trágico, o herói – ou protagonista – de Disney tem redenção. Ele se salva ao final e Disney, sempre que pode, irá negar a morte, ou mais especificamente, não a mostrará, seguindo o roteiro do cinema clássico norte-americano, permitindo que ela exista apenas implícita através dos acontecimentos.

Para o cinema de animação, e para toda a arte ou indústria que envolva as possibilidade e necessidades ali encontradas, o domínio do desenho e do pensamento imagético fundamentado na arte é de extrema importância. E adquiriu interesse muito maior para o cinema de Disney a partir do momento em que o estúdio empreendeu o desafio da impressão de realidade.

No processo do estúdio Disney, as histórias não eram contadas de maneira habitual. Conforme observam Frank Thomas e Ollie Johnston, as histórias eram desenhadas porque

---

<sup>13</sup> ARISTÓTELES. *Arte retórica e arte poética*. trad. Antonio Pinto Carvalho; introdução e notas Jean VOILQUIN e Jean CAPELLE; Rio de Janeiro : Ediouro, [199-].

algumas imagens estimulantes podiam sugerir muito mais sobre o potencial de entretenimento em um episódio do que qualquer página de palavras. Mais do que isso, nossas histórias eram mantidas flexíveis até muito depois da primeira animação ter sido feita<sup>14</sup>.

Isso pode ser constatado através do valor atribuído pelo estúdio aos desenhos, conceitos ou esboços de inspiração, ao *storyboard* e, especificamente na animação, à opção pelo desenho mais expressivo e de estilo livre (*rough drawings and free style*) que davam mais vivacidade à animação<sup>15</sup>.

Uma das imagens mais emblemáticas para a animação de personagens de Disney é aquela que mostra Norm Ferguson examinando o seu reflexo através de um espelho, em busca de sua própria expressão, que é *dada* a Pluto (Fig.111). A força dessa imagem deve-se principalmente ao seu valor como um símbolo capaz de sintetizar a busca dos artistas de Disney pelos índices de vida real que davam aos seus personagens a impressão de realidade e de vida. Essa imagem reafirma o pensamento de Walt Disney: “Eu definitivamente sinto que não podemos fazer as coisas fantásticas baseadas na realidade, a não ser que primeiro nós conheçamos a realidade”<sup>16</sup>.

---

<sup>14</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Olie. p.27. No original, “*But it also came from new ways of looking at stories. Ours were not written down in the usual way; they were drawn, because a few stimulating pictures could suggest far more about the potential entertainment in an episode than any page of words. More than that, our stories were kept flexible until long after the first animation had been done*”.

<sup>15</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Olie. Cf.: p.39-41.

<sup>16</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Olie. p.71 (epígrafe). No original, “I definitely feel that we cannot do the fantastic things based in real, unless we first know the real”.



*Fig. 111 – Disney – Norm Ferguson: estudo de expressões para Pluto.*

Essa imagem também remete a um fato da história do estúdio e do cinema de animação, que é destacado por Frank Thomas e Ollie Johnston:

É claro, o potencial de ter um personagem que realmente parecesse pensar sempre tinha estado lá, nas rotinas que Walt tinha imaginado, mas ninguém sabia como obter tal efeito. Nem mesmo era percebido o quanto tal adição poderia incrementar a apreciação do público e o envolvimento nos filmes. Isso tudo mudou em um dia quando foi animada uma cena de um cachorro que olhou para a câmera e bufou. Milagrosamente, ele tinha ganhado vida! Walt rapidamente apreciou a diferença e logo foi o público. O ano era 1930 e o animador, Norm Ferguson<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup>THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p.74. No original, “Of course, the potential for having a character really appear to think had always been there in the routines that Walt had envisioned, but no one knew how to accomplish such an effect. It was not even realized how much such an addition would increase the audience's enjoyment and involvement in the pictures. That all changed in one day when a scene was animated of a dog who looked into the camera and snorted. Miraculously, he had come to life! Walt was quick to appreciate the difference and so was the audience. The year was 1930 and the animator Norm Ferguson”.

É notável a importância de fazer o personagem parecer pensar. Não basta o personagem se mover dentro do espaço criado para ele. É preciso torná-lo consciente desse espaço e dar cumprimento à máxima de Descartes – “Penso, logo existo.”. Esse aspecto torna-se um elemento essencial para a criação do novo universo. O personagem deve ter (ou aparentar ter) consciência do seu mundo e dos seus próprios atos. O personagem passa a ser o fundamento daquele mundo: a imagem criada para habitar e conduzir a ação dramática daquele mundo. De certo modo, pode-se afirmar que o personagem “é a medida de todas as coisas”<sup>18</sup>, no mundo da animação. Por isso, pretende-se afirmar que o mundo animado será tão expressivo quanto a qualidade de seus personagens, ou seja, o personagem torna-se o sujeito da ação dramática, e é a sua capacidade (e do animador) em convencer o espectador de que ele age por si mesmo, consciente, que permite ao público se identificar em suas ações.

Os autores também assinalam que, antes de 1930, nenhum personagem parecia ter um processo real de pensamento e apenas reagiam a algo acontecendo, “enxergando” uma possível solução<sup>19</sup>. Esse tempo pré-pensamento no universo da animação impossibilitava o desenvolvimento de personalidades mais complexas para os indivíduos animados, levando os artistas a criar diferenciações físicas para suporte do caráter dos personagens. Ressalte-se que, na tragédia grega, as máscaras foram introduzidas também como forma de realçar o caráter dos personagens, dando a esse a origem etimológica e seu significado original. *Persona* era palavra latina para designar a máscara utilizada no teatro romano, que foi antecedida pelo grego *prosopon*. A máscara tinha duas funções, ambas direcionadas a atenuar as dificuldades causadas pela distância entre o espectador e o ator: amplificar a voz dos atores e demonstrar o carácter (papel) do ator. Ana Maria Schultze afirma que,

---

<sup>18</sup> Protágoras de Abdera (Abdera, 480 a.C. - Sicília, 410 a.C.). A frase original é “o Homem é a medida de todas as coisas”.

