

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

BRENO VARGAS ROHR

O *DESIGN* ANIMADO DE WARD KIMBALL

Belo Horizonte – MG
2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

BRENO VARGAS ROHR

O *DESIGN* ANIMADO DE WARD KIMBALL

Monografia apresentada ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito básico para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

Belo Horizonte – MG
2018

BRENO VARGAS ROHR

O *DESIGN* ANIMADO DE WARD KIMBALL

Monografia apresentada ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito básico para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Belo Horizonte, ____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa (Orientador)
UFMG

Prof. Ricardo Yoshio Okama Tokumoto
UFMG

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço à minha mãe Roseane, por todo o amor e cuidado de sempre, e em especial por ter me auxiliado neste trabalho. À dedicação de meu pai Célio, e por ser meu primeiro amigo. À minha família que sempre me apoiou desde o princípio. Aos meus amigos de Vitória e Belo Horizonte, que me acompanham e me toleram (sem vocês eu não seria nada). Ao meu caro professor e orientador Antônio Fialho, por me ensinar a arte da animação e ter sido um verdadeiro companheiro nesta pesquisa. Finalmente, por me ajudar na escrita deste trabalho, pelo carinho e paciência, por ser a fagulha que irradia felicidade em minha vida, à minha amada e companheira, Paula Cavalcanti.

RESUMO

Este trabalho busca demonstrar o caráter autoral da obra do animador norte-americano Ward Kimball, evidenciando a construção visual de seus personagens. Para isso, foi feito um estudo histórico da construção figurativa dos personagens do estúdio Disney e uma comparação com o trabalho de Kimball. Analisando trechos de filmes, livros e entrevistas, observamos como Kimball não se submetia aos padrões estéticos da Disney, e buscava manifestar sua própria personalidade em seus desenhos, tanto visualmente como cineticamente.

Palavras-chave: animação autoral, animação comercial, design de personagem, animação de personagem, apelo visual, design animado, desenho animado, cartoons.

ABSTRACT

This work tries to demonstrate the authorial character of the work of the American animator Ward Kimball, evidencing the visual construction of his characters. For this, a historical study of the figurative construction of the Disney studio characters and a comparison with the work of Kimball was made. Analyzing excerpts from films, books and interviews, we observed how Kimball did not submit to Disney's aesthetic standards, and sought to manifest his own personality in his drawings, both visually and kinetically.

Keywords: authorial animation, commercial animation, character design, character animation, appeal, animated design, animated drawings, cartoons.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1 - A ARTE DA ANIMAÇÃO NOS MOLDES DA INDÚSTRIA NORTE-AMERICANA.....	12
2 - O <i>DESIGN</i> ANIMADO DE WARD KIMBALL.....	25
3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS.....	46

INTRODUÇÃO

O cinema de animação é um campo amplo da manifestação artística humana, envolvendo não somente a animação comercial e figurativa, mais conhecida, mas trabalhos de expressão abstrata, de conteúdo mais autoral. Dentro desse campo, a presente pesquisa focou no projeto visual de personagens desenvolvido para a animação comercial, aquela advinda do cinema narrativo norte-americano, pois o intuito é discutir a autoralidade artística amadurecida na indústria de entretenimento.

Dentro do universo do desenho animado, estudando filmes que são narrados por personagens figurativos, é importante considerar que a concepção visual destes indivíduos, juntamente com a elaboração gráfica de todo o filme, tem grande influência sobre o conteúdo e a mensagem que se deseja transmitir com a obra. Sendo assim, um filme de animação bem executado é a união de áreas diversas atuando em harmonia: desde a história, até a concepção sonora e visual.

Um bom *design* deve ser claro e informativo. O que é *design*? Eu diria que é “a organização de formas”. Se eu fosse resumir *design de personagem* especificamente, eu diria que é “gerar personalidade com sentimentos através de uma organização de formas”. (SILVER, 2017, p.12, tradução nossa)¹

Para os animadores veteranos dos estúdios Disney, é estritamente necessário o domínio da arte do desenho para dar consistência, expressividade e dinâmica para seus personagens (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p.66). Stephen Silver² acredita que, antes do artista sequer pegar no lápis, é primordial estudar para conhecer e desvendar o objeto que será desenhado, elaborando assim uma construção visual coerente e que expõe as particularidades do personagem somente pelo olhar (SILVER, 2017). “[...] o *designer* pode sugerir personalidade

¹“Good design should be clear and informative. What is design? I would say it is ‘the organization of shapes’. If I were to sum up character design specifically, I would say it is ‘generating a personality with feeling through the organization of shapes’.”

