

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

KAROLINE PANDOLFO

ESTILO E AUTORIA NA ERA DE RENASCIMENTO DA DISNEY (1989-1999)

SÃO CRISTÓVÃO - SE

2023

KAROLINE PANDOLFO

Estilo e Autoria na Era de Renascimento da Disney (1989-1999)

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Greice Schneider

SÃO CRISTÓVÃO - SE

2023

AGRADECIMENTOS

À Prof^ª. Greice Schneider pela paciência e orientação durante todo o processo de desenvolvimento deste trabalho.

Aos professores Prof. Diogo Velasco e Prof^ª. Tatiana Aneas por aceitarem compor a banca examinadora deste trabalho e assim forneceram importantes reflexões.

Aos professores do departamento de Comunicação Social da UFS por compartilharem seus conhecimentos e experiências, trocas fundamentais na minha formação.

Aos meus amigos e colegas que de alguma forma contribuíram com este processo. Em especial a: Teto, Chloe e Robério.

À Cinemateca como espaço de exibição e ao grupo que zelava por ela em 2019 pelo acolhimento enquanto dava meus primeiros passos na UFS. Ao Cineclube Voyage por alimentar minha alma cineclubista nesses últimos semestres.

E, à minha família e especialmente meus pais, Senir Flach e Aelcio Pandolfo, por sempre me apoiarem e fazerem esta graduação ser possível.

RESUMO

A Era de Renascimento da Disney compreende o período de 1989 a 1999, quando a Walt Disney Animation tem um êxito retorno ao estilo formal de sua “era de ouro”. Os dez filmes que integram o período são unidos por aspectos mercadológicos, estilísticos e autorais, relativos à consistência da equipe responsável por criar e desenvolver as características que guiam todas as obras. Diante disso, o presente trabalho se propõe a buscar os profissionais que compõem esse grupo e entender suas contribuições, tanto para a época, quanto para a materialidade dos filmes. Para isso, relacionamos as proposições de autoria na animação de Wells (2002) e a teoria da arte como ação coletiva de Becker (1977), a fim de compreender a coletividade dos trabalhos - circunstância frequentemente mencionada nos livros, documentários e vídeos de *making ofs* que são fonte para esta pesquisa. Ademais, os entendimentos de Bordwell (2008, 2013) sobre estilo, devem nos guiar na compreensão da materialização das autorias exercidas.

Palavras-chave: Animação; Disney; Estilo; Autoria.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 : As Aventuras do Príncipe Achmed (1926)	9
Figura 2 : Marca de sincronização de som na película	13
Figura 3 : <i>Storyboard</i> de <i>Os Três Porquinhos</i> (1933)	13
Figura 4 : Modelo de referência para Cinderela (1950).....	14
Figura 5 : Os Sete Anões	16
Figura 6 : Branca de Neve cantando.....	17
Figura 7 : Lucro de <i>A Pequena Sereia</i> em comparação com os três filmes anteriores.	28
Figura 8 : Maurice Chevalier, por Albert Hirshfeld.....	30
Figura 9 : O estilo de Aladdin (1992).....	31
Figura 10 : Gênio Robert De Niro	32
Figura 11 : Gênio Carol Channing.....	32
Figura 12 : Gênio Cab Calloway	32
Figura 13 : Fotograma de Ariel cantando <i>Part of Your World</i>	34
Figura 14 : Esquema hierárquico da Era de Renascimento da Disney, todas as pessoas na árvore tem voz criativa em alguma medida.	36

SUMÁRIO

Introdução	6
1. A Arte da Animação	8
2. Estilo e Autoria	18
3. Estilo e Autoria na Era de Renascimento da Disney (1989-1999)	24
3.1. A ação coletiva que guia as produções da Era de Renascimento da Disney	24
Considerações Finais	37
Bibliografia	38
APÊNDICE A - TABELA DE EQUIPES	41

Introdução

A *Walt Disney Company* é uma das mais bem sucedidas e lucrativas empresas de entretenimento do mundo. Muito desse sucesso deve-se ao período conhecido como Era de Renascimento, quando, sob nova administração, volta-se a fazer filmes com base nos parâmetros desenvolvidos por Walt Disney. Entre os anos de 1989 a 1999, foram lançadas: *A Pequena Sereia* (1989), *Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus* (1990), *A Bela e Fera* (1991), *Aladdin* (1992), *O Rei Leão* (1994), *Pocahontas* (1995), *O Corcunda de Notre Dame* (1996), *Hércules* (1997), *Mulan* (1998) e *Tarzan* (1999). Animações que se tornaram novos clássicos, marcaram infâncias e suas convenções se transformaram em referências de como fazer um filme de sucesso.

A unidade destas obras pode ser encontrada no estilo visual, narrativo e objetivo mercadológico. Isso só foi possível devido a um conjunto de circunstâncias e ao trabalho coletivo de um grupo específico de artistas com talentos suficientes para se apropriar dos meios tradicionais e ousadia para transgredi-los¹. O presente trabalho se propõe a compreender essas circunstâncias e a buscar por esses profissionais. Quem são as pessoas responsáveis por definir os objetivos, sistemas e aparência da Era de Renascimento? Como funciona a dinâmica entre os cargos? Como esses artistas desenvolvem os próprios estilos e autorias dentro da lógica industrial? Como enxergamos esses estilos na materialidade dos filmes? São essas as perguntas que guiam a pesquisa.

Nesse contexto, a coletividade é um componente basilar. No começo da década de 1990, Ted Elliot recebeu o convite para trabalhar como roteirista em *Aladdin*, até aquele momento, seu currículo contava com vários filmes de ação ao vivo, mas nenhuma animação. Ao ser introduzido na equipe que desenvolvia o filme, ele teve a seguinte percepção: “as pessoas falam muito sobre a produção colaborativa de filmes, mas eu nunca vi um processo tão colaborativo quanto a animação”² (apud Culhane, 1992, p.18 - tradução nossa). Esse fato aparece com recorrência nos livros e *making ofs* que explicam as produções. São as mesmas pessoas que se alternam explicando sobre seus esquemas, processos criativos, referências e intenções com os diferentes personagens. A existência de um estilo geral, que guia as produções, não inibe o desenvolvimento de sistemas próprios por determinados profissionais, mas quais proposições metodológicas seriam capazes de localizar e explorar esses sistemas?

¹ Bordwell, 2008, p.31.

² People talk a lot about collaborative movie-making, but I haven't seen movie-making as collaborative as animation is ever. - Texto original.

A começar pelo escasso campo de análise de autorias coletivas e de autoria na animação. Podemos pensar que um autor de filmes animado é similar ao de cinema de ação ao vivo, mas como veremos em detalhes no desenvolvimento do trabalho, a combinação parece errônea, mesmo ignorando alguns elementos essenciais. Felizmente, observando isso, Paul Wells (2002) se dedica a desenvolver proposições que dão conta da questão autoral na animação. Ele as utiliza para falar de profissionais reconhecidos que exprimem suas autorias em diversas áreas da animação, não em uma obra específica ou conjunto delas. Por isso, faz-se necessário associarmos seus conceitos à *teoria da arte como ação coletiva* de Howard Becker (1977), com o intuito de elucidar a coletividade que guia o período.

Apesar de o trabalho não ser uma análise do estilo, é essencial que saibamos como apontar as formas, sons e estruturas narrativas que os filmes apresentam, afinal essas são as materializações das autorias. Para auxiliar no reconhecimento dessas características recorreremos a David Bordwell (2008, 2013). Seus entendimentos sobre estilo cinematográfico contribuem na identificação das funções e esquemas que alguns artistas desenvolvem, esses atributos serão utilizados para exemplificar as identidades.

A partir desses parâmetros, o capítulo um busca contextualizar a arte da animação, suas técnicas e fórmulas, mas sem focar em uma historiografia; também destaca as contribuições de Walt Disney no desenvolvimento de ferramentas, práticas e sistemas que facilitam a produção de animações - práticas que têm influência direta nas produções do estúdio. O capítulo dois expõe as bases teóricas e metodológicas em que o trabalho se sustenta, as relaciona e apresenta as categorias que guiam o estudo. Por fim, o capítulo três explora os contextos da Era de Renascimento da Disney; apresenta e discute os autores localizados através das categorias definidas no capítulo dois; e apresenta alguns exemplos de escolhas, esquemas e formas que representam as autorias.

1. A Arte da Animação

Entender a potencialidade da animação é fundamental para o presente trabalho, já que é a partir dela que as perspectivas analisadas se desdobram. Então, antes de tudo, a animação não é um gênero do cinema, mas sim um modo de fazer cinema. Paul Wells (1998) parte desta perspectiva em seu livro *Understanding Animation*, para apresentar a animação como arte, como é feita, do que é feita, por que é feita.

Primeiramente, o que podemos caracterizar como animação? O autor aponta que a palavra animação e seus derivados levam até o latim *animare* que significa “dar vida a”. A partir dessa concepção, na Iugoslávia, os animadores da escola Zagreb falavam sobre “dar vida e alma a um *design*, não por cópia mas pela transformação da realidade”³ (Wells, 1998, p.10 apud Holloway, 1972, p.9 - tradução nossa), ressaltando a capacidade da animação de se sobressair à realidade⁴ permitindo imagens e movimentos que nunca seriam possíveis em cinema de ação ao vivo.

É fato que a união do cinema com a animação possibilitou que essa se desenvolvesse mais rapidamente. Alguns podem até argumentar que desenhos só tem vida devido ao movimento possibilitado pela sequência de fotografias. Porém, como muito bem colocado por Norman McLaren, a essência da animação está no movimento. Pensar em por que e como as coisas se movem é mais importante do que o que aparece em cada imagem⁵. O movimento é o que contém a expressividade da animação, onde aparece a encenação. Foi a partir dele que desenvolveram-se os princípios da animação e outras técnicas para tornar os desenhos mais fluidos e convincentes.

O como e do que é feito depende essencialmente da técnica escolhida, assim como os materiais necessários. Como aponta Alberto Lucena Júnior (2005), o desenvolvimento de técnicas de animação depende de uma rara combinação entre talento artístico, conhecimento técnico e criatividade. Nesse sentido, a animação tridimensional ou *stop motion* se desenvolveu paralelamente à bidimensional, e foi bastante utilizada pelo cinema de ação ao vivo para a produção de efeitos especiais. Sua materialidade propicia a criação de monstros e figuras fantásticas que não eram possíveis com a tecnologia do começo do cinema. Sua técnica consiste

³ “...to give life and soul to a design, not through the copying but through the transformation of reality” - Texto Original

⁴ Capacidade essa ressaltada por vários outros animadores e entusiastas da animação, como o animador tcheco Jan Svankmajer que dizia dar poderes mágicos aos seus personagens através da animação (Wells, 1998, p.11)

⁵ Essa é uma fala comumente atribuída a Norman McLaren, mas sem uma fonte exata que garanta isso. Os autores que utilizam dessa ideia normalmente citam Solomon, 1987, p.11 como a origem.

basicamente na manipulação de peças feitas de algum material maleável que são movidas manualmente a cada *frame* (Ibid. p. 83).

O nascimento da *animação de silhuetas* remonta ao milenar teatro de sombras chinês e teve a artista alemã Lotte Reiniger como uma das grandes pioneiras. A técnica compõe-se por figuras recortadas em papel, organizadas em uma prancha de vidro e iluminadas por trás. As diferentes cores de papel e pinturas no vidro criam uma atmosfera muito particular, enevoada. É uma estética expressionista muito característica desta animadora e presente no primeiro longa metragem animado que ainda se tem cópias⁶: *As Aventuras do Príncipe Achmed*⁷ de 1926 (Lucena JR, 2005, p. 86-87).

