



## **Paralelo entre as animações Disney e o processo de identificação do espectador<sup>1</sup>**

Danielle Rotholi BALENSIFER<sup>2</sup>

Elizabeth JAGUARIBE<sup>3</sup>

### **Resumo**

Este artigo trata em como a magia da animação encanta adultos e crianças, e a existência de uma projeção e a identificação do espectador com o personagem animado. Diferentemente do cinema fílmico, que se embasa na verossimilhança com o mundo real do espectador, a animação – assim como a pintura – passeia pela subjetividade, pelo onírico da imaginação humana. A relevância do tema está em como a animação é veículo de comunicação e pode ser usado com o caráter de propaganda ideológica. Os desenhos desempenham melhor a função da subjetividade humana do que os filmes verossimilhantes por conta da abstração que os traços permitem.

**Palavras chave:** Desenho animado. Abstração. *Live action*. Identificação.

### **Introdução e contextualização**

Este trabalho restringe-se às produções de Walt Disney, escolhido por seu contexto e marco histórico, sendo estudadas suas primeiras produções animadas ainda no cinema mudo até o cinema de propaganda de 1944. Esta restrição a objetos de estudo foi tomado para analisar o início da animação e a relação do espectador com a mesma, e como os desenhos ganharam vida a ponto de influenciar opinião pública em momentos críticos como o de tensões bélicas.

Animação é uma técnica cinematográfica, assim como o *live-action* é a técnica mais reconhecida como cinema, quando atores são filmados por câmeras numa ação ao vivo para o aparato técnico e fruto de elaborada relação entre roteiro, produção e finalização de uma obra audiovisual, gerando comumente os filmes narrativos. Tal maneira de cinema registra o mundo e os atores de maneira fidedigna ao material, pois os fotogramas guardam a representação da realidade que é projetada e assimilada pelos espectadores.

Animação consiste na ilusão de ótica que sugere continuidade de movimento a fotogramas postos em seqüência. As tentativas de criar o desenho animado antecedem os irmãos Lumière (PINTO, 2006), como foram os pioneiros Joseph Plateau (1832, Bélgica), Emile Reynaud (1882, França), J. Stuart Blacton (1908, Estados Unidos) e Winsor McCay (1909, Estados Unidos). Estes “experimentadores” criaram as bases do

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 14 a 16 de junho de 2012.

<sup>2</sup> Graduanda do curso de Audiovisual e Novas Mídias da Universidade de Fortaleza. Contato: [danirotholi@gmail.com](mailto:danirotholi@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientadora e professora de Audiovisual e Novas Mídias da Universidade de Fortaleza. [betejaguaribe@hotmail.com](mailto:betejaguaribe@hotmail.com)



método *cut out* de animação, no qual desenhava-se personagens e cenários inúmeras vezes e fotografava-se cada uma delas. Tal método consumia muito tempo, trabalho e gastos com o material, pois a produção consistia em recortar e realocar personagens planos, adereços e fundos compostos por materiais que possibilitem corte tais como papel, papelão, tecidos, ou mesmo fotografias. Em geral, sua animação se dá por *stop motion*, que consiste por sua vez em filmar com uma câmera o objeto-personagem por um fragmento de tempo, como se fotografasse, em seguida mover objeto em milímetros e repetir a curta gravação. No fim do processo, a gravação decorrerá como se o objeto movesse por si só. Tal método é utilizado no primeiro desenho animado (JÚNIOR, 2002) em *Humorous phases of funny faces*<sup>4</sup> (BLACKTON, 1906).

As técnicas de animação evoluíram significativamente com a alternativa de posicionar os personagens em primeiro plano (estes que teriam de ser repetidamente redesenhados) sobre um plano de fundo menos descartável que o plano do personagem, reduzindo o consumo de tempo de produção e material. Gabler (2009, p.74) aponta Earl Hurd como o inventor a técnica de desenhar os personagens que se movimentavam em papel translúcido (mais tarde o celulóide transparente) e colocá-los sobre uma segunda folha onde o fundo estava pintado, eliminando a necessidade de se fazer recortes. Foi um sistema tão eficiente que continuaria a ser a técnica básica da animação até os anos 80 e o advento tecnológico do computador.