<sup>19</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p.74. Como analisado no Capítulo 2, essa capacidade de parecer pensar foi um dos fundamentos e um dos principais atributos dados por Otto Messmer ao gato Fèlix, que o elevaram a grandeza de primeiro grande astro do desenho animado, transformando-o na grande influência para artistas de seu tempo. Certamente, os conceituados artistas da Disney referem-se ao grande incremento técnico, artístico e estético que, a partir da década de 1930, deu ao cinema de animação muito mais recursos para aprimoramento desse atributo e de sua expressividade.

Assim, uma máscara pode ter várias finalidades, inclusive mortuária, como afirma o próprio Lévi-Strauss. Entre outras, máscaras eram usadas na antiga Grécia e Roma para festivais e teatros. Cada máscara no teatro grego representava um personagem. Com o fim de tais civilizações, as máscaras caíram em desuso. A palavra grega para designar máscara é *persona*, mesmo conceito utilizado por Jung [v] para definir uma máscara psicológica, isto é, modos diferentes dos quais nos valem em situações variadas em nossa vida. *Persona* é também a raiz da palavra personalidade, que comumente associamos ao conjunto de características de uma pessoa, melhor dizendo, sua alma. E bem diz o ditado popular: "Os olhos de uma pessoa são o espelho de (ou porta de entrada para) sua alma".<sup>20</sup>

A personalidade pode ser definida como "o elemento estável da conduta de uma pessoa; sua maneira habitual de ser; aquilo que a distingue de outra"<sup>21</sup>. Sendo assim, dar personalidade ao ator animado equivale a lhe dar a capacidade de se tornar um "ser" distinto de outros seres, sejam estes da realidade ou sejam da ficção. Dar personalidade é dar algo de humano – a alma humana – ao ator criado pela arte. Assim, neste caso, animar é dar personalidade a seres inanimados.

Afirmamos que a animação clássica, através do desenvolvimento dos princípios fundamentais da animação, foi a adaptação de Walt Disney das leis da física para o universo da animação. Deve-se notar que o domínio das leis da física de nada vale se não existe a compreensão das características gestuais e psicológicas, intimamente ligadas às questões da personalidade-alma. Deve-se lembrar que, dentro dos doze princípios fundamentais, os que representam e aplicam essas características são o *Stagging* e o *Appeal* e que todos os princípios estão inter-relacionados. A animação nasce da síntese desses fundamentos, interrelacionados, e não a partir da soma de suas partes isoladas.

---

<sup>20</sup> SCHULTZE, Ana Maria. *As máscaras da morte*. Em, [www.studium.iar.unicamp.br/sete/5.html?=-2.html](http://www.studium.iar.unicamp.br/sete/5.html?=-2.html), acesso 25 jun 2006. A nota referida no texto é [v] *Persona*: "... máscara ou face que uma pessoa põe para confrontar o mundo."

<sup>21</sup> Novo Dicionário Eletrônico Aurélio versão 5.0.

Se o estilo *rubber hose* deu à animação do cartum americano a liberdade e a flexibilidade de criação ao tornar fluidos os membros dos personagens, o estilo disneyano expandiu aquela liberdade ao dotar não apenas os membros e sim o corpo todo com esta flexibilidade da forma. Desse modo, se poderia compreender o estilo de Disney, fortemente baseado no *squash and stretch*, como sendo a uma adaptação e expansão da liberdade e energia originárias do estilo *rubber hose*.

Os filmes de Disney podem comportar o papel do narrador<sup>22</sup> e o diálogo, mas são basicamente filmes construídos e narrados imagneticamente. Daí a grande importância do *storyboard* para o cinema de animação, sobretudo, para a animação disneyana. O *storyboard* criou a possibilidade da pré-edição, não-linear, e deu aos criadores da história uma grande versatilidade para manejar as cenas e seqüências dentro da estrutura narrativa clássica ou de forma mais livre, na estrutura do *cartoon*.

Um elemento tão estimulante quanto esse é o fato de que as soluções encontradas pelo estúdio foram construídas sobre o alicerce da educação<sup>23</sup> e do ensino de arte empreendido pelo próprio estúdio aos seus artistas. Donald W. Graham tornou-se, desse modo, um dos nomes mais importantes no desenvolvimento da arte da animação. Contratado pelo estúdio em 1932, ele continuou a trabalhar no estúdio até 1941. Don Graham ensinava desenho de linha, composição, e análise de ação. Seu estilo no ensino de arte consistia não em criticar o desenho dos alunos, e sim em fazer com que o artista analisasse porque ele desenhava daquele jeito, permitindo que o artista desenvolvesse o pensamento crítico de sua arte<sup>24</sup>.

Hoje, é recorrente encontrar em livros e fóruns de debates sobre cinema animado, a observação de que para realizar (bons) filmes na modalidade é necessário o bom domínio das técnicas e princípios da animação convencional.

---

<sup>22</sup> O aparecimento do narrador como interlocutor dos personagens (Disney) aparece, sobretudo, após a II Guerra Mundial.

<sup>23</sup> EDUCAÇÃO: 2. Processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral da criança e do ser humano em geral, visando à sua melhor integração individual e social./ 6. Aperfeiçoamento integral de todas as faculdades humanas. In: Novo Dicionário Eletrônico Aurélio versão 5.0.

<sup>24</sup> THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. p.538. Donald W. Graham, se interessou pela arte enquanto estudava engenharia na Standford University, lecionando no Chouinard's Art Institute, de Los Angeles, que foi absorvido pelo California Institute of the Arts, fundado por Disney. Após 1941, ele continuou como consultor do estúdio até 1976, data de sua morte.

Deve-se perguntar, inicialmente, se existiria outra maneira de realizar esses filmes. Por mais automação e recursos que os modernos programas da área possam prover aos animadores, eles de pouco ou nada valem se esse profissional não tiver uma base consistente de educação em arte e, especificamente em cinema e cinema de animação.

