

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS**

AMANDA MENEZES DE MATOS AUGUSTO

**O SUCESSO DE *UM CONTO AMERICANO*:
Como Don Bluth conseguiu bater um recorde de bilheteria e superar a Walt
Disney Productions**

**Belo Horizonte – MG
2022**

Amanda Menezes de Matos Augusto

O SUCESSO DE *UM CONTO AMERICANO*:

**Como Don Bluth conseguiu bater um recorde de bilheteria e superar a Walt
Disney Productions**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, da Universidade Federal de Minas Gerais – Escola de Belas Artes, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa.

Belo Horizonte - MG
2022

*"NIMH and American Tale and Land Before Time, All Dogs Go to Heaven were all movies that moved people and it moved Disney to do better."¹
(Gary Goldman)*

¹ "A Ratinha Valente (*The Secret of NIMH*, EUA, 1982) e *Um Conto Americano (An American Tail*, EUA, 1986) e *Em Busca do Vale Encantado (The Land Before Time*, EUA, 1988), *Todos os Cães Merecem o Céu (All Dogs Go to Heaven*, EUA, 1989) foram todos filmes que moviam as pessoas e moveu a Disney a fazer coisas melhores". Tradução nossa.

RESUMO

Este artigo visa analisar o sucesso do filme *Um Conto Americano* de 1986 e como as referências estéticas no campo da animação do diretor Don Bluth foram responsáveis pela boa recepção do filme pelo público. Em seu lançamento, *Um Conto Americano* bateu recorde mundial de filme de animação com maior arrecadação de bilheteria no primeiro lançamento, em um mercado que era dominado pela *Walt Disney Productions*. Esta análise foi feita levando em consideração aspectos técnicos, artísticos e temáticos da obra, além de uma comparação com o filme lançado no mesmo ano pela *Walt Disney Productions*, *As Peripécias de Um Ratinho Detetive*.

Palavras-chave: Don Bluth; Walt Disney; Animação.

ABSTRACT

This article aims to analyze the success of the movie *An American Tail* from 1986 and how the aesthetic references in the animation field of the director Don Bluth were responsible for the movie's good reception by the public. *An American Tail* beat the record for world's top grossing animation feature on first release, in a field that was dominated by *Walt Disney Productions*. This analysis was made taking into consideration technical, artistic and thematic aspects, as well as a comparison with the *Walt Disney Productions* movie released at the same year, *The Great Mouse Detective*.

Keywords: Don Bluth; Walt Disney; Animation.

1. INTRODUÇÃO

Embora os desenhos animados para cinema do diretor estadunidense Don Bluth tenham feito parte da infância de muitas pessoas que cresceram durante as décadas de 1980 e 1990, muitas vezes suas produções são confundidas com filmes da *Walt Disney Studios*. *Anastasia* (*Anastasia*, EUA, 1997), *Em Busca do Vale Encantado* (*The Land Before Time*, EUA, 1988) e *Um Conto Americano* (*An American Tail*, EUA, 1986) são produções conhecidas do cineasta que seguem a mesma linha dos estúdios Disney — seja em suas concepções visuais; seja nas técnicas de animação ou em seus temas —, realizadas também para serem assistidas por toda a família.

No entanto, o sucesso destes filmes carrega a história de um animador ambicioso que decidiu sair da empresa que dominava o mercado de animação para cinema até o fim da década de 1970, para se tornar o primeiro diretor cujo filme ultrapassou a Disney em bilheteria.

Durante os anos 1970, a *Walt Disney Productions* procurava decidir qual rumo daria para suas próximas produções, tanto em termos temáticos quanto financeiros (as produções para cinema eram longas e dispendiosas). Diante disso, Don Bluth decidiu acreditar em suas ideias de que os novos projetos de animação da produtora deveriam resgatar os ideais da época do “formalismo Disney”², como *A Branca de Neve* (*Snow White*, EUA, 1937), *Bambi* (*Bambi*, EUA, 1942) e *Pinóquio* (*Pinocchio*, EUA, 1940). Após se desentender com a Disney e sair da companhia para fundar a *Don Bluth Productions*, ele foi o primeiro diretor a arriscar e ter sucesso comercial, ao criar uma verdadeira concorrência com os estúdios Walt Disney, colocando em cheque as decisões da empresa Disney de cortar partes essenciais do processo de animação e roteirização.

Bluth é a prova que estúdios menores podem ter impacto no mercado de animação e a análise de seus erros e acertos pode auxiliar na compreensão dos aspectos que podem impactar no sucesso de bilheteria de um filme de animação.

² O termo *Disney-formalism* é introduzido por Chris Pallant em seu livro *Disney-formalism: Rethinking 'classic Disney'* (EUA, 2010). De acordo com Pallant, trata-se de uma maneira de categorizar os filmes que estabeleceram um padrão estético para as produções Disney. Durante este período de oito anos (1934 - 1942) o estúdio tinha como fundamento priorizar a sofisticação artística, “realismo” em personagens e contextos e, acima de tudo, credibilidade. Neste artigo o termo é traduzido como formalismo Disney.

2. O CONTEXTO DO MERCADO DE ANIMAÇÃO ESTADUNIDENSE NA DÉCADA DE 1970

2.1. As dificuldades da *Walt Disney Productions* após a morte de seu fundador

Após a morte de Walt Disney em 1966³, os diretores e produtores ativos na *Walt Disney Productions* procuravam descobrir quais os rumos que a empresa tomaria em suas próximas produções. Durante este período houve uma certa negligência do setor de animações da Walt Disney. Embora este fosse o pilar central da empresa, agora havia a produção de filmes de filmagem direta⁴ (*live-action*) e o desenvolvimento de mais parques temáticos dentro do *Walt Disney World*⁵. Devido à diminuição de verba disponível para produções animadas destinadas às salas de cinema, os dirigentes da empresa optaram por seguir uma rota mais segura, procurando reduzir custos. As consequências desta estratégia podem ser vistas nos efeitos especiais para animação (chuvas, gotas, fogo, brilhos etc.) que acabaram sendo muito simplificados, ou na reutilização de animações de filmes mais antigos da companhia em cenas dos desenhos animados dos anos 1970 e 1980.

Um dos filmes desta época serve como exemplo disto. Em *O Cão e a Raposa* (*The Fox and the Hound*, EUA, 1981), há a reutilização de cenas de *Bambi* na animação de folhagens e de alguns animais da floresta. Ao mesmo tempo, os efeitos especiais da chuva que aparecem nestes dois filmes são completamente diferentes: em *Bambi*, a chuva interage com o cenário e possui certa profundidade, enquanto que em *O Cão e a Raposa*, a chuva é somente uma camada animada sobreposta à cena, sem interação.

Havia, na época, muitas discussões a respeito do que o próprio Walt Disney faria em relação a esta contenção de gastos que implicava na simplificação técnica da animação dos filmes, o que impedia o surgimento de novas ideias e inovações estéticas para o que antes era o cerne criativo da empresa.

³ Walter Elias Disney foi um animador, produtor e empreendedor estadunidense, fundador da *Walt Disney Productions*. Ele morreu em 15 de novembro de 1966 devido a colapso circulatório causado por um câncer de pulmão. (GABLER, Neal. 2006. *Walt Disney: The Biography*).