Walter Elias Disney trabalhou com as técnicas citadas e desenvolveu outras que qualificaram ainda mais a magia da animação. Para ambientar o contexto das primeiras criações de Disney, Ana Carolina Kley Vita escreve:

Em 1915 é inventada a técnica da rotoscopia pelos irmãos Max e Dave Fleischer, criadores de personagens antológicos como *Koko*, *Popeye* e *Betty Boop*. A rotoscopia é ‘uma sequência de imagens reais pré-filmadas que era projetada *frame a frame* (como um projetor de *slides*) numa chapa de vidro, permitindo que se decalcasse para o papel ou acetato a parte da imagem que se desejasse’. Com essa técnica surgiram vários filmes que misturavam desenho animado com *live-action*, ou transformavam pessoas reais em animação, para que os personagens não perdessem o ritmo e a sensação de realidade. E foi assim que começou a discussão sobre a representação da natureza. Não se abdicaria totalmente da referência do mundo físico, mas o importante era que o artista colocasse a sua visão ao representar a natureza, para que seu objeto ganhasse o *status* de objeto artístico (VITA, 2008, p.4).

---

<sup>4</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=8dRe85cNXwg>



Walt Disney fora contemporâneo a Charles Chaplin, tendo o primeiro admitido ter-se inspirado no segundo para criação do seu personagem mais famoso. Contudo, antes da fama de Disney, o personagem animado amplamente reconhecido era o *Gato Félix*, este predominava no imaginário dos espectadores de desenho animado. É importante conhecer as produções de Walt Disney prévias ao Mickey e longa metragens de animação, para pensar o espectador quanto aos primeiros choques com esse tipo de cinema, como por exemplo adiante a animação *The Skeleton Dance*<sup>5</sup> (1929). Esta pesquisa embasa-se nas primeiras animações de Disney para refletir a respeito da assimilação do espectador sobre que assiste.

### **Laugh O’Gram**

As tentativas de Disney e sua forma de expressão sedimentam a teoria de que a animação está mais próxima da subjetividade humana do que os filmes verossimilhantes. Tal dedução é possível ao perceber-se a predileção em animar contos de fadas, mitos e animais personificados. Tais estilos de estórias costumam ter o universo diegético<sup>6</sup> flexível a regras materiais e físicas, como a gravidade, flexibilidade corporal ou aparência do mundo. Ao tomar como exemplo a animação *Little Red Riding Hood*<sup>7</sup> (DISNEY, 1922), tem-se uma releitura cômica de uma história popularmente conhecida. O papel dessa animação não era apresentar uma história inovadora nem um avanço tecnológico, mas abordar uma história de forma que o cinema convencional não faria: um gato não atiraria com uma espingarda numa massa culinária para dar forma a rosquinhas. Num desenho animado, é mais aceitável um animal agir como um humano, do que num *live-action* um ator real interpretar um animal. Walt Disney buscava destacar em suas produções o “impossível plausível”<sup>8</sup>, onde ações improvabilíssimas de acontecer no mundo dado como o real do espectador fossem plausíveis de acontecerem no mundo digético do personagem. Esse pensamento leva a ver na hipérbole o tom cômico, que Disney reconhecia como importante nas suas obras, pois o público buscava nas animações um momento de descontração e entretenimento.

*Laugh’O Gram* é o nome do estúdio criado por Walt Disney em 1921, juntamente com outros pioneiros da animação como Ub Iwerks, Hugh Harman, Rudolph Ising, Carmen Maxwell, and Friz Freleng. A produção girava em

---

<sup>5</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=WN80Z2KZa-Y>

<sup>6</sup> Diegese é o universo de uma narrativa. Em estudos literários e dramaturgicos condiz a dimensão ficcional de uma estória. A diegese equivale a “realidade” dentro da estória, sendo o mundo ficcional em si.

<sup>7</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=vsIDLzrrvEc>

<sup>8</sup> Informação oriunda de entrevistas com o diretor nos extras do DVD de *A Branca de Neve e os sete anões*.



torno de curtas de animações de contos de fada, mas foi *As Aventuras de Alice* a obra que mais se destacou nesse período. O enredo é semelhante a série do palhaço *Koko*: os personagens principais imersos num universo oposto aos seus de origem. *Alice* representa ser de “carne e osso” num mundo onde reina a subjetividade do ambiente, que pode ser moldado a favor do personagem, enquanto *Koko* tem de lidar com um mundo imutável e materialmente rígido. Os dois personagens foram criados para o público infantil, por isso uma criança e um palhaço, vivendo num mundo que as crianças vivem e outro que elas imaginam. Essas são atrações de enredo que psicologicamente atraem os jovens espectadores, as crianças tendem a identificar-se com as temáticas e personagens das duas séries. Crianças crescem aprendendo a viver num mundo que parece hostil, adultos os preparam a lidar com o mundo, como se este deve ser enfrentado. Os personagens são ingênuos tais como as crianças espectadoras, e todos devem aprender como sobreviver num mundo que não é como o ideal imaginado.