O mais importante a considerar é que o cinema de animação, como arte e como indústria, encontra-se constantemente em expansão. E o único modo de usufruir todas as suas possibilidades é a formação de profissionais, artistas e técnicos, preparados para os todos os desafios. O exemplo de Disney é conhecido de todos, mas muito poucos países e profissionais o apreenderam. E a boa compreensão do cinema de Disney, bem como dos outros estúdios e realizadores, é parte essencial da formação de profissionais qualificados para atuar, não apenas como artistas ou animadores, mas em todas as atividades relacionadas. Com isso, não se determina a necessidade de seguir o estilo disneyano e sim a importância de se construir o próprio, a partir de escolhas conscientes e maduras, baseadas em conhecimento e opção e não em desconhecimento e idéias pré-concebidas.

Percebe-se que os maiores impulsos para o desenvolvimento técnico e estético do cinema de animação foram alcançados pelos artistas que se lançaram nessa arte e pelos técnicos que trabalharam ao lado desses artistas, tendo um entendimento completo dos objetivos, possibilidades e desafios que deveriam vencer. De modo semelhante ao cinema *live-action*, o desenho animado desenvolvido pela indústria cinematográfica gerou obras-primas da animação e inúmeros filmes, cuja qualidade exemplar deve ser destacada para e por todos aqueles que pretendem se aprofundar do domínio e no conhecimento da arte da animação.

Em 1994, no prefácio de seu livro – *Cartoons: one hundred years of cinema animation* –, o historiador Giannalberto Bendazzi considerou que a história da animação estava entrando em uma fase completamente nova, e que muitos anos ainda transcorreriam antes que fosse possível descrever a sua real forma bem como analisar seus eventos. Mesmo que muitos dos homens e mulheres que o

construíram estejam ainda vivos e ativos, completa, o cinema de animação pode e deve ser analisado. Bendazzi afirma:

“Além disso, o estudo sobre animação é bastante recente. Os primeiros trabalhos sérios não têm mais do que vinte anos. Eles tiveram que defrontar um grande número de equívocos, que continuam a enfrentar, de muitos espectadores, críticos, historiadores de cinema *live-action*”<sup>25</sup>.

O autor italiano constata que “infelizmente, a literatura histórica e crítica em animação é comparativamente uma das mais escassas no campo de cinema”. Bendazzi conclui, referindo-se ao seu livro: “Os capítulos seguintes têm como objetivo demonstrar que, pelo contrário, a animação merece ser estudada e que este rico e eclético campo inclui alguns dos mais valiosos trabalhos de nosso tempo”.

Essa breve e incisiva análise de Giannalberto Bendazzi, endossada pela sólida reputação de seu autor<sup>26</sup>, apontam para a importância desse campo de estudo, de sua complexidade e suas inúmeras possibilidades. Nota-se que as considerações partem de um pesquisador europeu, com acesso às facilidades naturais de um país e um continente economicamente forte e culturalmente mais bem assistido, com maiores preocupações e mais recursos para investimentos em áreas de formação, não apenas técnicas, mas também artísticas. O que pensar quando se comparam essas condições com aquelas encontradas na América Latina e, principalmente, no Brasil?

A situação brasileira confirma o início de uma nova era do cinema de animação. Nunca antes em nossa história esse tema despertou tão amplos e profundos interesses. São vários os fatores que motivam esse interesse, em

---

<sup>25</sup> Bendazzi, (Prefácio: xvi). No original, “*The history of animation is thus entering a completely new stage, and it will be years before it will be possible to describe its real shape and analyse its events. This means that the first century of animation's life is a completed era, which we can and should analyse like all things belonging to the past, even though many of its men and women are alive and active at the time of writing. Besides, studies on animation are rather young. The first serious historical works go back no more than twenty years. They have had to face a large number of misunderstandings which still endure among many filmgoers, critics, historians of live action cinema*”.

<sup>26</sup> Cf: *Curriculum Vitae – Bendazzi*. Disponível em <[www.lapisvillage.net/static/cur\\_bendazzi.htm](http://www.lapisvillage.net/static/cur_bendazzi.htm)>. acesso em 5 jan. 2007.

grande parte ligado aos avanços tecnológicos que aumentam a possibilidade de acesso aos filmes, aos jogos, e a todos os produtos que agregam as características produzidas a partir das técnicas do filme animado, além da maior facilidade de acesso aos meios de produção e distribuição patrocinados pelas novas tecnologias e pelas novas mídias. Então, porque não se verificou no Brasil um aumento tão significativo dos filmes de animação, que refletissem o aumento expressivo da qualidade e do acesso às novas tecnologias? Qual o motivo de, decorridos dez anos do lançamento de *Cassiopéia* (Brasil, 1996), um dos longas-metragens pioneiros no Brasil e no mundo na tecnologia digital de animação, não ter aparecido ainda um movimento ou um grande filme brasileiro de animação?

Certamente a análise da trajetória histórica e técnica do cinema animado apontam para algumas respostas. Em grande parte, os nomes que foram e são importantes nessa trajetória tiveram alguma formação artística: dos pioneiros até os profissionais altamente especializados dos anos dourados da animação. Quando necessário, essa formação foi, muitas vezes, complementada pelos estúdios, através do ensino de artes.

No Brasil existem, com relativo êxito, duas correntes no cinema de animação: a primeira, mais forte e grande geradora de empregos e prêmios, o cinema de animação publicitário. A segunda, de menor importância econômica, mas de grande valor sócio-cultural, apresenta de tempos em tempos algum nome de interesse, que rapidamente é absorvido pela primeira corrente ou que luta bravamente, numa atitude heróica, para permanecer na atividade (isso, quando não abandona totalmente o cinema de animação e mesmo o campo das artes).

O interesse despertado pelo cinema de animação se verifica pela crescente oferta de cursos, desde oficinas de iniciação, passando pela graduação em curso superior tecnológico<sup>27</sup> ou graduação plena, até as pós-graduações. Decerto a

---

<sup>27</sup> “Os Cursos de Educação Profissional Tecnológica de Graduação são de graduação, de nível superior, abertos a candidatos que tenham concluído o ensino médio ou equivalente, abrangendo os diversos setores da economia. Os graduados nos Cursos Superiores de Tecnologia denominam-se tecnólogos e são profissionais de nível superior, especializados em segmentos de uma ou mais áreas profissionais com predominância de uma delas. Atualmente os Cursos são classificados em uma das 20 áreas profissionais definidas na legislação, a saber: Agropecuária, Artes, Comércio, Comunicação, Construção Civil, Design, Geomática, Gestão, Imagem Pessoal, Indústria, Informática, Lazer e Desenvolvimento Social, Meio

produção se ampliará, devendo ser acompanhada por um aumento da qualidade, em maior ou menor proporção. Nesse caso, considerando-se que também lá fora existem todos os benefícios originados pelos avanços tecnológicos, o que nos diferencia dos outros países, principalmente os desenvolvidos?