Figura 1: As Aventuras do Príncipe Achmed (1926)



Fonte: Trailer do filme As Aventuras do Príncipe Achmed (1926) 1:16⁸

Norman McLaren é exatamente uma das combinações que Lucena Jr descreve, capaz de combinar talento artístico com inovações técnicas e criativas. Sua paixão pela animação o motivou a explorar noções de movimento nas mais variadas técnicas (estereoscópica, pintura

⁶ Solomon (1994) apud Lucena Jr. (2005) aponta que apesar do primeiro longa de animação ter sido “El Apóstol” (1917), do argentino Quirino Cristiani, sua última cópia foi queimada em um incêndio em 1926, poucas pessoas devem ter tido acesso ao filme para que o trabalho pudesse ter tido grande influência.

⁷ Originalmente Die Abenteuer des Prinzen Achmed.

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G_9L7r8NIBc&t=17s> Acesso em 11 de julho de 2023.

no tempo, stop-motion, animação sintética do som, 3D, etc.). Contudo, a sua preferida foi o *método direto*, que consiste em desenhar diretamente na película. O espaço limitado obriga que os animadores sejam criativos e, principalmente, foquem completamente no movimento de suas figuras. McLaren entendia assim que essa técnica favorece a expressão da animação (Lucena JR, 2005, p. 93).

A animação tradicional, bidimensional (2D) ou *frame a frame*, foi a forma mais disseminada e explorada desse tipo de arte. Antes da invenção do cinema, já existiam aparelhos que utilizando sequências de desenhos simulavam a ideia de movimento. O *flipbook*, por exemplo, é um caderno com vários desenhos em série que, quando as páginas são passadas em certa velocidade, geram a impressão de movimento. O fenaquistoscópio parte de premissa parecida, mas em vez de várias páginas, os desenhos são dispostos em um disco que, ao ser girado, cria a impressão de movimento, nesse caso o movimento fica limitado a quantidade de desenhos que cabem no disco.

Os primeiros filmes de animação criados através da aparelhagem do cinema surgem através desta mesma técnica. *Fantasmagorie*⁹ de Émile Cohl é considerado o primeiro filme animado da história, lançado em 1908, já apresentava diversos avanços técnicos da mistura do cinema com a animação. Cohl usou um sistema de *caixa de luz* que iluminava os desenhos por baixo, assim facilitando a visualização e garantindo que o novo desenho mantivesse a continuidade do traço e fluidez do movimento (Lucena JR, 2005, p. 50).

[...] o controle da relação entre os desenhos proporcionado por esse dispositivo vai permitir a racionalização da distribuição destes na linha do espaço/tempo da ação, o que certamente levou Cohl à descoberta de que poderia *fotografar cada desenho duas vezes*, sem implicar a perda de continuidade do movimento. (Lucena JR, 2005, p. 50).

Essa percepção fez com que o mecânico e cansativo trabalho de animar se reduzisse pela metade. Assim, Cohl poderia dedicar-se a pensar em suas estratégias visuais e de estilo, como a *metamorfose* (Lucena JR, 2005, p.52). O artifício de transformar gradualmente um objeto em outro através de *zoom in* e *zoom out* ou pela mistura das formas se tornou um truque frequente nas obras do animador francês, o que pode ser facilmente percebido em filmes como *Le Cauchemar de Fantoche*¹⁰ (1908). Essa artimanha popularizou-se no mundo da animação e foi adotada por outros animadores, como o talentoso Winsor McCay (Wells, 1998, p.15).

⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE>> Acesso em 11 de julho de 2023.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ayptr5jEH7E>> Acesso em 11 de julho de 2023.

Autor dos belíssimos *Little Nemo*¹¹ (1911) e *Gertie the Dinosaur*¹² (1914), McCay fez seus primeiros filmes misturando animação com cinema de ação ao vivo devido ao seu apego à narrativa e à dificuldade de fazer filmes animados mais longos na época (Lucena JR, 2005, p. 15). Isso não foi um problema quando se pensa em qualidade da animação. Ele foi o primeiro a dar personalidade a uma figura animada e, a fim de deixar os movimentos de seus personagens mais fluidos, o primeiro a utilizar o recurso de elasticidade, que favorece a sensação de realismo dos desenhos e que futuramente viria a se tornar um dos *princípios da animação*. Seus filmes influenciaram toda uma geração de americanos a entrar no mundo da animação (Ibid. p. 16).

Entre eles, Walt Disney.

“Eu comecei como artista em 1919. Na verdade, fiz meus primeiros filmes animados no começo de 1920. E naquela época eu desenhava tudo, pintava todos os cenários e coisas. E continuei como animador e artista até a época do Mickey Mouse. Agora, quando Mickey Mouse apareceu, houve tantas demandas - ele fez muito barulho - foi necessário então desistir de desenhar e partir para organizar e administrar a organização.”¹³ (Walt Disney, apud Wells 2002, p.78 e 79, tradução nossa)

Desde cedo, fica claro que o ofício de Walt Disney é gerir. A demanda por desenhos animados era alta, os chamados *cartoons animados* caíram na graça do público. Grande parte da animação produzida nos Estados Unidos, na primeira metade do século XX, é composta por filmes humorísticos protagonizados por algum grande personagem como: Gato Félix, Betty Boop e Mickey Mouse. Nesse contexto de altas demandas, ficava cada vez mais claro que a animação não se sustentaria. Dos animadores, era exigido muito e em pouco tempo. Assim, os desenhos quase não se moviam e custavam muito. Walt Disney acreditava que as piadas e estratégias narrativas se esgotariam, ele queria o melhor que esse tipo de arte pode oferecer e “almejava atingir, com a animação, a ‘ilusão da vida’. Para ele, o personagem de animação tinha de atuar, de representar convincentemente, parecer que pensa, respira; convencer-nos de que é portador de um espírito” (Lucena JR, 2005, p. 99).

¹¹ Little Nemo (1911). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=X2BTEqVVf4Q>> Acesso em 11 de julho de 2023.

¹² Gertie the Dinosaur (1914). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=32pzHWUTcPc>> Acesso em 11 de julho de 2023.

¹³“I started as an artist in 1919. And I actually did my first animated films in early 1920. And at that time I drew everything, painted every background and things. And I carried along as an animator and an artist until about the time of Mickey Mouse. Now when Mickey Mouse came along there was such a demand – he made quite a splash – it was necessary then for me to give up on the drawing in order to organise and run the organisation.” - Texto original

O clima geral no estúdio era de descoberta. Reuniões para apresentar e discutir as animações em desenvolvimento eram frequentes. Todos eram incentivados a pensar e explorar soluções. Como no cinema, a coletividade fazia a força. Quase como um maestro, Walt Disney definia seu trabalho como o de uma abelha: “eu vou a todas as partes do estúdio, colho o pólen e nisso estímulo todo mundo... esse é o meu trabalho”¹⁴ (Schickel, 1997, p. 33 apud Pallant, 2011, p. 04 - tradução nossa). Nesse ambiente, as inovações surgem e o estilo formal do estúdio começa a ser estabelecido.

A primeira dessas inovações foi uma *barra de pinos* que prendia as folhas por baixo da mesa. Com ela, as folhas não se espalhavam e os animadores podiam rapidamente verificar o desenho anterior na folha de baixo. Também era muito fácil fazer a rolagem de vários desenhos de uma vez e conferir a fluidez dos movimentos de alguma cena. Ainda pensando na fluidez dos movimentos, o *pencil test* (teste a lápis) foi introduzido. Consistia em fotografar os desenhos ainda em fase de esboço em filme barato e projetá-los a fim de verificar como os movimentos apareciam na tela (Lucena JR, 2005, p. 100 e 101).

Através do *pencil test*, Walt Disney percebeu que os animadores gastavam muito tempo e energia preocupados com todos os detalhes de cada desenho. Assim, alguns frames perdiam a autenticidade devido ao cansaço. Então, ele contratou assistentes para todos animadores. Os assistentes eram responsáveis por finalizar os desenhos, “limpá-los da profusão de traços, vigorosamente esboçados para que fossem transferidos para o acetato. Essa nova categoria de profissionais ficou conhecida como *clean-up men*.” (Ibid. p. 102). O estúdio começava a parecer uma linha de produção.

De 1929 a 1939, a Disney¹⁵ lançou uma série de animações que serviram como laboratório para muitas das inovações, a *Silly Symphonies*. O cinema sonoro surge no final da década de 1920 e logo se percebe que a união de imagem e som poderia criar sequências hipnotizantes se sincronizadas. O episódio *El Terrible Toreador*¹⁶ (1929) foi o primeiro a exibir som. Já nesse momento o filme mostrava sincronia nunca antes vista. Para isso, foi utilizado um sistema de indicação de tempo para a orquestra. Em uma escala de quatro, uma bolinha era desenhada do lado esquerdo de cada *frame* para fazer a indicação (Figura 02) (Lucena JR, 2005, p. 105). Depois dos sons vieram as cores. O sistema de três cores da *Technicolor* estava em

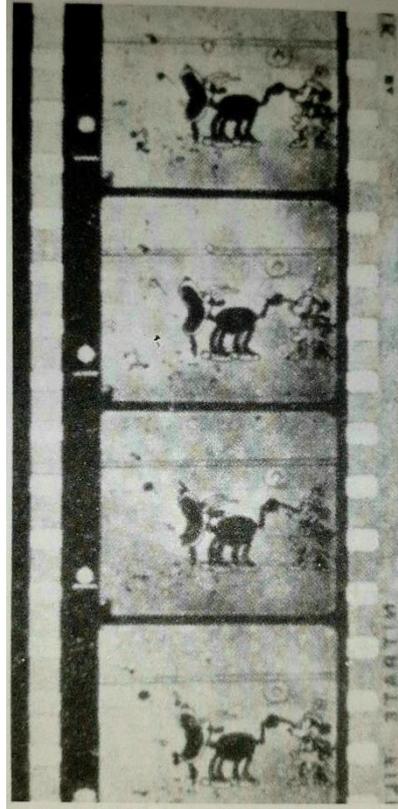
¹⁴ “I go from one area of the Studio to another, and gather pollen and sort of stimulate everybody . . . that’s the job I do” - Texto original.

¹⁵ Para esclarecimento, quando utilizo apenas Disney me refiro ao estúdio e Walt Disney se refere a pessoa.

¹⁶ *El Terrible Toreador* (1929). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=k59-RnBvxsQ>> Acesso em 15 de julho de 2023.

desenvolvimento quando a empresa firmou contrato com a Disney. Assim *Flowers and Trees*¹⁷ (1932) foi o primeiro filme animado com a nova técnica de cores. Depois dele, praticamente todos os filmes da série *Silly Symphonies* foram coloridos.