A empresa *Laugh’O Gram* não lhe gerava lucros, pois o contrato estabelecido com os distribuidores foi a preço de custo, mas trouxe reconhecimento ao criador e sua arte. O estúdio fechou em 1923 e gerou no total 10 animações, entre elas *The Four Musicians of Bremen*<sup>9</sup>, *Cinderella*<sup>10</sup> e *Tommy Tucker's Tooth*<sup>11</sup> (GABLER, 2005).

### **O abstracionismo do desenho e a identificação do espectador**

Apropriação de contos de fada é comum na animação pelo seu caráter onírico e fantasioso. O cinema *live-action* é capaz de recontar contos de fada, mas sua representação é tão próxima da real que a magia envolvida nesse tipo de história é melhor retratada pelo desenho. Os quadrinhos são como animações, ambos são imagens enquadradas – seja pelos limites da impressão ou limites da tela do cinema – que em sequência contam histórias, e compartilham a liberdade da realidade material em sua diegese. O autor quadrinista Scott McCloud (2005) aprofunda diversos temas referentes aos *cartoons* e animações, usando a linguagem pictórica abstrata com explicação teórica sobre para a história, evolução e desenvolvimento da arte do desenho e a sua compreensão.

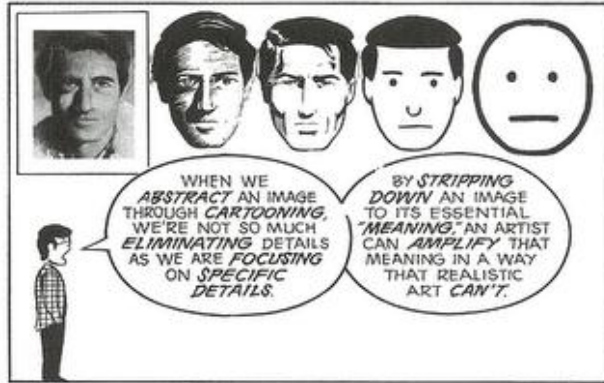
---

<sup>9</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=9coh2ZMVNic>

<sup>10</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=VLZagf7FfuA>

<sup>11</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=ZYrpgHucOpU>

[...] os ícones que chamamos de figuras: imagens criadas pra se assemelharem a seus temas. Assim como a semelhança varia, o mesmo ocorre com o conteúdo icônico. Em outras palavras, algumas figuras são mais icônicas do que outras. Nos ícones não pictóricos, o significado é fixo e absoluto [exemplo: letras e números]. Sua aparência não afeta seu significado por que representa idéias invisíveis. Todavia, nas figuras, o significado é fluido e variável, de acordo com a aparência. Elas diferem da ‘vida real’ em vários graus. Palavras são ícones totalmente abstratos. Ou seja, não têm semelhança alguma com o verdadeiro [...]. Entretanto, nas figuras, o nível de abstração varia. [...] A fotografia e o desenho realista são ícones que mais se aproximam de seus equivalentes reais. Só que muitas coisas os diferenciam dos rostos reais – são menores, mais planos, menos detalhados, não se movem, não tem cor. Porém, como ícones pictóricos, são ‘realistas’. [...] Tentando abstrair e simplificar nossa imagem, nós nos afastamos cada vez mais do rosto “real” da foto. Por que, então, o rosto acima é tão aceitável pros nossos olhos? Por que ele parece tão real quanto os outros? [...]. Ao reduzir uma imagem a seu ‘significado’ essencial, um artista pode ampliar esse significado de uma forma impossível pra arte realista (MCCLOUD, 2005, p. 27-30).



O traço de um desenho, reproduções gráficas ou pictóricas de pessoas, ambientes e objetos prendem-se na sua essência como tais, permitindo que espectador possa se identificar com a imagem exposta, por esta não ser limitada a detalhes que podem restringir seu sentido. Num desenho, a especificidade de pessoas, ambientes e objetos é menor do que seria num *live-action*.

Aplicando essa teoria ao clássico *Branca de Neve* (DISNEY, 1937), o desenho da personagem principal dá margem à identificação do público melhor do que uma atriz real representando-a, por que o abstracionismo do desenho permite que o espectador projete-se no personagem ou relacione-o com algo próximo de seu universo. Exemplificando: é compreensível que mais meninas de pele clara e cabelos curtos escuros considerem-se parecidas com o desenho da Branca de Neve do que uma fotografia de uma mulher com a mesma vestimenta e descrição física.