Em sua maior parte, os países desenvolvidos consideram o cinema de animação como uma área de importância vital e estratégica, tanto em termos econômicos quanto culturais. Atualmente, quando pensam em cinema de animação, não trabalham apenas com a criação e o patrocínio de festivais e de leis de incentivo. O foco desses países é a ampliação e/ou a implantação de uma indústria de cinema de animação, forte, expressiva e dinâmica.

No Brasil, país onde ainda predominam conceitos que vêem o ensino de arte como supérfluo, em sua maior parte, os alunos que chegam aos cursos superiores de arte e de cinema tiveram um acesso bastante limitado ao ensino e à educação em arte. Portanto, devemos ainda trabalhar com a quase inexistência de um número significativo de profissionais realmente habilitados para preencher as várias especialidades profissionais, que se fundamentam nas técnicas e no conhecimento específico das artes. Isso coloca o Brasil bastante afastado da possibilidade efetiva de criação e implementação de uma indústria do cinema de animação. Sem formação em arte, o desenvolvimento de qualquer área que tenha nas artes audiovisuais a sua fundamentação torna-se difícil. E, sem essas áreas, o país se distancia ainda mais dos países que lutam para ocupar e proteger os mercados, internos e externos.

A abrangência do cinema de animação, bem como do cinema *live-action*, deve ser ampliada. Não bastam as ações dirigidas às formações técnica e artística de profissionais. Os profissionais de outras áreas de conhecimento também têm de ser incluídos em um processo amplo de educação, que dê ao cinema e às artes audiovisuais um lugar que reflita a sua importância para a apreciação crítica de sua produção.

A história do cinema de animação comprova que os investimentos nessa arte oferecem retornos significativos. Qualquer investimento nessa arte e nessa indústria não desaponta e não demora a apresentar bons resultados, com retornos tanto financeiros quanto na qualidade da produção. Uma indústria de animação estabelecida consolida bases perenes para a produção artística e experimental, não apenas para o cinema de animação, como também para todas as artes e áreas que tenham vínculos ou necessidade de criação e produção de imagem em movimento.

Atualmente, o cinema de animação japonês oferece ao mundo inteiro algo da cultura e do modo de vida nipônicos, do mesmo modo que, durante muitas décadas, os Estados Unidos fizeram, únicos e soberanos, impor o seu modo de vida e os seus produtos. Não devemos nos enganar: o cinema de animação é uma área economicamente importante, mas o seu maior valor é representado pela perenidade que atribui à cultura que o produz – não sendo um produto comercial e cultural voltado exclusivamente a audiências infantis, tem na criança o seu maior público, em uma importante fase (idade) de sua formação, na qual todos os valores e conhecimentos estão sendo absorvidos intensamente<sup>28</sup>.

No Brasil, com a sua peculiar posição no mercado televisivo e as possibilidades de expansão das novas mídias a partir da incipiente revolução digital, apresenta-se um panorama ainda rico de oportunidades. De modo geral, a descontinuidade dos investimentos é o que inviabiliza a consolidação de uma tradição em cinema de animação neste país e não o montante investido. E os investimentos devem ser considerados integralmente – educação, ensino, cultura e condições (qualidade) de vida – visando a conscientização crítica e a ampliação da visão de mundo.

A percepção do panorama histórico, artístico e estético do cinema de animação permite afirmar que arte, ensino e educação sempre estiveram vinculadas ao desenvolvimento do cinema de animação. O cinema de animação foi, desde o seu início, um ambiente contínuo e efervescente de idéias, trocas e experiências criativas e significativas. O acesso ao acervo filmográfico e

---

<sup>28</sup> E possivelmente, todos os produtos relacionados a esses produtos serão percebidos com a mesma disposição.

bibliográfico universal é essencial e imperativo, constituindo-se como elemento estratégico de preservação e ampliação da educação e da cultura própria de cada povo.

O cinema de animação, com sua especificidade técnica, estética e artística é um bem cultural da humanidade e como tal deve ser visto, estudado e produzido. Aqui, não cabe o juízo de valor que desqualifica a arte pelo predomínio comercial de sua aplicação. Mesmo esse uso está carregado de significados e de intenções, que não podem ser desconsiderados por aqueles que realizam filmes, nem por aqueles que se identificam com a formação de opinião e de conhecimento.

A arte do cinema de animação é vigorosa e nasce mesmo em ambientes inóspitos. Um país que se orgulha de sua pluralidade de manifestações culturais deve promover o acesso a essa diversidade também pela via desta forma de expressão que tem o poder de conciliar a arte e o entretenimento. Deve-se permitir, a um público de amplo espectro, a sua apreciação crítica, bem como a capacidade de sua produção e distribuição. É através desse direito que toda a nossa diversidade poderá se apresentar.

É essencial viabilizar, também pela arte da animação, as palavras de Tolstoi:

“Se queres ser universal, fala de tua aldeia”

Nossas aldeias são várias. E várias devem ser as suas representações.