Figura 2: Marca de sincronização de som na película



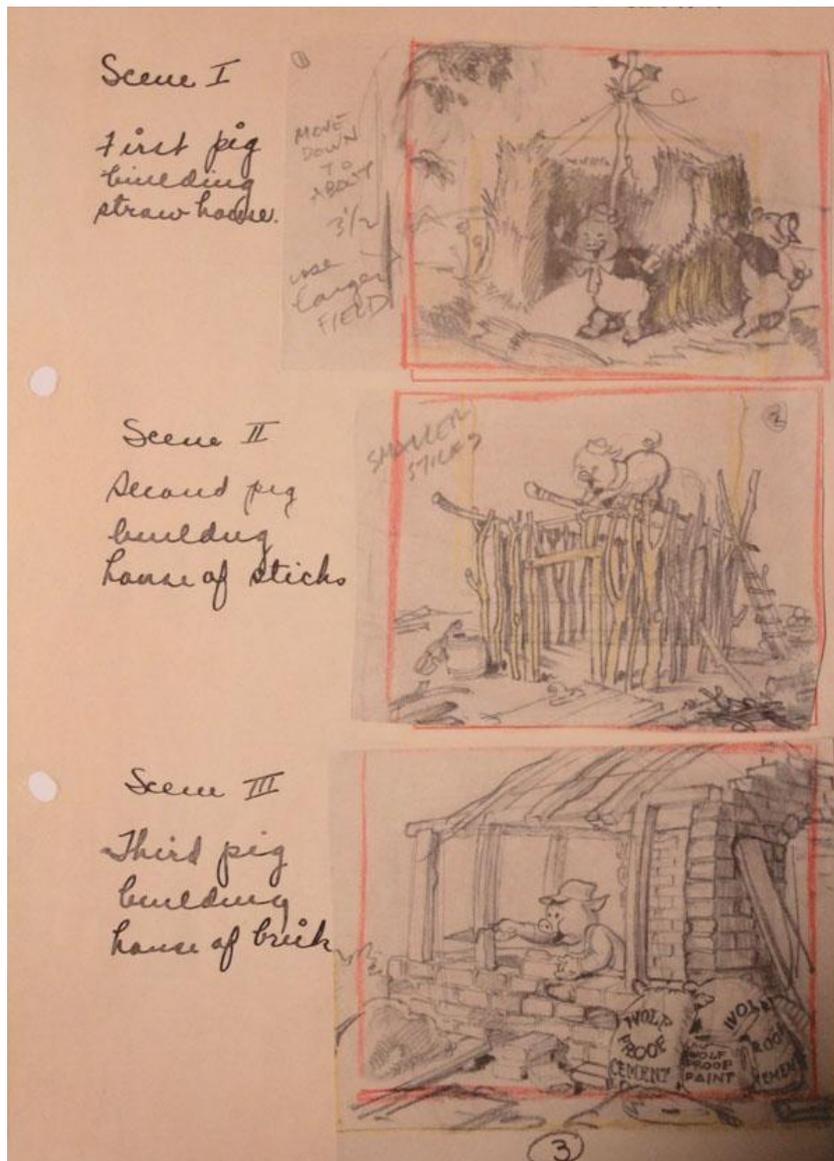
Fonte: (Lucena JR, 2005, p. 105)

Segundo Solomon (1994), *Os três Porquinhos*¹⁸ (1933) foi o primeiro a revelar a personalidade dos personagens através do visual e de seus movimentos (apud, Lucena Jr. 2005, p.109). Esse também foi o primeiro filme a utilizar a recém criada técnica de *storyboard*. Foi a solução dos artistas para problemas de ordem e estrutura das narrativas. Através do *storyboard*, é possível visualizar com facilidade o conteúdo de cada cena. "É tão útil que se generalizou, e hoje qualquer comercial para televisão ou filme que se preze (inclusive de ação ao vivo) não dispensa a preparação do *storyboard*." (Ibid. p.109).

Figura 3: *Storyboard* de *Os Três Porquinhos* (1933)

¹⁷ *Flowers and Trees* (1932). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_NKcsg8vE_U> Acesso em 15 de julho de 2023.

¹⁸ *Os três Porquinhos* (1933). Disponível em: <https://youtu.be/M_QpsigrVaM> Acesso em 16 de julho de 2023.



Fonte: Cartoon Search, 2016.

A criatividade transbordava e os artistas tinham todo o apoio e material para experimentar e se aperfeiçoar. Aulas de desenho relacionadas ao tema do próximo filme eram comuns. Era importante que os animadores entendessem como um cervo se movia para que pudessem animá-lo de forma realista e, também, era importante que o público não percebesse a complexidade desses movimentos (Wells, 1998, p.23). Para isso, modelos reais eram usados, facilitando o entendimento de como os membros e músculos se moviam.

Figura 4: Modelo de referência para Cinderela (1950)



Fonte: Cartoon Search 2022.

Nesse ambiente, Walt Disney conseguiu com que seus “nove velhos”¹⁹ desenvolvessem a expressividade de seus traços sem sair do realismo que ele queria. Les Clark, Marc Davis, Ollie Johnston, Milt Kahl, Ward Kimball, Eric Larson, John Lounsbery, Wolfgang Reitherman e Frank Thomas são os nomes que frequentemente estão escondidos atrás de Walt Disney. De acordo com Pallant (2011), eles foram os responsáveis por desenvolver e estabelecer os doze princípios que contribuíram para a credulidade da animação. Elas são: comprimir e esticar, antecipação, encenação, animação direta e pose a pose, continuidade e sobreposição da ação, aceleração e desaceleração, movimento em arco, ação secundária, temporização, exagero, desenho com volume, apelo. Essas proposições funcionam como uma sintaxe para a animação, são ensinados até hoje e continuam a funcionar.

O estilo formal da *Disney* estava quase pronto. Faltava perspectiva. Apesar dos artistas serem muito talentosos criando imagens com ótima perspectiva, ela só fazia sentido quando fotografada sempre da mesma distância e ângulo, o que impossibilitava a utilização de maiores artifícios do cinema, como *zoom in*, *zoom out*, ou a mudança de enquadramento dentro dos

¹⁹ Pallant, 2011, p.10.

mesmos desenhos. Como Wells (1998) descreve, é como “o gado pastando fora de uma casa de fazenda em uma noite de luar - a imagem perde perspectiva quando os elementos se aproximam, a lua se torna tão grande quanto a casa ou o gado”²⁰ (p.23 - tradução nossa). Assim, a *câmera de múltiplos planos* foi uma pesquisa financiada pela *Disney*. Ela impedia a perda de perspectiva, porque as imagens eram pintadas em diferentes painéis de vidro, então organizados um por cima do outro, ainda possibilitando a movimentação de qualquer camada a qualquer momento (Wells, 1998, p. 23). O primeiro filme com esse novo sistema foi *The Old Mill*²¹ (1937), também da série *Silly Symphonies*. A diferença de profundidade entre os elementos contribui muito para a experiência do filme.

O primeiro longa-metragem do estúdio foi planejado por anos e teve direito a todas as tecnologias já descritas. A maior insegurança de Walt Disney em relação ao trabalho era se a narrativa iria prender a atenção do público por tanto tempo (Lucena Jr. 2005, p.118). Até terem que lidar com a animação de sete anões com características diferentes que apareciam juntos em muitas cenas. Pallant (2011) conta que desde 1936 já se usava a alternativa de designar “um-animador-para-um-personagem”²² (p. 06 - tradução nossa), mas *A Branca de Neve e os Sete Anões* estava em um patamar completamente diferente, pois eram muitos personagens. Os animadores que alternavam o trabalho de animar os anões precisavam de referências visuais de cada um dos anões para que não se perdessem ou mudassem a ordem dos personagens, causando quebra de continuidade. Assim, a solução foi filmar atores reais e criar um tipo de mapa com as características e mecânicas de cada personagem (Pallant, 2011, p.06).

Em 1937, é lançado um dos grandes marcos do cinema em geral: *A Branca de Neve e os Sete Anões*. O longa reúne personagens bem desenvolvidos e caracterizados; narrativa ritmada, com temáticas fundamentadas na linha que a empresa vinha desenvolvendo a mais de uma década; e o mais significativo em tudo isso, arte e animação exuberantes onde os personagens parecem ter alma própria e movimentos naturais de uma pessoa real. Apresenta todas as características que posteriormente são identificadas como o estilo da *Disney Formal*.

Figura 5: Os Sete Anões

²⁰“cattle grazing outside a farmhouse on a moonlit night - the image loses its perspective as the elements merely enlarge and the moon becomes as big as the farmhouse or cattle. - Texto original.

²¹ *The Old Mill* (1937). Disponível em: <<https://youtu.be/MYEmL0d0lZE>> Acesso em 16 de julho de 2023.

²² “One-animador-to-one-character” - Texto original.



Figura 6: Branca de Neve cantando.



Fonte: A Branca de Neve e os Sete Anões (1937)

2. Estilo e Autoria

Equipe? Cada um faz um filme, seu filme, cada um um filme diferente, já reparou? A maquiadora sai correndo para um lado para fazer o filme dela. Cada um faz um. Você tem que ficar aos berros para todos os filmes daquelas pessoas entrarem no seu filme. Tudo com grande luta, imensa luta.²³

O objetivo do presente capítulo é estabelecer as bases teóricas e metodológicas em que a presente pesquisa se baseia. A procura pelos autores da Era de Renascimento da Disney, que proponho na introdução, fundamenta-se através de premissas desenvolvidos por Paul Wells (2002). Porém, essas não dão conta da coletividade responsável pelos resultados obtidos. Por isso, é necessária uma aproximação com a teoria de Howard Becker (1977), que apresenta a arte como ação coletiva. Por fim, com a finalidade de entender e expor a materialização dessas autorias nas obras, David Bordwell (2008, 2013) deve nos amparar com sua metodologia de análise de estilo.

A ideia de autoria dentro do cinema se popularizou a partir da década de 1950 e, junto com ela, diversas discussões sobre como definir o autor de um filme, sendo o cinema uma arte essencialmente coletiva. Diversos autores têm importantes contribuições sobre a questão da autoria nas artes em geral (como Foucault, Barthes ou Benjamin), outros tratam do assunto diretamente no cinema (como Bazin, Sarris ou Wollen). Aqui, faremos uma breve contextualização da *politique des auteurs*, idéia responsável por instigar a discussão que movimentou diversos escritores ao longo das últimas sete décadas, inclusive Wells (2002).

Os jovens críticos François Truffaut, Jean-Luc Godard, Jacques Rivette, Eric Rohmer e Claude Chabrol, escrevendo para a *Cahiers du Cinéma* idealizaram a Política dos Autores²⁴, defendendo que a singularidade de uma obra cinematográfica poderia ser encontrada na *mise en scène*, a maior ferramenta de trabalho de um diretor. Truffaut aprofunda esse pensamento dizendo que o resultado de um filme está intimamente ligado à personalidade do diretor. A perfeita relação entre encenação e enquadramento, em associação com as temáticas presentes nos filmes, são pontos fundamentais da obra de diretores que querem impor suas visões de estilo em seus trabalhos (Pinheiro, 2012, p. 65 e 66).

Essas premissas são apresentadas em seus textos críticos que exaltam as recorrências de enquadramentos, movimentos de câmera, formas de atuação e técnicas utilizadas na mistura

²³ Ana Carolina - o cinema feito sob a condição feminina. Cinemais, Rio de Janeiro, n. 20, novembro/dezembro de 1999. (p. 30) apud Esteves, 2007, p. 23.

²⁴ Originalmente *politique des auteurs*.

desses elementos em obras de diretores como John Ford, Howard Hawks, Alfred Hitchcock, entre outros. A maior parte deles, diretores americanos, situados em estúdios, inseridos no modelos comercial e teoricamente limitados por seus produtores, nessas circunstâncias: “este autor se revelaria na escolha de seus temas, suas obsessões e em seu estilo” (Pinheiro, 2012, p.67). Por exemplo, a escolha de enquadramentos e montagem de Hitchcock que incitam suspense e tensão a suas cenas, ou ainda, a maestria com que John Ford aplicava os dualismos da vida em filmes comerciais.

Ao focar em exaltar o talento individual desses diretores, a teoria dos autores falha em avaliar como o contexto em que eles estavam inseridos viabilizaram suas criações, ou melhor, como eles possuíam as ferramentas necessárias para desenvolver suas ideias. Além disso, quando liga-se um estilo completamente a uma personalidade, coloca-se os melhores e os piores filmes de um diretor no mesmo patamar. Pinheiro (2012) traz a perspectiva da crítica Pauline Kael, que acredita que essa comparação seria um insulto, já que é necessário considerar a evolução da competência técnica desses profissionais.