² Stephen Silver é um *designer* de personagens britânico, conhecido por desenvolver os *designs* dos personagens das séries de animação *Kim Possible* e *Danny Phantom*.

somente pelo visual do personagem, antes mesmo de você saber qualquer coisa sobre ele” (KRICFALUSI, 2007).³

John Kricfalusi⁴ reitera os autores citados, evidenciando a importância da funcionalidade, estética e individualidade no desenho de personagem. No entanto, afirma que, além destes quesitos, um bom *design* deve ser distinto e reconhecível no meio de outros personagens, principalmente em se tratando de um protagonista. Também evidencia que, embora seja uma tarefa de grande dificuldade e de opiniões subjetivas, um bom designer deve buscar originalidade na concepção visual de seus personagens. A própria palavra “design” sugere algo único e distinto, embora na maioria dos casos os *designs* na animação são repetitivos e indistintos (KRICFALUSI, 2007).

Neste sentido, dada a importância dos elementos citados pelos autores, é de pouca relevância para esta pesquisa analisar figuras em posições estacionárias, visto que a funcionalidade do *design* deve ser comprovada em poses que expressem vivacidade, organicidade e a individualidade dos personagens.

Para entender o conceito de *design* de personagens no decorrer da história da animação, é necessário compreender a relevância de dois grandes estúdios norte-americanos que revolucionaram a indústria da animação a partir da década de 1930. A Walt Disney Studios buscou a supremacia na arte do desenho animado e se tornou o padrão de qualidade estética para o resto do mundo (BENDAZZI, 1994), enquanto a Warner Bros. ganhou popularidade por contrariar os padrões disney em seus filmes (KRICFALUSI, 2010). Com isso, podemos perceber como a indústria em geral lida com a liberdade expressiva de seus artistas, e, conseqüentemente, como ela desenvolve e padroniza a estética dos personagens a partir da singularidade visual nas animações de cada estúdio.

³ “[...] the designer can suggest personality just by how the character looks, before you know anything else about him.”

⁴ John Kricfalusi é um animador canadense, criador da série de desenho animado *Ren & Stimpy*.

Diversos artistas atuaram nestes estúdios, reconhecidos por suas habilidades como animadores, desenhistas, pintores, mas alguns deles tiveram o trabalho consagrado por se destacar dos demais e, influenciaram gerações, não só no próprio estúdio em que trabalharam, como também em toda indústria da animação. Nesse aspecto, o *design* aqui discutido envolve não apenas o projeto visual de personagens, mas os elementos gráficos e cinéticos que se tornaram característicos em todas as figuras criadas e animadas por determinado artista ao longo de sua carreira na indústria de animação. É o que se pretende definir aqui como *design* animado, ou seja, um projeto que tem suas bases definidas no desenho animado, mas que ao longo do tempo gerou influências estéticas visíveis na indústria, representando a filosofia artística de seu criador.

Não é comum que os estúdios dêem liberdade para os artistas colocarem sua personalidade nos filmes. Fred Moore⁵ desenvolveu um trabalho inovador que mudou a estética da Disney (THOMAS & JOHNSTON, 1981); Os curtas dirigidos por Chuck Jones⁶ possuíam uma assinatura visual distinta e característica que ele desenvolveu ao longo da carreira (BENDAZZI, 1994). Entretanto, nem todos puderam ver a influência direta de seu trabalho no produto final: Mary Blair⁷ por exemplo, teve grande parte de seu trabalho de conceito visual vetado dos filmes da Disney (AMIDI, 2006). “Um animador dentro de um estúdio não realiza sua própria arte, porque ele realiza a arte do diretor.” (ENGEL, 2017)⁸

Como integrante desse rol de artistas citados anteriormente, um dos animadores que tiveram a façanha de testemunhar sua personalidade reluzir em filmes como *Cinderela* (EUA, 1950) e *Alice no País das Maravilhas* (EUA, 1951), foi o norte-americano Ward Kimball. Ainda que tenha trabalhado dentro de uma indústria tradicionalista e pouco favorável a mudanças, Kimball se destacou pelo

⁵ Fred Moore foi um dos principais animadores da Disney na década de 1930.