⁴ Considera-se um filme *live action*, ou um filme de filmagem direta aquele que utiliza atores e cenários reais, ao contrário das animações, que são desenhadas, utilizam recortes, bonecos, massinha, e outros materiais.

⁵ *Walt Disney World* é o resort de entretenimento da companhia Walt Disney, localizado em Bay Lake, na Flórida (EUA).

Por sua vez, Don Bluth era um dos animadores da *Walt Disney Productions* desta época. Ele entrou definitivamente no estúdio em 1971 e foi treinado por alguns membros dos supervisores principais de animação, conhecidos como *Nine Old Men*⁶, para seguir os padrões de animação da empresa.

Diante deste contexto, Don Bluth, assim como outros colegas animadores, estava descontente com o resultado da qualidade estética das animações Disney (ver Introdução). No entanto, suas ideias eram constantemente barradas por executivos e por diretores mais antigos do estúdio, com a alegação de que não seriam economicamente viáveis naquele momento.

2.2. A saída de Don Bluth da Walt Disney e sua visão como diretor

Em conjunto com John Pomeroy⁷ e Gary Goldman⁸, outros dois animadores experientes da Disney da época, Bluth começou a explorar alguns projetos de animação na garagem de sua casa. Fizeram alguns exercícios para tentarem reaprender algumas técnicas que não eram mais utilizadas em longa-metragens⁹. Durante este período, outros animadores que concordavam com as ideias do trio foram se juntando e se interessando pelo trabalho que eles estavam fazendo.

Dessa maneira, foi possível perceber que Don Bluth não era visto por outros animadores somente como um animador que deixou estúdio. Era um animador já com certo respeito, que tinha aprendido animação diretamente com alguns dos supervisores principais da empresa (*Nine Old Men*) e cujas propostas para restituir a qualidade dos filmes faziam sentido para outras pessoas que trabalhavam na Disney.

Com um pouco mais de confiança, Bluth, Pomeroy e Goldman apresentaram um dos filmes em produção da garagem de Bluth, chamado *Banjo the Woodpile Cat* (*Banjo the Woodpile Cat*, EUA, 1979) para Ron Miller, um dos produtores executivos

⁶ *Nine Old Men* foi um time de animadores e conselheiros da Walt Disney, apelidados com este nome pelo próprio Walt Disney, que foram conhecidos por criar alguns dos trabalhos mais famosos do estúdio e por refinar os 12 princípios básicos de animação que são usados até hoje pela empresa. (DEJA, Andreas. 2016, *The Nine Old Men*. p.01).

⁷ John Pomeroy é um animador, produtor e roteirista estadunidense. Ele entrou na Walt Disney Company em 1973 como artista de cenários e passou para a equipe de animadores após um ano dentro da empresa.

⁸ Gary Goldman é um animador, diretor e produtor estadunidense. Ele entrou na Walt Disney Company como animador em 1972.

⁹ Filmes com duração mínima de 70 minutos.

da Disney na época. O projeto foi recusado por Miller, mas despertou interesse de outras empresas e os direitos de produção para a TV foram comprados pela ABC¹⁰. Naquele momento, o trio tomou a decisão de se desligar da *Walt Disney Company*. Eles deixaram a empresa em 1977 e foram seguidos por mais nove animadores nos dias que se sucederam.

A saída dos animadores foi muito noticiada entre as produtoras de animação, vazando inclusive para a mídia de entretenimento. Jornais como *The Hollywood Reporter* e *Daily Variety* cobriram o caso. Bluth contou para a *Variety*:

“Eu esperava que os bons e velhos tempos pudessem ser revividos... e isto se desenvolveu em muitas políticas e brigas. Egos estavam em todos os lugares. [...] Se tornou intolerável trabalhar sob a administração atual. Eles não entendiam o lado criativo. Walt entendia, mas eles não.”¹¹ (CAWLEY, *The Animated Films of Don Bluth*, disponível em: <<http://www.cataroo.com/DBwalk.html>>. Acesso em 10 de julho de 2022.)

O primeiro projeto desenvolvido por Don Bluth após sua saída da Disney não foi um grande sucesso, mas também não foi um fracasso, o que despertou interesse da comunidade de animação da época. Trata-se de *A Ratinha Valente* (*The Secret of NIMH*, EUA, 1982). Caso o filme fosse comercialmente bem sucedido, seria o sinal do surgimento de uma nova era para o mercado de animação para cinema. Mesmo que o filme não tenha sido um estouro de bilheteria, foi um passo importante para mostrar que era possível produzir desenhos animados de qualidade, no formato de longa-metragem para cinema, que fossem desvinculados da Walt Disney.

Em *A Ratinha Valente* é possível perceber o cuidado que Bluth tinha com seus roteiros, considerados por ele a parte mais importante de um projeto a ser animado. Como o filme é uma adaptação de um livro, com título original de *Mrs. Frisby and the Rats of NIMH*, (O'Brien, Robert, EUA, 1971), foram necessárias várias versões do roteiro até que se chegasse em algo que agradasse ao diretor, com um equilíbrio entre os elementos da história original e novos aspectos que ajudassem a adaptação para o filme. Pela primeira vez, Bluth não tinha que levar em conta a opinião de muitas outras pessoas, como na Disney. Esta seria sua oportunidade de contar uma história forte e que não seria censurada por empresários que presumiam saber o que o público queria assistir nas salas de cinema. Por isso, o projeto conseguiu ser concluído a contento. Além disso, com sua independência, Bluth pôde

¹⁰ American Broadcasting Company, estação de televisão global dos EUA.

¹¹ No original: I was hoping the good old days could be revived... and it turned into a lot of politics and fighting. Egos were just everywhere. [...] "It became intolerable to work under the current administration. They don't understand the creative side. Walt did, but they didn't.

ir atrás de suas ambições artísticas para investir nas técnicas em seus filmes, utilizando o auxílio da roscopia¹² em algumas sequências e adicionando muitos efeitos especiais.

Alguns críticos da época questionaram o desejo de Bluth em voltar ao estilo do formalismo Disney, alegando que havia ali um medo da experimentação. No entanto, era perceptível que o objetivo principal de Bluth envolvia o entretenimento familiar: criar histórias com as quais os espectadores pudessem se identificar real e profundamente, com personagens críveis e carismáticos como evidência.

John Cawley em seu livro *The Animated Films of Don Bluth*:

O kit de imprensa da MGM/UA destacava um número de declarações de Don a respeito de suas ideias de arte e sua saída da Disney. 'Foi muito assustador quando partimos. Sentimos como se tivéssemos fugido da Rainha Mary em um bote muito pequeno. Algumas pessoas disseram que éramos loucos, que [isso] não poderia ser feito. Houve momentos em que pensamos que eles poderiam estar certos. [...] Não tenho certeza se o mundo precisa de mais filmes agora', Don brincou. 'Mas se um homem vai fazer algum, certamente o filme que ele fará deve oferecer algo para os espectadores. No momento, eu escolho fazer filmes que tenham uma mensagem, mas eu quero fazer isto de uma maneira que os espectadores não sintam a agulha quando o remédio for injetado. (CAWLEY, *The Animated Films of Don Bluth*. Disponível em <<http://www.cataroo.com/DBnimh.html>>, tradução nossa. Acesso em 10 de julho de 2022.)¹³

Para Bluth, era importante criar histórias que fizessem com que crianças e adultos prestassem atenção até os créditos finais, histórias que os pais quisessem assistir com os filhos.