O ambiente florestal da fábula também aplica-se a teoria de McCloud. Originalmente, a narrativa se passa no continente europeu (criado para o universo de inspiração dos Irmãos Grimm), logo a ambientação imaginada pelos autores era caracteristicamente europeia, que se comparada a de países dos trópicos ou asiáticos destoaria da imaginação do público, que relaciona a obra (seja ela literária ou

audiovisual) com a própria ideia de vegetação, e a tendência é relacioná-la o seu universo próximo, ou seja, a típica de seu país. A representação pictórica de uma floresta é mais ampla em sentido e identificação do que uma fotografia permite. Esse pode ser um dos motivos quanto o sucesso e perpetuação da obra de Disney em diversas culturas e países, o fato de ser abstrato viabilizou a identificação do público por mais diverso que seja.

Até os desenhos mais realistas estão longe do fotorrealismo. Todo criador sabe que um indicador infalível de envolvimento do público é o grau em que este se identifica com os personagens da história. E, já que a identificação do espectador é uma especialidade do cartum, este tem penetrado com facilidade na cultura popular do mundo. Por outro lado, como ninguém espera que as pessoas se identifiquem com paredes ou paisagens, os cenários tendem a ser mais realistas. (MCCLLOUD, 2005, p.38-42).

Ao abstrair a representação do “real” para o desenho, a teoria de Platão – do mundo ser precedido pelas idéias das formas de tudo que existe – é um reforço para a sugestão de McCloud: as idéias das formas são mais comuns entre os indivíduos do que qualquer representação. Exemplificando, que qualquer imagem de um rato (verossimilhante ou abstrata) seria restritiva da forma/ideia <rato>, sendo esta mais geral/comum no imaginário do ser humano. Quanto mais abstrata a imagem, mais ela aproxima-se da ideia comum aos serem humanos.

Todas as coisas que vivenciamos na vida podem ser separadas em dois reinos: o do conceito e o dos sentidos. Nossas identidades pertencem ao mundo conceitual. Não podem ser vistas, ouvidas, cheiradas, tocadas ou saboreadas. São apenas ideias. E tudo o mais – desde o início – pertence ao mundo sensorial, o mundo externo a nós. [...] Ao trocar a aparência do mundo físico pela ideia da forma, o cartum coloca-se no mundo dos conceitos. Através do realismo tradicional, o desenhista de quadrinhos pode representar o mundo externo... e, através do cartum, o mundo interno [...] O ideal platônico do Cartum parece omitir a ambiguidade e caracterização complexa que são registradas da literatura moderna, tornando-o adequado só para crianças. Contudo, elementos simples podem se combinar de maneiras complexas... como átomos se tornam moléculas e moléculas, vida. E, assim como o átomo, uma grande força está contida nestas linhas simples... liberável só pela mente do leitor... o Cartum é muito mais do que aparenta ser. (MCCLLOUD, 2005, p.38-45)

Os traços identificáveis ou portadores de sentido (seja como escrita ou desenho) são um sistema de linguagem e interpretação que extrapola faixa etária, por meio disso animações e quadrinhos agradam tanto a crianças quanto adultos, é o uso das imagens em estilo e narrativa que direcionará seu público. Comparando Mickey nos quadrinhos





da década de 80 com a série *Maus* (SPIEGELMAN, 1980), percebe-se que a segunda obra possui uma temática direcionada ao público adulto, pois trata de assuntos polêmicos como violência e o holocausto. Seu estilo e traços tendem a abstração ao ter personagens antropomorfizados, contudo a abordagem e temática são realistas ao representar um período histórico. Os personagens possuem o psicológico de humanos, e a representação destes como animais serve de hipérbole quanto o comportamento xenófobo corrente nos tempos da segunda guerra mundial. Apesar da animação ser mais reconhecida na sua abordagem infantil, ela é capaz de ilustrar temáticas que seriam agressivas em *live action*, como se animação pudesse suavizar a representação de algo.

No livro *Totem e Tabu* de Sigmund Freud (2005), explica-se a noção de animismo que o ser humano acredita desde seu primórdio: “Existe uma tendência universal entre humanos para conceber todos os seres à sua semelhança e transferir a todos os objetos as qualidades que lhes são familiares e das quais se achem intimamente conscientes” (p.84). O animismo é um sistema de pensamento, que faz com que vejamos “indivíduos” nos personagens de desenhos ou mesmo em objetos, por simples correlação de semelhança, sendo o mesmo afirmado por McCloud.