⁶ Chuck Jones foi um dos principais diretores de animação da Warner Bros. na década de 1940.

⁷ Mary Blair foi uma artista de conceito visual e trabalhou na Disney em filmes como *Peter Pan* e *Cinderela*.

⁸ “An animator in a studio doesn't perform his art because he performs the art of the director.”

seu trabalho singular, tanto de animação como na elaboração do *design* de personagens.

Escolhido pelo próprio Disney para ser um dos nove animadores supervisores do estúdio na década de 1950, Ward Kimball foi um dos artistas mais influentes e progressistas da história da animação. Ingressando na Disney no início década de 1930, o jovem Kimball logo viria a conquistar um lugar de importância no estúdio, com seu carisma, trabalho singular e revolucionário (DEJA, 2016; CANEMAKER, 1995).

Considerando o potencial instigante que a obra de Kimball tem a oferecer, este trabalho estudou o pensamento singular que ele tinha sobre animação, enfatizando a construção visual de seus personagens, e como sua filosofia artística e suas noções de *design* impulsionaram suas animações, destacando a relevância destas ideias para os atuais artistas no meio da animação.

Adotou-se como referencial teórico para a pesquisa, as seguintes publicações: *Cartoons: One Hundred Years Of Cinema Animation* (Giannalberto Bendazzi, 1994), *Walt Disney's Nine Old Men and the Art of Animation* (John Canemaker, 2001), *The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators* (Andreas Deja, 2016) e *The Illusion of Life: Disney Animation* (THOMAS & JOHNSTON, 1981). Também foram coletadas informações na rede mundial de computadores, nos blogs de John Kricfalusi e de Andreas Deja⁹. Além disso os resultados foram apresentados dialogando com autores que abordaram a temática em suas publicações.

Esta monografia se estrutura em dois capítulos. O primeiro fazendo um panorama da evolução estética dos personagens dos estúdios Disney; o segundo, aprofundando um estudo sobre o trabalho de Ward Kimball, sua visão particular sobre arte (desenho e movimento) no estúdio Disney, evidenciando as relevâncias de suas ideias para os artistas da animação de personagem.

⁹ Andreas Deja é um animador de personagens polonês, conhecido por seus trabalhos na Disney.

Usou-se como metodologia, um estudo de caso, tendo como base o trabalho visual de Ward Kimball ao longo de algumas produções na Disney, através de uma análise de trechos de animações em filmes selecionados do mesmo estúdio.

O objetivo deste trabalho é, a partir das ideias de Kimball, entender melhor o assunto *design* de personagens, e como isto pode enriquecer os profissionais brasileiros do cinema de animação, num momento de alta produção de filmes e séries animadas, constituindo desenhos com personalidades autorais dentro do mercado, em estúdios como *Copa Studio* (RJ), *2DLab* (RJ), *Birido Studio* (SP) e *Immagini Animation Studios Brasil* (BH).

1 - A ARTE DA ANIMAÇÃO NOS MOLDES DA INDÚSTRIA NORTE-AMERICANA

Desde o princípio de seu nascimento, a linguagem da animação está fortemente conectada com a indústria do entretenimento, e esta conexão proporcionou pontos positivos e negativos para sua história. Alguns autores, como John Kricfalusi, com frequência criticam o conservadorismo na indústria do cinema de animação norte-americano, e se pensarmos na palavra ‘conservador’ como ‘medo do novo’ e ‘ser pouco favorável a mudanças’, neste sentido, ela descreve bem alguns momentos da indústria da animação. O próprio Winsor McCay, pai da animação norte-americana, criticou o rumo que a indústria havia tomado na década de 1920 (BENDAZZI, 1994). A evolução da estética visual dos personagens nos filmes de animação norte-americanos revela a influência deste aspecto conservador nos filmes.

O vínculo entre o cinema de animação e as tiras de jornal em quadrinhos era claro desde o princípio. Vários animadores começaram trabalhando com quadrinhos, e vários personagens transitavam entre as telas de cinema e as páginas impressas. Os primeiros filmes também eram inspirados pelas peças cômicas e teatrais *Vaudeville*¹⁰ - influência que, apesar de em sua maioria ter sido substituída pelo cinema de captura direta, permeou por décadas e é evidente até os dias de hoje (BENDAZZI, 1994).