¹² Técnica de animação que consiste em traçar animações, a partir de quadros de filmes de filmagem direta. O processo se refere ao roscópio, “[...] aparelho que permitia quadros do filme serem projetados sobre a mesa de desenho do animador e traçados [para automatizar o processo vagaroso na animação quadro-a-quadro de personagens]” (FIALHO, 2013, p. 128), “[...] patenteado pelos Irmãos Fleischer nos anos 1920 [...]” (idem).

¹³ No original: *The press kit from MGM/UA featured a number of statements from Don regarding his thoughts of art and his departure from Disney. 'It was very scary when we left. We felt as if we had cast off from the Queen Mary in a very small dinghy. Some people said we were crazy, that it couldn't be done. There were times when we thought they might have been right. [...] I'm not sure the world needs any more movies right now,' mused Don. 'But if a man is going to go ahead and make one, surely the film he makes ought to offer something to the audience. Right now I choose to make films that have a message, but I want to do it well enough so the audience doesn't feel the needle when the medicine's injected.*

3. *UM CONTO AMERICANO, 1986*

Um nome conhecido do cinema estava de olho em Don Bluth e suas produções. Steven Spielberg¹⁴ foi apresentado a Bluth durante a produção de *A Ratinha Valente* e ficou impressionado com a qualidade do filme, prometendo ficar de olho em alguma história em que os dois poderiam trabalhar juntos.

A história de *Um Conto Americano* foi apresentada a Spielberg por David Kirschner¹⁵, e Spielberg decidiu levá-la para Don Bluth. Um acordo foi feito entre a *Amblyn Entertainment*¹⁶ (produtora de Spielberg) e a *Universal Pictures*¹⁷, com um orçamento de cerca de metade do valor médio que a Disney gastava na época com suas produções. Até então, o filme de animação com maior arrecadação de bilheteria no período havia sido *Bernardo e Bianca (The Rescuers)*, EUA, 1977), com 40 milhões de dólares. *Um Conto Americano* bateu esse recorde após sua estreia.

O filme traz uma história muito madura e real, ao retratar a jornada de uma família de ratinhos judeus imigrando para os Estados Unidos através do olhar do pequeno Fievel, um dos filhos que acaba se perdendo durante uma tempestade em alto-mar e tem que encontrar o caminho de volta para sua família. É um filme que aborda tópicos relevantes para época, como migração, anti-semitismo, preconceito e desigualdade social de maneira didática, equilibrando momentos de tensão com alívio cômico, e que pode ser apreciado por adultos e crianças.

Diante da parceria com Spielberg, Bluth começou a perder um pouco da sua independência criativa. Spielberg já era um diretor estabelecido no mercado e tinha suas próprias ideias de como fazer um filme. Sua chegada já começou a trazer diferenças na produção, desde a fase de história. Até então, era tradição na Disney que a história fosse construída junto da etapa de desenvolvimento visual para a animação, de modo que fosse mais fácil visualizar os personagens. No entanto, em *Um Conto Americano*, o roteiro foi escrito antes do trabalho artístico.

Spielberg ajudou Bluth a abrir o olhar para aspectos técnicos que são geralmente esquecidos. Em 2021, Bluth disse em uma entrevista para a

¹⁴ Steven Spielberg é um premiado cineasta, produtor, roteirista e empresário estadunidense. É muito conhecido por obras como *Jurassic Park (Jurassic Park)*, EUA, 1993), *Tubarão (Jaws)*, EUA, 1975) e *E.T. O Extraterrestre (E.T. the Extra-Terrestrial)*, EUA, 1982).

¹⁵ Produtor e escritor estadunidense.

¹⁶ Produtora cinematográfica estadunidense criada em 1981 por Steven Spielberg, Kathleen Kennedy e Frank Marshall.

¹⁷ Estúdio de cinema estadunidense.

*GalaxyCon*¹⁸ que, durante seu processo de criação dos roteiros visuais (*storyboards*), Spielberg analisava sequências que Bluth considerava já estarem funcionando bem e apontava mudanças de ângulos de câmeras que poderiam ajudar ainda mais a apresentar a história com clareza. Além disso, Spielberg também falava muito sobre o foco das cenas, para onde o olhar do espectador seria direcionado. Em uma animação, cuja produção de uma cena passa por inúmeras etapas, não se atentar a essa fase no roteiro visual poderia significar perder o ponto focal das cenas nas etapas seguintes. Portanto, o olhar de Spielberg treinado para filmes de filmagem direta (*live-action*) trazia um enriquecimento para a produção, algo que não era tão visto em outras animações.

Spielberg teve grande influência na construção da história, principalmente na retratação da família judia, a qual relaciona diretamente com suas origens. Um exemplo disto é o protagonista, que leva o nome de seu avô. Bluth achava que *Fievel* era um nome muito estrangeiro e seria difícil de ser decorado e compreendido pelos espectadores, algo que Spielberg não concordava. A solução foi implementada dentro da história, com um personagem coadjuvante que chamaria *Fievel* de *Filly* durante o filme, um apelido mais curto e *americanizado*, ao estilo da cultura estadunidense.

Em geral, o filme conseguiu apresentar aspectos novos que eram diferentes do que estava sendo feito até então em longas de animação nas críticas sociais e estruturas do roteiro. Mesmo que a produção tenha tido suas complicações, com algumas cenas sendo cortadas e outras cenas menores sendo inseridas para manter o sentido narrativo da história além de alguns desentendimentos entre Bluth, a Amblin e a Universal—, o resultado final foi uma animação de sucesso nas bilheterias estadunidenses.

4. AS PERIPÉCIAS DE UM RATINHO DETETIVE, 1986

Curiosamente, a Walt Disney também estava lançando outro filme sobre ratos, por volta da mesma época. O filme era uma adaptação de outra adaptação: baseado na série de livros infantis *Basil of Baker Street* (GALDONE, Paul. EUA,

¹⁸ Convenção de quadrinhos e anime dos EUA.

1958) que, por sua vez, foi inspirada nas histórias de *Sherlock Holmes*¹⁹, de Arthur Conan Doyle. O protagonista, *Basil*, é o próprio Sherlock Holmes em forma de rato.

A empresa ainda surfava na onda de incertezas e instabilidade após a morte de Disney, e a saída de Don Bluth e seus seguidores só agravou as tensões no departamento criativo de animação. *O Cão e a Raposa* foi o primeiro filme a sofrer com ambos incidentes e, após ter seu lançamento atrasado para 1981, foi recebido duramente pela crítica especializada. Durante a primeira metade da década de 1980, a Walt Disney investiu em produções direcionadas para vídeo e TV a cabo (esta última com o lançamento do *Disney Channel*²⁰) que acabaram trazendo um déficit para a empresa. A divisão de filmes, que até então era a mais lucrativa, passava por momentos complicados. A empresa recusou a produção de histórias que depois viraram sucessos de bilheteria, como *E.T. O Extraterrestre* e *Os Caçadores da Arca Perdida (Raiders of Lost Ark, EUA, 1981)*, e passava pelo maior hiato entre lançamentos de filmes de animação, desde os anos 1950.