### **Produções seguintes**

Depois do aprendizado adquirido com *Laugh’O Gram*, e a tentativa frustrada com o personagem Oswald, que foi roubada a autoria por um ex-sócio, Walt Disney percebeu a necessidade de se criar algo inteiramente novo, algo que nenhum outro animador tivesse: um desenho falante. A dificuldade técnica não era apenas a sincronia do áudio com o vídeo, mas espectador acreditar que o som é causado pela imagem. Não funcionava reproduzir o som na mesma velocidade que a imagem, mas também na gravação da trilha sonora ser coerente com o ritmo e efeito do vídeo. Os custos agravavam o problema, pois era necessário financiar o equipamento de gravação, estúdio, técnicos, e músicos profissionais. Como fruto dessa inovação, *Steamboat Willy*<sup>12</sup> (DISNEY, 1928) encantou e surpreendeu o público pela harmonia de som e imagem. Tal produção aumentou a estima e reconhecimento da indústria Disney. No ano de 1929, foi lançado o curta *The Karnival Kid*<sup>13</sup>, no qual Mickey falou pela primeira vez, tal a técnica da sincronia era aprimorada possibilitando o movimentos dos lábios

---

<sup>12</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>

<sup>13</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=fla1Tvbh1qo>



combinarem com a fala. E a voz do simpático ratinho era do seu próprio criador, que contava na época com 28 anos (GABLER, 2009).

Na época do lançamento de *Steamboat Willy*, a questão do cinema sonoro abalava os realizadores e o público: questionava-se se um desenho deveria ter voz, dado que era uma representação, e imagens são visuais e não sonoras. Walt Disney ficara encantado com *The Jazz Singer* (1927, primeiro filme a sincronizar som e imagem) e investiu todas suas finanças para produzir e lançar tal animação, marcada como a grande aparição do personagem Mickey. Na verdade, o ratinho estreou no curta *Plane Crazy* (1928). *Plane Crazy*<sup>14</sup> e *Steamboat Willie* são lançamentos do mesmo ano, surpreendente por conta do traço do desenho e da mudança na personalidade de Mickey, assim como a qualidade do desenho. No primeiro, o camundongo é rústico e seu corpo é marcado pelo efeito borracha<sup>15</sup>. Trata sua namorada com certa autoridade, obrigando-a mesmo contra sua vontade. O foco de sua história são as pequenas gags. Em contraste, em *Willie*, Mickey tem seus membros encurtados e aspecto redondo ressaltado, sua atitude é aproveitar o trabalho como condutor de barco, apreciando a situação cantarolando e dançando. É cavalheiro com a passageira Minnie, sua namorada.

O jornal *The New York Times* publicou uma resenha, na qual considera: “uma obra inteligente e divertida. Ele rosna, choraminga, guincha e faz vários outros sons que se somam à sua alegria” (GABLER, 2009). Aqui cabe a correlação com McCloud, o som oriundo da imagem fazia a animação mais próxima da realidade e do espectador. Ouvia-se os sons “reais”, o desenho de um xilofone animado soava de fato como um xilofone real. O personagem Mickey possui sentimentos, assim como os espectadores, e expressa-os chorando, gemendo ou cantarolando. A capacidade de um desenho ter personalidade é admirada pelo público e Gabler documenta sobre o sucesso do ratinho:

[...] Segundo relatos, Chaplin exigiu que um desenho animado de Mickey Mouse fosse projetado antes de seu novo filmes *City Lights* e o Museu da Madame Tussaud pediu permissão para imortalizar Mickey em cera. Em um período de três semanas, Mickey Mouse recebeu 30 mil cartas de fãs e segundo outra estimativa, um público de um milhão de pessoas por ano via desenhos animados de Mickey no início dos anos 1930.

[...] esses analistas consideravam a iconografia de Mickey reconfortante (‘os círculos nunca causaram problema à ninguém’ observou Jhon Hench, velho parceiro de Walt, ao comparar o formato de Mickey à seios, bebes e botões, ‘mas as pessoas têm experiências ruins com pontas aguçadas’); ou sugestiva do humano, pois a cara de Mickey era achatada como um rosto humano; [...] ‘uma

<sup>14</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=kCZPzHg0h80>

<sup>15</sup> Estilo de desenho que se deforma, estica e volta como se o corpo do personagem fosse feito de borracha.





trindade de hóstias e o símbolo circular’, une o irreconciliável. [...] o antropólogo Konrad Lorenz lembra de certos traços da juventude – ‘cabeça relativamente grande, predominância da caixa craniana, olhos grandes e baixos, região da bochecha protuberante, extremidades curtas e grossas, uma consistência elástica e movimento desajeitados’ – detonavam as respostas inatas de afetos de forma que Mickey Mouse, com todas essas características, foi virtualmente construído para provocar amor (GABLER, 2005, p. 180-182).