No ponto de vista da animação, essa associação fica ainda mais difícil. Wells (2002) aponta que mesmo esta arte apresentando os dois mundos (o da arte independente e da industrial), ainda é impossível considerar os termos que os jovens franceses propõem. Na animação independente, é perfeitamente normal que animadores trabalhem sozinhos desenvolvendo suas obras. Porém, os resultados dela ainda vão depender dos recursos disponíveis. Quando se trata de uma escala industrial, a animação está mais para uma ação coletiva, ao ponto de ser incomum considerar a expressão de apenas um artista em uma linha de produção tão longa. Isso é muito visível quando pensamos que raramente diretores de animação são analisados como autorais²⁵.

Atrás de termos que deem conta da autoria na animação, Wells (2002) separa em “textual” e “extratextual” as premissas que abrangem as características pelas quais seriam possíveis identificar um autor. As premissas textuais são ligadas à materialidade da obra: as temáticas; o estilo visual; a forma de guiar a narrativa; o que sustenta as relações extratextuais da obra, com o momento histórico, político, a produção de propaganda, etc.; o agente mediador de todos os processos (animação, trilha sonora, roteiro) (Ibid, p.74 e 75).

Nesse sentido, os autores seriam reconhecidos através de como seu trabalho aparece no filme. Um exemplo desse fenômeno é a influência de Howard Ashman na produção de *A Bela*

²⁵ Isso vem mudando nas últimas décadas, porém ainda muito focado em diretores de anime.

e a *Fera*. Além de compor as músicas que ajudam a contar a história, o músico ajudou a desenvolver o roteiro e o ritmo da história.

Já as premissas extratextuais são relativas ao contexto externo à obra: as circunstâncias sócio-culturais da produção; os recursos, técnicas e tecnologia disponíveis na época; a visão de mundo e vida do autor que influenciam seu estilo; a pessoa que garante a coerência do filme e faz com que os processos pareçam simples; quem faça a manutenção da liberdade dos artistas; uma instituição que já demonstra ter uma concepção geral e através disso é reconhecida pelo público que vai saber o que está indo assistir antes de realmente ver; a forma de distribuição do filme; e entre vários outros fatores que podem influenciar na recepção do filme (Wells, 2002, p. 75 e 76).

Vários desses elementos são facilmente identificados no trabalho de controle de qualidade que a *Disney* faz desde *A Branca de Neve* (1939) e que ajudaram a desenvolver os parâmetros gerais da animação do estúdio. Padrões definidos e trabalhados por Walt Disney.

Através dessas categorias, Wells (2002) parte para analisar figuras que ele acredita que exerceram a função de autor em suas carreiras na animação, renomados profissionais que atuaram em diversas funções relativas à produção fílmica animada, ele analisa: Walt Disney, Ray Harryhausen e Caroline Leaf.

São essas mesmas categorias que guiam o presente trabalho, porém de forma diferente. No lugar de uma pessoa que desenvolveu todas essas funções durante sua carreira, procuramos as várias pessoas que exerceram essas funções no Estúdio Disney durante o período de *Renascimento* (1989-1999). A ação coletiva que torna os filmes da Disney praticáveis e bem sucedidos.

Como base para essa proposição de coletividade, recorremos a Howard Becker (1977). Ele propõe que a arte tem caráter social e afirma que obras de arte dependem de complexas etapas que fundamentam-se em relações sociais que se baseiam em elos de cooperação e convenções artísticas. Para defender isso, ele apresenta as várias etapas que abrangem o desenvolvimento de uma obra, como: “a concepção da ideia para o trabalho, a confecção dos artefatos físicos necessários, a criação de uma linguagem convencional de expressão, o treinamento de pessoal e platéias artísticas no uso da linguagem” (Ibid p. 206), e alega que é praticamente impossível que um profissional se envolva em todas as etapas.

As convenções artísticas estão relacionadas às regras gerais da arte em questão, os materiais utilizados e de qual forma, as temáticas, durações e até as relações com o espectador (Becker, 1977, p. 212 e 213). São premissas muito parecidas ao que Wells (2002) chama de autoria extratextual, porém sem a necessidade de apontar uma figura como provedora. Ao

associarmos os dois, fica claro que Walt Disney foi um profissional que, surpreendentemente, fez parte de todas as etapas de produção de animação. Como descrito no capítulo anterior, após o sucesso de Mickey Mouse, o produtor concentrou-se em pesquisar e estabelecer convenções artísticas para seu estúdio. A práxis desenvolvida não tem foco necessariamente em uma obra, mas sim na criação de um estilo geral que seus artistas poderiam seguir. Por conta desse trabalho, Wells (2002) o caracteriza, principalmente, como um autor extratextual em sua análise.

A Era de Renascimento da Disney se caracteriza pela retomada dessa práxis²⁶. Sem a presença física de Walt Disney, as lacunas precisam ser ocupadas por outras pessoas. Dessa forma, a grande questão estaria nos elos de cooperação das equipes, como são divididas as tarefas e em quem se concentra o título de “artista”. Becker (1977) salienta que “o que quer que o artista, assim definido, não faça, ele próprio, deve ser feito por alguma outra pessoa. O artista assim, trabalha no centro de uma ampla rede de pessoas em cooperação, cujo trabalho é essencial para o resultado final.” (Ibid, p. 209). Ele usa o termo “artista” para se referir às pessoas a quem o título é socialmente atribuído. Aqui, vamos considerar autores, os artistas que comumente aparecem como chefes de equipe e explicam como, apesar de todas as regras, colocaram suas características em seus trabalhos, exprimem um estilo.

Ainda que Wells apresente premissas capazes de nos guiar na busca pelos autores, ele não elabora proposições capazes de nos conduzir aos resultados dessas autorias nos filmes, onde os estilos estariam demonstrados. Através disso, os entendimentos sobre estilo de David Bordwell (2008, 2013) ajudarão a diferenciar os profissionais que desempenham atividades de cunho expressivo e entender como esses trabalhos são materializados na versão final dos filmes.

Antes de tudo, é importante salientar que, embora em sua bibliografia Bordwell foque em analisar diretores, por entender que esses detêm as decisões finais, seus princípios metodológicos não excluem a possibilidade da análise de outros ou vários profissionais como autores. Um exemplo disso é a tese de doutorado de Tatiana Aneas, onde ela desenvolve análise de filmes publicitários considerando parâmetros estilísticos²⁷ e autorais, apontando a coletividade desses trabalhos e determinando três domínios autorais: a empresa anunciante, a agência de publicidade e a produtora audiovisual. Assim, os filmes seriam resultado de arranjos autorais específicos que se constroem nas dinâmicas entre os domínios.

²⁶Inclusive é essa característica que define o nome do momento.

²⁷ Utilizando-se dos parâmetros de Bordwell.

Dito isso, Bordwell (2013) entende estilo cinematográfico como a aparência das soluções encontradas para os mais variados problemas nos setores de um filme, como: iluminação, enquadramento, cenografia, encenação, montagem, etc. Assim, “o estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelos cineastas em circunstâncias históricas específicas.” (p. 17). Ele nomeia esses sistemas de *esquemas*²⁸ e afirma que é através deles que os diretores podem criar “rotinas estilísticas” (Bordwell, 2008, p. 25) que podem ser percebidas na tela.

Esses sistemas são influenciados por diversos fatores externos e internos às obras. Assim, é importante considerar as circunstâncias históricas, as convenções linguísticas pré-existentes, os recursos disponíveis, a vida do profissional para entender suas crenças, contato que teve ou não com determinadas ferramentas e técnicas.

Felizmente, o diretor não resolve cada problema do zero. A Tradição dentro da qual trabalha dispõe de um repertório de esquemas, aquelas normas de estilo que os especialistas podem reciclar, modificar ou rejeitar. Quando Ron Howard aconselha o jovem cineasta a filmar planos-sequência, depois planos na altura dos ombros e depois únicos, está apontando para um conjunto de esquemas que, no decorrer do tempo, mostraram-se confiáveis para transmitir uma cena de conversa com ênfase crescente. (Bordwell, 2008, p. 71)

O cinema tem uma linguagem estabelecida e ela é a principal ferramenta de trabalho desses profissionais. Da mesma forma, a animação da *Disney* tem seus cânones, os esquemas que foram criados por Walt Disney na primeira metade do século XX. A forma de guiar a narrativa, personalidades com características e objetivos bem definidos, que transparecem no *design* e nos movimentos que devem ser fluidos e realistas, ao ponto do público acreditar na alma do personagem. São normas que os autores da Era de Renascimento utilizam e reinventam por meio de seus estilos. Dessa forma, o presente trabalho se propõe a localizar as rotinas estilísticas que se repetem no processo criativo dos autores textuais.

Como parâmetros metodológicos para suas análises, Bordwell (2013) propõe que o estilo em obras cinematográficas cumpre quatro funções principais: a denotativa, expressiva, simbólica e decorativa. A função denotativa é o que apresenta o mundo, os personagens, os ambientes, as circunstâncias narrativas, entre outras características básicas que sustentam o cinema narrativo ficcional. A expressiva abrange a esfera emocional, as características que geram sentimentos relacionados a cena, empatia, liberdade e vitalidade podem ser instigados por movimentos de câmera, uso de som e cores, e também pela encenação²⁹ - no contexto da

²⁸ Bordwell (2008) indica que extraiu o termo de Gombrich (1972) que define estilo de forma bem parecida.

²⁹ Essa é uma função muito valorizada normalmente, já que age diretamente no espectador.

animação, as características da encenação se concentram no traço, textura e movimentos desenvolvidos pelos animadores. Os elementos mais abstratos e conceituais do filme atuam através da função simbólica, eles aparecem através do uso de cores, objetos, são relacionados pelas músicas e até falas que podem remeter ao símbolo em questão. Por fim, a função decorativa é quando “o estilo pode operar por si mesmo” (p. 60), a fim de enfeitar o filme, isso pode ser feito pela montagem ao ritmar cortes, por cores, luzes e enquadramentos seguindo proposições próprias, é a produção de padrões.

Assim, por meio dos autores apresentados, o presente trabalho pretende investigar como o Renascimento da *Disney* só foi possível devido a um apanhado de acontecimentos, pessoas e condições que propiciaram a criação de obras em coletividade, dentro de uma noção industrial, sem abandonar a expressão e criatividade individual dos envolvidos. Com Wells (2002), as proposições de autorias textuais e extratextuais servirão de categorias de análise para discutir o papel de diversos profissionais, localizar os autores e entender como suas ações têm impacto nos filmes em questão. Ademais, com o auxílio dos entendimentos de Bordwell (2008, 2013) sobre estilo cinematográfico e suas funções, procuramos as formas, sons e recorrência narrativa que são os resultados das autorias desempenhadas.

3. Estilo e Autoria na Era de Renascimento da Disney (1989-1999)

Este capítulo dedica-se a apresentar o contexto que possibilitou a Renascença da Disney, as pessoas envolvidas nos filmes do período e também alguns exemplos que pretendem demonstrar a autoria e estilos desenvolvidos. O texto navega por diferentes cargos dentro da *Walt Disney Animation* atrás dos profissionais que se enquadram nas categorias propostas por Wells (2002).