## BIBLIOGRAFIA

- ASHLIMAN, D. L. *Three Little Pigs and other folktales of Aarne-Thompson type 12*. University of Pittsburgh. Disponível em <[www.pitt.edu/~dash/type0124.html](http://www.pitt.edu/~dash/type0124.html)>.
- AMARAL, Aracy. *Arte para quê? a preocupação social na arte brasileira: 1930-1970*. São Paulo: Nobel, 1984.
- ANDRADE, Ana Lúcia. *O filme dentro do filme: a metalinguagem no cinema*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Entretenimento inteligente: o cinema de Billy Wilder*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2004.
- ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Nova Cultural, 1987.
- \_\_\_\_\_. *Arte retórica e arte poética*. trad. Antonio Pinto Carvalho; introdução e notas Jean VOILQUIN e Jean CAPELLE; Rio de Janeiro : Ediouro, [199-].
- ARNHEIM, Rudolf. *A arte do cinema*. Lisboa: Edições 70, 1989.
- \_\_\_\_\_. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira, 1986.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2003.
- AUMONT, Jacques. *A imagem*, Campinas: Papirus, 1995.
- \_\_\_\_\_. *As teorias dos cineastas*. Campinas: Papirus, 2004.
- \_\_\_\_\_. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 2006.
- \_\_\_\_\_. *O olho interminável: cinema e pintura*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BALÁZS, Béla. *Estética do filme*. Rio de Janeiro: Verbum, s/d.
- BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. *A arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2002.
- BARRIER, Michael. *Hollywood cartoons: American animation in its golden age*. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- BARTHES, Roland et. al. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1971.
- \_\_\_\_\_. *O prazer do texto*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- \_\_\_\_\_. *A câmara clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: one hundred years of cinema animation*. Indianapolis: Indiana University Press, 1994.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução*. São Paulo: Abril Cultural, 1978 (Os pensadores).
- BERENGUER, Xavier. *Pioneros de la animación*. Institut Universitari de L'audiovisual (IUA). Disponível em: <[http://www.iaa.upf.es/~berenguer/textos/pioners/principal\\_cas.html](http://www.iaa.upf.es/~berenguer/textos/pioners/principal_cas.html)>.

- BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985.
- BRUZZO, Cristina (Coord.). *Coletânea lições com cinema: animação*. São Paulo: FDE. 1996.
- CABARGA, Leslie. *The Fleischer story*. New York: DaCapo, 1988.
- CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill D; FLOWERS, Betty Sue. O poder do mito. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CANEMAKER, John. *Winsor McCay and the art of animation*. In. Winsor McCay: the master edition. 1 DVD (110 min.). Preto & Branco e colorido à mão. Música (composição e execução): Gabriel Thibaudeau. New Jersey: Milestone Film & Video and the Cinémathèque Québécoise, 2004.  
Disponível em : <[www.milestonefilms.com/pdf/WinsorMcCayPK.pdf](http://www.milestonefilms.com/pdf/WinsorMcCayPK.pdf)>
- CANTO E CASTRO, Inácio. CLIP - Inovação em Vídeos nº 8, Construção de videogramas, V - A Operação de Câmara.  
Disponível em <[www.dgfdc.min-edu.pt/inovbasic/edicoes/clip/clip8/clip8-videog.htm](http://www.dgfdc.min-edu.pt/inovbasic/edicoes/clip/clip8/clip8-videog.htm)>
- CAPUZZO, Heitor. *Alfred Hitchcock: o cinema em construção*. Vitória: Fundação Ceciliano Abel de Almeida, 1993.
- \_\_\_\_\_. *Lágrimas de luz: o drama romântico no cinema*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.
- CARDINAL, Roger. *O expressionismo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.
- CARRIÈRE, Jean-claude. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- CARRINGER, Robert L. *Cidadão Kane: o making of*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1997.
- CHIPP, Herschel B. *Teoria da arte moderna*. São Paulo; Martins Fontes, 1999.
- COLLINS, Marcia. *The Dance of Death in Book Illustration*. Columbia: Ellis Library, University of Missouri, 1978.  
Disponível em <[www.istrianet.org/istria/visual\\_arts/history/collins\\_macabre.htm](http://www.istrianet.org/istria/visual_arts/history/collins_macabre.htm)>
- COURTET-COHL, Pierre. Emile Cohl. In: *L'association Les Indépendants du 1<sup>er</sup> Siècle (biographies)*. Disponível em <[www.lips.org/bio\\_Cohl.asp](http://www.lips.org/bio_Cohl.asp)>.
- CRAFTON, Donald. *Before Mickey: the animated film, 1898-1928*. Chicago: The University of Chicago Press. 1993
- CRAFTON, Donald. *Tricks and animation*. In: NOWELL- SMITH, Geoffrey (Ed). *Oxford History of World Cinema: The definitive history of cinema worldwide*. Oxford: Oxford University Press, 1997.

- D'ELIA, Celso. *Animação, técnica e expressão*, In: BRUZZO, Cristina (Coord.). *Coletânea lições com cinema: animação*. São Paulo, FDE. 1996.
- DENEROFF, Harvey. *Max Fleischer: the thin black line*. In: *Sight and Sound*. London: BFI, October 1993.  
Disponível em: <http://www.bfi.org.uk/sightandsound/archive/innovators/fleischer.html>
- DERDYK, Edith. *Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil*. São Paulo: Scipione, 1994.
- EBERT, Carlos. *Cor e Cinematografia*. In: *Associação Brasileira de Cinematografia*. Disponível em <<http://publique.abcine.org.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=5&infoid=215>>
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2004.  
\_\_\_\_\_. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1988.  
\_\_\_\_\_. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.  
\_\_\_\_\_. *A definição da arte*. São Paulo: Martins fontes, 1986.
- EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.  
\_\_\_\_\_. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- EISNER, Lotte. *A tela demoníaca*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- ESTEVES, Solange Ramos. *Perséfone: o mito*. Disponível em [www.mariamaria.com.br/revistamariamaria/edicao04/persefoneomito.php](http://www.mariamaria.com.br/revistamariamaria/edicao04/persefoneomito.php),
- FINCH, Christopher. *The art of Walt Disney: from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms. Concise ed.* New York: Harry N. Abrams. 1999.
- FLEISCHER, Richard. *Out of the inkwell: Max Fleischer and the animation revolution*. Lexington: The University Press of Kentuck, 2005.
- FRIEIRO, Eduardo. *Basileu*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1981.
- GOMBRICH, E.H. (Ernst Hans). *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- GRAÇA, Marina Estela. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac, 2006.
- HALAS, John; MANVELL, Roger. *A técnica da animação cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.
- HALAS, John. et al. *Visual scripting*. New York: Hasting House, 1976.
- JONES, Chuck. *Chuck Jones: master of animation*. Disponível em: <[www.chuckjones.com/bio.php](http://www.chuckjones.com/bio.php)>

