

Capítulo 6

Desenhos animados

O desenho animado aparece, tal como o *western* ou o filme negro, como um género especificamente americano — pois embora o cinema de animação não seja um género, o desenho animado é (mesmo que um dos seus pais fundadores seja Émile Cohl e que realizadores de outros países tenham imitado esta forma fílmica “explosiva”). É um imaginário de *gag* que se irrpõe nos anos 1910, e que deve tanto à mitologia e aos contos de origem euro peia quanto aos *comic strips* da imprensa americana e ao *slapstick* de Chaplin, Keaton, Lloyd ou dos irmãos Marx¹. É uma emanação da sociedade de consumo norte-americana que se vai difundir por todo o mundo; como assinala Henri Langlois num dos raros textos que dedicou à animação: “A guerra de 1914 revelou o desenho americano, que iria dominar a arte cinematográfica durante 30 anos. Os seus realizadores foram tão grandes, e a sua personalidade tão forte, que todas as tentativas de ressurreição do filme animado europeu eram esmagadas pela impossibilidade de se libertar dos parâmetros do género, impostos pelo cinema americano” (Langlois, 1986: 294). O espírito do desenho animado reside na caricatura de onde provém (e da qual é uma tradução literal), o absurdo (*nonsense*) de um gato Félix ou de uma Betty Boop, e posteriormente de um Droopy ou de um Road Runner (sobre Avery, ver Floquet, 2007), no delírio devastador de personalidades fora da norma e na repetição dos *running gags*, o que explica que o desenho animado possa tomar formas não comerciais e irreverentes. Os desenhos animados realizados para a televisão a partir do fim dos anos 1950 não irão ter, por razões económicas, o mesmo interesse que os desenhos animados destinados às salas de cinema (sobre a totalidade da produção até meados dos anos 1960, veja-se Barter, 1999). Será necessário esperar pelos anos 1980 para ver emergir novas realizações que se reclamam do desenho animado original, nos meios *underground* norte-americanos. O desenho animado é muito gráfico e primário, e simula facilmente cerebral, com o duplo sentido e o subentendido sempre a postos.

¹ Note-se, todavia, as reservas de Per Krul (1994: 138) em aceitar o desenho animado como uma forma funcional de burlesco, porque para ele é a proximidade do real que dá força ao *gag*: “Os *gags* milagrosos ao estilo do desenho animado apenas o enfraquecem inutilmente.”

Os primórdios da industrialização nos Estados Unidos

À semelhança dos grandes estúdios de cinema com a filmagem real, ou das fábricas de produção em série do Ford T na indústria automóvel, o mundo da animação vai conhecer a sua própria revolução industrial. A indústria de animação nasce em Nova Iorque no princípio dos anos 1910. Longe do trabalho magnífico de McCay ou de Cohl, os estúdios de cinema veem na animação sobretudo um mercado comercial: os filmes produzidos são em geral adaptações de *comics*, ou publicidade. O grafismo é raramente inventivo e é muito repetitivo de uma companhia para outra. Depressa se entra na era da produção em massa do cinema de animação, e essencialmente do desenho animado. E então necessário inventar técnicas capazes de apoiar esta nova produção, reduzindo o tempo colossal do fabrico artesanal necessário ao *retacing method*, que consistia em redesenhar integralmente o cenário e as personagens em cada desenho.

Um homem é particularmente importante nesta modificação: John Randolph Bray. Ao ver *Little Nemo*, ele considera imediatamente as possibilidades económicas do desenho animado, que começa a produzir em 1913, e procura reduzir os custos de produção através da utilização de cenários impressos (Craffon, 1993: 137-167). Ele associa-se a Earl Hurd, que inventa o uso das celuloídes transparentes em 1914: as personagens recortam-se claramente sobre um fundo único. A invenção é patenteada em 1915 ("Bray-Hurd Patent"), e todos os que a querem utilizar têm de pagar uma taxa. Bray funda os Estúdios Bray, que são os primeiros estúdios de animação, juntamente com o de Barré e Nolan, baseados numa hierarquia e numa organização funcional. Durante a Primeira Guerra Mundial, Bray consegue produzir numerosos filmes de instrução e informação para o governo. Em 1920 produz o primeiro desenho animado a cores, processo que se generalizará apenas no começo dos anos 1930. Em 1913, o animador Bill Nolan inventa a panorâmica graças à utilização de uma folha de papel que desliza sob as personagens em "borracha", com membros flutuados. Raoul Barré, natural do Quebec que mas formado em Paris, é de facto o primeiro a criar um estúdio de animação, para produzir a série *Mint and Jeff* a partir de 1913; inventa o *slush system* em 1915, que permite utilizar um cenário fixo, onde apenas o fragmento animado tem de ser recortado e posicionado sobre o cenário. Este processo evita não só a reprodução sistemática dos cenários, mas também o pagamento de direitos a Bray pela utilização do acetato, cujos direitos terminam em 1932.

A partir do fim da Primeira Guerra Mundial existe um sistema de produção eficiente, baseado mais na comédia e na eficácia dos *gags* do que na qualidade do desenho, onde produtores como Bray (*Colonel Heeza Liar*), Paul Terry (*Terrytoons*, *Farmar Al Falfa*) e Walter Lantz (*Oswald the Lucky Rabbit*) partilham o mercado entre si. Perante o sucesso do desenho animado,

os estúdios clássicos incentivam a produção, como a Paramount faz com os estúdios Fleischer ou Bray, e criam departamentos de animação próprios no fim dos anos 1920. É neste contexto que surge Walt Disney, e que o desenho animado se desenvolve, aproveitando a expansão do cinema sonoro. Sinal de uma industrialização em grande escala, os empregados passam de um estúdio para outro, desenvolvendo assim um imaginário normalizado. Em meados dos anos 1920, "o mercado estava saturado, e os *gags* gastos, reciclados semana após semana, começaram a cansar o público" (Craffon, 1993: 10). Ao lado da produção norte-americana muito uniformizada dos anos 1920, encontram-se também personagens surpreendentes, como Charles "Charley" Bowers, que faz filmes de animação (em especial a popular série *Mint and Jeff*) entre outros, misturando as técnicas *slapstick* tradicional em filmagem real e animação), num universo completamente louco e único. Igualmente nos anos 1920 emerge uma das personagens animadas mais queridas pelo público, o gato Félix, também ele desligado do real e exaltado pelos surrealistas, desenvolvido a partir de 1919 e até ao fim dos anos 1920 por Otto Messmer para os estúdios Pat Sullivan.

Numa primeira fase, a industrialização e os trabalhos mais inovadores têm lugar em Nova Iorque e noutras cidades da Costa Leste como Chicago, metrópoles frenéticas onde a energia sobressai tanto no *slapstick* como na animação. Messmer aliás, reivindicou sempre a influência de Chaplin no seu cinema, tendo a análise dos movimentos deste alicerçada o seu próprio trabalho enquanto animador, fazendo de Félix uma das primeiras verdadeiras personagens do cinema de animação, e abrindo o desenho o animado a um *nonsense* particular: "Sempre que podia, Messmer decidiu reivindicar o impossível na animação. Ele iria glorificar o desenho animado enquanto o impossível animado, como algo de inteiramente estranho à realidade. Criaria os símbolos simples de animais que iriam fazer um uso brilhante da metamorfose - propriedade intrínseca e mágica da animação que a filmagem real é incapaz de reproduzir" (Canemaker, 1994: 49).

Max e Dave Fleischer são incontornáveis na história do desenho animado, porque, por um lado, criaram personagens importantes (sobretudo o palhaço Koko e Betty Boop) e popularizaram heróis da banda desenhada já existentes (Popeye e Super-Homem), mas também porque eles representam uma espécie de zona fronteira entre animação clássica, desenho animado e filmagem real. Originários de uma família de imigrantes vienenses, inventores geniais, experimentadores, eles não são esses cineastas "malditos" de que se ouve frequentemente falar; mas, sempre na vanguarda, os dois foram pilhados antes de desaparecerem durante a Segunda Guerra Mundial, ultrapassados por uma indústria para cuja invenção tinham grandemente contribuído. Trabalhando inicialmente para Bray, os Fleischer depressa o abandonam para montar o seu próprio estúdio de produção, apropriadamente denominado Out of the Inkwell, Inc., a partir do nome de uma série importante que iniciam em 1919, onde apresentam Koko em rotoscópio. É

o maior estúdio dos anos 1920 depois de Bray, e dos anos 1930 a seguir ao de Disney. A censura, cujo poder vai aumentando até 1934 com o Código Hays, é-lhes prejudicial, porque a sua maior estrela, Betty Boop, tem de passar pelo crivo do *Production Code*. Com isso ela perde grande parte do seu *sex-appeal*, e a série fica muito menos surrealista e interessante (Cohen, 1997: 18-23); os Fleischer criam então Popeye em 1933. No âmbito da luta económica com Disney, eles realizam curtas-metragens musicais a cores, e depois *As Viagens de Gulliver* em 1939. Há muito que queriam fazer uma longa-metragem, mas a Paramount, que os distribua e cofinanciava, só aceitou produzir a sua primeira longa após o sucesso imenso de *Branca de Neve*, que saiu em dezembro de 1937. *As Viagens de Gulliver* entra então imediatamente em produção e o filme estreia em 1939. É a primeira longa-metragem animada após *Branca de Neve*, o que explica a proximidade estilística com Disney (os Liliputianos são muito parecidos com os sete anões); mas não é representativa do universo moderno, técnico, pragmático, que os Fleischer realizavam até então. Eles são os primeiros a integrar na animação tradicional um espírito urbano, muito *East Coast*. Os Fleischer estão assim a meio caminho entre a tradição dos anos 1910-20, de onde vieram, e a modernidade da nova geração, como mostra a série Super-Homem, com uma animação magnífica (1941-1942).

O desenho animado americano, inicialmente inspirado pelo grafismo de Cohl, rapidamente captura os mercados em todo o mundo. Realizadores de todas as nacionalidades lançam-se na animação, mas esses criadores são influenciados pelo desenho animado. Enquanto os alemães trabalhavam essencialmente nas áreas experimental e publicitária, o sueco Victor Bergdahl, o russo Nikolai Khodataev, os ingleses Ernest Anson-Dyer, George Studly e Dudley Buxton, realizam importantes séries animadas, constituindo assim uma produção nos seus países respetivos. Em França, personagens como *Zig et Puce* de Alain de Saint-Ogan ou *Colombine et Carmel* de Benjamin Rabier são transpostas para as telas. O catálogo Parhé Baby' de 1931 mostra que o desenho animado francês estava tão bem representado como o desenho animado norte-americano nas projeções amadoras, que tanto contribuíram para a difusão do desenho animado. Nesse catálogo consta apenas um filme de Émile Cohl, mas Lortac e O'Galop estão tão presentes como Walter Lantz - mesmo se o campeão é Pat Sullivan com o gato Félix (Rifaux, 1990: 21-22). Para além destes dois grandes autores-produtores, outros cineastas franceses realizaram filmes, como Albert Mourlian e André Rigal. Apesar das produções locais, a difusão do desenho animado norte-americano será uma onda avassaladora em todo o mundo, com um sucesso imediato e duradouro. Quirino Cristiani, pioneiro argentino da longa-metragem, inspirou-se consideravelmente nesse desenho animado para o seu filme *El Mono Relojero* [O Macaco Relojoeiro] em 1938, embora as suas esforçadas longas-metragens anteriores tivessem desenvolvido um estilo pessoal desde 1917.