Após as primeiras animações do quadrinista e ilustrador Winsor McCay, com personagens visualmente complexos e rebuscados, que eram apresentadas em suas peças *Vaudeville*, outros pioneiros emergiram, e Nova Iorque se tornou um pólo do mercado da animação. Mas não demorou muito para que a indústria começasse a padronizar seus filmes. As produções eram limitadas à animações cômicas, mais comercialmente viáveis, e normalmente serviam de suporte para os quadrinhos, que era um campo mais lucrativo do mercado. Além disso, os artistas

¹⁰ Vaudeville é um gênero teatral que engloba várias áreas do entretenimento, muito popular nos Estados Unidos entre as décadas de 1880 e 1930.

veteranos não davam espaço para os mais novos e mais talentosos, posicionamento que viria a refletir na qualidade dos filmes (BENDAZZI, 1994).

"O desejo por experimentar e descobrir também sofreu: formas, ações e movimentos se tornaram rotina, e aprender animação basicamente significava aprender as receitas do que era abertamente chamado de ações de estoque." (BENDAZZI, 1994, p.53)¹¹

Apesar do nascimento de vários personagens que se tornaram ícones da animação, como *Mickey Mouse*, o *Gato Félix* e *Betty Boop*, esta época de 1920, marca um dos primeiros momentos de estagnação estética na história da indústria da animação. Constituindo formas geométricas que dobravam um pouco, e sem sugerir tridimensionalidade, este era o padrão da construção figurativa de personagens nos filmes da década de 1920 (KRICFALUSI, 2007).

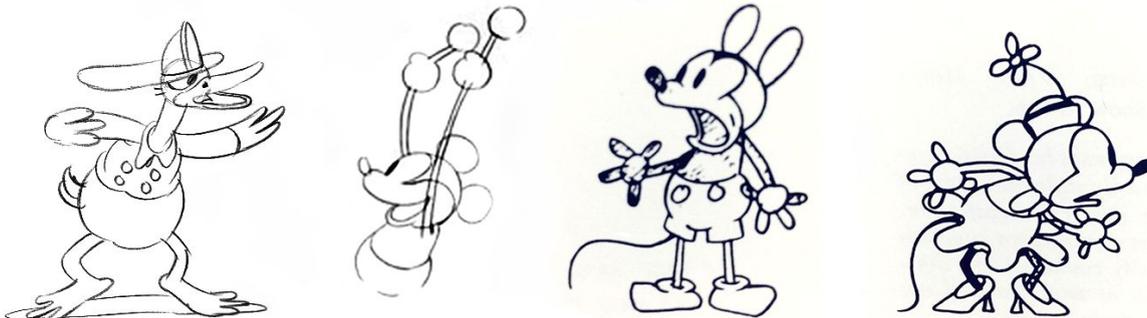


Figura 1: o *design* predominante com braços de mangueira dos anos 1920.

Fonte: Animation Art Gallery e THOMAS & JOHNSTON, 1981.

O que mudou as regras do jogo foi o sucesso comercial de *Steamboat Willie* em 1928, o filme da Disney estrelando o camundongo Mickey Mouse, que trazia a técnica de som sincronizado como novidade. A partir deste sucesso, a indústria cresceu absurdamente rápido, contratando vários artistas e desenvolvendo novas

¹¹ "The desire for experimentation and discovery also suffered: forms, actions and movements became routine, and learning animation basically meant learning the recipes for what were openly called stock actions."

técnicas, deixando os antigos animadores com as opções de se adequarem ao novo mercado ou se aposentarem (BENDAZZI, 1994).

Os anos 1930 foram provavelmente os mais importantes para a história da animação norte-americana. As descobertas no campo da construção do movimento e das articulações anatômicas de humanos e animais destes anos sofisticaram os filmes da animação comercial e logo se tornaram o que conhecemos como a estética visual clássica da Disney. Nesta época, Walt Disney deu liberdade para os animadores experimentarem com *designs* mais cartunescos e menos genéricos, e *Toby Tortoise Returns* (Disney, 1936) é um exemplo disso. A construção dos personagens passa a se apresentar não apenas como aspecto funcional, mas também estético. As experimentações com as linhas de ação dos personagens, claramente, se mostram como ideias pioneiras e progressistas (KRICFALUSI, 2007).