- JOHNSON, David. *An Interview with Grim Natwick*.  
Disponível em <[www.animationartist.com/InsideAnimation/DavidJohnson/InterviewNatwick.html](http://www.animationartist.com/InsideAnimation/DavidJohnson/InterviewNatwick.html)>
- KAEL, Pauline. *Criando kane*. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2000.
- LEONE, Eduardo. *Reflexões sobre a montagem cinematográfica*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2005.
- LEVOY, Mark. *A Color Animation System Based on the Multiplane Technique*. Siggraph 77, em *ComputerGraphics*, 11 (2), Nova York, julho de 1977, pp. 65-71.
- LO DUCA, Giuseppe Maria. *Le dessin animé: histoire, esthétique, technique. Introduction de Walt Disney*. Paris : Editions d'Aujourd'hui, 1982.
- MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1998.  
\_\_\_\_\_. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas:Papirus, 1997  
\_\_\_\_\_. SINOPSE: REVISTA DE CINEMA. *As três gerações do vídeo brasileiro*. São Paulo: Ed. Unesp. N° 7, ano III,. Ago./ 2001, p 22-33.
- MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*. São Paulo: Senac, 2003.
- MALTIN, Leonard. *Of mice and magic: a history of American animated cartoons*. New York: Plume Books, 1987.
- MARKSTEIN, Donald. *Terrytoons*. In: *Don Marstein's Toonopedia*.  
Disponível em: <[www.toonopedia.com/terrytoo.htm](http://www.toonopedia.com/terrytoo.htm)>
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MERRITT, Russell; KAUFMAN, J.B. *Walt in Wonderland - The Silent Films of Walt Disney*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1993.
- MORENO, Antônio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Arte Nova, 1978.
- METZ, Christian. *Linguagem e cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1980.  
\_\_\_\_\_. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1986.
- NAZÁRIO, Luiz. *As sombras móveis: atualidade do cinema mudo*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.  
\_\_\_\_\_. *O expressionismo e o cinema*. In: \_\_\_\_\_. *O expressionismo*. São Paulo: Perspectiva, 2002.  
\_\_\_\_\_. *O expressionismo e os meios de comunicação*. In: \_\_\_\_\_. *O expressionismo*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- NOWELL- SMITH, Geoffrey (Ed.). *Oxford history of world cinema: the definitive history of cinema worldwide*. Oxford: Oxford University Press, 1997
- OHANIAN, Thomas A. *Digital nonlinear editing: editing film and video on the desktop*. Boston: Focal Press, 1998.
- PIETZSCHKE, Fritz (Orient.). *Novo Michaelis: dicionário ilustrado. Volume I. Inglês-Português*. 6 ed.rev. e aum. São Paulo: Melhoramentos, 1966. p. 982.
- PONCET, Marie-Therese. *L'esthétique du Dessin Animé*. Paris: Nizet, 1952.
- PUDOVKIN, Vsevolod. *Argumento e realização*. Lisboa: Arcádia, 1961.
- RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria contemporânea do cinema: pós-estruturalismo e filosofia analítica. Volume I*. São Paulo: Ed. Senac, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional. Volume II*. São Paulo: Ed. Senac, 2005.
- RENSIE, Paulo. *Histórias em imagens*. Disponível em [www.teorletal.oi.com.br/Pages/historias2.html](http://www.teorletal.oi.com.br/Pages/historias2.html).
- RODRIGUES, Luiz Oswaldo (LOR). *Quadrinhos: história e análise* (curso). Belo Horizonte: Coordenadoria de Cultura do Estado de Minas Gerais, 1979.
- SALLES, Filipe. *Imagens musicais ou música visual: um estudo sobre as afinidades entre o som e a imagem, baseado no filme 'Fantasia' (1940) de Walt Disney*. 2002. Dissertação (mestrado em Comunicação e Semiótica da PUC/SP). Pontifícia Universidade Católica, São Paulo.
- Disponível em [www.mnemocine.com.br/filipe/tesemestrado/tesecap2\\_1.htm](http://www.mnemocine.com.br/filipe/tesemestrado/tesecap2_1.htm),
- SANT' ANNA, Afonso Romano de. *Paródia, paráfrase & cia*. São Paulo, 1995.
- SAVERNINI, Érika. *Índices de um cinema de poesia: Píer Paolo Pasolini, Luis Buñuel e Krzysztof Kieślowski*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2004.
- SOLOMON, Charles. *Enchanted drawings: the history of animation*. New York: Wings Book, 1994.
- STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papirus, 2003.
- TASSARA, Marcelo. *Das pinturas rupestres ao computador: uma mini-história do cinema de animação*. In: BRUZZO, Cristina (Coord.). *Coletânea lições com cinema: animação*. São Paulo, FDE. 1996.
- TARKOVISKI. *Esculpir o tempo*. Sao Paulo: Martins Fontes, 1998.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions. Rev. ed. 1995.

VANOYE, Francis; Goliot- Lété. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Capinas: Papyrus, 1994.

WIEDEMANN, Julius (Ed.). *Animation Now !*. Taschen do Brasil, 2004.

WILJEANCOLAS, Jean-Pierre. *Nascimento e desenvolvimento da sala de cinema*. In: *Revista Eletrônica O Olho da História*. 2004.