A “idade do ouro” do desenho animado

Este período mítico vai do nascimento do cinema sonoro até à paragem da produção de animação para o cinema, com a viragem para a televisão, na passagem dos anos 1950 para os anos 1960¹. Walt Disney é um dos responsáveis principais (porque teoriza o princípio do *layout*, fase de preparação minuciosa, de planificação plano a plano, e promove a eficácia visual, do argumento, e sonora); mas não é o único, nem o mais representativo deste movimento. Num certo sentido, o verdadeiro responsável pelo sucesso do desenho animado junto do grande público é o cinema sonoro, que transformou filmes agradáveis em poderosas armas de entretenimento. O desenho animado é de resto o género que mais beneficiará com o som, sem dividida tanto quanto a comédia musical. O animador Shamus Culhané, que começou a sua carreira em 1924, atesta-o: “Antes de 1927-1928, os espetadores teriam fugido da projeção de desenhos animados. O efeito de novidade tinha desaparecido, e sem a chegada do som, penso que o cinema de animação teria morrido” (citado em Solomon, 1996: 7).

Os anos 1930 são caracterizados por uma forte concorrência entre pequenos estúdios produzindo filmes de qualidade média, que se baseiam na modificação ligeira de personagens que funcionam (sobretudo Mickey, que teve numerosas imitações), como os estúdios Ub Iwerks (que deixa momentaneamente a Disney), Van Beuren (então cognominada “Van Boring”), ou ainda Paul Terry. Mas acima de tudo, os anos 1930 são os anos da tomada de consciência do interesse do desenho animado pelos estúdios de cinema em filmagem real, que após a crise de 1929 gera uma grande aposta económica no entretenimento: com o som e o sucesso formidável de Mickey, todos os grandes estúdios se envolvem na animação. Depois do fecho dos estúdios Bray em 1927, a Universal aplica-se mais na produção, com a segunda série dos *Oswald* por Walter Lantz. Este, que fez a sua formação com Barré, Bowers e Bray, mas que também trabalhou com Mack Sennett, o rei do *slapstick*, compreendeu o sentido do *timing* e do *gag* (o seu maior sucesso é *Woody Woodpecker*, criado em 1940). É com ele que se formam Tex Avery e muitos outros animadores. Os pequenos estúdios, tradicionalmente implantados na Costa Leste dos Estados Unidos, vão então juntar-se a Disney (que fora o primeiro a instalar-se na Califórnia) e aos “departamentos de animação” criados no seio das companhias tradicionais (Charles Mintz para o estúdio Screen Gems da Columbia, Leon Schlesinger para a Warner Bros., Walter Lantz para a Universal, Paul Terry para a 20th Century Fox...).

Apesar de investirem, os estúdios veem a animação com um certo distanciamento: na Warner Bros., por exemplo, a equipa de animação “desviante” (a dos Bugs Bunny ou Daffy Duck) dirigida por Schlesinger, produtor

¹ Para certos críticos e universitários, este período termina em 1945; para outros ainda, no fim dos anos 1940.

independente com contrato até 1944 (quando revende o seu estúdio à Warner), está instalada em barracas longe do conforto das estrelas do momento – os animadores chamam mesmo “*Terminator Terrace*” ao lugar. Ou seja, mesmo sendo rentável, a animação não é levada a sério; noutra prova desse relativo desdém, os diretores dos departamentos de animação (em especial Schlesinger) não têm geralmente qualquer competência na área, nem, ainda por cima, sentido de humor algum, como nota Tex Avery a propósito do seu produtor Fred Quimby na MGM. Os animadores transformam esta contrariedade em vantagem, uma vez que ficam completamente livres para criar. Assim, contrariamente ao que se passa no estúdio Disney, onde o Tio Walt velava pela ideologia, os departamentos dos estúdios vão ser locais de experimentação para numerosos animadores, em particular os melhores e mais conhecidos: Tex Avery, Chuck Jones, Fritz Freleng, Bob Clampett, Robert McKimson. A animação vai portanto ultrapassar o simples lado “mágico” da recreação da vida, como com Disney ou Terry, para criar um mundo paralelo excêntrico e antinaturalista (Raffaelli, 1996: 77-113). O símbolo mais eloquente do desenho animado talvez seja a famosa marca registrada Acme Incorporated, que aparece em inúmeros filmes da Warner Bros., improvável empresa de serviços de todos os tipos, resolutamente norte-americana. Acme (o termo grego *acmé* significa o ponto culminante de uma situação ou conversa) é de facto o fornecedor oficial dos objetos mais loucos que se possa encontrar num desenho animado. Criada em 1935 para o filme *Buddy's Bug Hunt*, e utilizada até 1964 como fornecedor da casa, a Acme está na origem de mais de 100 invenções¹ muito úteis do ponto de vista visual e do guião para criar poderosos *gags*.

Os anos 1930 são também os da aplicação do código Hays e de uma forma de autocensura², particularmente na animação. Com efeito, como os desenhos animados são um espetáculo para todos os públicos, os animadores têmham a responsabilidade de não fazer figurar cenas sexualmente explícitas (enquanto a violência, cada vez maior nos desenhos animados, parece não ter sido considerada problemática). O *Production Code* teve efeitos inesperados: por exemplo, enquanto se podia mostrar uma vaca “nua” em 1930, em meados dessa década é necessário que ela esteja vestida para esconder as tetas – e também que seja desenhada, não sobre as quatro patas, mas de pé. O que é válido para as vacas é – o também para muitos outros animais, o que faz com que o desenho animado tenda cada vez mais para o antropomorfo e o “decoro”, obrigando os artistas a contornar as diretivas. Um outro efeito secundário é, finalmente, a inflação dos *gags*: já que os guiões são censurados,

Tex Avery ou Bob Clampett acrescentam ao guião *gags* ultrajantes que são censurados – engodados que servem para que outros *gags* mais interessantes passem pelo crivo da censura. Os filmes produzidos durante a guerra para o ministério da Defesa, e nomeadamente a série *O Soldado Snyff*, fornecem entretanto uma ideia do que poderia ter sido o desenho animado norte-americano sem a MPPDA: veem-se frequentemente cenas muito violentas, mulheres nuas, estereótipos racistas, imagens e sons grosseiros, etc., que a censura militar permitia porque os filmes se destinavam apenas aos homens na frente (Cohen, 1997: 28-44).

Na Universal, e depois na Warner Bros. e na MGM, sopra um vento de loucura, com a criação de Porky Pig (1936), Daffy Duck (1937), Bugs Bunny (1938), Elmer (1940), Tom e Jerry (1940)... O fundo e a forma desta nova animação giram à volta do arrebatamento em todas as suas formas. É um cinema muito mais formalista do que realista: as formas, as cores, a velocidade, a efusão, estão no centro deste desenho animado descomplexado. O espírito moderno flui graças a esta geração mais jovem do que a de Disney e dos Fleischer – mesmo se a memória da “Beery Boop pré-Código” (a de antes de 1934) ainda é importante. Com os novos autores, a natureza já não é um caso protector como em Disney, e os animais não são forçosamente bons ou maus: são antes de mais animais e reagem como tal. A estética e ideologia Disney difundiram-se muito rapidamente por todo o mundo, tornando-se hegemónicas inclusive entre norte-americanos como Harman e Ising que trabalharam na Disney antes de criar as *Looney Tunes* e as *Merrit Melodies* na Warner. Depois da sua partida em 1936, os animadores da Warner, e depois da MGM, difundem ideais bem menos firmes. Tex Avery é muito importante nesta metamorfose: ele quer romper a imagem de gentileza das personagens de Disney, bem como o seu lado esquemático, maniqueísta e demasiado antropomórfico. Avery nunca trabalhou na Disney, contrariamente à maioria dos outros animadores do meio, e vai ser um modelo para uma animação diferente: ele não fora “formatado”. O lobo mau torna-se “civilizado” (menos quando o sexo se intromete, prova de que ele é tão humano como animal), o gentil esquilo torna-se essencialmente inalidoso, o orgulhoso leão torna-se medroso, etc. Acima de tudo, enquanto o duplo sentido é banido na Disney, a totalidade desta produção é, pelo contrário, fundada sobre a consciência das personagens de serem personagens de desenho animado, e sobre a materialidade do suporte cinematográfico.

Philip Brophy propõe uma leitura interessante desta produção, opondo os filmes de Disney antes da Segunda Guerra Mundial aos filmes Warner Bros. do pós-guerra (em Cholodenko, 1991: 89). Pode-se, com efeito, generalizar esta análise aos anos antes de 1945 (uma vez que é durante a própria guerra que se estabelecem uma iconografia e estruturas novas), e à MGM (uma vez que Avery é em grande parte “responável” deste estado de coisas). Do ponto de vista das condições de trabalho e da ideologia, a uma espécie de idealismo pré-guerra na Disney, Brophy opõe um pragmatismo pós-guerra (a

1 Consultar a lista em <http://home.ncr.com/tuco/looney/acme/acme.html>. (À data da edição portuguesa este link encontrava-se desativado. A lista originou um livro de Charles Carney, *ACME Catalog: Quality Is Our #1 Dream*, S. Francisco, Chronicle Books, 2006 [N. 7]).