A *Era de Renascimento* da Disney se refere ao período de 1989 a 1999, em que “o estúdio retorna a sua ideologia da Disney-Formalista”³⁰ (Pallant 2011, p.89 - tradução nossa) com objetivos, estilo visual e narrativo muito parecidos dos estabelecidos por Walt Disney. Ela abrange os filmes: *A Pequena Sereia* (1989), *Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus* (1990), *A Bela e a Fera* (1991), *Aladdin* (1992), *O Rei Leão* (1994), *Pocahontas* (1995), *O Corcunda de Notre Dame* (1996), *Hércules* (1997), *Mulan* (1998) e *Tarzan* (1999). Os termos que unem esses filmes transpassam aspectos estilísticos, autorais e de produção - relativos às equipes, suas organizações, materiais e tecnologias disponíveis.

Para as informações que não podem ser encontradas na materialidade dos filmes, nos baseamos em documentários, vídeos de *making of* e livros que contam sobre as relações, atividades e processos criativos das pessoas que fizeram parte dessas produções³¹. Além disso, foi desenvolvida uma tabela (Apêndice A) a partir da ficha técnica dos filmes, considerando informações, como: diretores, supervisores de animação, compositores e produtores a fim de mostrar a recorrência de um grupo específico de pessoas na produção dos filmes. Essas pessoas e suas relações explicam a ação coletiva que guia o Renascimento da Disney.

3.1. A ação coletiva que guia as produções da Era de Renascimento da Disney

Durante as décadas de 1970 e 1980, a Disney passou por uma longa crise econômica e estética. Após a morte de Walt Disney, em 1966, e de seu irmão Roy O. Disney, em 1971, os cargos de liderança da empresa flutuaram e o conselho de direção divergia em relação ao rumo que a companhia deveria tomar. Criativamente, o estúdio esvaziava, os últimos filmes de

³⁰ The Studio return to the artistic ideologies of the Disney-Formalist period - Texto original.

³¹ Acordando a *Bela Adormecida* (2010), *The Making of the Little Mermaid* (1989), *The Making of Beauty and the Beast* (1991), *The Making of Aladdin: A Whole New World* (1992), *The Making of Pocahontas: A Legend Comes to Life* (1995), *The Making of Hércules* (1997), *Beauty and the Beast - Beyond Beauty: The Untold Stories Behind the Making of Beauty and the Beast* (2010), *Disney's Aladdin: the making of the animated film* (1992), *Diamond in the Rough: The Making of Aladdin* (2004).

sucesso - *Mogli - O menino lobo* (1967), *Ursinho Puff e o Dia Chuvoso* (1968) e *Aristogatos* (1970) - foram todos projetos que Walt Disney havia dado início antes de sua morte (Bryman, 1995, p.28). Ao seguir produzindo sequências de filmes consolidados em público, Pallant (2011) chega a definir a sequência de *Puff - O Ursinho Guloso* (1977) como um amontoado de cenas e *plots* provenientes dos outros filmes da franquia Puff.

Em 1984, a instabilidade chega ao auge, a empresa quase é comprada e desmembrada pelo investidor Saul Steinberg. Para evitar isso, o conselho é obrigado a comprar as ações de volta. Quase indo à falência, a salvação vem pelo investimento de cerca de 500 milhões de dólares do bilionário Bass Brother (Pallant, 2011, p. 80). Na reestruturação, Frank Wells é contratado como Diretor de Operações, Michael Eisner como Diretor Executivo e Jeffrey Katzenberg é convidado a assumir a divisão de filmes. Roy O. Disney - sobrinho de Walt Disney que havia se demitido do cargo de Diretor Geral - retorna a empresa como Presidente do Departamento de Animação e convida Peter Schneider para ser seu vice-presidente (Acordando a Bela Adormecida, 2009).

Essas décadas também foram de grande transição para a indústria de animação estadunidense como um todo. Algumas mudanças emergentes mexiam diretamente com princípios enraizados na Disney. A computação gráfica se provou como a ferramenta do futuro na década de 1970 através dos sucessos de *Star Wars* e *Star Trek* (Pallant, 2011 p. 78). A nova técnica se popularizou e espalhou-se rapidamente pelo mercado ao automatizar parte da animação simplificando e agilizando a produção. Contudo, esteticamente, os resultados obtidos com a nova tecnologia destoavam do estilo do estúdio. Ficar para trás no mercado não era uma opção. Então a implementação foi sendo feita aos poucos.

Segundo Pallant (2011), a terceirização de parte da animação com empresas asiáticas a fim de baratear os custos de produção foi a opção da maior parte dos estúdios da época. Era lucrativo para as companhias, não para os animadores. Apesar de estar em crise, conceitos como nacionalismo sempre fizeram parte dos preceitos do Estúdio. Suas animações fizeram parte de programas de treinamento de soldados na década de 1940 e tiveram grande atuação em espalhar os ideais americanos pelo mundo, principalmente para o público infantil. Por esses e outros motivos, tirar empregos de norte-americanos, terceirizando serviços por lucro, não condizia com o histórico da empresa.

A nova administração precisava gerar lucro, e rápido. *O Caldeirão Mágico* estava em produção desde 1973, passou por mudanças de equipe diversas vezes e com isso de semblante. Em *Acordando a Bela Adormecida* (2009), Katzenberg descreveu o filme como sombrio e assustador, muito diferente dos leves contos de fadas que eram a marca da estúdio. A animação

foi refeita quase que inteiramente, tornou-se muito mais cara do que o previsto e foi lançada às pressas em 1985. É um dos maiores fracassos de bilheteria da história da empresa. Nesse contexto, a animação da Disney estava em crise.

Era necessário voltar a fazer filmes como antigamente. “Katzenberg decidiu fazer novos clássicos para substituir os antigos”³² (Frederick Wasser, 2001 apud Pallant, 2011, p. 36 - tradução nossa). Para isso, todos estavam convidados a fazer sugestões, as obras eram debatidas e procuravam as melhores formas de contar uma história³³. Peter Schneider fazia o máximo para estimular esse ambiente. Ele alterou vários aspectos da ordem de produção, incentivou que os diretores escolhessem suas equipes com base em afinidade, e não por tempo de empresa, como era antes. Trouxe sua perspectiva do teatro para a animação e através da prática de Walt Disney, definiu: “Primeiro, crie ótimos personagens com personalidades bem definidas. Segundo, dê histórias empolgantes para que eles atuem. Terceiro, passe os limites da animação como arte e forma de tecnologia a cada sequência de imagens.”³⁴ (apud Culhane, 1992, p. 9 - tradução nossa).

Dessa forma, alinhando com os parâmetros de Wells (2002), Jeffrey Katzenberg é, comumente, a pessoa responsável por *manter os filmes dentro de uma convenção artística*, com características que vão garantir a venda do filme dentro de uma lógica capitalista. Ele e sua equipe de marketing vão *elaborar as estratégias para a venda e organizar a recepção geral*. Já Peter Schneider passa a *garantir que o ambiente funcione*, levanta a moral das equipes e as mantém inspiradas, a partir disso ele também *assegura a liberdade dos artistas* dentro do filme, ouve os lados, e *ministra o que for necessário para que a expressividade não se perca durante o corte de padronização*. São autorias extratextuais fundamentais para que as dinâmicas funcionem, veremos alguns exemplos ao longo do texto.

Durante o desenvolvimento da adaptação do conto de Hans Christian Andersen, *A Pequena Sereia* (1989), os diretores e roteiristas John Musker e Ron Clements, procuravam meios de contar a história de forma mais moderna, mas ainda com os adereços de contos de fadas. A pressão era grande, não só pela crise dos filmes animados da empresa, mas também fazia mais de 30 anos desde o lançamento do último filme com uma protagonista princesa³⁵, *Cinderela* (1950). Schneider convidou Howard Ashman e Alan Menken para trabalhar a

³² Katzenberg *decided to make new Disney classics* to replenish the old ones. - Texto Original

³³ Don Hahn em *Acordando a Bela Adormecida*, 2009.

³⁴ One, create great characters with definite personalities. Two, give them exciting stories to act out. Tree, push the boundaries of animation as an art form and technology with each succeeding picture. - Texto original.

³⁵ Alyssa Milano em *The Making of Little Mermaid*, feito para o Disney Channel.

música do filme. Eles haviam trabalhado juntos no reconhecido musical *Little Shop Of Horrors*. O trabalho mais recente de Ashman, *Smile*, tinha acabado de fracassar nos teatros e ele precisava de um recomeço. Como mágica, esse foi o emprego perfeito para ele, ou melhor, ele foi perfeito para a Disney.

A música sempre fez parte dos filmes da Disney, afinal o estúdio é um verdadeiro pioneiro do cinema sonoro. Porém, ela nunca esteve tanto dentro da história como a partir de *A Pequena Sereia*. A estrutura de musicais teatrais caiu como luva nos contos de fadas que o Estúdio visava voltar a produzir e Howard Ashman e Alan Menken sabiam como escrever uma história musical.

Em praticamente todo musical já escrito, existe entre a terceira música da noite, às vezes é a segunda ou a quarta, mas sempre bem no começo. A protagonista normalmente senta em algo, as vezes é o tronco de um árvore como em *Brigadoon*, as vezes é sob os pilares do Covent Garden como em *My Fair Lady*, ou é uma lata de lixo como em *Little Shop Of Horrors*, mas a protagonista senta em algo e canta sobre o que ela quer na vida. E a audiência se apaixona por ela torce para que ela consiga o que quer pelo resto da noite.³⁶ (Howard Ashman em *The Making of Little Mermaid*, feito para o Disney Channel - a partir de 9:05)

Dessa forma, *Part of Your World*³⁷ é essa música em *A Pequena Sereia*³⁸. Ela descreve perfeitamente os desejos de Ariel e como Ashman aponta, nos convence a torcer por ela o resto do filme. É até hoje uma das canções mais icônicas de filmes da *Disney*. Contudo, depois da exibição de uma prévia para uma escola infantil, Katzenberg quis tirar a música e sua sequência do filme, pois durante o número musical, as crianças pareciam indiferentes e não emocionadas, como era o objetivo. Os diretores e músicos tentaram argumentar que isso mudaria com o filme finalizado - a prévia exposta estava sem cor e com os desenhos apenas esboçados. Schneider ajudou a mediar os ânimos do confronto e Glen Keane - *designer* de personagem e supervisor da animação de Ariel - conseguiu convencer Katzenberg de que a canção era fundamental (*Acordando a Bela Adormecida*, 2009).