Disponível em <[www.ufba.br/~revistao/artigos/salasdecinema.pdf](http://www.ufba.br/~revistao/artigos/salasdecinema.pdf)>

WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit: a manual of methods, principles, and formulas for classical, computer, games, stop motion, and internet animators*. London: Faber & Faber, 2001.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico; a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

\_\_\_\_\_. *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

## FILMOGRAFIA

### Capítulo 1

#### A INVENÇÃO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

- Peinture à l'envers* (Inglaterra, 1898, Birt Acres).
- Le Voyage Voyage Dans La Lune* (França, 1902, Georges Méliès).
- Humorous Phases of Funny Faces* (EUA, 1906, James Stuart Blackton).
- The Enchanted Drawing* (EUA, 1900, James Stuart Blackton).
- O Hotel Elétrico* (*El Hotel Eléctrico*, Espanha, 1905, Segundo de Chomón).
- The Haunted House* (EUA, 1907, James Stuart Blackton).
- Le Théâtre de Petit Bob* (França, 1909, Segundo de Chomón).
- Sculpteur Moderne* (França, 1908, Segundo de Chomón).
- Matches an Appeal* (Inglaterra, 1899, Arthur Melbourne Cooper).
- Dolly's Toys* (Inglaterra, 1901, Arthur Melbourne Cooper).
- The Enchanted Toymaker* (Inglaterra, 1904, Arthur Melbourne Cooper).
- The Fairy Godmother* (Inglaterra, 1906, Arthur Melbourne Cooper).
- Tale of the Ark* (Inglaterra, 1909, Arthur Melbourne Cooper).
- The Hand of the Artist* (Inglaterra, 1906, R. W. Paul).
- Comedy Cartoons* (Reino Unido, 1907, Walter R. Booth).
- The Sorcerer's Scissors* (Reino Unido, 1907, Walter R. Booth).
- The Whole Dam and the Dam Dog* (EUA, 1904, Edwin S. Porter).
- The "Teddy" Bears* (EUA, 1907, Edwin S. Porter).
- The Dreams of the Rarebit Fiend* (EUA, 1906, Edwin S. Porter).
- Fantasmagoria* (*Fantasmagorie*, França, 1908, Emile Cohl).
- Le Tout Petit Faust* (França, 1910, Emile Cohl).
- Le Peintre néo-impressionniste* (França, 1910, Emile Cohl).
- Le Cauchemar de Fantoche* (França, 1908, Emile Cohl).
- Campbell Soups* (EUA, 1912, Emile Cohl).
- La Bataille d'Austerlitz*, ( França, 1910, Emile Cohl).
- Les aventures des Pieds Nickelés* (França, 1917, Emile Cohl).
- O Homem na Lua* (*Clair de Lune Espagnol*, 1909, Emile Cohl).
- The Sneeze* (EUA, 1899, Edison).
- Little Nemo in Slumberland* (EUA, 1911, Winsor Zenis McCay).
- Gertie the dinosaur* (EUA, 1914, Winsor Zenis McCay).
- Como um Mosquito Opera* (*How a Mosquito Operates*, EUA, 1912, Winsor McCay).

*The Newlyweds and their Baby* (EUA, 1914, Emile Cohl).  
*O Naufrágio do Lusitânia* (*The Sinking of the Lusitania*, EUA, 1918, Winsor McCay).  
*The Centaurs* (EUA, c. 1918-21, Winsor McCay).  
*Flip's Circus* (EUA, c. 1918-21, Winsor McCay).  
*Gertie on Tour* (EUA, c. 1918-21, Winsor McCay).

## Capítulo 2

### O NASCIMENTO DA INDÚSTRIA DO DESENHO ANIMADO

*Animated Grouch Chasers* (EUA, 1915, Raoul Barré).  
*The Phable of de Phat Woman* (EUA, 1916, Raoul Barré).  
*Bobby Bumps starts a lodge* (EUA, 1916, Earl Hurd).  
*Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, EUA, 1937, Disney).  
*Flores e Árvores* (*Flowers and Trees*, EUA, 1932, Disney).  
*Little Herman* (EUA, 1915, Paul Terry).  
*Farmer Al Falfa* (EUA, 1916, Paul Terry).  
*Dinner Time* (EUA, 1916, Paul Terry).  
*Steamboat Willie* (EUA, 1928, Disney).  
*Experiment N° 1* (EUA, 1915, Max e Dave Fleischer).  
*Out of the inkwell* (EUA, 1919, Max e Dave Fleischer).  
*Dreamy Dud Has a Laugh on the Boss* (EUA, 1916, Earl Hurd).  
*Spider and the Fly* (EUA, 1917, Bill Nolan).  
*The Old Man of the Mountain* (EUA, 1933, Max e Dave Fleischer).  
*As Viagens de Gulliver* (*Gulliver's Travels*, EUA, 1939, Max e Dave Fleischer).  
*The Cave Man* (EUA, 1934, Ub Iwerks).  
*The King's Tailor* (EUA, 1934, Ub Iwerks).  
*The Headless Horseman* (EUA, 1934, Ub Iwerks).  
*Felix Saves the Day* (EUA, 1922, Pat Sullivan e Otto Messmer).  
*Bedtime* (EUA, 1923, Max e Dave Fleischer).  
*The Story of a Mosquito* (Ver: *Como um Mosquito Opera*).  
*The Pet* (EUA, 1921, Winsor McCay).  
*Poor Cinderella* (EUA, 1934, Max e Dave Fleischer).  
*The Gentleman From Arizona*, (EUA, 1939, Earl Haley).  
*Little Swee'Pea* (EUA, 1936, Max e Dave Fleischer).  
*Einstein's Theory of Relativity* (EUA, 1923, Max e Dave Fleischer).  
*Evolution* (EUA, 1923, Max e Dave Fleischer).

*My Old Kentucky Home* (EUA, 1926, Max e Dave Fleischer).  
*Motors Matt and His Fliv* (EUA, 1914, Otto Messmer).  
*Travels of Teddy* [série] (EUA, 1915-16, Otto Messmer e Henry "Hy" Mayer).  
*Feline Follies* (EUA, 1919, Pat Sullivan e Otto Messmer)  
*Musical Mews* (EUA, 1919, Pat Sullivan e Otto Messmer).  
*Os Três Porquinhos* (*The Three Little Pigs*, EUA, 1933, Disney).