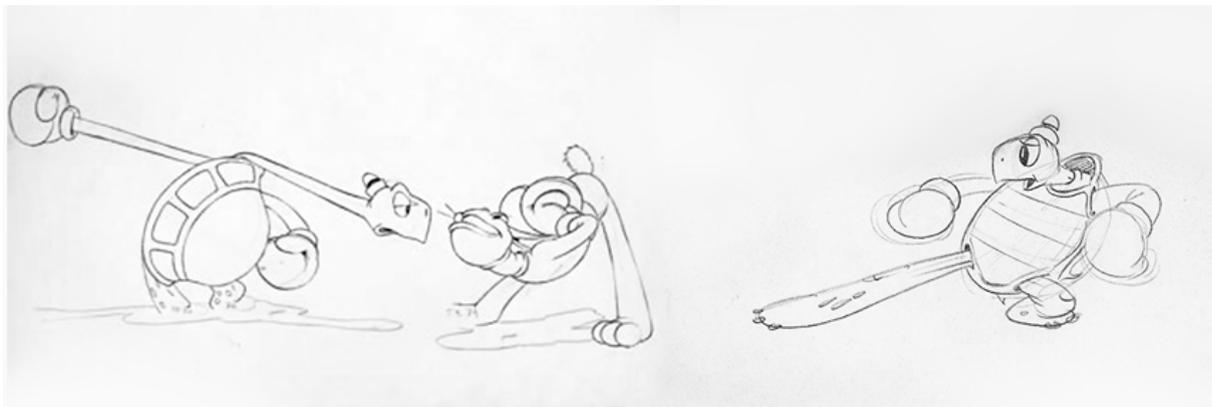


Figura 2: a animação cartunesca se torna mais dinâmica nos anos 1930, construída com poses volumétricas e com encenação sofisticada. Fonte: Animation Art Gallery.

O artista mais reverenciado por ter mudado e estabelecido a estética da Disney foi Fred Moore. Seu progresso na habilidade do desenho foi incrivelmente rápido e natural, e sem muito esforço, seus desenhos impressionaram todos no estúdio. (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p.120) “Os personagens de Fred eram

vivos e críveis, algo que não poderia ser dito sobre o trabalho feito antes dele.” (PONTI, 2011)¹²

Conhecido por re-desenhar o Mickey, e estabelecer o qual até hoje é o *design* padrão do camundongo ícone do estúdio, segundo Marc Davis¹³, Fred Moore era o “[...]desenho Disney!” (DAVIS *apud* THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 129). Por alguns anos, Moore foi um dos animadores principais da Disney, aquele que todos reverenciavam e pediam que aconselhasse em seus desenhos. O próprio Disney insistia para que Fred fosse até as salas de seus colegas opinar sobre seus desenhos, coisa que o deixava bastante desconfortável em fazer sem que o tivessem convidado (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p.129).