Comumente comentavam-se as similaridades entre Mickey e Carlitos, personagem de Charles Chaplin – a malícia agressiva, a impertinência, o sentimento de abandono, e como o mais fraco pode vencer. Semelhança reconhecida por Walt Disney que assumia inspiração em Chaplin: “Walt conservou o tipo de ternura engraçada desse patético personagem comum que sempre estava levando a pior. Mas, inteligentemente, dava a volta por cima em qualquer circunstância” (GABLER, 2009, p.184). Mickey e Carlitos conquistaram o público principalmente por suas personalidades. Inseridos em ocasiões corriqueiras, espectador se identifica com os personagens por “viverem” circunstâncias semelhantes. Ser subalterno ao chefe, desejar impressionar a namorada, gostar de música, tornam personas fictícias próximas às humanas.

### **Silly Simphonies**

*Silly Symphonies* compunham uma série de 75 curtas-animações produzidas entre 1929 e 1939. Tal série foi pensada como uma fonte de renda alternativa dos cinemas em que Mickey Mouse não era exibido. Obtiveram sucesso junto ao público e em termos artísticos foram inovadoras pela introdução do *Technicolor*<sup>16</sup>, pelos efeitos especiais (incluindo os sonoros) e a construção de personagens. Na verdade, as *Symphonies* eram experiências que os animadores realizavam com o intuito de desenvolver novas técnicas para a arte. Como *Goddess of Spring*<sup>17</sup> (1934) foi um experimento em como retratar com fidelidade as formas e movimento do corpo humano, esta animação foi um rascunho para Branca de Neve, que ficaria pronta três anos depois. Neste caso percebe-se grande diferença de abstração, sendo Branca de Neve mais verossimilhante e detalhista na paisagem e na animação dos movimentos. É gritante a diferença de traço e estilo de animação entre essas duas obras, a ponto de parecerem muito mais distantes temporalmente, ressaltando a evolução da animação.

As *Silly Shyphonies* encantavam o público com suas novidades, a primeira foi *Skeleton Dance* (1929), inovadora no estilo e pelo tema. Outras *Symphonies* importantes

<sup>16</sup> Empresa pioneira em colorir filmes, inicialmente, no sistema RGB de cores.

<sup>17</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=fKMqySX9AUc>



são *Flowers and Trees*<sup>18</sup> (1932) – primeira animação colorida – e *Three Little Pigs*<sup>19</sup> (1933) – pelo impacto no público.

Disney garantiu exclusividade com *Technicolor*, com duração de dois anos, uma boa dianteira frente às empresas rivais. Naquele período, ainda era muito caro produzir filmes *live action* em cores, um motivo a mais para a *Technicolor* aceitar a exclusividade no ramo da animação (GABLER, 2005, p.213). Assim como o som foi o fundamental para o sucesso de Mickey, a cor resultou no sucesso de público que foi *Flowers and Trees*. A essa altura a arte da animação tinha o som e a cor para aproximar-se ainda mais da realidade do espectador. O som “amarra” a imagem ao seu sentido material real, e a recíproca é verdadeira, pois o som acabou subalterno como embasamento através de trilhas sonoras e acompanhamento da imagem.

*Tree Little Pigs* marcou época por seu reflexo no público e eternizar a música *Quem tem medo do lobo mal?*. Do ponto de vista de Disney, seu objetivo foi alcançado, tornar latentes as personalidades dos personagens, dada a dificuldade em se exprimir em desenho algo tão abstrato. Este curta teve com sua música uma conquista cultural, nas palavras de Gabler:

[...] de espantosa popularidade. Os críticos imediatamente reconheceram que ele se incutiu na consciência nacional, tanto refletindo quanto, de certa forma, aliviando a ansiedade em relação à depressão[...] Esmagada pela Depressão e amparada pelo novo presidente, a nação pareceu converter o desenho de dois porquinhos despreocupados, mas de visão curta, e seu irmão trabalhador e previdente e, uma parábola de sofrimento (o lobo era a adversidade econômica) e o triunfo (o porquinho industrial como a personificação do *New Deal* do presidente Roosevelt que prometia alívio ao país) [...] Qualquer que tenha sido o impacto do desenho na moral em baixa, ‘Quem tem medo do lobo mal?’ indiscutivelmente tornou-se o novo hino nacional, seu grito entusiástico e feliz lançado contra os tempos difíceis (GABLER, 2005, p.220-221).