2 A Motion Pictures Producers and Distributors Association of America pediu ao político William Hays que operasse uma censura a partir dos anos 1920, a fim de evitar as censuras locais dos vários estados.

que junto o tempo da guerra) nos seus concorrentes. A burocracia disneyana sucede uma nova forma de produção mais restrita (a casa de produção). Do ponto de vista das temáticas abordadas, Brophy opõe a estética da natureza da Disney à estética urbana da Warner; ao aspecto vaporoso e de algodão a aparência humana, real e concreta; aos elementos (ar, água, terra), a força mecânica. De um ponto de vista narrativo e gráfico, ele observa diferenças importantes, com a passagem de uma poética do movimento aos efeitos da velocidade, de uma lógica de transformação à da exposição, da simfonia à cacofonia, e em geral do classicismo à modernidade (consultar igualmente Beck e Fritdwald, 1989). No pós-guerra na Warner, em continuidade com o espírito de Avery (que saiu em 1942) e de Bob Clampett (em 1946), as personagens Silvester e Tweety, Road Runner e Wile E. Coyote, e Speedy Gonzalez, com direção principal de Friz Freleng e Chuck Jones, atingem o apogeu antes de declinar a partir dos meados dos anos 1950 até 1963 quando o estúdio de animação encerra. Na MGM, Tex Avery é muito bem sucedido graças às personagens que criou durante a guerra (por vezes para os soldados, como *Red*, a ingênuo animada por Preston Blair), o lobo, o esquilo louco, etc. Avery junta-se a William Hanna e Joe Barbera que, com Tom e Jerry em 1940, haviam criado um novo gênero de desenho animado “violento”, melhor que os outros realizadores; eles souberam adaptar-se à nova realidade econômica (a televisão, ver adiante) depois do encerramento do departamento de animação da MGM em 1957.

De meados dos anos 1930 a meados dos anos 1950, as interações entre os animais-personagens acentuam-se e dramatizam-se, até se tornarem francamente violentas (fala-se então de *hurr gags*), e até sádicas. O *squash 'n' stretch* (esmagar e esticar) desenvolve-se, dando às personagens um formalismo até então inédito (as personagens em “borracha” dos anos 1910 e 1920 não tinham a mesma expressividade). É devido a essa falta de realismo, mesmo da rejeição do realismo, que a animação pôde contornar a censura de Hollywood: é apenas um exagerar da realidade, tal como a caricatura. Só as alusões à sexualidade demasiado evidentes (o lobo simbolizando a ereção, ou mesmo a ejaculação com Avery) são censuradas. O interesse dos críticos surrealistas pela animação não é surpreendente, uma vez que esta permite comunicar diretamente o imaginário do criador ao público. Ado Kyrrou vê todas estas personagens como intensificadoras da vida, visões vindas do inconsciente não retido, e coloca por isso o desenho animado norte-americano do pós-guerra num patamar muito elevado na hierarquia cinematográfica. Para ele, Tex Avery é o melhor dos animadores:

“Ele põe a nu um universo extraordinário onde já não somos discretos iniciados mas sim atores a representar o papel principal. As suas ideias repli cam os resultados do cadáver esquisto, e o menor *gag* é levado a profundezas insuspetáveis. (...) A grande inquietude que se apodera de nós depois da projeção de cada filme de Tex Avery é um banho purificador que nos obriga a reconsiderar todas as nossas crenças” (Kyrrou, 1953: 110).

Também Robert Benayoun se interessa por Avery, particularmente pelo seu gosto pelas mudanças de escala inesperadas, que segundo ele põem em causa as próprias relações sociais: “Tex passa das poeiras às nebulosas, ridiculariza as noções de referencial, os sistemas métricos, as escalas de comparação” (1961: 31). Dito isto, também em Tex Avery e Chuck Jones se encontram os mesmos *gags*, que se tornam repetitivos — mesmo se criaram estereótipos que ainda hoje são válidos. André Martin e Michel Boschet observam que, apesar da qualidade de certos *gags*, o interesse das histórias esvaziava-se, incluindo em Avery:

“As mesmas situações foram incansavelmente retomadas. Por vezes batiam-se recordes. O talento, os belos excessos, e a ausência de esdrúpulos são as marcas do cómic de desenho animado. (...) Os desenhos animados americanos vão ser talhados no mesmo padrão: a ilustração do ódio hereditário e insaciável dos gatos pelos ratos e pelos cães, dos buldogues pelos gatos, dos cães pelas raposas, pelos lobos pelas ovelhas. (...) Este sadismo maquinal é mais monótono que sedicioso. Os filmes não aguentam uma segunda visão. Não resta muito do famoso *King Size Canary* de Tex Avery uma vez esgotado o *gag* inicial e quase um íco da poção que faz crescer” (Martin, 2000: 29-30).

Paul Grimault, que pretende resistir à estética e à narração específicas do desenho animado, é criticado quando em 1946 propõe *Le Petit Soldat*, um filme em tons sombrios: “Eles esperavam que eu conseguisse fazer a mesma coisa que os americanos. Eu não tinha compreendido que no desenho animado são necessários *gags*, perseguições, movimento! E porque não tatear? Evidentemente que continuei, porque nada nos dá mais força do que certas críticas” (entrevista em Pagliano, 1996: 97). Outros cineastas libertaram-se em rutura com os códigos do desenho animado, os de Disney ou os de Avery. A equipa da UPA procura uma nova via, mais gráfica e menos violenta (veja-se o capítulo “Reconhecimento...”). Ainda por cima, como observa Omier Boucquoy (2000: 115):

“Com a utilidade da curta-metragem a diminuir, era necessário reduzir o seu custo. Esta foi uma das causas do aparecimento do novo estilo mais depurado, com animação simplificada, com cenários e personagens estilizados. Isto porque, para além da sua preferência por um estilo gráfico diferente, Bosustow, Robert Cannon, o grupo da UPA, tinham-se visto na necessidade de fazer filmes menos dispendiosos, e haviam voltado às imagens planas, simplificado e estilizado as personagens; linhas quebradas a substituir as curvas, cenários mais esquemáticos, animação mais brusca, menos escurra, com desenhos menos numerosos. Apesar de diversas obras-primas, isso apenas atrasou por alguns anos a morte do desenho animado na primeira parte das sessões de cinema.

Gerald McBoing-Boing de “Bob” Cannon, produzido pela UPA, parte de uma ideia, simples mas eficaz, do Dr. Seuss: um rapazinho, Gerald McLooy,

adulto, voltando às fontes dos Fleischer, Avery, ou Jones, mas com um traço básico e uma animação pobre (Bambi é esmagado por Godzilla). Graças aos festivais de todo o mundo, e ainda a um “casal” de americanos doídos, Spike e Mike (que criam um festival “Sick and Twisted”, veja-se o capítulo “Reconhecimento...”), a lógica de autor de desenho animado ganha poder nos Estados Unidos.

Bill Plympton, animador reconhecido por este tipo de estética, cita Tex Avery e Bob Clampett como as suas fontes diretas (apesar de adorar Disney e *O Submarino Amarelo*), porque para ele um bom filme de animação é um desenho animado, e um desenho animado tem de ser engraçado: “Há muitos filmes magníficos para ver (profundos, sensíveis, artísticos ou políticos), mas por algo que não consigo explicar, ninguém os quer ver. As pessoas querem rir. E é assim desde o princípio, as pessoas querem rir quando veem um desenho animado. É aí que está o mercado” (Beck, 2003: 111). O seu primeiro filme, *Your Face*, data de 1987 e é um sucesso imediato. Tão à vontade na vinhetta (os “plymptoons”) como na longa-metragem (onde no entanto se esbate a sua verve), o seu traço é reconhecível entre todos. Para Matt Groening, o criador dos *Simpsons*, Plympton é “Deus” porque conseguiu dar conta por si só (ele trabalha praticamente sozinho) de um universo único, largamente surrealista e carregado de conotações sexuais. No mesmo ano (1987), Danny Antonucci faz furor com o seu sangrento *Leppo the Butcher*, produzido por Marv Newland, que lança a moda dos filmes “nojentos”; os belgas Vincent Patar e Stéphane Aubier, autores da série *Pic Pic André et leurs amis*, trabalham também eles na sombra do humor negro original de Avery ou Clampett, mesmo que com uma estética voluntariamente barata e *lo-fi*, muitas vezes em papel recortado. Don Herrtfeldt continua esse procedimento irreverente com *Billy’s Ballroom* (1999), acerca de um balão assassino) e *Rejected* (2000); o seu traço minimalista vai ao essencial, devolvendo o *gag* à sua expressão mais simples, desenho para crianças perturbadas no espírito *trash* dos *hurt gags* da Warner.

Mas o sucesso de uma animação “adultã” é em grande parte imputável a *Roger Rabbit*. Don Hahn, à época produtor do filme para a Disney, recorda este momento chave:

“Se bem se lembram, dantes as pessoas diziam ‘Se calhar vou levar os miúdos a ver *Papua e Dentuça* ou *Bernardo e Bianca*, e talvez vá com eles mas não vou gostar.’ Dado que *Roger Rabbit* trouxe um aspeto divertido e irreverente ao mundo dos *toons* e da animação, foi um enorme sucesso de bilheteira. Os casais iam ver, os adultos levavam os seus filhos, foi a primeira vez que toda a gente disse ‘Adoro a animação’” (citado em Neuwirth, 2003: 212).

A televisão norte-americana tem então um papel significativo no renascimento do desenho animado, com a criação de séries importantes como *Os Simpsons* ou *South Park* (veja-se o capítulo “Reconhecimento...”), que,

ao lado de um mercado de séries muito mais virado para a narração (no Japão, na Europa), eram todas concebidas como sequências ininterruptas de *gags* iniciados por um grupo bem definido de personagens de cores vivas (amarlo para os *Simpsons* e *SpongeBob*) afastadas o mais possível de uma representação realista ao estilo Disney. Estas séries viram-se então para os desenhos animados mais antigos, fazendo lembrar a sua estética estilizada, e ainda para o género inicialmente mais importante no nascimento de desenho animado: o burlesco americano. Stephen Hillenburg, criador de *SpongeBob SquarePants*, queria fazer uma série “sobre uma personagem inocente e otimista que conseguia dar cabo do juízo de outras personagens... um pouco como o Bucha e Estica ou Pee-Wee Herman” (citado em Neuwirth, 2003: 50). *The Rugrats* retomam a ideia dos bebês falantes de Tex Avery, já reeluzada em *Roger Rabbit* com o Baby Herman (que atua como um bebé nos filmes, mas na realidade é um adulto). Numerosas séries foram produzidas depois dos primeiros sucessos, com resultados interessantes mas mitigados do ponto de vista comercial, como *Futurama* de Matt Groening (1999) ou *Clerks* (Bailey e Filippi, 2000).