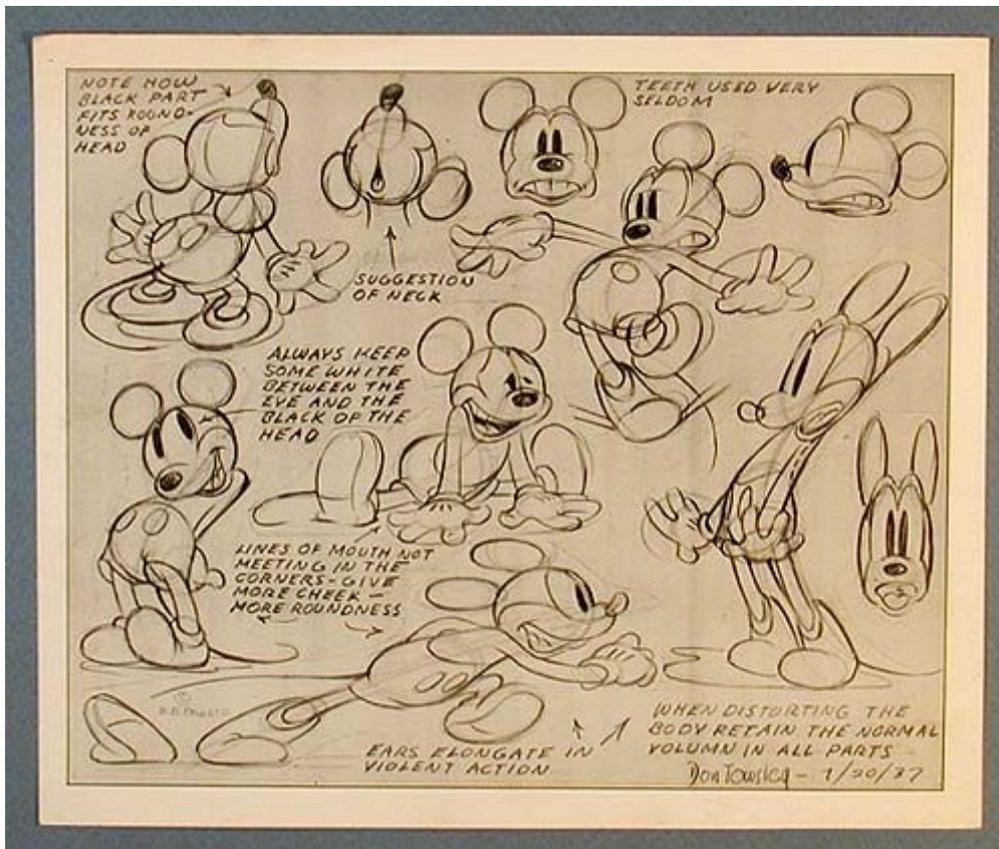


Figura 3: *Design* do personagem Mickey Mouse, desenvolvido pelo animador Fred Moore.

Fonte: John K stuff, 2007.

¹² "Fred's characters were alive and believable, something that couldn't be said about the work done before him."

¹³ Marc Davis foi um dos principais animadores da Disney na década de 1950. Conhecido por ser um dos "nove animadores" supervisores da Disney.

A partir deste ponto, a evolução dos *designs* eclodiu nos anões de *Branca de Neve e os Sete Anões* (Disney, 1937), unindo todos os princípios descobertos e aprimorados em um lugar só: construção, hierarquia das formas, linha de ação, encenação clara, compressão e estiramento das formas, sobreposição das ações entre as partes móveis do personagem. Essa articulação entre domínios técnicos fundamentais pelos desenhistas/animadores contribuiu para a percepção de movimento espontâneo na animação de personagem. Estes princípios desenvolvidos a partir dos anos 1930 se tornaram um padrão de qualidade referenciado na indústria norte-americana, influenciando esteticamente a animação de personagem até os dias de hoje. Pode-se observar em filmes de outros estúdios desta época, a tentativa de imitar estes princípios estabelecidos pela Disney, embora muitos falhassem em alcançar a qualidade de movimento espontâneo por falta de habilidade no desenho para animação. A história da animação comercial norte-americana foi demarcada pelos princípios sistematizados dos anos 1930, pois a partir daí houve uma tentativa de reverenciar sempre o que se fazia tecnicamente nesta época. Até mesmo a Warner Bros., que tinha em seus filmes uma abordagem mais satírica e irônica, que se opunha à da Disney, usava todos estes princípios em seus personagens. (KRICFALUSI, 2007).

Nos anos seguintes, os princípios da década de 1930 são desenvolvidos e aperfeiçoados pela Disney, estabelecendo-se como os fundamentos primordiais do estúdio para suas animações. Mas apesar de Walt Disney ter investido em aprimorar o estudo do movimento para sofisticar os seus animadores nesta época, a liberdade para que experimentassem esteticamente com os personagens não durou muito tempo. A filosofia dos filmes Disney costuma envolver personagens com características generalizadas, buscando mais uma projeção da personalidade do espectador em seus personagens, para que possam experimentar a aventura como se estivessem vivenciando os acontecimentos do filme, em vez de criar indivíduos animados com maneirismos únicos e específicos. Segundo Kricfalusi, o *design* dos personagens sempre refletiram isto: Pinóquio, por exemplo, representa não um menino específico, mas em tese, todos os meninos (KRICFALUSI, 2007).