Em 1985, a Disney lançou *O Caldeirão Mágico (The Black Cauldron, EUA, 1985)*, que arrecadou 21,3 milhões de dólares em bilheteria (quase um terço de *O Cão e a Raposa*, que arrecadou 63,5 milhões). O filme foi baseado em um livro que se passa na Idade Média, sendo uma tentativa da empresa de voltar às histórias de contos de fadas e magia. No entanto, não foi bem recebido pelas críticas ou pelo público, sendo considerado por muitos historiadores como o ponto baixo da história da animação Disney.

Portanto, ao adaptar mais um rato antropomórfico, a Disney tentava retornar ao que já era familiar ao seu público. Com 38,7 milhões de dólares arrecadados, o filme não foi um fracasso mas também não foi um sucesso.

Em termos técnicos e temáticos, *As Peripécias de um Ratinho Detetive* não foi ambicioso. A animação seguiu uma característica mais naturalista na animação dos personagens (mais próxima da representação de movimentos humanos), como em outros filmes (*Bernardo e Bianca*), e não possui muitos efeitos especiais, principalmente ao compararmos com *Um Conto Americano*. Foi um dos primeiros filmes da Disney a utilizar computação gráfica²¹, que pode ser vista na cena em que o protagonista e o antagonista lutam dentro do relógio Big Ben, em Londres. Mesmo

¹⁹ Sherlock Holmes é um personagem de ficção, detetive, protagonista de histórias escritas por Arthur Conan Doyle de 1887 até 1927.

²⁰ Canal de televisão estadunidense especializado em programação infanto-juvenil.

²¹ Técnicas de criação de imagens a partir de modelos digitais criados em softwares especializados.

assim, a computação só foi utilizada nesta sequência de animação para justificar o experimento com novos processos técnicos de criação dos cenários.

Portanto, é possível que estes aspectos tenham sido fortes fatores que levaram o filme a não ir tão bem nas bilheterias dos cinemas quanto outras histórias recentes animadas pela Disney, como *O Cão e a Raposa*.

5. COMPARANDO AS DUAS OBRAS

5.1. Diferenças temáticas: apontamentos sociais x adaptação literária

A partir de uma primeira visualização, ambos os filmes parecem ter vários aspectos em comum. São duas animações estadunidenses, cujos protagonistas são ratinhos antropomórficos que vivem em meio aos humanos e cujas sociedades são um reflexo da nossa em seus costumes, regras e convenções. Ambos os roteiros parecem seguir o que já vinha sendo pré-estabelecido até então em outros filmes de animação da Disney: os protagonistas são apresentados, ocorre algum desastre ou problema que desencadeia conflito, os personagens saem em uma aventura e tudo termina com um final feliz.

Entretanto, analisando ambas as histórias é possível constatar que suas propostas são diferentes. Enquanto *Um Conto Americano* se propõe a tratar de temas sociais e políticos mais complexos (como mencionado no item 4) — além de incrementar diversas metáforas para estas questões em sua narrativa —, *As Peripécias de um Ratinho Detetive* preocupa-se majoritariamente em ser uma boa adaptação de uma série de livros, mesmo que não tão fiel, abrindo mão de uma reflexão mais voltada para questões do mundo real. Estas questões podem ter tido uma relação direta de como o público se identificou com cada uma das obras.

Por que ratos? Esta é uma pergunta que pode surgir não só para estas duas obras, mas para outros filmes de animação. Há outros exemplos de animações para cinema que fazem uso de roedores em suas histórias, como o próprio *Bernardo e Bianca* ou *Ratatouille* (*Ratatouille*, EUA, 2007). Para os propósitos deste artigo, a resposta para esta pergunta está atrelada às próprias narrativas em cada um dos filmes, e em como o fato de os protagonistas serem ratos afeta as histórias.

Em *Um Conto Americano* (Figura 1), a explicação para o uso de ratos pode estar dentro da relação com as histórias de imigrantes que chegavam na América ao

final do século XIX e de como eles viviam às margens da sociedade estadunidense na época, sendo explorados em seus trabalhos com poucos direitos, vivendo em situações precárias de moradia ou passando fome. No filme, os humanos imigrantes e os ratos ocupam os mesmos espaços. Portanto, é possível argumentar que, para o olhar preconceituoso da época, os imigrantes que chegavam ao país eram vistos como uma população indesejada que gradativamente crescia em suas cidades. Conseqüentemente, esta crítica manifestada na relação imigrantes/ratos sugerida por Bluth e Spielberg enriquece a obra.

Figura 1 - Seis fotogramas comparativos entre o mundo dos humanos (coluna à esquerda) e o mundo dos ratos (coluna da direita).



Fonte: *Um Conto Americano (An American Tail)*, Don Bluth. EUA, 1986)

As imagens acima ilustram os momentos em que o paralelo entre ratos e humanos foi feito de maneira direta, enquadrando os humanos em primeiro lugar para logo após inserir os ratos em cenas análogas: sentindo frio no convés de um navio transatlântico; trabalhando em condições precárias para chefes abusivos e sendo obrigados a trocar seus nomes durante a entrevista de imigração (e, conseqüentemente, já perdendo parte de sua identidade e cultura).

Uma cena em específico evidencia bem a diferença social entre a população estadunidense e os imigrantes. Em determinado momento, *Fievel*, o protagonista, se

encontra dentro de uma casa de humanos da burguesia local. As cores pastéis, a cortina rendada e o gramofone Edison já trazem a ideia de que os moradores seriam pessoas mais ricas, além de estabelecer um contraste com as ruas sujas e dessaturadas que *Fievel* percorria até então (figura 2).

Figura 2. Fievel escutando música no gramofone da família que vive na casa, similar à canção que seu pai tocava.



Fonte: *Um Conto Americano (An American Tail)*, Don Bluth. EUA, 1986)

Ao perceberem que há um rato em sua casa, as mulheres gritam e atiram nele artigos caros. Neste momento, *Fievel* cai pela janela e volta para o chão escuro e sujo, pousando de paraquedas ao lado de uma senhora que varre as pedras (figura 3). Levando em conta a temática do filme, é possível inferir que se trata de uma imigrante e a narrativa nos leva a pensar que ambos pertencem àquele lugar, rejeitados das camadas mais altas da sociedade.

Figura 3. Dois fotogramas que ilustram o momento em que Fievel desvia dos objetos jogados nele pelos humanos e cai da janela.



Fonte: *Um Conto Americano (An American Tail)*, Don Bluth. EUA, 1986)

Considerando este aspecto, portanto, torna-se difícil analisar porque a Disney resolveu adotar também o uso de protagonistas roedores em *As Peripécias de um Ratinho Detetive*. O sucesso prévio das histórias de Sherlock Holmes demonstra que

elas funcionam bem tendo um humano como protagonista: ou seja, a mudança não seria essencial para o funcionamento da narrativa ou para enriquecê-la.

É possível que o sucesso de *Bernardo e Bianca* tenha tido influência nesta decisão e que a empresa tenha usado os ratos como uma estratégia para se criar uma conexão entre ambos os filmes e trazer mais atração para o novo lançamento. Após filmes como *O Cão e a Raposa* e *O Caldeirão Mágico*, que não performaram tão bem em termos comerciais, é compreensível que a Walt Disney tenha seguido por este caminho. No entanto, no que diz respeito à narrativa do filme, o uso de camundongos animados não traz grandes diferenças além de cenas que destacam um interesse visual pela escala com objetos, como na sequência de perseguição dentro de uma loja de brinquedos que propicia um ar mais cômico e inusitado à história de Sherlock Holmes (figura 4).