A Pequena Sereia foi lançado em 1989 e arrecadou sozinho quase o mesmo que os três últimos filmes do estúdio juntos (Pallant, 2011, p. 92) (Figura 07). Rendeu indicações a importantes prêmios da indústria cinematográfica americana e um Oscar de melhor canção

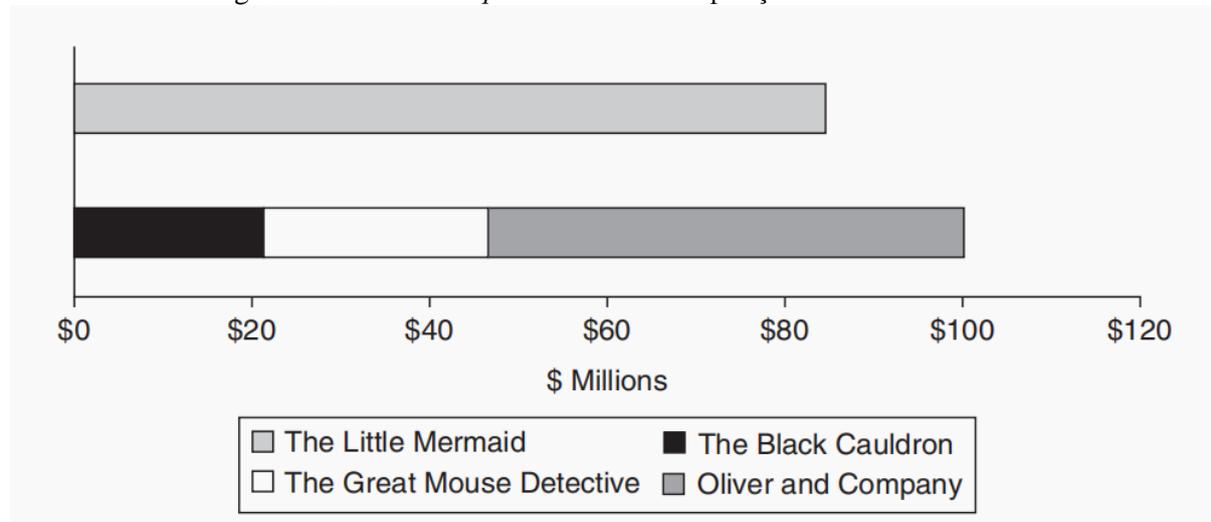
³⁶ In almost every musical ever written, there's a place, it's usually about the third song of the evening, sometimes it's the second or sometimes it's the fourth, but it's quite early. The leading lady usually sits down on something, sometimes it's a tree stump in *Brigadoon*, sometimes it's under the pillars of Covent Garden in *My Fair Lady*, or it's a trash can in *Little Shop of Horrors*, but the leading lady sits down on something and sings about what she wants in life. And the audience falls in love with her and roots for her to get it for the rest of the night. - Texto original.

³⁷ Disponível em: <<https://youtu.be/SXKlJuO07eM>>

³⁸ *Belle* é em *A Bela e a Fera*. *One Jump Ahead* é de certa forma em *Aladdin*, e por aí vai.

original para Howard Ashman e Alan Menken, por *Under the Sea*. Pelo sucesso, forma de usar a música e principalmente estilo visual e narrativo, o filme marca o início da Era de Renascimento da Disney.

Figura 7: Lucro de *A Pequena Sereia* em comparação com os três filmes anteriores.



Fonte: Pallant, 2011, p. 92.

Além do retorno ao estilo formal, um dos elementos mais observados em relação ao renascimento do Estúdio são as características do teatro musical que aparecem em praticamente todos os filmes da época. O trabalho de Kelli Minelli (2023), intitulado: *The Whole Other World of Ashman and Menken: Broadway Conventions in Disney's "Renaissance" Musicals*, faz uma análise dos filmes *A Pequena Sereia*, *A Bela e a Fera* e *Aladdin* para defender que a dupla desenvolveu um estilo musical em conjunto, “um que se baseia em referências, pastiche, e na nostálgica sensibilidade teatral”³⁹ (Ibid, p. 111 - tradução nossa) de ambos. Acadêmicos não foram os únicos a perceber o sucesso do estilo de musical. A percepção da empresa (e principalmente de Katzenberg) foi rápida e a companhia procurou estabelecer os próprios teatros na Broadway, a partir de 1993 (Ibid, p. 111).

Nesse sentido, podemos apontar o trabalho de Howard Ashman e Alan Menken como *donos de visões mais independentes* em relação ao estilo formal da Disney, visões que influenciam todo o período de renascimento. Suas composições demonstram funções denotativas e expressivas nos filmes, e apresentam partes importantes da história ao público. *Under the Sea*⁴⁰ resume o que poderia ser um longo debate para convencer Ariel de não se tornar uma humana; *A Whole New World*⁴¹ emociona enquanto aproxima Aladdin e Jasmine;

³⁹ one that relied on reference, pastiche, and the nostalgic sensibilities of the theatrical past. - Texto original.

⁴⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GC_mV1IpjWA>

⁴¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0eWUHXPhIaE>>

*Colors of the Wind*⁴² ensina sobre a vida de Pocahontas não apenas para John Smith, mas também para nós; *Zero to Hero*⁴³, além de divertida, é responsável por um salto temporal que leva Hércules à idade adulta.

Ademais, tratando-se apenas de Ashman, suas contribuições como produtor, compositor e roteirista foram fundamentais para o sucesso de *A Bela e a Fera*, isso é defendido pelo diretores Gary Trousdale e Kirk Wise⁴⁴ em *Beyond Beauty: The Untold Stories Behind the Making of Beauty and the Beast* (2010). Ele exerceu autoria textual ao ser responsável por prover as explicações sobre as intenções artísticas e temáticas do filme⁴⁵, decisões que guiam a narrativa e dão sentido ao personagem da Fera. O prólogo que explica a maldição e a canção *Something There*⁴⁶, são elementos fundamentais para a profundidade da Fera e denotam Bela se apaixonando.

Infelizmente, Ashman faleceu em 1991, antes do lançamento oficial de *A Bela e a Fera*. O que faz com que seja impossível considerar sua autoria textual durante toda a Era. Ainda assim, Alan Menken foi responsável por carregar seu legado e difundir o estilo musical que eles haviam começado juntos. Como podemos observar no Apêndice A, Menken trabalhou em seis dos dez filmes do período, o que explica a semelhança na função narrativa das canções nas obras.

Todos os filmes da Era de Renascimento tem dois diretores. A dinâmica de direção coletiva é comum desde a criação do estúdio. *Pinóquio*, por exemplo, chega a ter sete diretores creditados. Isso deve-se à importância das responsabilidades atribuídas a essa função. Eles devem *coordenar os trabalhos e ideias de todas as equipes* e, junto com os supervisores de animação, *prover informações sobre as intenções artísticas e temáticas dos filmes*⁴⁷. Em conjunto com os roteiristas (e às vezes compositores) o roteiro é desenvolvido. Os compositores escrevem as canções, apresentam aos diretores e roteiristas (e às vezes a produtores e executivos) que podem trazer suas pontuações. Quando se chega a um acordo, começa a fase de captação das falas e músicas - assumindo que os intérpretes já foram escolhidos⁴⁸. Os compositores trabalham as canções com os cantores, a fim de exprimir todo o

⁴² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=O9MvdMqKvpU>>

⁴³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yOL-EJZjmp0>>

⁴⁴ O papel fundamental de Ashman em *A Bela e a Fera* é ressaltado em muitos momentos de vários documentários, porém nos créditos originais do filme, ele foi acreditado apenas como compositor, o que é um tanto contraditório.

⁴⁵ Função essa que normalmente é atribuída a diretores.

⁴⁶ Disponível em: <<https://youtu.be/0enXNf-OoJ4>>

⁴⁷ Ashman é uma exceção.

⁴⁸ Trabalho dos produtores, atendendo a demandas dos diretores e do departamento de marketing.

sentimento necessário através de sua voz e interpretação. Como muitas vezes, um roteiro com todas as falas nem chega a existir, expressões e algumas falas ficam a cargo da improvisação dos dubladores, então cabe aos diretores guiar o que for preciso.

Ao mesmo tempo, o departamento de animação é dividido em várias equipes. Cada uma é responsável pela animação de um personagem e é liderada por um supervisor de animação. Esse grupo deve desenvolver o *design* dos personagens, pensando em elementos visuais e de movimentação que caracterizam o personagem. Segundo John Culhane (1992), os animadores e, principalmente, o supervisor, tem bastante liberdade criativa para com o personagem. Todos os diretores, a priori, são animadores. Alguns preferem acompanhar os processos de perto, e às vezes até se responsabilizam por algum personagem. É o caso de Tom Bancroft, que além de co-dirigir *Mulan*, também foi o supervisor de animação de Mushu, o dragão guardião da protagonista. Outros, como Ron Clements e John Musker, preferem deixar os animadores mais livres e assim aproveitar o que eles tem a oferecer.

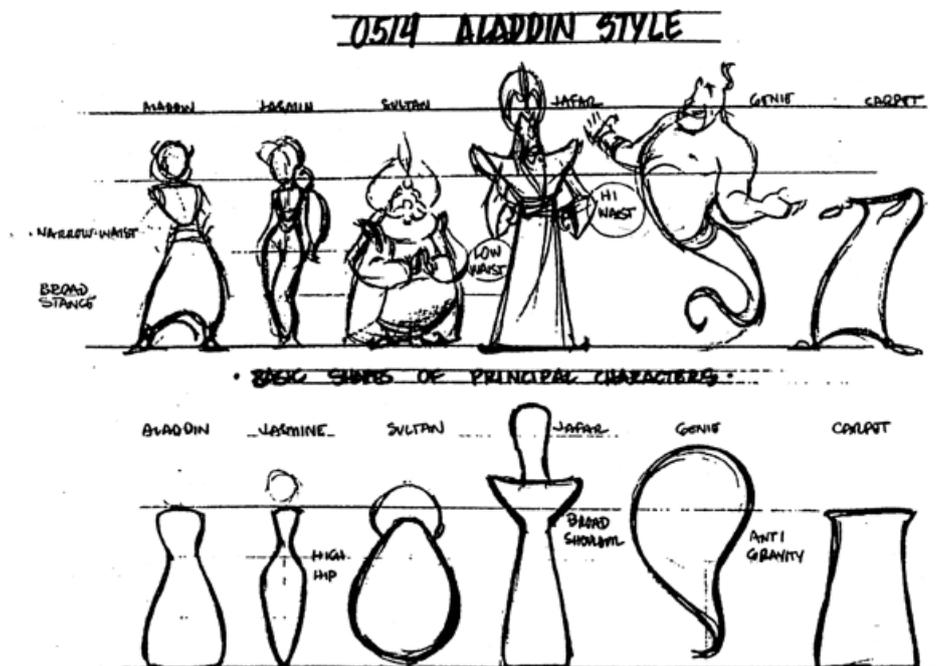
Um grande exemplo da contribuição de um animador ao prover explicações e direções artísticas para um filme é Eric Goldberg. Os diretores de *A Pequena Sereia* gostavam de como ele pensava em seus personagens e o contrataram para trabalhar em *Aladdin*. Ele foi o primeiro animador do filme e deixou seu próprio estúdio em Londres para se juntar à equipe (Culhane, 1992, p. 24). Goldberg levou como referência o artista Albert Hirshfeld, conhecido por suas ilustrações curvilíneas (Figura 08). A partir disso, sugeriu que os personagens tivessem figuras mais simples e orgânicas do que em outros filmes da Disney, mas com linhas fluidas, o que facilita a ilustração e permite maior liberdade dos movimentos que podem ser mais expressivos (Figura 09). Os diretores inicialmente pensaram em deixá-lo encarregado do herói da história, Aladdin, mas depois dessas sugestões ficou claro que ele deveria tomar conta do Gênio (*A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*, 2010).

Figura 8: Maurice Chevalier, por Albert Hirshfeld



Fonte: Culhane, 1992, p. 25

Figura 9: O estilo de Aladdin (1992)



Fonte: Culhane, 1992, p. 25

A animação do Gênio exigia maior criatividade e permitia maior liberdade do animador. Além das curvas e movimentos normais do personagem, suas transformações são um importante artifício humorístico e expressivo do filme. As caricaturas de importantes personalidades símbolos culturais estadunidenses, como Robert De Niro (Figura 09), Carol Channing (Figura 10), Cab Calloway (Figura 11), etc., criam um tipo de piada interna com o espectador. Identificar todos os personagens e bordões torna-se quase um jogo para quem se dispõe. Sua aparência expressa sentimentos e pensamentos mais do que qualquer personagem

animado na história da Disney. Goldberg tinha em mãos a possibilidade de todas as funções de estilo, e as usou muito bem.