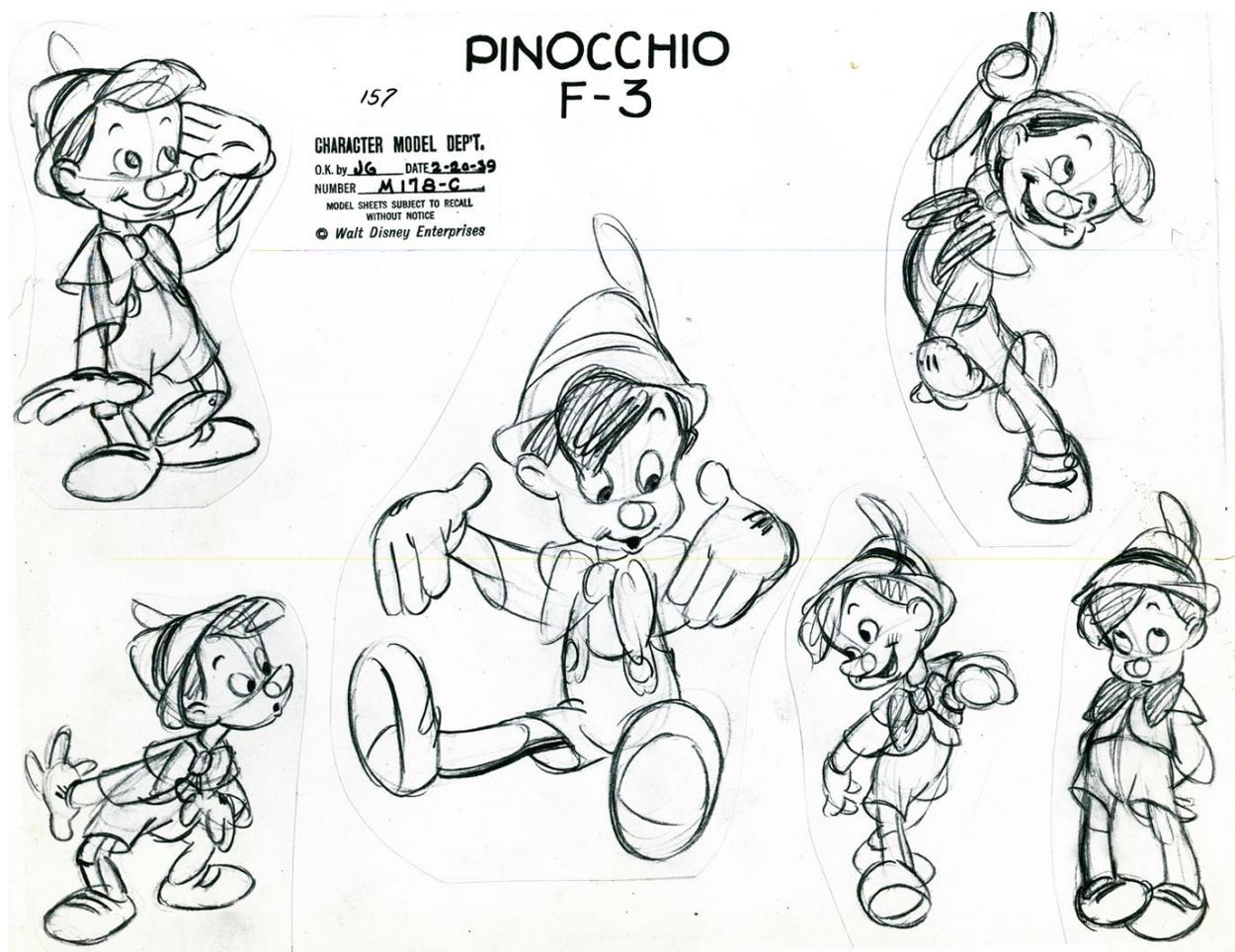


Figura 4: Modelos do personagem Pinóquio, desenhados pelo animador Milt Kahl. Fonte: Livlily, 2010.

A Disney buscou aperfeiçoar sua técnica elaborando personagens que manifestavam a perfeição de seus fundamentos. Mas, em vez de elaborar visuais que sugerissem personalidades únicas e características específicas, utilizou das mesmas fórmulas de construção, com as mesmas formas básicas. Mais tarde, este padrão visual, por uma exaustiva repetição, se tornou rotineiro nos filmes do estúdio.

De acordo com o receituário Disney, um personagem que parece estar vivo, se movimentando de maneira plausível e em meio a um ambiente crível, faz com que o espectador fique confortável em aceitar até os sonhos mais impossíveis como

um comportamento normal. Esta era a filosofia de Walt Disney, tornar o “impossível plausível”¹⁴ (BENDAZZI, 1994, p.66).