Figura 4. Fotograma de *As Peripécias de um Ratinho Detetive* que evidencia o exagero da escala entre os personagens e objetos humanos, criando um interesse visual.



Fonte: *As Peripécias de um Ratinho Detetive* (*The Great Mouse Detective*, Disney, EUA, 1986)

No entanto, as diferenças temáticas entre as duas obras não estão limitadas somente ao uso dos roedores. *Um Conto Americano* utiliza outros artifícios para criar suas críticas sociais e políticas, e estas não se limitam somente à situação dos imigrantes.

Um exemplo é como os roteiristas tentam colocar em perspectiva a ideia do “sonho americano”²², que era muito divulgado pelos Estados Unidos na época. O próprio nome do filme já deixa implícito que este aspecto tem um papel importante

²² Este termo foi usado inicialmente por James Truslow Adams em 1931, em seu livro *The Epic of America*. Ele diz no livro: “[...] aquele sonho americano de uma vida melhor, mais rica e mais feliz para nossos cidadãos de todos os ranques, que é a maior contribuição que já fizemos para o pensamento e bem-estar do mundo.” (ADAMS, James. *The Epic of the World*, 1931. p. 08. Tradução nossa.)

para a narrativa. Este *sonho* sugere a ideia de que os Estados Unidos seriam uma terra de liberdade, sem problemas onde o trabalho árduo é justamente recompensado. Este pensamento já é estabelecido logo ao início do filme, com o número musical *There Are No Cats in America*.

Na música, personagens de alguns países europeus cantam sobre frustrações em suas vidas e em relação à suas nações, ponderando as razões para quererem tentar uma vida nova na América. Durante a sequência, os gatos foram sempre colocados como os maiores antagonistas e a razão para que as vidas dos imigrantes não tenham dado certo até então. Aqui, houve a associação do gato e do rato como eternos inimigos dentro do imaginário dos filmes de animação, ideia presente em obras como *Tom e Jerry (Tom and Jerry, EUA, 1940)* ou *Cinderela (Cinderella, EUA, 1950)*. Deste modo, os gatos no filme podem ser uma alegoria para tudo que há de ruim nas estruturas sociais e são uma crítica direta para o que era vivido no mundo real na época representada. Para a família protagonista, os Mousekewitz, os gatos eram os cossacos²³ que destruíram seu vilarejo judeu na Rússia. Já para os italianos, os gatos eram mafiosos, que traziam incerteza e violência para suas famílias.

Na letra já é possível perceber que o “sonho americano” é idealizado. Os ratos cantam “não há gatos na América e as ruas são pavimentadas com queijo”²⁴. Essa idealização é muito evidenciada também pelas mudanças de atmosfera dentro do número musical. Ao cantarem sobre suas trajetórias até ali, os ratos adquirem expressões tristes e frustradas e a música fica mais lenta e grave, em oposto ao refrão agitado e otimista.

Este otimismo dos personagens no início é questionado no momento em que eles chegam a Nova Iorque e descobrem que a qualidade de vida não seria tudo aquilo que eles haviam imaginado, pois existem, sim, gatos na *América*.

Ademais, retomando a relação e identificação do público com as obras, é possível que os próprios protagonistas de cada um dos filmes tenham um papel importante em como eles foram recebidos pelos espectadores. *Fievel* é uma criança curiosa e corajosa que está descobrindo o mundo, perdendo gradativamente sua inocência enquanto lida com a inospitalidade de uma metrópole desconhecida.

²³ “A comunidade cossaca era constituída por camponeses ucranianos e bielorrussos que fugiam à opressão dos boiardos, dos dvoryane, do czar e seus funcionários.” (COGGIOLA, Osvaldo. Uma História do Capitalismo, 2017. P. 855).

²⁴ Tradução nossa. No original: “*There are no cats in America and the streets are paved with cheese.*”

Mesmo assim, essa inocência também é responsável por ajudá-lo a resolver problemas e conectar com outros personagens com o passar da trama.

Neste sentido, desde o início do filme, já somos levados a torcer pelo protagonista. Quando os cossacos invadem o vilarejo da família Mousekewitz, por exemplo, há um momento em que o pequeno *Fievel* corre atrás dos gatos que aterrorizam os adultos, numa atitude ingênua porém destemida. A tendência, a partir dali, é que os espectadores sintam a ânsia de proteger o protagonista.

Estas características de *Fievel* permitem que ele transite por Nova Iorque e seja adotado e protegido por outros personagens. Ele inclusive consegue fazer amizade com um dos gatos, *Tiger*, quando os dois conversam enquanto Fievel está em cativeiro e assim descobrem que têm muitas coisas em comum. Sua inventividade foi responsável por resolver um dos conflitos principais do filme, quando ele dá a ideia aos ratos de Nova Iorque de criarem uma máquina gigante representando o Rato de Minsk, personagem de um conto infantil que seu pai costumava contar para ele. Seu plano é capaz de expulsar os gatos da cidade e exilá-los para outro país.

Portanto, levando em conta o carisma de *Fievel*, o momento triste do filme torna-se aquele em que o protagonista é dominado pela negatividade e pela frustração. No final, a narrativa é conduzida por *Fievel* e as outras situações são só um pano de fundo para sua jornada. O que nos interessa não é a situação dos gatos em Nova Iorque, mas as intrigas políticas. No entanto, nos preocupamos também em saber se *Fievel* vai conseguir voltar para sua família, e como os outros aspectos o atrapalham em sua jornada e o influenciam a amadurecer.

Basil, por outro lado, encontra-se em um lado quase oposto. É um rato adulto, frustrado e cuja arrogância ofusca sua simpatia aos olhos dos espectadores. Embora ele sofra mudanças em seu caráter à medida que interage com os outros personagens, estas características ainda fazem parte de sua personalidade (em referência à adaptação do original Sherlock Holmes).

Em *As Peripécias de um Ratinho Detetive*, os dois coadjuvantes são apresentados antes da primeira aparição do protagonista *Basil*. Há, portanto, um contraste entre eles logo ao início do filme. Presenciamos uma cena em que *Dawson*, médico recém chegado de seu serviço militar, acolhe *Olívia*, criança cujo pai acabou de ser sequestrado, e concorda em ajudá-la a procurá-lo. No entanto, logo em seguida, a recepção de *Basil* é contrária a de *Dawson*. Ele entra em cena

de maneira caótica, preocupado em resolver o mistério no qual está envolvido e dá as costas para os dois visitantes que pedem sua ajuda para solucionar seu problema. Cria-se aqui um conflito: *Basil* é o empecilho para a resolução do problema dos dois personagens com os quais o público já criou empatia (figura 5).

Figura 5. Dois fotogramas que ilustram o momento em que Dawson e Olívia tentam chamar a atenção de Basil para o fato de precisarem da ajuda do detetive para encontrarem o pai de Olívia.



Fonte: *As Peripécias de um Ratinho Detetive* (*The Great Mouse Detective*, Disney, EUA, 1986)

Sendo as tramas, de ambos os filmes, movimentadas fortemente pelas vontades e conflitos pessoais dos personagens, naturalmente a identificação que os espectadores sentem por tais conflitos impactam diretamente em seu interesse pela trama como um todo.