Esse é um exemplo de como desenhos têm poder sobre o comportamento, o mesmo se percebe em símbolos e no cinema de propaganda, que carregam ideologias e significados. O espectador vê nas representações uma realidade próxima a sua, pois a diegese é pensada originalmente como o mundo real, sendo flexível para os personagens de acordo com suas características. A animação possui expressão e leitura diferentes do cinema *live action*, a ponto de ser mais livre em obrigação de representar a realidade, pode fazê-la com certo distanciamento ou distorção.

<sup>18</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=LMtLDg4rINQ>

<sup>19</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=Olo923T2HQ4>



## Longa metragens

Ana Carolina Kley Vita introduz uma breve explicação sobre a ideia de se produzir longas metragem animadas:

[...] perceberam outro potencial que poderia ser explorado através da animação: o de contar histórias e emocionar o público. Esse pensamento foi estimulado, principalmente, pelo primeiro longa-metragem animado: *Branca de Neve e os Sete Anões*, em 1937, que desmistificou a ideia de que animação deveria ser essencialmente engraçada, com uma sequência de *gags*. Os críticos e o público não acreditavam que um filme de 83 minutos todo em animação pudesse entreter, e principalmente, emocionar, mas foi exatamente o que fez *Branca de Neve e os Sete Anões*. (VITA, 2008, p.06)

*Branca de Neve* (1937) não foi direcionada e aclamada apenas pelo público infantil. Diferentes idades apreciaram a magia e sensações de um longa metragem colorido e sonoro em animação. Mesmo tratando-se de um conto de fadas dos irmãos Grimm, não havia certeza de boa aceitação do público ao ser reproduzido cinematograficamente. *Branca de Neve* foi uma mistura de história tradicional com a inovação tecnológica, causando no público um deslumbramento o invés um choque. Deve-se comparar as apresentações das personagens principais em *The Goddess of Spring* com *Branca de Neve*: a diferença na qualidade dos movimentos humanos retratados, as cores suavizadas, ricos detalhes da ambientação, entre outras melhorias. O êxito desta produção possibilitou a mudança e melhoria de estúdio.

Produções de longa metragens seguiram-se, perpetuando a aceitação do público as diferentes expressões da animação: *Pinochio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942). *Fantasia* causou controvérsia por não ser direcionada ao público infantil. Walt deseja criar uma “dança” de imagens, como se a narrativa fosse a música orquestrada. Foi grande o experimentalismo nesta obra, e o nível de abstração chocou os espectadores por não obedecer ao que era o padrão de enredo fílmico. *Fantasia* é uma compilação de curtas, independentes entre si, que dão cenário à músicas clássicas de Bach, Tchaikovsky, Stravinsky, entre outros. Inicialmente, não foi bem aceito pelo público, por ser considerado longo e enfadonho. Dispendioso na produção, trouxe pouco retorno financeiro.

Apesar de todo o abstracionismo de *Fantasia*, o espectador não se projetava nem identificava com a narrativa. A ausência de um personagem central trincou a receptividade da obra, ao contrário dos outros longas que contam uma história de um herói e seus percalços para chegar a um final feliz. *Fantasia* não foi elaborado como *Branca de Neve* ou *Pinochio*, e não era direcionado ao público infantil. O valor como



arte foi superior que seu valor comercial, o que foi reconhecido à partir dos anos 60 (DIRKS).

A identificação do espectador com essas obras agora agrega o valor dos longas metragens aproximaram-se ainda mais do cinema convencional. Os público que já era acostumado a assistir cinema nesse formato, passa a ver nas animações um paralelo com o cinema de representação da realidade.

### **Animações por propósitos políticos**

Sabe-se que a produção cinematográfica foi amplamente usada para veicular mensagens políticas. No período da Segunda Guerra Mundial, eram comuns os filmes norte americanos que degradavam soviéticos e alemães. O governo estadunidense fiscalizava a produção artística daquele período histórico, a ponto de deportar Chaplin e repudiar sua obra *O grande ditador* (1940) (MASCARELLO, 2006). O governo controlava as produções dos estúdios e encomendava filmes “à seu gosto”. Duas produções de Walt Disney cumpriram essa função: *Education for Death*<sup>20</sup> e *Saludos, Amigos*<sup>21</sup>.

O curta metragem *Education for Death* foi lançado no ano de 1943 e retrata como é a criação de uma criança alemã nascida no sistema nazista, desde seu nascimento até a morte como soldado nos campos de batalha. O traço de desenhos são perceptíveis como estilo Disney. A animação conta uma fábula, na qual um personagem à semelhança de Hitler representa o príncipe que salvará a princesa Alemanha. À partir desse conto, narra-se o crescimento de Hans, e o realismo aumenta no decorrer da história. Simbologias fortes por sobreposição de imagens: livro bíblico é substituído por *Mein Kampf* (HITLHER, 1925); cruz cristã transforma-se numa espada; e Hans, crescido tornou-se soldado alemão, ao marchar é amordaçado, vendado e acorrentado pelo sistema nazista. Este desenho foi criado com o objetivo de elucidar crianças a respeito do terror nazista e da diferença dos mundos norte-americano e alemão.