Outras séries americanas menos conhecidas na Europa tiveram igualmente a função de motores da indústria do desenho animado através dos canais por cabo, como *Ren and Stimpy* (1991-1992) de John Kricfalusi (“John K.”). Longe da Hanna-Barbera, que Kricfalusi abandonou (e da qual por vezes desviou a personagem Zé Colmeia), ele cria com *Ren and Stimpy* uma série “nojenta”: “Fazemos isso para as crianças. Elas adoram as coisas porcas (*gross*). Então damos-lhes arrotos e peidos” (Neuwirth, 2003: 62). A cadeia Nickelodeon, que aceita o primeiro peido televisivo, abre uma caixa de Pandora, e apesar do cancelamento da série na segunda temporada, esse género de *gag* escatológico propaga-se ao grande ecrã (*Shrek*), com essa série “vanguardista” a regressar, aliás, em 2002. Em 1992, o surgimento da Cartoon Network no cabo abre ainda mais o caminho a este novo tipo de produção, com as séries de Gendy Tarkovskyy, *Dexter’s Laboratory* e *Samurai Jack*, e a de Craig McCracken, *The Powerpuff Girls*, todas amplamente inspiradas (como as de Kricfalusi) no *grahsmo* árido e eficaz (traços espessos e largas áreas coloridas) da UPA nos anos 1950 que, sinal de modernidade nessa época, se tornou ao mesmo tempo “retro” e fundamentalmente demarcado da estética Disney - e portanto, de novo moderno. A grande novidade deste tipo de produção é que as emissoras dão aos autores e animadores uma grande liberdade, recuperando assim um pouco da grande época da Warner e da MGM. Daí uma ida e volta entre o *multistrain* e o *underground*, por exemplo com Craig McCracken que já tinha descambocado nesta estética minimalista com a sua série *No-Nack Joe* (1991) enquanto amador, mas que todavia tivera um acolhimento positivo nos meios *underground* devido ao seu lado *trash*.

Continuando nesta via em meados dos anos 1990, as personagens de *Pib and Pog* de Peter Peake (Aardman) referenciam claramente a animação dos anos 1950 e dos *hurt gags*:

"Apetecia-me fazer de Pib e Pog actores que teriam diante das câmaras papéis à Tom e Jerry, mas com uma violência ainda mais caricatural. As duas personagens equivalem-se: são tão ferozes uma como a outra, e em vez de ceder, cada uma delas prefere aumentar a parada. Os seus jogos começam com inocentes desavenças, mas de ponto em ponto acabam por literalmente disparar balas de canhão uma contra a outra até o próprio canhão explodir e as expulsar da cena com uma terrível deflagração" (citado em Lord e Sibley, 1999: 178).

Os *gags* são ainda mais marcantes por as personagens serem rílicas e simpáticas (devem muito à série *Rex the Hunt* de Richard Golezowski, Aardman, 1990-1998), parecendo oriundas de algum passatempo televisivo para crianças, e os episódios serem acompanhados por uma voz feminina em *off* típica dos programas educativos. A série televisiva *Happy Tree Friends* (Navarro e Montijo, 2000) retoma o mesmo princípio, já que as situações encenadas nestes filmes, muito curtos, remetem para a inversão tradicional (como em Avery) entre simpatia e malícia, bem e mal. Assim, ao martírio de um simpático esquilo "Disney" pelo *Screwy Squirrel* seguem-se legiões de animazinhos fofos que se transformam em monstros sanguinários. A série, passados os primeiros sorrisos causados pela inversão de valores, leva rapidamente à consternação dada a falta de imaginação dos autores. Os animais fofos acabam devorados ou decapitados, e pedaços de corpos ou coros sangrentos concluem invariavelmente a narrativa.

Foi a vivacidade desta animação *trash* que permitiu retomar a produção de heróis do desenho animado tradicional há muito desaparecidos dos ecrãs, como o rato Mickey na Disney em 2000, e Tom e Jerry na Hanna-Barbera em 2001. São então frequentes as ligações entre a animação clássica, a animação televisiva contemporânea e a animação de autor. Um animador como James Duesing, que realiza filmes de uma forma totalmente independente e com uma estética muito afastada dos estúdios (uma das suas maiores influências é Caroline Leaf), admite trabalhar ao jeito do desenho animado e das suas personagens: "Eu penso que os desenhos animados, e em particular os da Warner Bros., são a forma mais pura de surrealismo americano. (...) No meu trabalho, as personagens humanas interagem com animais e plantas que são personificadas da mesma maneira que na animação comercial."¹ O desenho animado, anteriormente limitado a um tipo específico de cinema, sofre hoje em dia uma mutação em direções diversas.

Toons e homens

Fazer coabitar os *toons* e os homens foi a maior preocupação da maioria dos animadores de desenho animado nalgum momento da sua carreira. O génio da animação está precisamente na coabitação possível entre dois mundos que a filmagem real por si não permite. Émile Cohl foi o primeiro a encenar uma

¹ Entrevista com Robert Russett, *Cartoons*, vol. 1, n.º 1, verão de 2005, p. 38.

tal montagem *contra natura* em *La Vengeance des esprits* (1911), mas a partir de meados da década de 1910 as possibilidades técnicas do desenho animado irrompem graças à invenção do acetato, que permite facilmente a coexistência num mesmo plano composto de personagens em filmagem real e de outras em desenho animado. O palhaço Koko surge em 1919 como uma verdadeira revolução (veja-se por exemplo *The Tantalizing Fly* onde uma mosca inco-moda Max Fleischer e Koko), e os Fleischer continuaram a inventar técnicas surpreendentes que permitiam integrar os seus heróis num ambiente real. Pat Sullivan cria a série *Hardrock Dome*, fazendo evoluir a sua personagem num ambiente real. Walt Disney não se conforma com o falhanço relativo da sua série *Alice's Comedies* (1923-1926), onde pôe em cena uma rapariguinha no meio dos *toons*, e desenvolve de seguida cenas mistas entre a animação e a filmagem real em *O Dragão Relutante* (1941), *A Caixainha de Surpresas* (1944), e depois em *Mary Poppins* (1964); a ideia é retomada após a sua morte com *Meu Amigo o Dragão* (1977). O próprio projeto da Disneylândia propõe um "tornar realidade" que permita uma coabitação real entre *toons* e humanos. Como disse Hervé Joubert-Laurencin (1997: 92): "Foi trabalhando a sociedade como um todo, fazendo-a tomar o desenho animado pela vida, que o imaginário de Disney terá conseguido fazer admitir aos espectadores de *Roger Rabbit* a existência da *Toontown*, e para além dela, a própria vida dos *toons*." Sinal do sucesso do desenho animado, Hollywood apreciou os *cross-overs* entre a filmagem real e a animação, como demonstra o exemplo de *Paixão de Marinheiro* (*Anchor's Aweigh!*) de George Sidney que, em 1945, permitia devolver ao mundo livre todo o seu dinamismo (Gene Kelly dançando com o rato Jerry trazia o mundo de volta a um imaginário de desenho animado "positivo"). Ado Kyrrou afirma a propósito desse filme: "Sem quebras, o desenho entra no filme sem qualquer constrangimento de convidado mal vestido" (1953: 108). Indo mais longe, ele enalcece mesmo um universo composto que *Roger Rabbit* acabará por concretizar:

"O desenho animado descobriu o seu mundo, de que esmiuçou a complexidade, e revelou-nos toda uma parte da nossa vida de cuja existência não suspeitávamos sequer. Os nossos sentidos enriqueceram-se. Que esta visão, estes sons novos façam a sua intrusão triunfal no cinema não desenhado, e estou convencido de que a superação do conteúdo manifesto da vida, a penetração no seu conteúdo latente, ficarão muito facilitadas" (1953: 112).

Embora sem usar a animação, a comédia musical retomará a estética não realista do desenho animado, como vemos em *Um Americano em Paris* (Minelli, 1951), onde as personagens parecem evoluir num cenário vindo da animação tanto quanto os musicais da Broadway. Na Disney, o carro *Herbie* da série é igualmente uma personagem de desenho animado transposta para a vida real, tal como mais tarde Popeye passa do desenho à realidade com a aparência de Robin Williams (*Popeye*, Altman, 1980).

O projeto mais importante a retomar esta técnica é claramente *Quem Trançou Roger Rabbit?* (Zemeckis, 1988), proeza tanto maior porque as técnicas digitais ainda não estavam suficientemente desenvolvidas para atingir o mesmo resultado. Era necessário, como nos filmes já citados, mas numa escala muito maior, realizar planos compostos muito complexos devido ao grau de realismo exigido pelo realizador. As personagens desenhadas em 2D juntavam-se sombras e luzes que prefiguravam a estética digital. Foi ao ver anúncios de cereais na televisão que Gary K. Wolf teve a ideia do livro que ia estar na base do argumento:

"Eram personagens de desenho animado, e viamo-las a interagir com crianças verdadeiras, e ninguém achava isso estranho! Para mim esta foi a revelação. Disse a mim mesmo: 'Como seria o mundo se as personagens de desenho animado fossem verdadeiras? Se isto que vejo nos pacotes de cereais verdadeiramente existisse?'" (citado em Neuwirth, 2003: 2).

A técnica, utilizada por Maurizio Nichetti em *Volere volare* (*Vontade de Voar*, 1990), foi de seguida amplamente melhorada com *Space Jam* (Prytko, 1996), no qual Michael Jordan defronta num recinto de basquetebol Bugs Bunny e todas as personagens históricas da Warner (que investiu 160 milhões de dólares no projeto) contra extraterrestres malvados - por vezes em prejuízo da própria narrativa. Joe Dante realizou uma sequência, *Looney Tunes: De Novo em Acção* (2003), e outros filmes, como os de Ralph Bakshi (*Cool World*, 1993) aproveitaram essa onda.

Para além da representação dos *toons*, há ainda uma forte influência do desenho animado em certos filmes, telefilmes ou séries. A quase totalidade das personagens de Tim Burton, embora não apliquem forçosamente efeitos de animação (com as exceções de *Bertiejuice* - *Os Fantásmas Diabrem-se e Marre Alucal!*), são *toons* com rosto humano. Relembre-se também *A Máscara* (Russell, 1994). A personagem principal do filme, encarnada por Jim Carrey, é um empregado de banco anódino que por acaso toma posse de uma máscara medieval com poderes fascinantes. Uma vez colocada no rosto, a máscara confere ao seu detentor as capacidades físicas e comportamentais do seu verdadeiro eu. O herói, fã de Tex Avery e de animação clássica, vai dar livre voz ao seu inconsciente hollywoodiano. Os *gags* visuais, muito conseguidos, prosseguem o trabalho iniciado em *Roger Rabbit* sobre a coabitação de homens e *toons*, retomando até o período de referência, os Estados Unidos do tempo da Lei Seca, do Cotton Club e das comédias musicais. O aspeto pós-modernista desponta claramente nas referências à história do cinema norte-americano e do desenho animado. Na relevisão, uma série como *Ally McBeal* (1997-2002), está repleta de referências ao mundo do desenho animado; ela tem lugar num escritório de advogados no qual se passam coisas estranhas porque cada um tem as suas fantasias. À partida, os realizadores escolheram uma estética próxima do desenho animado, e em particular de Tex Avery,

para tratar sentimentos básicos: olhos esbugalhados e línguas de fora para a excitação sexual, grunhidos de monstro e chammas de dragão para a cólera ou o ciúme, etc. A série joga então com um universo visual entre imagem real e (mais raramente) animação para retratar o lado "demente" dos empregados (a personagem John Cage é muito tímida e retoma o *gimmick* de Porky Pig quando não sabe o que dizer, "Abeguebequebeque").