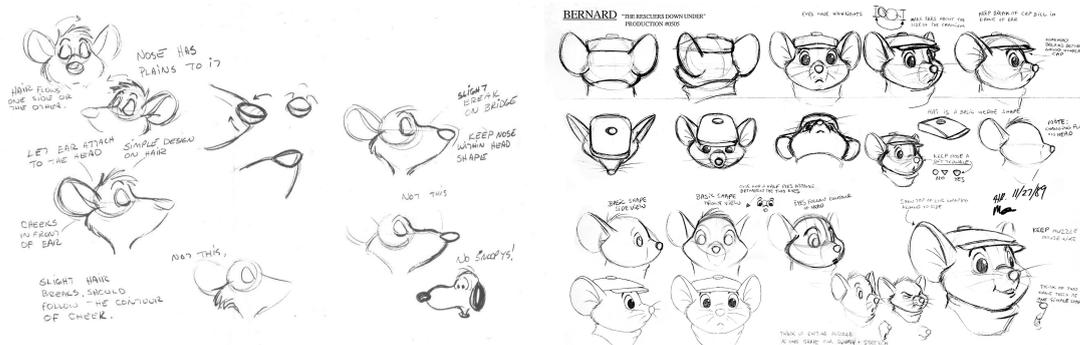
5.2 Diferenças técnicas e artísticas: projetos e efeitos visuais

Levando-se em conta o fato de que o pontapé inicial para a saída de Don Bluth da *Walt Disney Productions* foram suas divergências em relação às escolhas artísticas e técnicas nas produções da empresa, era de se esperar que ambos os filmes analisados nesta pesquisa tivessem seguido por caminhos diferentes em relação à visualidade proposta para seus projetos.

Voltando ao fato de que ambos os filmes contam com ratos, a primeira divergência que podemos observar é na escolha dos projetos visuais (*design*) dos personagens. Enquanto a Disney opta por projetos visuais mais contidos e estruturados, é possível observar aqui uma inspiração clara pelo estilo de construção dos personagens de *Bernardo e Bianca*. Embora *Basil* e *Bernardo* tenham características diferentes quanto a suas formas básicas (*Basil* é mais alto e angular enquanto *Bernardo* é pequeno e redondo), é possível identificar

semelhanças nos formatos dos olhos, na maneira como o nariz se encaixa no rosto e na proporção entre o tamanho do rosto e as orelhas (figura 6).

Figura 6. Estudos visuais para a criação dos personagens. À esquerda, Basil de *As Peripécias de um Ratinho Detetive* e, à direita, Bernardo de *Bernardo e Bianca*.



Fonte: *The Art of The Great Mouse Detective* (Disponível em:

<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-9/art-of-the-great-mouse-detective> > Acesso em 10 de julho de 2022.)

Fonte: *The Art of The Rescuers* (Disponível em:

<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-9/art-of-the-rescuers> > Acesso em 10 de julho de 2022.)

Isto tem reflexo na animação ao longo do filme, pois os personagens mantêm um aspecto menos elástico e seus movimentos tentam se aproximar de como os humanos se movimentam no que diz respeito às amplitudes e limitações das estruturas do corpo. Não há grandes distorções nas formas internas dos personagens ou em suas estruturas básicas, o que é denominado de “*compressão e estiramento* corporal do personagem” (FIALHO, 2013, p. 85), princípio que determina o “grau de *maleabilidade*” (idem) da forma interna do personagem durante seu movimento na animação.

Já Bluth opta por criar projetos visuais mais estilizados nos quais há uma grande diferença em relação à própria animação: Os gestos são mais amplos, com maior distância entre um desenho e outro. As mudanças de expressões dos personagens são menos sutis e eles se movimentam mais pela tela, ocupando bastante espaço cênico. Ademais, dois conceitos da animação (dos 12 enunciados por THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 47) são muito utilizados: além da *compressão e estiramento*, aplicados tanto no rosto dos personagens quanto em seus corpos (figura 7), destaca-se a *animação secundária* (FIALHO, 2013, p. 125) dos elementos que se movimentam dentro dos personagens — a partir de uma ação maior que os

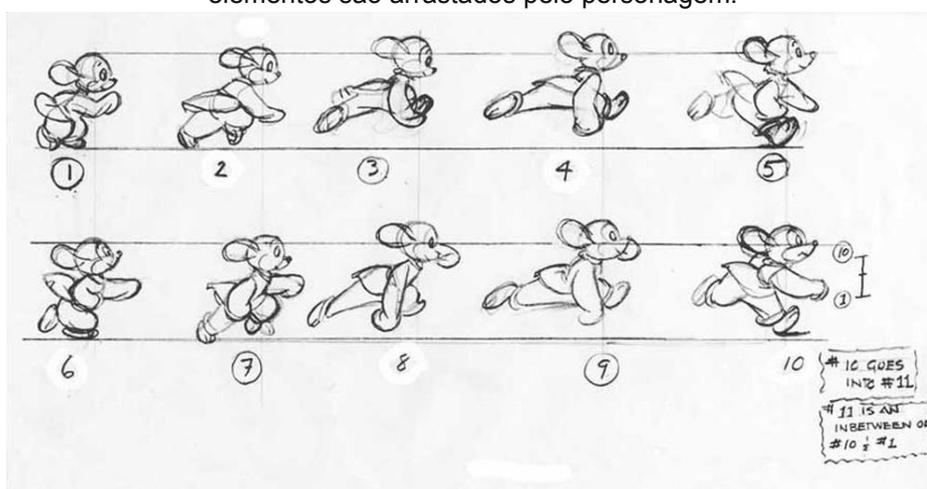
impulsiona — e que enfatizam a encenação. Este princípio foi muito aplicado nas roupas, nas orelhas ou nos narizes (figura 8) para também destacar movimentos orgânicos durante a encenação dos personagens. É, portanto, uma representação mais teatral do que a representação cinematográfica contida do ratinho detetive.

Figura 7. Dois fotogramas que ilustram a utilização do conceito de *compressão e estiramento*. À esquerda as feições de *Fievel* estão esticadas, a sobrancelha bem arqueada e a boca aberta. À direita, a sobrancelha é comprimida contra os olhos e a boca fechada. É possível perceber que os movimentos destas feições são amplos e mais caricatos do que seria considerado naturalista.



Fonte: *Um Conto Americano (An American Tail, Don Bluth. EUA, 1986)*

Figura 8. Rascunho da animação de uma corrida de *Fievel*. Aqui é possível notar as ações secundárias: a movimentação da roupa do personagem e suas orelhas têm um leve atraso, e estes elementos são arrastados pelo personagem.



Fonte: *The Art of An American Tail (Disponível em: <<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-2/an-american-tail>> Acesso em 10 de julho de 2022.)*

A outra divergência estética, também ligada às ideias de Bluth em sua saída da Walt Disney, está na animação dos efeitos especiais e como eles foram executados em cada uma das obras analisadas nesta pesquisa.

Tendo criticado a carência de efeitos especiais sofisticados nos últimos filmes produzidos pela Disney antes de sua saída, Bluth aproveita a oportunidade para

implementar diversas técnicas ao longo do filme. Estes efeitos não são só usados de maneiras esporádicas ou simplesmente em momentos importantes da trama, mas também são usados em momentos delicados para compor o visual das cenas.