*Saludos, Amigos* foi lançado no mesmo ano, é um média metragem e serviu como “política de boa vizinhança” na América, já que se tratou de um elogio dos Estados Unidos para a América Latina. Importantes países latinos têm ressaltado sua riqueza cultural. Nesta coletânea de curtas, o pato Donald conhece o personagem Zé

---

<sup>20</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=FOqCeEG5hs0&skipcontrinter=1>

<sup>21</sup> Animação disponível para visualização pelo site de compartilhamento de vídeos *You Tube* pelas palavras chave do título ou pelo link <http://www.youtube.com/watch?v=7aKVdsQw618>



Carioca numa visita ao Rio, e Pateta deixa de ser um cowboy do Texas para viver como um gaúcho nos pampas sulinos. A equipe de desenhistas e o próprio Walt Disney viajaram para diversos países da América do Sul para se inspirar na produção.

No ano de 1944, de maneira similar, foi lançado *Three Caballeros*, em português, *Você já foi à Bahia?*. Pato Donald viaja para o Brasil e México, que são apresentados de acordo como estereótipo comum, de alegria, música e belas mulheres. Donald é recebido por Zé Carioca e Panchito, sendo levado a conhecer seus respectivos países, respectivamente Brasil e México.

Em questão de abstração *versus* realidade, *Education for Death* é menos abstrato do que *Saludos, Amigos/Three Cabaleros*: 1) os traços dos personagens buscam verossimilhança no primeiro mais do que o segundo; 2) O primeiro representa a humanidade num período de tensão bélica, e toca na infância para denunciar um período histórico; 3) Os *Three Cabaleros* representam países – EUA, Brasil e México – sendo estereótipos que tomaram forma e vida, mas não são humanos. Por *Education for Death* aproximar-se de uma representação da realidade, segmentos de público deixarão de se identificar com o personagem assistido para vê-lo em outra persona, no caso, um alemão. A verossimilhança e o endereçamento de público restringem a abstração, logo, o espectador não se liga da mesma maneira com o desenho, por não ser próximo a ele.

### **Considerações finais**

A questão central é como o cinema é capaz de influenciar modos de pensar e pontos de vista. Interessante analisar as diferenças dadas aos países retratados em cada animação: *Education for Death* pode ser ofensivo para o público alemão, a ser tomado como uma injúria à sua pátria. Enquanto os latinos tiveram apenas seu lado positivo ressaltado, logo espera-se uma boa recepção do público americano.

A recepção de uma obra é considerada pelo autor, ainda no momento de criação, e fica claro como a vontade de poderosos pode influenciar a arte e o modo de pensar de uma sociedade. A subjetividade humana é quem define o que é certo ou errado, animado ou inanimado, semelhante ou diferente. A arte é expressão de subjetividade, e a capacidade visual é a principal porta para assimilá-la, no caso das artes como a plástica e o cinema.

A animação é capaz de retratar a fantasia de uma maneira que filmes verossimilhantes não conseguem, e isso ocorre por causa da abstração do espectador. A subjetividade é infinita, assim como a arte e as possibilidades desta.



## Referências bibliográficas

BARBOSA, Alberto Lucena. **Arte da animação**. Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

FREUD, Sigmund. **Totem e Tabu**. Rio de Janeiro: Imago, 2005.

GABLER, Neal. Walt Disney: **O triunfo da imaginação americana**. Osasco: Novo Século, 2009.

HITLER, Adolf. **Minha luta**. São Paulo: Centauro, 2001.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

PINTO, Cláudio Vieira. **Cinema de animação** – Um breve olhar sobre o lazer e a diversão: formação pra quê? Disponível em:  
<http://www.unifia.edu.br/projetorevista/edicoesanteriores/agosto09/artigos/educacao/cinema/animacao.pdf>  
Último acesso: 25/04/12.

DIRKS, Tim. Resenha disponível no endereço <http://www.filmsite.org/fant3.html>

VITA, Ana Carolina Kley. **Estudos sobre a evolução do cinema de animação**. Disponível em: <http://www.fag.edu.br/adverbio/artigos/artigo05%20-%20adv06.pdf>  
Último acesso: 25/04/12.