Estas interações entre a vida real e o desenho animado não são anódinas e dão conta de uma filosofia da animação prolongada ao mundo dos vivos, permitindo uma proximidade utópica. O sucesso das produções em *flimgem* real como *Um Porquinho Chamado Babe* (Noonan, 1996), que falava com outros animais (mas não com os adultos), e sobretudo de *O Pequeno Stuart Little* (Minkoff, 1999), que descreve a interação entre uma família de Nova Iorque e um ratinho (falam uns com os outros normalmente), abriu o caminho a um diálogo possível entre homens e animais (mesmo não sendo isso uma novidade, já que Tex Avery já realizara no fim da sua carreira, embora sem sucesso, uma série de animais falantes em *flimgem* real, *Speaking of Animals*), do qual *Dr. Dolittle* (Thomas, 1998) é hoje em dia um bom exemplo. Os *toons*, desde *Roger Rabbit*, interagem com os humanos e ganharam humanidade: já não se trata de fazer um *gag*, mas sim de partilhar emoções. Foi seria dúvida por esse motivo que o crítico Serge Daney, que nunca gostou de a animação (confessava-se demasiado baziniano para isso), gostou de *Roger Rabbit*:

"O filme de Spielberg e Zemeckis introduz algo essencial: os *toons* de *Roger Rabbit* não são exatamente os mesmos de antigamente. São, com certeza, indes-tituíveis e deformáveis até ao infinito (primeira cena do filme no filme), mas a sua p roteção já não é absoluta: um dos seus - disfarcado de humano - encontrou a poção mortífera (o caldo) que pode destruir os *toons*, atirá-los, torturá-los, fazê-los sofrer. Neste sentido os *toons* deram um passo na direção dos humanos, enquanto os humanos deram um passo na direção dos inumanos. Como o nos poderemos compadecer com o sofrimento de um desenho animado? Questão nova que não nos arrebat a as tripas, mas as meninges" (1993: 138-139).

Disney, Disneylândia, “Disneylandização”

Embora se vá acentuando cada vez mais, desde os anos 1960, uma crítica à “Disneylandização” do mundo, Walt Disney conheceu uma chuva de elogios a partir do fim da década de 1920. Como avaliar hoje o grande homem e as suas criações? Qual a posteridade do seu universo, quer o cinematográfico, quer o materializado nos parques de diversões? As críticas centram-se na lógica económica, na difusão de um imaginário segundo a norma e no génio oportunista e visionário; e os mesmos elementos encontram-se no cerne dos louvores – que fazem vista grossa aos aspectos mais sombrios da personagem. Num artigo de título evocativo, “Disney sans pelémickey”, o crítico Gérard Lefort exprime a sua irritação com a apresentação excessivamente unívoca da personagem Disney aquando da exposição que lhe foi consagrada nas galerias do Grand-Palais em 2006. De facto, o universo de Disney, esse “poeta na fábrica”, como o descrevia Blaise Cendrars (2001: 5) só é compreensível interessando-nos por todas as facetas do mestre e do seu empreendimento, e não fortificando muros em nome de uma história gloriosa. O interesse de Disney, tanto o criador como a empresa produtora (que se fundem na mítica Walt Disney Company), está nas reviravoltas incessantes, nos altos e baixos, nos fulgores e fracassos de uma instituição que sempre preferiu (de Ub Iwerks à Pixar) absorver o vizinho inconveniente e dar-se por vencida, e que muitas vezes encarnou a ideologia norte-americana. Sem essas dimensões não percebemos uma grande parte do *american dream* que Disney representa pelo mundo fora, uma iconografia agressiva, conquistadora, globalizante, mas fundamentalmente moderna.

Uma história americana

O sucesso de Disney, quer do homem quer da produtora, pode começar a procurar-se num destino tipicamente americano, uma *success story* exemplar. Walt Disney nasceu em 1910. Descobriu a animação em Kansas City, onde começou por animar alguns anúncios, trabalhando com o seu amigo Ub

das imagens mentais e dos sentimentos humanos. É esse efeito que deviam ter as prédicas de S. Francisco de Assis: é assim que nos seduz a pintura de Fra Angélico. Ele cria em algum pedaço do âmago mais puro e mais primitivo. Onde somos, todos, filhos da natureza. Ele cria ao nível de uma representação do homem ainda liberta da lógica, da razão, da experiência" (*ibid* 11).

Em 1944 também encontra apoio na pessoa de René Clair: "Walt Disney é o único produtor americano que continuou a investigar meios de expressão novos segundo a tradição dos pioneiros do ecrã que, há já um quarto de século, fizeram de Hollywood a capital do mundo das imagens" (Clair, 1970: 291).

Há então unanimidade em considerar a produção entre 1928 e 1944 como os melhores anos de Disney. A seguir ele atuou sempre mais como chefe de empresa e cada vez menos como criador, o que explica o relativo desdém com que é encarada a sua produção a partir dos anos 1950. A produção de curtas-metragens para as salas cessa em 1954. A diversificação torna-se a chave da produção (os lucros da empresa, quase inexistentes em 1954, são de 116 milhões de dólares em 1966; Schickel, 1968: 19) da Disney, que se volta para a televisão, a ficção em filmagem real (incluindo filmes que misturam as técnicas) e o documentário sobre a vida animal, com a série *True Life Adventures*: Disney não está tão à vontade nesses novos campos, e somam-se críticas: "Quando ele se lança na produção de documentários, acusam-no de submeter os movimentos dos animais (*A True Life Adventure – The Living Desert*) a ritmos musicais por vezes escolhidos arbitrariamente, e de assim atastar-se da verdade, o que, para um documentário, é uma crítica severa" (Jeanne e Ford, 1955: 466). Não obstante, ainda aqui o seu interesse pelo documentário e o cinema em filmagem real (nos quais conta de facto muitas obras, embora menos conhecidas do que os desenhos animados) deve ser posto em perspetiva com o seu gosto pela fusão do vivo e do animado. Ele pensa igualmente a televisão como um meio de comunicação para a empresa: "Enveredámos pela televisão não para deixar de fazer filmes, mas para recordá-la ao público a existência desses filmes. No ano passado perdemos dois milhões de dólares para a televisão, mas vendemos melhor os nossos produtos cinematográficos", dizia Walt em 1959.

Mas por trás dessa fachada apaziguadora, aparece também uma personagem complexa, anticomunista, antissemita, e ao mesmo tempo profundamente americana. A obra de Walt Disney é hoje revista através da sua vida: o livro de Marc Eliot (1993) mostra um Disney patriótico, mas pronto por isso a colaborar com o FBI para denunciar os seus colegas "subversivos", fossem eles sindicalistas (a sua empresa é afetada por uma greve em 1941, o que o transtorna enormemente) ou simpatizantes comunistas (está-se em plena época da Guerra Fria e da caça às bruxas). Disney estava obcecado com a

conspiração judaico-comunista (os pais fundadores de Hollywood, judeus, ter-se-iam alegadamente unido contra ele). Depois da sua morte, os gerentes do estúdio quiseram encobrir as zonas sombrias:

"Ao agir dessa forma, os que pretendem a todo o custo proteger a imagem de Walt Disney destruíram na realidade a integridade da sua obra. No fim de contas, só examinando os conflitos, as contradições da personalidade de Walt Disney, fontes da sua inspiração artística (pois Disney era antes de tudo um artista – e de primeira ordem), é que podemos, talvez, começar a apreciar-lhes o sentido" (Eliot, 1993: 17).

Walt Disney morreu em 1966, deixando a família a gerir a imagem e o império que em tão poucos anos ele criara. A produção de longas-metragens veio a acelerar, mas a sua qualidade baixou. Na verdade, contrariamente ao que se poderia pensar, os filmes em *live action* são os maiores sucessos da produtora. As obras em filmagem real foram lançadas pelo próprio Disney, e desenvolvidas depois dele, como por exemplo a série *Herbie*. Tudo isso faz parte de um empobrecimento do seu universo. Entre 1980 e 1985 o "imério Disney" (Langner, 1992) encontra-se em perigo; é nesse período que estreia *Ton* (Steven Lisberger, 1982), tentativa de renovação relativamente à animação tradicional em acetato, sucesso artístico mas malograo financeiro. Michael Eisner iria reerguer a produtora e criar filiais como a Touchstone para produzir filmes "pesados" em filmagem real, assim como filmes de animação inovadores como *Quem Trançou Roger Rabbit?* (1988, com a Amblin de Spielberg) e *Erranho Mundo de Jack* (1993). Os produtores procuravam assim alterar a imagem tradicional dos desenhos animados Disney, que continuavam a ser produzidos mas com um êxito irregular desde os anos 1960, pois o público tinha-se cansado da estética assepticada dos filmes realizados por Wolfgang Reitherman (*O Livro da Selva* ou *Robin dos Bosques*)². O ponto de viragem do estúdio aconteceu no final dos anos 1980, por um lado com *Quem Trançou Roger Rabbit?*, que renova consideravelmente o interesse pelo desenho animado a nível mundial, e por outro com *A Pequena Sereia* (1989), que representa o novo arquétipo das temáticas e da forma Disney, com canções populares e uma estrutura narrativa que, com maior ou menor sucesso, serão retomadas em todos os filmes posteriores.

No início dos anos 1990, graças a Jeffrey Katzenberg, a Disney funciona melhor do que nunca: *A Bela e o Monstro* (1991) e *Aladino* (1992) são enormes sucessos, assim como *O Corcunda de Notre Dame* (1996) e *O Rei Leão* (1994). Mas de novo é o princípio do declínio, já que em 1995 surge *Toy Story*, da "concorrente" Pixar, que embora coproduzido e difundido pela Disney, não se limita a fazer sombra às produções da casa: é uma revolução estética. A produtora tem dificuldades a adaptar-se e os fracassos mais ou menos importantes vão-se sucedendo, com *Pocahontas* (1995), *Hércules* (1997), *Tanzan* (1999) e

1. Entrevista com Lee Edson em *Think*, maio de 1959, reproduzida em Merlock Jackson, 2006, p. 75.

2. Esta estética deve-se ao *xeraxing*, reprodução mecânica dos desenhos em acetato.

Atlântida – O Continente Perdido (2001). A inovação acaba por acontecer em 2D com *Pacha e o Imperador* (2000), tentativa conseguida de regresso a um imaginário mais de *cartoon*. Mas a economia da animação mudara: a Disney decide então, em 2004, voltar-se totalmente para a imagem de síntese, antes de em 2006 recuar e retomar o 2D. A lógica económica da Disney ainda não está, portanto, firmemente estabelecida. A verdade é que perante os êxitos dos concorrentes, em particular a Pixar e a Ghibli, mas também face à televisão, que desde os anos 1990 exhibe um desenho animado inventivo, a Disney não consegue realmente lutar com armas iguais de um ponto de vista plástico e narrativo, preferindo assim puxar do livro de cheques para comprar os competidores...