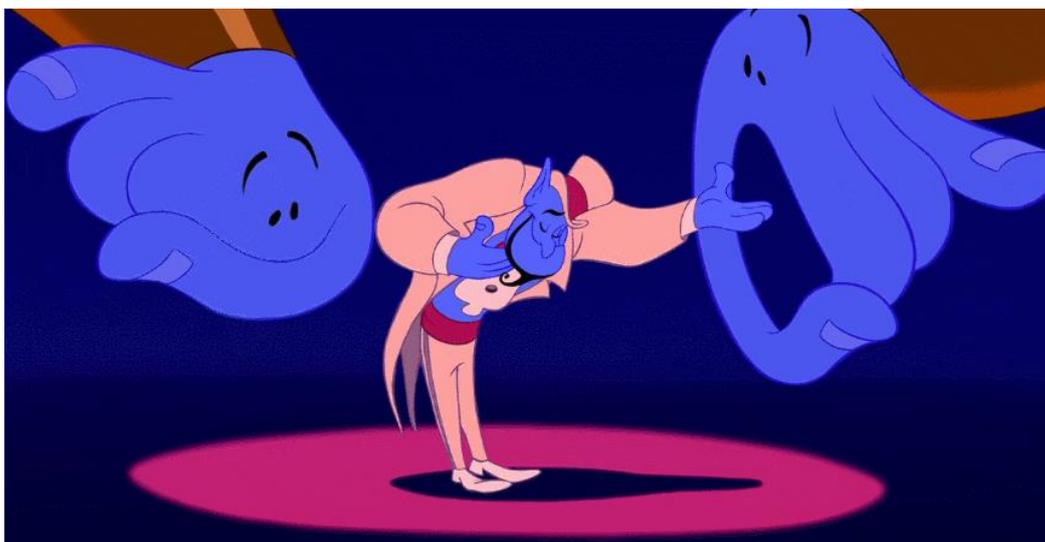
Figura 10: Gênio Robert De Niro



Figura 11: Gênio Carol Channing



Figura 12: Gênio Cab Calloway



Fonte: *Aladdin* (1992)

Mas influenciar o estilo visual do filme inteiro não é uma exigência para esses profissionais. É perceptível quando o trabalho de um animador emana vitalidade, ele encanta o público e pode ser identificado por quem observa a recorrência. Uma das circunstâncias mais caras a esse trabalho é a consolidada equipe de supervisão de animação da Era de Renascimento da Disney, nomes como Glen Keane, Ruben Aquino, Andreas Deja, Mark Henn, Will Finn, Nik Ranieri, David Pruiksma e Duncan Marjoribanks aparecem com frequência nos créditos dos filmes⁴⁹. Seus processos criativos são explorados nos vídeos de *making of* e podem ser reconhecidos na tela.

Glen Keane foi supervisor de animação em seis dos dez filmes da época, desenvolveu Ariel (em colaboração com Mark Henn), Marahute, Fera, Aladdin, Pocahontas e Tarzan (adulto); todos protagonistas, com *designs* e movimentos complexos que demandam perfeita expressividade na encenação. Ele frequentemente aparece falando sobre seus processos, como procura referências e desenvolve seu trabalho. A animação de clássicos como *Alice no País das Maravilhas* (1951) ajudaram com Ariel, visitas ao zoológico com os estudos para Fera e ele chegou a visitar Jamestown para desenvolver Pocahontas. Mas não é só de referências que se anima.

Eu não consigo desenhar sem realmente sentir e acreditar. Eric Larson, um dos veteranos da animação, ficava me dizendo: Glen, você tem que animar com sinceridade. Ok! Animar com sinceridade, coloco meu lápis no papel e... O que isso quer dizer? É pra pressionar mais o lápis no papel? Apertar mais os dentes? O que é sinceridade? Então, eu ouvia esses caras falando sobre Pinóquio, Branca de Neve e percebi que não é sobre desenhos animados, esses personagens eram pessoas reais, que eles tinham conhecido. Eles tinham apenas que desenhá-los. Primeiro, eu achava que a animação era sobre muitos desenhos que se movem, então eu descobri. Não é

⁴⁹ Ver Apêndice A.

sobre desenhos que se movem, é sobre desenhar pessoas que se movem.⁵⁰ (Glen Keane, *The Making of Disney's Pocahontas*, 1995 - tradução nossa)

É esse entendimento e sentimentos que guia a animação Keanu. Ele pediu para animar Ariel depois de ouvir e sentir a potencialidade de *Part Of Your World*⁵¹. Entendendo a expressividade que precisa transparecer, na jovem garota que tem vontades e expressa isso, como qualquer outra garota real. Assim, Ariel canta sobre o que quer e o desejo é visível em seus olhos (Figura 12).

Figura 13: Fotograma de Ariel cantando *Part of Your World*



Fonte: *A Pequena Sereia* (1989)

Andreas Deja trabalhou em cinco dos dez filmes do período. Ele foi responsável por Tritão, Gaston, Jafar, Scar e Hércules (adulto). Personagens com faces complexas e expressivas. Tirando por Hércules, não são os mocinhos, e isso precisa transparecer tanto no *design*, quanto em suas expressões faciais. Deja descreve que Gaston foi particularmente um desafio, já que, ele tinha de ser bonito, mas como fazer que suas intenções transparecessem sem os exageros que são comumente utilizados nos vilões? o jeito foi testar até encontrar o desenho que coubesse⁵². Para se orientar, ele usou dubladores, atores convidados e até familiares como referência. Em *A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin* (1992), ele

⁵⁰ "I can't draw without really feeling it and believing it, Eric Larson, one of the old timers in animation, keep saying to me, Glen, you got animated with sincerity. Ok! Animated with sincerity, put my pencil down on the paper and... What is that mean? Do you press harder on the pencil? Do you clench your teeth more? What is sincerity?... Then I listened these guys talk about Pinoquio, Snow White and find out, they won't referring to cartoon characters, these were real people, that they new. They just have to be drawing. First I found animation was about a lot of moving drawing, and I find it, It's not what it's about. It's not about moving drawing, It's about drawing is the moving people" - Texto original.

⁵¹ *The Making of The Little Mermaid*, 1989.

⁵² *The Making of Beauty and the Beast*, 1991.

comenta como Tritão lembrava-o do próprio pai quando irritado, e então foi isso que ele colocou no papel.

Através destes exemplos podemos perceber que era comum que animadores se tornassem responsáveis pelo mesmo tipo de personagem ao decorrer dos filmes, mocinhos, vilões, papéis coadjuvantes que geralmente são animais ou objetos, entre outros estereótipos do estúdio. Isso contribui para a coerência da animação de todos os filmes, já que são as mesmas pessoas criando. Cada personagem tem suas características visuais específicas, mas eles pedem encenações parecidas. Isso permite o aprimoramento dos esquemas de técnicas e estilos desses animadores.

Uma das proposições de Wells (2002) em relação à autoria extratextual se refere à *visão de mundo do autor*, tese que fica um pouco complexa quando falamos de autorias coletivas, afinal várias pessoas diferentes geram visões diferentes de mundo. Contudo, um fato comum de muitos funcionários da Disney é terem crescido assistindo produções de Walt Disney. Clássicos como *Pinóquio* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942) influenciaram a infância dessas pessoas e as motivaram a trabalhar com arte.

Entre os animadores, outra conjuntura comum é que grande parte estudou no *California Institute of the Arts*, a escola de artes apadrinhada pela Disney. Os cursos de animação funcionam como um laboratório para o estúdio, que precisava repor os animadores que se aposentam. Muitos artistas ingressam na CalArts com o intuito de se beneficiar da relação entre as duas instituições para tentar emprego na Disney. Alinhando esses objetivos com a influência dos filmes, fica mais simples de entender a facilidade da retomada do estilo formal durante o período estudado. Essas pessoas se especializaram exatamente no estilo visual e narrativo que retorna durante o Renascimento do Estúdio.

Uma das principais vantagens em contratar pessoas treinadas ao modo de produção da empresa é a maior facilidade dessas em entender as dinâmicas das equipes. Para pessoas que nunca trabalharam com animação, a dificuldade de lidar com a coletividade das decisões aparece com recorrência nos documentários⁵³. Linda Woolverton, uma das roteiristas de *A Bela e a Fera*, fala sobre sua irritação com a equipe que mudava suas palavras o tempo inteiro sem consultá-la⁵⁴. Porém, na dinâmica de criação coletiva da Disney, essa é uma prática comum. Diretores, roteiristas e compositores⁵⁵, vão discutir e alterar o roteiro e o *storyboard* até que se chegue ao desejado. Durante esse processo, são respeitadas todas as funções, assim como as

⁵³ Inclusive para aquelas já inseridas no modelo *hollywoodiano*.

⁵⁴ Em *Beyond Beauty: The Untold Stories Behind the Making of Beauty and the Beast* (2010).

⁵⁵ Alguns produtores e supervisores de animação também escolhem participar dessas reuniões.

opiniões de quem as desempenha, mesmo dentro da lógica industrial que impõe hierarquia. A figura 07 ilustra a fala de Gary Trousdale, ao relatar que sua maior dificuldade na direção de *A Bela e a Fera* foi mediar todas essas opiniões, seja de pessoas acima ou abaixo no esquema⁵⁶.

Figura 14: Esquema hierárquico da Era de Renascimento da Disney, todas as pessoas na árvore tem voz criativa em alguma medida.⁵⁷



Fonte: Beyond Beauty: The Untold Stories Behind the Making of Beauty and the Beast (2010)

Em síntese, ao mesmo tempo que carregam os valores da clássica Disney Formalista e se mantêm em dinâmicas de trabalho parecidas, as obras da Era de Renascimento tem unidade coletiva e singularidade em relação aos antigos filmes. Os dez filmes são resultado do trabalho coletivo e da expressão individual dos vários profissionais que se repetem e se revezam nas produções. Alguns trabalhos, como os dos animadores, são mais solitários e permitem processos mais próprios, porém só fazem sentido quando estão como parte do todo. Outros, como os diretores, precisam trabalhar com todos os departamentos, o tempo todo e gerir todos os diferentes filmes em um só. Outros ainda, mesmo não presentes por muito tempo, fizeram proposições capazes de mudar visões individuais para sempre, deixando um legado a ser continuado.

⁵⁶ Em Beyond Beauty: The Untold Stories Behind the Making of Beauty and the Beast (2010).

⁵⁷ Árvore de autoria da Disney apresentada em Beyond Beauty: The Untold Stories Behind the Making of Beauty and the Beast (2010), pelo diretor Gary Trousdale)

Considerações Finais

O presente trabalho parte do entendimento que a Era de Renascimento da *Disney* é um dos marcos mais importantes da história da *Walt Disney Animation* e só foi possível devido a circunstâncias e ao trabalho de um grupo específico de pessoas. E, assim como os filmes de Walt Disney marcaram a visão de mundo de seus futuros animadores, nas décadas de 1940 e 1950. *A Pequena Sereia*, *Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus*, *A Bela e Fera*, *Aladdin*, *O Rei Leão*, *Pocahontas*, *O Corcunda de Notre Dame*, *Hércules*, *Mulan* e *Tarzan*, fazem o mesmo com as novas gerações.

Com objetivos de explorar o contexto que possibilitou a produção desses novos clássicos, apresentar e defender os estilos e autorias dos profissionais responsáveis pelas obras. Pontuamos as principais figuras autorais do período e analisamos alguns exemplos de seus vários trabalhos. As amostras escolhidas são um recorte, dentre as diversas possibilidades de ações e escolhas que impactam os filmes. Os processos criativos de vários supervisores de animação que são autores textuais da época ficam de fora, devido a limitação do escopo do presente trabalho que propõe-se como um pontapé inicial. Nesse sentido, a pesquisa pode e deve ser expandida. Artíficos como entrevistas mais recentes, vídeos que comemoram o aniversário dos filmes, e até blogs pessoais apresentam mais exemplos e dados que podem servir na defesa da hipótese apresentada.