Em uma das sequências chave do filme, durante a tempestade em alto-mar que faz com que *Fievel* se separe de sua família, são utilizadas diversas formas de respingos, chuvas, ondas e efeitos de luz diferentes. Há um capricho especial para que a água não só seja uma camada isolada colocada por cima do filme, mas que ela reaja e interaja com *Fievel* e com os elementos do cenário.

Figura 9. Dois fotogramas ilustrando a chuva animada interagindo com o cenário e com o personagem.



Fonte: *Um Conto Americano (An American Tail, Don Bluth. EUA, 1986)*

Mesmo assim, estes elementos extras na animação de efeitos podem ser percebidos em outras cenas menos cruciais. Um exemplo é quando a família está embarcando no transatlântico que irá levá-los da Europa para a América. Em determinado momento, foi feita a animação dos reflexos de luz da água em um detalhe metálico do navio, algo que não faz real diferença para o caminhar da história ou para nossa compreensão dela (estes reflexos poderiam ser estáticos, pintados na própria camada do cenário e a compreensão da cena seria a mesma).

Figura 10. Fotograma ilustrando a luz do reflexo da água animada no metal da embarcação.



Fonte: *Um Conto Americano (An American Tail, Don Bluth. EUA, 1986)*

Mas esta estratégia no acabamento cuidadoso dos efeitos visuais se repete em vários outros momentos: nas faíscas azuis debaixo de um trem que passa sobre Fievel; em algumas luzes de recorte nos personagens que criam uma iluminação mais dramática; em movimentos da água parada quando *Fievel* vai dormir dentro da caixa d'água; e nos fogos de artifício da sequência do Rato de Minsk, quando os ratos de Nova Iorque decidem lutar contra os gatos. Todos estes efeitos necessitaram de um alto investimento financeiro, de tempo e de vários profissionais especializados neste tipo de animação. Portanto, seu emprego em vários momentos do filme demonstrou como Bluth e Spielberg os viam como elementos essenciais para enriquecer a obra e trazer um aspecto mais finalizado e complexo para a animação, envolvendo os espectadores.

No filme da Disney, a famosa sequência do relógio se sobressai em termos técnicos, em relação ao restante da obra, e é sempre mencionada quando o assunto são os aspectos técnicos do filme do ratinho detetive. Trata-se de uma sequência em que foram utilizadas técnicas em 3D de animação digital, tornando-o um dos primeiros filmes a fazer uma sequência deste tamanho com técnicas do tipo.

Por outro lado, em uma análise mais atenta, é possível perceber que provavelmente a maior parte dos esforços foram realocados para este momento específico, fazendo com que não fossem usadas técnicas de efeitos visuais tão sofisticadas no restante da obra. Há cenas breves em que são feitas algumas luzes de recorte nos personagens, principalmente em momentos mais dramáticos que se beneficiam deste tipo de ênfase, e outras cenas em que há efeitos de chuva interagindo com o cenário. Mesmo assim, há certa limitação nas camadas em que estes efeitos são usados, tanto em intensidade quanto em número de vezes. Seu uso, portanto, é muito menos frequente do que em *Um Conto Americano*.

Figura 11. Fotograma ilustrando as gotas de chuva nas folhas presentes no primeiro plano. As mesmas, foram pintadas no cenário e não animadas. Esta estratégia é oposta à chuva de *Um Conto Americano*, que possui várias camadas cuja interação com o cenário é animada.



Fonte: *As Peripécias de um Ratinho Detetive (The Great Mouse Detective, Disney, EUA, 1986)*

5.3 Recepção da crítica e do público

Após seu lançamento em 1986, *Um Conto Americano* foi recebido duramente pela crítica especializada. Houve muitos elogios para o trabalho artístico, mas a maior parte das críticas foram direcionadas para alguns furos de roteiro e, muitas delas, faziam comparações diretas à Disney.

“A crítica do *The Hollywood Reporter* começou brilhando: ‘UM CONTO AMERICANO, o primeiro filme de animação apresentado pela *Amblin Entertainment*, ostenta imagens belas e criadas finalmente na tradição Disney junto de uma história doce sobre as lutas de ratos imigrantes neste país ao fim do último século. Infelizmente, a história é muito espalhada e não é atraente o suficiente para ter impacto total’²⁵ (CAWLEY, *The Animated Films of Don Bluth*. Disponível em: <<http://www.cataroo.com/DBtail.html>>, tradução nossa. Acessado em 10 de julho de 2022.)

“Daily Variety parecia concordar: ‘UM CONTO AMERICANO representa uma das tentativas raras hoje em dia de fazer uma animação séria, com texturas ricas e animação clássica em formato para cinema. Infelizmente, a qualidade dos desenhos e do planejamento visual mal enfatizam a distância entre estes elementos artísticos e o roteiro, que é um modelo de previsibilidade indutora de bocejos. O nome de Steven Spielberg como apresentador e a aura de ‘qualidade’ ao redor da produção fazem deste um ímã para o comércio infantil nos feriados, mas qualquer um acima da idade

²⁵ No original: *The Hollywood Reporter's review began glowingly: ‘AN AMERICAN TAIL, the first animated feature presented by Amblin Entertainment, boasts pretty and finely crafted images in the classic Disney tradition along with a sweet story about the struggles of immigrant mice in this country at the end of the last century. Unfortunately, the story is too scattered and not compelling enough to deliver full impact.*

de 12 provavelmente vai experienciar mais tédio que prazer."²⁶(CAWLEY, The Animated Films of Don Bluth. Disponível em: <<http://www.cataroo.com/DBtail.html>>. Acessado em 10 de julho de 2022.)

No entanto, o filme conquistou o público geral, estreando em segundo lugar na classificação de filmes daquela semana nos Estados Unidos, somente ficando atrás de *Crocodilo Dundee (Crocodile Dundee*, EUA, 1986). Em sua primeira semana de estreia, arrecadou 5,2 milhões de dólares, número que subiu para 7,4 milhões na segunda semana. O recorde como filme de animação com maior arrecadação no primeiro lançamento foi batido em 18 semanas, e o filme arrecadou nos cinemas um total de 47,4 milhões.

No que diz respeito à comercialização, foi feita uma parceria com a *Sears*, uma loja de departamento dos Estados Unidos. Após a estreia do filme, os produtos de *Fievel* venderam bem e a campanha acabou se tornando uma das de maior sucesso da loja.

A canção *Somewhere Out There*, cantada por *Fievel* e sua irmã em determinado ponto do filme, concorreu ao *Oscar* e ao *Globo de Ouro*²⁷ como Melhor Canção Original e foi vencedora de dois *Grammys*²⁸: Canção do Ano e Melhor Canção Escrita para Mídias Visuais.

Após a estreia de *Um Conto Americano*, Bluth ainda trabalhou com Steven Spielberg em outro filme que arrecadou ainda mais: *Em Busca do Vale Encantado*. O filme fez tanto sucesso que foram feitas mais 13 sequências direto para vídeo, produzidas pela *Universal Cartoon Studios*, além de uma série de televisão. A *Universal* também foi responsável por duas sequências direto para vídeo de *Um Conto Americano*.