O mundo de Walt Disney

Uma das definições da animação por Walt Disney dá o tom:

“O mundo dos desenhos animados é o da nossa imaginação, um mundo no qual o sol, a lua, as estrelas e todas as coisas vivas obedecem às nossas ordens. Colhemos uma personazinha na nossa imaginação e, se ela for desobediente, suprimimo-la com um golpe descuidado da borracha. Os nossos materiais são tudo o que o cérebro pode imaginar e a mão pode desenhá-los, toda a experiência humana: o mundo real da paz e da guerra e os mundos dos sonhos, a cor, a música, o som e, sobretudo, o movimento” (prefácio de Lo Duca, 1948: 7).

Há uma contradição aparente entre o gosto de Disney pelo imaginário e o seu interesse pela filmagem real: ora (e essa é sem dúvida uma das chaves para compreendê-lo), essa contradição é só aparente, pois o seu objetivo é sintetizar ambos num universo visual particular. Walt Disney, já percebemos, esteve à frente do seu tempo; assim sendo, talvez seja preciso simplesmente reconhecer que as imagens do *compositing* atual, assim como as atrações espetaculares mais recentes dos parques da Disneylândia, são apenas a procura do seu sonho (que sempre buscou em vida) de poetizar o real e de concretizar o imaginário — indo os dois a par. Seja na mistura das fontes (de *Alice* a *Mary Poppins*), no uso bastante frequente do roscópio (atores filmados e “copiados”), no aperfeiçoamento da câmara multipiano (que reproduz de maneira realista a profundidade de campo) ou no projeto da Disneylândia (fazer coabitar *toons* e humanos), o gosto pelo real encontra-se sempre no centro do seu universo animado, e vice-versa. Ele foi sem dúvida quem mais fez pelo reconhecimento internacional da animação, ao mesmo tempo que lhe negava a alteridade fundamental, tendo como objetivo criar uma nova imagem, uma nova visão, e provavelmente um novo mundo utópico. Com Disney não se trata de fugir da realidade, mas de permitir que nos aproximemos dela através do imaginário. A Disney, importa acima de tudo a beleza; ele chega a abrir uma escola de arte para elevar as qualidades artísticas dos futuros animadores e dos filmes. O período

cinemático da sua produção “pessoal” é visualmente rico e, como recordam Robin Allan (1999) e uma recente exposição sobre as influências de Disney (Cirveau 2006), Disney não só estava atento aos melhores talentos a contratar, podendo fazê-los vir da Europa para evocar a excelência gráfica de ilustradores europeus como Doré, como também espiajava novidades e curiosidades cinematográficas, inclusive fora da área da animação. Marc Davis, um dos animadores que por mais tempo trabalhou com Disney, recorda ter visto com este *O Gabinete do Dr. Caligari, Nosferatu e Metrópolis*, para os analisar ao pormenor (Allan, 2001: 82). O episódio de *Uma Noite no Monte Calvo*, de Mussorgski, deve, aliás, mais ao *Fuuto* de Murrau do que à versão dessa mesma peça por Alexieff, num registo muito diferente. As referências artísticas em que o universo de Disney se baseia são, portanto, muito mais eruditas do que geralmente se julga: Disney adorava, por exemplo, Goya e o seu universo sombrio.

Se a arte e o cinema europeu interessavam a Disney, segundo a sua ideia de criar universos que “obedeçam às nossas ordens”, não é de espantar que ele tenha pervertido profundamente lendas e contos europeus para fazer deles divertimentos americanos. Logo nos primeiros *Laugh-O-Grams* ele transforma o Gato das Botas, a Alice e Cinderela em objetos decorativos, brincados ao serviço de petripécias engraçadas. Ao passar à longa-metragem, Disney faz de Branca de Neve uma espécie de Cinderela, e remove sistematicamente toda a carga negativa para construir um universo formatado, seguro do modelo do *american way of life*. Jack Zipes (1995: 40) observa: “Há qualquer coisa triste na maneira como Disney ‘violou’ o género literário do conto de fadas e fez dele um *packaging* em seu próprio nome, com a comercialização de livros, brinquedos, roupa e discos”. De facto, Disney “monopolizou” o imaginário dos contos e lendas, passando de um universo visualmente espantoso, no fim dos anos 1920, para a alegoria permanente de um modo de vida idealizado: um homem dominante, uma mulher dedicada, a noção de trabalho e de mérito (dos três porquinhos aos anões trabalhadores). De facto, o imaginário desenhado e de pesadelo dos contos de fadas, tão presente nas gravuras oitocentistas de Doré, torna-se terra a terra. Erwin Panofsky via nas curtas-metragens de Disney, antes da representação do homem em *Branca de Neve*, uma iconografia apaixonante:

“A verdadeira virtude do desenho animado é animar, ou seja, dotar de vida coisas que não a têm, ou seres vivos de outro reino. Ele provoca uma metamorfose, e uma tal metamorfose está maravilhosamente presente nos animais, plantas, nuvens carregadas e ferrovias de Disney, ao passo que os seus anões, as suas princesas cheias de *glamour*, os seus homens de madeira, os seus jogadores de *baseball*, os seus centauros fardados e os seus amigos da América do Sul não são transformações mas, no melhor, caricaturas, e no pior, contrafações ou vulgaridades” (1947: 53).

Disney será importante na encenação de animais antropomorfizados, mas sobretudo (pois ele não inventou o seu uso no ecrã) na interação entre homens e animais que tem lugar nos argumentos da casa. Trata-se de uma

utopia no sentido próprio do termo, de um mundo melhor em que humanos e animais podem discutir juntos, criar relações de amizade e entreajuda, e que a Disneylândia materializa através de fatos gigantes. Como nota Eisenstein perante a prodigiosa capacidade de adaptação formal dos animais em Disney:

“pelo método da humanização do animal, Disney alcança plasticamente e diretamente a encarnação do que existe nas crenças brasileiras: os índios dos povos Bororó julgam-se ao mesmo tempo QUER humanos, QUER papagaios – o seu animal totemico; o pavão e o papagaio, o lobo e o cavalo, a mesa de cabeceira e a labareda saltitante de Disney são efetivamente, ao mesmo tempo e de forma idêntica, QUER animais (ou objetos), QUER humanos!” (Eisenstein, 1991: 60).

De um ponto de vista estético, o realismo irá tornar-se desde o início da década de 1930 a marca de Disney, que instaura um universo visual ainda inédito, longe do formalismo do desenho animado tradicional. A chegada da cor a partir de 1932 parece ter tido um papel importante, dando a Disney a possibilidade de reproduzir com realismo o belo da natureza. Ele volta a filmar a cores *Flowers and Trees* (1932), filme quase concluído a preto e branco, para o tornar um hino à natureza, tema que reencontramos em *Bambi* (1942). Em Disney a natureza encontra-se no centro de todas as aventuras importantes das personagens; por isso, ele é, talvez, o cineasta que melhor exprime no mundo da animação a importância da “personagem-natureza” (Canudo). Assim se reúnem a natureza selvagem norte-americana (“the wild”), terra do oeste, e a lembrança das terras mágicas da Europa, propícias aos contos e aos mitos. A natureza contém mais que perigos (*Bambi*, *O Livro da Selva*, *Bernardo e Bianca*...); ela é uma ana de leite. Em *Os Três Porquinhos* (1933) e *The Country Cousin* (1936), Disney opõe o campo, trabalhador e generoso, à cidade. Ele opera sobre a natureza, e sobre o fenómeno do vivo em geral, como um mágico: tem uma maneira muito própria de se apropriar do real, de domesticar os animais, de fazer com que a natureza inerte ande ao seu ritmo. A representação do homem a partir de 1937 confirma-o nesse caminho.

O que causa a “vulgaridade” dessas representações, inclusive nos contos de fadas, é a transferência sistemática do irreal para o real, não tanto na estética (pois desse ponto de vista Disney é inovador) mas na narração. Ele diminui as mitologias, universais, ao nível das suas próprias convicções numa célula familiar estruturada em torno da figura paterna. O livro de Maurice Bessy (1970) já havia inaugurado em 1970 uma leitura psicanalítica de Disney, em particular pela procura de um pai que ele não conheceu. Disney sempre rejeitou essa leitura psicanalítica, o que faz dela um objeto de estudo interessante¹. O próprio funcionamento da empresa Disney é o de uma família, com Walt a comportar-se de modo paternalista com os seus animadores. Ele

é previdente e não suporta qualquer contrariedade, como a greve de 1941. O mundo que apresenta tem de convir a toda a família e corresponder à ideia que ele próprio faz da vida e da família. Em *Branca de Neve* e mais tarde em *Cinderela*, nota-se a necessidade do marido como figura protetora; em *Bambi* a consagração final de um pai sonhado, rei da floresta; em *Fantasia*, a figura tutelar e impressionante do maestro. Esses filmes tratam todos do “carácter sagrado da família e (das) consequências trágicas para quem ousar tratá-la” (Eliot, 1993: 14). Aliás, quando já não existe família real, o mais importante é reconstruí-la com os amigos, tema que encontramos em *Dumbo*, *Bambi*, *Peter Pan*, *A Dama e o Vagabundo*, *O Livro da Selva*, até *Kerazi e Koda*, apologia da amizade rodada em conceito familiar (a família dos ursos), e muitas vezes as cenas cantadas desses musicais animados têm a ver com momentos de dúvida ou de esperança. De forma geral, a moral proposta pela produção Disney, mesmo recente, é dúbia, como demonstrou Annalee R. Ward (2002): as mulheres podem dirigir, mas não deve ser essa a norma; é mau caricaturar ou estereotipar os outros, mas os estereótipos raciais são inúmeros, etc. Como refere a autora, a propósito de *Mulan*, as temáticas tratadas são da ordem do *chop-suey*, no qual cada espectador deve poder encontrar a sua felicidade, tendo portanto a suposta moralidade dos filmes uma geometria variável.