Além disso, o estilo e autoria desenvolvidos e aplicados na época não desapareceram. Contudo, a saída de diversos profissionais e mudanças administrativas faz com que os novos filmes tenham objetivos e perspectivas diferentes. Mas, o que já foi feito interfere diretamente no que está ou vai ser feito, principalmente em relação aos profissionais que continuam na empresa. Ron Clements e John Musker continuam a escrever e dirigir filmes com protagonistas princesas com os mesmos esquemas que começaram a desenvolver em *A Pequena Sereia* (1989) e continuam em *A Princesa e o Sapo* (2009) e *Moana* (2016). Glen Keane continua a animar seus personagens com sensibilidade necessária para vermos seus sentimentos pelos olhos⁵⁸. Alan Menken ainda faz da música parte integral da narrativa.

⁵⁸ Como fez mais recentemente com Rapunzel em *Enrolados* (2010)

BIBLIOGRAFIA

Livros, artigos e teses

ANEAS, Tatiana Guenaga. Estilo e autoria no campo do filme publicitário: os casos de "cachorro-peixe" e "últimos desejos da kombi", da Almapbbdo. 2016.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação: técnica e estética através da história. **São Paulo: Senac**, v. 3, 2005.

BECKER, Howard. Arte como ação coletiva. _____. **Uma teoria da ação coletiva**. Rio de Janeiro: Zahar, p. 205-225, 1977.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. Papirus, 2008.

_____. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas: Editora Unicamp, 2013.

BREAKDOWNS, Baxter's. Walt Disney's "Three Little Pigs" (1933). *Cartoon Research*. 16 de maio de 2016. Disponível em: <<https://cartoonresearch.com/index.php/walt-disneys-three-little-pigs-1933/>>. Acesso em 16 de julho de 2023.

BRYMAN, Alan. **Disney and His Worlds**. Psychology Press, 1995.

CULHANE, John. Disney's Aladdin: the making of the animated film. **(No Title)**, 1992.

DIAMOND in the Rough: The Making of Aladdin. Walt Disney Company, 2004.

ESTEVES, Flávia Cópio. **Sob" sentidos do político: história, gênero e poder no cinema de Ana Carolina (Mar de rosas, Das tripas coração e Sonho de valsa, 1977, 1986). 2007. 167f.** 2007. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado)–Departamento de História Social da Universidade Federal Fluminense.

HOLLOWAY, Ronald. Z is for Zagreb. **(No Title)**, 1972.

KORKIS, Jim. Live Action Reference. *Cartoon Research*. 09 de set. 2022. Disponível em: <[https://cartoonresearch.com/index.php/live-action-reference/#prettyphoto\[74746\]/0/](https://cartoonresearch.com/index.php/live-action-reference/#prettyphoto[74746]/0/)>. Acesso em 16 de julho de 2023.

MINELLI, Kelli Marie. **The Whole Other World of Ashman and Menken: Broadway Conventions in Disney's" Renaissance" Musicals**. 2023. Tese de Doutorado. Case Western Reserve University.

PALLANT, Chris. **Demystifying Disney: a history of Disney feature animation**. Bloomsbury Publishing USA, 2011.

PINHEIRO, Fábio Luciano Francener. A evolução da noção de autoria no cinema. **O Mosaico**, 2012.

PIRAJÁ, Tess Chamusca. A intencionalidade das formas expressivas: estilo e método em Bordwell e Baxandall. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, v. 44, n. 48, p. 142-157, 2017.

SCHICKEL, Richard. **The Disney version: The life, times, art and commerce of Walt Disney**. Simon & Schuster, 2019.

SOLOMON, Charles (Ed.). **The Art of the animated image: an anthology**. American Film Institute, 1987.

_____. SOLOMON, Charles. Enchanted drawings: The history of animation. **(No Title)**, 1994.

WASSER, Frederick. **Veni, vidi, video: The Hollywood empire and the VCR**. University of Texas Press, 2001.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. Routledge, 1998.

_____. **Animation: Genre and authorship**. Wallflower Press, 2002.

Filmes e documentários

A BELA e a Fera. Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Walt Disney Animation, 1991.

A PEQUENA Sereia. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: John Musker e Howard Ashman. Walt Disney Pictures, 1989.

ACORDANDO a Bela Adormecida. Direção: Don Hahn. Produção: Don Hahn e Peter Schneider. Walt Disney Company, 2009.

ALADDIN. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção Ron Clements e John Musker. Walt Disney Animation, 1992.

BERNARDO e Bianca na Terra dos Cangurus. Direção: Hendel Butoy Mike Gabriel. Produção: Thomas Schumacher. Walt Disney Animation, 1990.

BEAUTY and the Beast - Beyond Beauty: The Untold Stories Behind the Making of Beauty and the Beast. Walt Disney Company, 2010.

HÉRCULES. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Ron Clements John Musker Alice Dewey. Walt Disney Animation, 1997.

MULAN. Direção: Tony Bancroft Barry Cook. Produção: Pam Coats. Walt Disney Animation, 1998.

O CORCUNDA de Notre Dame. Direção Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Walt Disney Animation, 1996.

O REI Leão. Direção: Roger Allers e Rob Minkoff. Produção: Don Hahn. Walt Disney Animation, 1994.

POCAHONTAS. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Walt Disney Animation, 1995.

THE MAKING Of Aladdin: A Whole New World. Direção: Steve Kroopnick. Produção: Dan Boothe e Stu Schreiber. Walt Disney Animation, 1992.

THE MAKING of Beauty and the Beast. Direção: Joseph Carolei. Produção: Patrick Davidson. Walt Disney Company, 1991.

THE MAKING of Hércules. Walt Disney Company, 1997.

THE MAKING Of the Little Mermaid. Direção: Robert Heath. Produção: Robert Heath. Walt Disney Company, 1989.

THE MAKING Of Pocahontas: A Legend Comes to Life. Direção: Dan Boothe. Produção: Dan Boothe. Walt Disney Company, 1995.

TARZAN. Direção: Chris Buck Kevin Lima. Produção: Bonnie Arnold. Walt Disney Animation, 1999.

APÊNDICE A - TABELA DE EQUIPES

Nome/Ano	Produtores	Diretores	Compositores	Supervisores de Animação
A Pequena Sereia (1989)	Howard Ashman John Musker	Ron Clements John Musker	Howard Ashman (letras) Alan Menken (música)	Ruben Aquino (Úrsula) Andreas Deja (Tritão) Glen Keane (Ariel) Mark Henn (Ariel) Duncan Marjoribanks (Sebastião) Matthew O'Nei
Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus (1990)	Thomas Schumacher	Hendel Butoy Mike Gabriel	Bruce Broughton	Ruben Aquino (Jake) David Cutler (Joanna) Anthony da Rosa Russ Edmonds (Cody) Ed Gombert Mark Henn (Bernardo e Bianca) Glen Keane (Marahute) Duncan Marjoribanks (McLeach) Nik Ranieri (Wilbur) Kathy Zielinski (Frank) Jorgen Blubien (Wilbur)

A Bela e a Fera (1991)	Don Hahn	Gary Trousdale Kirk Wise	Alan Menken Howard Ashman	Ruben A. Aquino (Maurice) James Baxter (Bela) Andreas Deja (Gaston) Russ Edmonds (Philippe) Will Finn (Cogsworth) Mark Henn (Bela) Glen Keane (Fera) David Pruiksma (Sra. Potts e Chip) Nik Ranieri (Lumière) Chris Wahl (Lefou) Kristof Serrand (Madame Garderobe)
Aladim (1992)	Ron Clements John Musker	Ron Clements John Musker	Howard Ashman (letras) Alan Menken	Randy Cartwright (Tapete) Andreas Deja (Jafar) Will Finn (Iago) Eric Goldberg (Gênio) Mark Henn (Jasmine) Glen Keane (Aladim) Duncan Marjoribanks (Abu) David Pruiksma (Sultão)

O Rei Leão (1994)	Don Hahn	Roger Allers Rob Minkoff	Hans Zimmer	<p>Ruben Aquino (Simba adulto) Tony Bancroft (Pumba) James Baxter (Rafiki) Aaron Blaise (Nala jovem) Dave Burgess (Hienas) Anthony Rosa (Nala adulta) Andreas Deja (Scar) Russ Edmonds (Sarabi) Tony Gabriel (Mufasa) Mark Henn (Simba jovem) Alex Kupershimidt (Hienas) Mike Surrey (Timão) Ellen Woodbury (Zazu)</p>

Pocahontas (1995)	James Pentecost	Mike Gabriel Eric Goldberg	Alan Menken	<p>Ruben Aquino (Powhatan) Chris Buck (Percy, Avó Willow e Wiggins) Michael Cedeno (Kocoum) Anthony de Rosa (Nakoma) Ken Duncan (Thomas) T. Daniel Hofstedt (Ben e Lon) Glen Keane (Pocahontas) Duncan Marjoribanks (Governador Ratcliffe) John Pomeroy (John Smith) David Pruiksmá (Flit e animais da floresta) Nik Ranieri (Meeko)</p>

<p>O Corcunda de Notre Dame (1996)</p>	<p>Don Hahn</p>	<p>Gary Trousdale Kirk Wise</p>	<p>Alan Menken</p>	<p>James Baxter (Quasimodo) Dave Burgess (Arcebispo) Russ Edmonds (Phoebus) Will Finn (Laverne) Tony Fucile (Esmeralda) Ron Husband (Djali) David Pruiksma (Victor e Hugo) Michael Surrey (Clopin) Kathy Zielinski (Frollo)</p>
<p>Hércules (1997)</p>	<p>Ron Clements John Musker Alice Dewey</p>	<p>Ron Clements John Musker</p>	<p>Alan Menken</p>	<p>Richard Baxley (Amphitryon e Alcmene) Nancy Beiman (The Fates e Thebans) Anthony de Rosa (Zeus e Hera) Andreas Deja (Hercules adulto) Ken Duncan (Meg) Brian Ferguson (Panico) Eric Goldberg (Phil) Randy Haycock (Hercules bebe e adolescente) James Lopez (Agonia) Dominique Monfery (Titãs e Ciclopes) Nik Ranieri (Hades) Michael Show (As Musas) Oskar Urretabizkaia (Hidra)</p>

				Ellen Woodbury (Pegasus)
Mulan (1998)	Pam Coats	Tony Bancroft Barry Cook	Jerry Goldsmith	Ruben Aquino (Capitão Shang e Fa Lee) Tom Bancroft (Mushu) Aaron Blaise (Yao e Os Ancestrais) Mark Henn (Mulan e Fa Zhou) T. Daniel Hofstedt (Imperador) Broose Johnson (Chien-Po e Ling) Alex Kupershmidt (Khan e General Lee) Pres Romanillos (Shan-Yu, Falcon e Elite Huns) Barry Temple (Cri-Kee) Jefrey J. Varab (Chi-Fu e Vovó Fa)

Tarzan (1999)	Bonnie Arnold	Chris Buck Kevin Lima	Mark Mancina (instrumental) Phil Collins (canções)	David Burgess (Porter) Ken Duncan (Jane) Russ Edmonds (Kala) Randy Haycock (Clayton) T. Daniel Hofstedt (Capitão e Thugs) Jay Jackson (Ape Family) Glen Keane (Tarzan adulto) Dominique Monfery (Sabor) Sergio Pablos (Tantor) John Ripa (Tarzan bebe e adolescente) Bruce W. Smith (Kerchak e Baboons e Baby Baboons) Michael Surrey (Terk) Chris Wahl (Flynt e Mungo)