### Capítulo 3

#### DISNEY: AS PRIMEIRAS NOTAS DE UMA SINFONIA SILENCIOSA

*Little Red Riding Hood* (EUA, 1922, Disney).  
*The Four Musicians of Bremen* (EUA, 1922, Disney).  
*Krazy Kat and Ignatz Mouse at the circus* (EUA, 1916, Animador Leon Searl, Criação de George Herriman).  
*The Barnyard Olympics* (EUA, 1924, Paul Terry).  
*Alice's Wonderland* (EUA, 1922, Disney).  
*Alice's Day at Sea* (EUA, 1923, Disney).  
*Alice in the Jungle* (EUA, 1925, Disney).  
*Alice's Egg Plant* (EUA, 1925, Disney).  
*Alice Chops the Suey* (EUA, 1925, Disney).  
*Anne of Green Gables* (EUA, 1934, Dir. George Nichols Jr).  
*Alice the Fire Fighter* (EUA, 1926, Disney).  
*Bright Lights*" (EUA, 1928, Disney).  
*Oh, Teacher* (EUA, 1927, Disney).  
*The Mechanical Cow* (EUA, 1927, Disney).  
*Trolley Troubles* (EUA, 1927, Disney).  
*Plane Crazy* (EUA, 1928, Disney).  
*Ko-Ko's Earth Control* (EUA, 1928, Disney).  
*Alice Mysterious Mystery* (EUA, 1926, Disney).  
*Alice Rattled by Rats* (EUA, 1926, Disney).  
*The Gallopin' Gaucho* (EUA, 1928, Disney).  
*Oh, What a Knight* (EUA, 1928, Disney).  
*O Cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*, EUA, 1927, Dir. Alan Crosland).  
*The Volga Boatman* (EUA, 1926, Dir. Cecil B. DeMille).  
*Don Juan* (EUA, 1926, Dir. Dir. Alan Crosland).  
*O Grande Roubo do Trem* (EUA, 1903, Edwin S. Porter).

Duck Amuck (EUA, 1953, Warner Bros).  
*The Carnival Boy* (EUA, 1929, Disney).  
*A Dança dos Esqueletos* (*The Skeleton Dance*, EUA, 1929, Disney).  
*The Barn Dance* (EUA, 1929, Disney).  
*Mickey, o Maestro* (*The Band Concert*, EUA, 1935, Disney).  
*The Plow Boy* (EUA, 1929, Disney).  
*When the Cat's Away* (EUA, 1929).  
*Do Outro Lado do Espelho* (*Thru the Mirror*, EUA, 1936).  
*The Chain Gang* (EUA, 1930, Disney).  
*The Picnic* (EUA, 1930, Disney)  
*The Moose Hunt* (EUA, 1931, Disney).  
*Mickey's Revue* (EUA, 1932, Disney).  
*Orphan's Benefit* (EUA, 1934, Disney).  
*Dia de Mudança* (*Moving Day*, EUA, 1936, Disney)  
*A Galinha Esperta* (*The Wise Little Hen*, EUA, 1934, Disney).  
*Desfile dos indicados* (*Parade of the Award Nominees*, EUA, 1932).

#### Capítulo 4

#### SILLY SYMPHONIES:NASCE A NARRATIVA CLÁSSICA DE WALT DISNEY

*Bug Vaudeville* (EUA, 1921, Winsor McCay).  
*The Little Island* (EUA, 1958, Richard Williams).  
*Bambi* (EUA, 1942, Disney).  
*El Terrible Toreador* (EUA, 1929).  
*Pinóquio* (Pinocchio , EUA, 1940, Disney).  
*Dumbo* (EUA, 1941, Disney).  
*Springtime* (EUA, 1929, Disney).  
*Summer* (EUA, 1930, Disney).  
*Autumn* (EUA, 1930, Disney).  
*Cannibal Capers* (EUA, 1930, Disney).  
*Arctic Antics* (EUA, 1930, Disney).  
*Winter* (EUA, 1930, Disney).  
*Os Pássaros e suas Plumas* (*Birds of a Feather*, EUA,1931, Disney).  
*Hen Hop* (Canadá, 1942, Norman McLaren)  
*O Patinho Feio* (*The Ugly Duckling*, EUA,1931, Disney).  
*Os Castores Trabalhadores* (*The Busy Beavers*, EUA, 1931, Disney).

*Só Cachorros (Just Dogs, EUA, 1932, Disney).*  
*A Galinha Sábia (The Wise Little Hen, EUA, 1934, Disney)*  
*Mamãe Pluto (Mother Pluto, EUA, 1936, Disney).*  
*Playful Pluto (EUA, 1936, Disney)*  
*O Elefante do Mickey (Mickey's Elephant, EUA, 1936, Disney).*  
*Flores e Árvores (Flowers and Trees, EUA, 1932, Disney).*  
*The King of Jazz (EUA, 1930, Dir. John Murray, Animação: Walter Lantz).*  
*The Black Pirate (EUA, 1926, Dir. Albert Parker).*  
*Crianças no Bosque (Babes in the Wood, EUA, 1932, Disney).*  
*A Tartaruga e a Lebre (The Tortoise and the Hare, EUA, 1934, Disney).*  
*The Moose Hunt (EUA, 1931, Disney)*  
*Mickey's Pal Pluto (EUA, 1933, Disney)*  
*Pluto's Quin-Puplets (EUA, 1937, Disney)*  
*Society Dog Show (EUA, 1939, Disney)*  
*A Deusa da Primavera (The Goddess of Spring, EUA, 1934).*  
*A Feira dos Biscoitos (The Cookie Carnival, EUA, 1935),*  
*The Animal Broadcast (EUA, 1931).*  
*Quem matou Cock Robin? (Who Killed Cock Robin?, EUA, 1935).*  
*Os Três Gatinhos Órfãos (Three Orphan Kittens, EUA, 1935)*  
*O Primo Caipira (The Country Cousin, EUA, 1936)*  
*O Velho Moinho (The Old Mill , 1937).*  
*O Patinho Feio (The Ugly Duckling, 1939).*  
*Ferdinando, o Touro (Ferdinand the Bull, EUA, 1938)*  
*Mamãe Gansa vai para Hollywood (Mother Goose Goes Hollywood, EUA, 1938).*  
*Bons Escoteiros (Good Scouts, EUA, 1938)*  
*Os Órfãos de Mickey (Mickey's Orphans ,1932)*  
*O Pequeno Alfaiate Valente (Brave Little Tailor , EUA, 1938).*  
*Building a Building (EUA, 1933).*  
*O Dedo Duro (The Pointer, EUA, 1939).*

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

*As Viagens de Gulliver (Gulliver's Travels, EUA, 1939)*  
*Cassiopéia (Brasil, 1996).*