O modelo norte-americano prevalece, com um mundo à imagem dos Estados Unidos e de Hollywood, terra do *melting pot* e dos bons sentimentos, e *land of opportunities*. O cinema de Disney é construído numa lógica de *Go West*, e logo sobre a ideia de uma busca positiva semeada de emboscadas que se encara como etapas espirituais no acesso à humanidade. O Destino existe, e vela por todos os que estão convencidos de ter um. A rejeição inicial de Dumbo, experiência traumática, é apenas uma etapa para a glória que há de vir. Assim sendo, o maniqueísmo é particularmente acentuado nos filmes Disney, com lendas e contos trágicos a transmudar-se *in fine* em odas à bondade e a um mundo melhor. Os maus, muito estereotipados (super-maus que costumam mesmo assim encarnar-se em mulheres, como a bruxa da *Branca de Neve*; Cruella de Vil em *Os 101 Dálmatas* ou Ursula em *A Pequena Sereia*; ver Davis, 2006 e Johnston e Thomas, 1995) pagam *sempre* pelos seus atos odiosos: o que faz com que os filmes Disney sejam, desde os anos 1930, uma espécie de representação perfeita do código Hays que deu ao cinema americano os seus particularismos, principalmente em termos de moral. O *alibi* do final feliz (em *A Pequena Sereia* o realizador Ron Clements decidiu alterar consideravelmente o fim, pois no conto de Andersen a personagem morria ameaça a estrutura do conto tradicional, que geralmente encontra a sua razão de ser e a sua amorabilidade no malogro. Além disso, à exceção de *Fantasia*, as raras sequências delirantes denotam da parte de Disney uma pouquíssima confiança nas possibilidades da animação, como a passagem de *Dumbo* em que o elefantezinho se embriaga e vê elefantes cor de rosa, a sequência de Donald “a Fischinger” em *A Catxinha de Surpresas*, ou ainda a incrível cena do *yodler* em *O Paraíso da Barafunda* (2004).

¹ Veja-se as muitas interpretações feministas em Elizabeth Bell *et al.* (1995).

A utopia Disneylândia

A criação de um parque de diversões temático ligado ao cinema (no caso ao cinema de animação) é a obra pioneira de Walt Disney. Sabe-se muito pouco sobre o quanto esse projeto foi fundamental para ele na última fase da sua vida, ao ponto de por vezes lhe ter feito perder a noção das realidades. Já no fim da Segunda Guerra Mundial, para enfrentar as dificuldades financeiras do seu grupo, Disney investiu muito tempo e dinheiro na elaboração de parques de lazer e dos produtos derivados que foram uma maná para a empresa. Depois do período dos grandes sucessos artísticos, mas também dos rotundos fracassos financeiros e do questionamento da autoridade de Walt, a produção filmada pareceu passar a segundo plano, atrás da criação de um universo que se sustenta, claro, dos filmes, mas que cada vez mais foi tendendo a viver de maneira autónoma. Disney desejava criar qualquer coisa que ultrapassasse o mundo fictício do desenho animado para entrar na vida verdadeira: ele queria “construir algo de tangível e de real, algo de perfeito, um lugar onde nada pudesse correr mal” (Marling, 1997: 35).

Tudo começa com a aldeia construída à volta dos estúdios de Burbank na Califórnia, no início dos anos 1950, cuja atração é um comboio em miniatura, que evoca a história da conquista dos Estados Unidos. Não podemos esquecer que Disney é um patriota e que para ele a cultura popular americana é muito importante; ele ama principalmente as arquiteturas rurais que lhe recordam a sua infância no Missouri. Todos os parques Disney realçam aliás uma arquitetura americana, a do Faroeeste (a Rua Principal) e a natureza, os barcos a vapor, etc., misturada com o universo gráfico do estúdio. O primeiro projeto de importância, a Disneylândia, nasceu em 1952 e foi parcialmente terminado em 1955 em Anaheim, na Califórnia. Englobava o imaginário dos pioneiros, o imaginário dos contos e lendas, mas também uma *land of tomorrow* que revela o interesse de Disney pelas novas tecnologias. O castelo da Bela Adormecida zela pelo conjunto: ele simboliza a importância do imaginário medieval europeu nos Estados Unidos e nos filmes de Disney. O castelo foi por Luís II da Baviera no espírito de Viollet-le-Duc.

No seu conjunto, os parques temáticos Disney, em continuidade com as *Fairs* (exposições) norte-americanas, os *Landparks* e as exposições universais do século XIX, desenvolvem uma arquitetura particular para apresentar o universo Disney, uma *architecture of reassurance* (arquitetura feita para tranquilizar, segundo Marling), que vai beber a todas as culturas para criar um universo virtual, um mundo em si, onde cada um pode se encontrar. Sobretudo, refere Erika Doss (em Marling, 1997), a Disneylândia é um mundo ideal para a família: regressamos às preocupações de Disney com o bem-estar familiar, com a segurança das crianças: é a vida de sonho dos americanos médios, dois pais bonitos e duas crianças bonitas em viagem por um país maravilhoso e seguro. Para Disney a diversão em família é “tão necessária à vida moderna

como um frigorífico”. É a prefiguração de uma cidade do futuro, uma utopia da vida conjunta. Os parques, sempre construídos segundo o mesmo modelo americano, limitam-se a propor no mundo inteiro o *american way of life* como modo de vida idealizado. É a seguinte a placa de dedicatória da Disneylândia da Califórnia em 1955: “Disneyland is dedicated to the ideals, the dreams and the hard facts which have created America” (“A Disneylândia é dedicada aos ideais, aos sonhos e às duras realidades que criaram a América”). As diferentes Disneylândias são na verdade uma visualização desse princípio, uma mistura de sonho e de história norte-americana. Disney retoma, assim, dos fundamentos da sociedade do seu país, a utopia de criar um mundo novo, uma comunidade a partir de pessoas e de experiências diversas; e a alteridade suprema, o que não existe na realidade mas no imaginário. O projeto expande-se ao trazer para o mundo real o mundo dos *toons*. Assim, a utopia da vida conjunta enriquece-se com uma dimensão sobrenatural já que Disney pede aos homens que acabem com estranhos animais de feição. Muito antes de *Roger Rabbit*, pretendeu-se criar uma *Toontown*, na qual se pudesse encontrar bem vivas as personagens dos desenhos animados.

O próprio Disney encarava os parques como prefigurações de cidades ideais, as EPCOT (Experimental Prototype Community of Tomorrow), que funcionam como mundos fechados, os quais de certa forma englobam a memória da história e do imaginário dos Estados Unidos e do mundo. O animado, no hoje e o amanhã misturam-se, e a recriação do universo do desenho animado na vida real projeta o espectador num mundo perfeito, irreal, doce, acaracolado (com os aromas e a música permanentes). Os carros são banidos na Disneylândia, e depois sucessivamente no Walt Disney World da Florida (no início dos anos 1970), na Disneylândia de Tóquio (início dos anos 1980) e na Disneylândia de Paris (início dos anos 1990). Em França tudo isso inspirou o Parc Asterix, baseado na BD, mas também nos desenhos animados que se adaptaram nos anos 1970 e 1980. Mas ao passo que o parque Asterix é francês, e mesmo gaulês, a Disneylândia procura inventar um mundo compositivo, prefiguração de uma cultura globalizada que tem muitos detratores.

Uma conformação do imaginário?

Em 1968, o crítico norte-americano Richard Schickel escreveu que “a máquina Disney foi concebida para despedaçar as duas principais riquezas da infância — os seus segredos e os seus silêncios — obrigando assim cada um a partilhar os mesmos sonhos orientados” (1968: 18). No mundo da animação, já vimos até que ponto Disney, pese embora o seu reconhecimento por Eisenstein, foi ridicularizado pelos animadores de Hollywood (a começar por Tex Avery); mas também no mundo da animação “artística”, e especialmente no ONF/NFB do Canadá, o método Disney irritava, ao ponto de McLaren de contrariar, logo após o fim da Segunda Guerra Mundial, um punhado de

cinastas para arranjar uma alternativa ao que considerava uma animação comercial e estereotipada: "Era mesmo um grupo pequeno. Nessa equipa as pessoas trabalhavam numa lógica de procura do autor, do artefacto, de uma exploração de todo o tipo de técnicas no setor da animação. De certo modo, como reação à produção algo industrial do desenho animado à Walt Disney" (Robert Forget, em Gay, 1989: 68). "À Walt Disney": a formulação mostra bem até que ponto, para lá dos filmes Disney em si, a produtora parecia já personificar o mercado da animação "industrial" (Walt, aliás, opunha-se à animação estritamente experimental). Em 1956, André Martin acrescentava: "O realismo de borracha de Walt Disney tinha chegado ao fundo do impasse que inaugurara. Tanto do ponto de vista técnico como da inspiração, Walt Disney estava sem fôlego. (...) O desenho animado de estilo Disney era um negócio industrial" (Martin, 2000: 162).

No mesmo ano podemos encontrar outra visão negativa nas obras de M. Laby-Hollebecq, grande pregadora comunista da educação pelo cinema, que zurrira nos adultos que queriam recitar a sua imaginação infantil: "Ao seguir as dimensões novas do seu espírito, eles só conseguem desbotar a magia impalpável que, no lugar do sonho, torna-se tema pedantesco e pompa balofo". O visado, explicitamente, é Disney, e principalmente *Branca de Neve*:

"Originário da sensibilidade popular, tal como a transmitiram os irmãos Grimm, esse conto é o drama da criança sem mãe, abandonada ao clímax de uma madrasta. A pequena Brancaneve [sic] concentra em si toda a desgraça dos pequenos, e mais ainda, dos abandonados. A sua história, transponível para todas as condições sociais é, para o leitor, o ovíntre ou o espetador, a iniciação ao infortúnio, que todavia será vencido pela graça ingénua e pela bondade. Ela encerra, para quem quiser refletir, uma comovente lição social. Ora, por uma aberração inconcebível, essa história torna-se no filme de Walt Disney a aventura de uma jovem travessa, mais sedutora do que ingénua, unicamente preocupada com a chegada do príncipe encantado. Devido a essa transposição da infância para a adolescência, o tema fica completamente falseado" (1956: 19-20).

Para a autora, a alteração do conto original tem outras implicações, sobretudo quanto à candura das relações entre Branca de Neve e os anões, que são adultos, e à inocência da criança relativamente à madrasta, que numa adolescente equivaleria a "scr parva". Paul Grimault evoca igualmente um universo assepticado:

"Podemos não estar de acordo com o espírito de alguns dos seus filmes, o lado puritano, moralizador, algo infantil, que nos irrita em certas bandas desenhadas, séries televisivas e filmes americanos. Pode-se ver tudo isso com um olhar, digamos, gentilmente trocista, mas é por isso mesmo que eles funcionam bem e vendem-se em todo o lado" (em Pagliano, 1996: 120).

Robert Benayoun trata por fim as adaptações fraudulentas como uma apropriação económica: "Disney, não contente com as suas inúmeras inovações,

incorporou num expansionismo inaudito, ao apropriar-se deles, todos os grandes livros da infância: *Alice*, *Peter Pan*, *Pinóquio*, os *Contos de Perrault*, para lhes impor *trade-marks* abusivas" (1988: 60).