As Peripécias de um Ratinho Detetive, por sua vez, arrecadou 3,2 milhões de dólares em sua semana de estreia, chegando a um total de 25,3 milhões. Hoje o filme é considerado o precursor do que é comumente chamado de “Renascimento

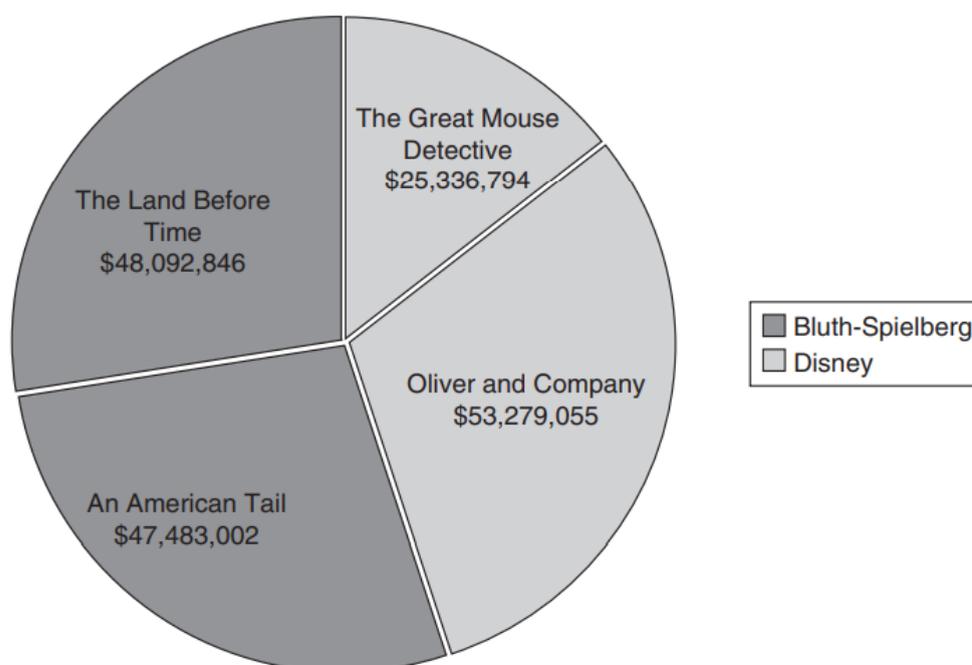
²⁶ No original: *Daily Variety seemed to agree: "AN AMERICAN TAIL represents one of the rare attempts these days to do serious, richly textured, old fashioned animation in a feature film format. Unfortunately, the quality of the drawing and visual design merely emphasize the gaping distance between those artistic elements and the script, which stands as a model of yawn-inducing predictability. Steven Spielberg's name as presenter and 'quality' aura surrounding the production make this an automatic b.o. [box office] magnet for the holiday kiddie trade, but anyone over the age of 12 will likely experience more boredom than pleasure.*

²⁷ *Academy Awards* e *Golden Globes* são premiações estadunidenses para a indústria do cinema (e da televisão, no caso dos Globos de Ouro) estadunidense e mundial.

²⁸ Premiação anual estadunidense para profissionais da indústria musical.

Disney” (PALLANT, Chris. EUA, 2010), filmes artisticamente revitalizados que foram lançados entre 1989 e 1999.

Figura 12. Gráfico comparativo entre as arrecadações dos filmes Disney e Bluth lançados na mesma época.



Fonte: *Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation* (PALLANT, Chris. EUA, 2011).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitos fatores podem contribuir para a arrecadação de um filme: a quantidade de salas de cinema, o investimento em distribuição, as críticas e a recepção do público. Junto de Spielberg, Don Bluth soube prever e estruturar no roteiro de *Um Conto Americano* o que o público gostaria de assistir. Este fator, somado ao fato de que houve um suporte considerável nas outras áreas por parte da *Amblin Entertainment* e *Universal*, pode ser a explicação para o sucesso do filme.

Após analisar os filmes e as propostas de Bluth, é possível concluir que ele não foi somente um animador que deixou a Walt Disney, mas que suas ideias tinham fundamento artístico. Mesmo que Bluth tenha feito filmes somente até o ano 2000 e que nenhuma de suas outras produções tenham sido tão rentáveis quanto *Um Conto Americano* e *Em Busca do Vale Encantado*, é inegável que sua presença no

mercado de animação para cinema foi impactante. O fato de ter conseguido criar filmes que se equiparavam artisticamente ao “formalismo Disney” (ver Introdução) — e que pelo menos superou a empresa em 1986 com *Um Conto Americano* — pode ter tido grande influência em fazer a própria Disney se reorganizar e entrar em uma de suas fases mais celebradas, seu renascimento artístico (1989 e 1999).

A semelhança estética entre os filmes de Bluth e os filmes Disney evidenciam que ele nutria muito respeito pela companhia e que não tinha um interesse de romper com ela, mas manter e alimentar este legado que a Disney estava tentando deixar para trás. Bluth une o que havia de mais característico na Disney tradicional e soma, com suas ideias novas acerca das histórias, para criar obras diferentes do que já havia sido feito até então pela empresa concorrente, mesmo que não fossem revolucionárias. E *Um Conto Americano* é um fruto bem-sucedido desta fusão, pois as discussões trazidas em seu roteiro seguem relevantes até os dias de hoje.

7. REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

- ADAMS, James Truslow. **The Epic of America**. 1931. *Little, Brown and Co.*
 CAWLEY, John. **The Animated Films of Don Bluth**. 1991. *Image Pub of New York*.
 DAVIS, Amy M.. **Discussing Disney**. 2019. *John Libbey Publishing*.
 FIALHO, Antonio. **A Experimentação Cinética de Personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador**. Tese. Escola de Belas Artes, UFMG, BH, 2013.
 PALLANT, Chris. **Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation**. 2011. *Continuum*.
 PALLANT, Chris. **Disney-Formalism: Rethinking ‘Classic Disney’**. 2010. *Animation: An Interdisciplinary Journal*.

FILMOGRAFIA

- Channel Awesome. **Shut Up and Talk: Don Bluth and Gary Goldman**. 2016. Disponível em <<https://youtu.be/aPRRhOQINHo>>
 GalaxyCon. **What Don Bluth Learned from Steven Spielberg**. 2021. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=EV85SJ-So2k>>

RubberOnion. **Don Bluth Interview - RubberOnion Animation Podcast #115**. 2016. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=59hxUKhLzi0&t=0s>>

A Ratinha Valente. Direção de Don Bluth. Estados Unidos, 1982. Don Bluth Productions. (82 min.).

Anastasia. Direção de Don Bluth e Gary Goldman. Estados Unidos, 1997. Fox Animation Studios. (94 min.).

As Peripécias de um Ratinho Detetive. Direção de Ron Clements, Jonn Musker, Burny Mattinson e David Michener. Estados Unidos , 1986. Walt Disney Productions(74 min).

Bambi. Direção de David Hand. Estados Unidos, 1942. Walt Disney Productions. (70 min.).

Bernardo e Bianca. Direção de John Lounsbery, Wolfgang Reitherman e Art Stevens. Estados Unidos, 1977. Walt Disney Productions. (88 min.)

Em Busca do Vale Encantado. Direção de Don Bluth. Estados Unidos, 1988. Sullivan Bluth Studios. (69 min.).

O Cão e a Raposa. Direção de Ted Berman, Richard Rich e Art Stevense. Estados Unidos, 1981. Walt Disney Productions. (83 min).

Um Conto Americano. Direção de Don Bluth. Estados Unidos, 1986. Sullivan Bluth Studios. (80 min.).

Waking Sleeping Beauty. Direção de Don Hahn. Estados Unidos, 2009. (85 min.).