Outros tentam escapar ao estilo de realismo indolente veiculado pela Disney até ao fim dos anos 1990. O desenho animado televisivo norte-americano, principalmente *Os Simpsons*, insurge-se contra esse imaginário plano e formatado de mais. Gyorgyi Peluce, animadora dos *Simpsons*, lembra-se de ter escolhido a cor amarela para a família porque ela simbolizava "uma rutura com todos os conceitos que tinham aprendido sobre a animação. Decididamente o mais longe possível de Disney" (citado em Neuwirth, 2003: 34). Mas a crítica de Disney não rardou a deixar o mundo da animação para aceder ao terreno das ideias políticas, de que a cultura e o cinema podem provir. Embora McLaren tenha podido aperceber-se rapidamente de um imaginário mundializado e refratado, os anos intencionalmente ideológicos entre o fim da Segunda Guerra Mundial e o fim dos anos 1970 fizeram os EUA perder a supremacia moral, que haviam conquistado na luta contra os totalitarismos. Com a Guerra Fria, o macartismo, a guerra da Coreia e sobretudo a guerra do Vietnam, o país passou de repente a representar um poder totalitário e abusivo a nível nacional e internacional. Nos inúmeros movimentos de luta (inclusive internacionais) que denunciavam os Estados Unidos como potência repressiva, os jovens manifestantes e artistas, entusiastas da comunicação gráfica e visual (cartazes na lógica do *dazibao*, panfletos, concertos, filmes amadores...), utilizaram todos os signos representativos de uma imagem forte dos EUA. O Tio Sam ("I want you"), a Estátua da Liberdade, o Empire State Building, depois o World Trade Center, mas também as estrelas do império Disney serviram assim, Tão confusamente, para denunciar uma potência hegemónica. Mickey, Donald e o Tio Patinhas, entre outros (porque estavam presentes nas bandas desenhadas que na mesma altura eram difundidas mundialmente), funcionaram como símbolos negativos para uma geração em revolta (Crawford, 2006). A utilização de Mickey por Bernard Rancillac em meados dos anos 1960 (ele expôs uma "Série Walt Disney" em 1965 em Paris) corrobora a mesma impressão de um imperialismo decadente; e em 1967 Anna Karina diz em *Made in USA* de Godard: "Tenho a impressão de navegar num filme de Walt Disney, mas interpretado por Humphrey Bogart, portanto num filme político" (mais tarde surge no filme um cartaz: "Walt Disney"). Disney metatratiza Hollywood e a sociedade de consumo¹.

Em 1968, em pleno período de questionamento político e cultural da hegemonia norte-americana, não é evidentemente anódino que as personagens negativas apresentadas em *O Submarino Amarelo* (George Dunning), os Blue Meanies ("os malvados azuis"), sejam uma espécie de polícias enfarpelados com orelhas de Mickey, circulares e recorricretis entre todas. Em *The Holy*

¹ Repare-se no uso recorrente de *Branca de Neve* nas *Historie(s) du cinéma*, geralmente em contraponto.

Mountain de Alejandro Jodorowsky (1973) surgem igualmente crianças com cabeça de Mickey, numa cena com um dos pretendentes à montanha mágica, oriundo das classes sociais mais abastadas de Plutão, o seu planeta de origem. Nos anos 1970 o livro de Martelart e Dorfman (1976) sobre Donald na América do Sul propaga a imagem do célebre pato a misturar-se, na análise dos autores, ao intervencio nismo militar e financeiro nas piores ditaduras da região – encontramos esse tipo de aproveitamento político de Mickey e outras personagens de Disney na banda desenhada politizada dessa época (Bocquet *et al.*, 1990). Os anos 1980 e 1990 significaram geralmente, no cinema como na sociedade, o fim dessas utopias revolucionárias, com Mickey e os seus amigos a voltar a ser simples representantes comerciais de uma multinacional. Não obstante, a partir de meados dos anos 1990 surgiu um movimento internacional centrado no reconhecimento das diferenças económicas e culturais regionais e na luta contra a Organização Mundial do Comércio. O modelo Disney torna-se novamente o símbolo de uma cultura mundializada e asséptica, como observam Carole Grabbé e Isabelle Delforge num estudo intitulado muito claramente *Brinquedos da Mundialização. No Mundo Descantado de Walt Disney* (2002). Para as autoras, que explicam a escolha da Company para a sua obra sobre a exploração dos trabalhadores no setor do brinquedo:

“Apesar de Disney não ser o número um do mercado mundial do jogo e do brinquedo, ele não deixa de ocupar um lugar incontestado no universo da infância. Há mais de meio século que os seus desenhos animados fazem sonhar milhões de miúdos nos quatro cantos do globo, e poucas personagens entraram a esse ponto no imaginário coletivo como as dessa grande máquina de sonhos. (...) Hoje, mais do que vender filmes ou mercadorias, a empresa comercializa uma certa ideia de sonho” (2002: 4-5).

A geógrafa Sylvie Brunel, numa obra recente (2006) interessa-se também por uma forma de “disneylandização” dos destinos turísticos mundiais.

Uma outra leitura, ao mesmo tempo crítica e estética, do mito disneyano, pode encontrar-se em Arnaud des Pallières, cineasta profundamente original que em 2000 propôs uma visão muito pessoal da Disneylândia no contexto de uma encomenda do canal Arte para a série *Voyages, Voyages: Disneyland, mon vieux pays natal*. Des Pallières mostra-nos um mundo mítico, no qual toda a gente tem de viver como crianças, mas extrai uma verdade trágica e violenta que se oculta no próprio seio da fábrica de sonhos:

“O grande projeto da firma Disney foi o de fazer da criança um interlocutor de mercado emancipado. O que se chama um consumidor. Ao colonizar a literatura tradicional infantil, ao tentar à força toda desativar a violência arcaica dos contos de fadas, a firma Disney transformou em sonho o que tinha o valor de pesadelo catártico (...). A Disneylândia é o que é, mas, e por muito que me custe, ela é mesmo assim ‘o meu velho país natal’, meu e de milhões de crianças desde o início dos anos

7. DISNEY, DISNEYLÂNDIA, “DISNEYLANDIZAÇÃO”

1960. É o que constata alguém a quem propuseram como ideia de infância o rato Mickey. E quando se pensa nisso, é uma constatação bastante sinistra.”

Além do mais, para o cineasta o problema central advém de um erro de apreciação no público visado, sendo a Disneylândia segundo ele “um lugar para adultos nostálgicos de uma certa ideia ‘não cumprida’ da infância, e não um lugar para crianças. Para muitos adultos ir até lá com os filhos é um pretexto. A Disneylândia é feita para adultos. Estou convencido, profundamente convencido, de que para as crianças a Disneylândia é sempre uma grande decepção. Sempre. E que, se elas não o dizem, é por terem consciência de que aquilo custou caro aos pais. E porque têm receio de lhes causar desgosto”¹.

Embora a conclusão não seja a mesma, des Pallières aproximou-se apesar de tudo da ideia inicial de Disney, que era, afinal, apelar ao lado infantil dos adultos: “Eu não faço filmes só para as crianças. Eu dirijo-me à inocência infantil. O pior de nós não está desprovido dela, por muito escondida que ela esteja. Com o meu trabalho dirijo-me a essa inocência; tento chegar a ela” (citado em Elliot, 1993: 9). O modelo perfeito descrito por Walt Disney tem, contudo, muitos reverses evidentes. “Os promotores resgararam tudo. Agora é como se fosse a Disneylândia”, diz Sam Rothstein (Robert De Niro) em *Casino* de Martin Scorsese, fazendo o balanço da sua vida à beira do fim anunciado de Las Vegas. A utopia modernista de Disney acha-se hoje face aos fantasmas que a economia de mercado (que da pressupõe) gerou definitivamente. Mas disso talvez o próprio Walt Disney não seja inteiramente responsável. Vendo hoje, com olhos de adulto, a produção Disney, é forçoso constatar que a Company teria feito melhor em encerrar as portas aquando da morte do seu criador-demiurgo, já que grande parte do que precedeu o desaparecimento do mestre é de uma grande coerência artística (Wells, 2002b: 102-125). Walt Disney jamais teria, sem dúvida, feito uma sequência de um dos “seus” filmes (como se pôde ver com *Bambi* 2, 2004), e não é seguro que os projetos internacionais da Disneylândia tivessem sido do seu gosto, ele para quem a Disneylândia existia para dar a ver aos americanos a imagem dos Estados Unidos. Também não é certo que a imagem do “grande Sata” norte-americano seja exatamente adequada. Se podemos compreender que o seu empenho anticomunista durante o maccarthismo tenha sido duramente suportado no mundo inteiro, já é menos pertinente a animosidade para com ele que perdura hoje.

Um autor, Douglas Brode, propõe-se aliás sustentar o contrário de toda a literatura anti-Disney (veja-se igualmente a obra de reabilitação de Mary, 2004). A obra de Brode, provocatoriamente intitulada *From Walt to Woods: How Disney Created the Counterculture* (2004), demonstra com acerto que Disney foi um dos cineastas que mais influência tiveram sobre a jovem

1 Entrevista com Claire Jacquet em *Trouble*, n.º1, inverno de 2002, disponível no sítio da revista, em <http://trouble.net.free.fr>.

geração que iria fazer as revoluções dos anos 1960, que ele foi dos primeiros a destacar a imagem da mulher, a representar uma *trip* mais próxima da droga do que do álcool, a evocar os problemas raciais, a pensar o filme enquanto *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total), a tratar de temas ambientais, etc. Além disso, Brode analisa muitas obras em filmagem real rodadas quando Disney era vivo, raramente vistas e evocadas, mas que testemunhavam uma atenção particular de Disney aos problemas dos adolescentes — e não das crianças. No todo, se Disney não resistiu à Segunda Guerra Mundial, foi sem dúvida porque o seu estilo, recheado de referências à pintura clássica europeia e à cultura popular norte-americana, não apresentava os *gags* violentos e a lógica pós-moderna de Tex Avery ou Chuck Jones. Os valores veiculados pelos seus filmes podem ser julgados regressivos — podemos também muito simplesmente apreciar a beleza gráfica e a simplicidade narrativa desses filmes *importantes* que são *Dumbo* e *Fantasia*. Compreenderemos melhor a posição de Eisenstein se pensarmos que Disney nunca foi um realizador (não nomeámos aqui David Hand, o realizador de *Bambi*, ou Clyde Geronimi, o de *A Dama e o Vagabundo*) ou animador nos “seus” filmes desde o fim dos anos 1920: mas um fabuloso produtor — e sem dúvida um dos mais importantes de Hollywood.