Em seu excelente ensaio ‘Disney Design’, John Canemaker cita uma nota escrita por Disney em 1935: ‘O primeiro dever dos *cartoons* não é retratar ou copiar ações reais ou coisas como realmente acontecem - mas caricaturar ambas vida e ações... Eu definitivamente sinto que nós não podemos fazer coisas fantásticas, baseadas no real, a menos que primeiramente conheçamos o real.’¹⁵ (BENDAZZI, 1994, p.65, tradução nossa)

No final da década de 1930, a Disney se preparava para o lançamento de seu primeiro longa de animação: *A Branca de Neve e os Sete Anões* (EUA, 1937). A recepção da audiência para um filme de animação de longa duração era duvidosa, pois muitos acreditavam ser impossível entreter o público por mais de uma hora de animações cômicas. Tal preocupação levou Walt a buscar referências no cinema de captura direta, concebendo personagens com designs mais próximos das proporções humanas reais, usando filmagens de atores para estudos e referência de movimento, e até mesmo traçando por cima da própria filmagem, distanciando assim de sua própria filosofia do “impossível plausível” (BENDAZZI, 1994, tradução nossa). “Arte e animação precisam caricaturar a vida para fazer sentido. Esse tipo de desenho rígido com animação de estilo ‘realista’ é um ‘desserviço’. É menos específico e cartunesco que a realidade.”¹⁶ (KRICFALUSI, 2007, tradução nossa)

Após o sucesso comercial avassalador de *Branca de Neve e os Sete Anões* (EUA, 1937), os personagens com proporções humanas aos poucos se tornaram cada vez mais comuns, cada vez mais tomando o lugar dos personagens cartunescos. De acordo com Bendazzi, Walt foi muito acusado de ser o responsável por destruir a liberdade gráfica da animação, em favor de um estilo *realista*.

¹⁴ "Plausible impossible".

¹⁵ "In his excellent essay 'Disney Design', John Canemaker quotes a note written by Disney in 1935: 'The first duty of cartoons is not to picture or duplicate real action or things as they actually happen - but to give a caricature of both life and action... I definitely feel that we cannot do the fantastic things, based on the real, unless we first know the real.'"

¹⁶ "Art and animation needs to caricature life to make it's point. This kind of drawing-the stiff animation "realistic" style is an "underture". It is less specific and cartoony than reality."

É fácil perceber como têm-se dito que o ponto fraco dos filmes da Disney são sempre os personagens humanos, que tendem a ser subdesenvolvidos, como a Branca de Neve, Cinderela e o Príncipe.¹⁷ (BENDAZZI, 1994, p.65, tradução nossa)

Um dos grandes problemas, apontados por Kricfalusi, nestes personagens mais *realistas*, está na construção, na forma em que são desenhados, pois quanto mais os personagens se aproximam das proporções e feições humanas reais, mais se distanciam dos fundamentos de construção visual aprimorados pelo estúdio. Estes fundamentos giram em torno de simplicidade, formas simples e de fácil identificação, para que os animadores consigam desenhar os personagens várias vezes sem que percam suas características e proporções. As estruturas de personagens como a Branca de Neve e o Príncipe, são muito pouco específicas, tornando a tarefa de animá-los, sem que percam suas particularidades visuais, quase impossível (KRICFALUSI, 2007). É comum enxergarmos defeitos nas animações de personagens que desconsideram estes fundamentos específicos, e notamos um reflexo disso cinquenta anos mais tarde, na personagem Bela de *A Bela e a Fera* (EUA, 1991), onde seus atributos faciais (olhos, boca e nariz) alteram de tamanho e de posição durante uma mesma cena.

Uma ação natural deve ser caricaturada para se consistir uma atuação. A ação como uma coisa em si, sustém pouco interesse para uma audiência. Quando a ação, retratada graficamente, é ordenada (caricaturada), ela se torna uma nova forma de atuação.¹⁸ (GRAHAM 1940, p.12 *apud* BENDAZZI, 1994, p.65, tradução nossa)

Apesar do grande desafio de animar personagens com dimensões *realistas*, a Disney parece ter encontrado um equilíbrio na década de 1950. A construção visual da personagem Alice de *Alice no País das Maravilhas* (EUA, 1951), ainda que

¹⁷ "It is easy to see how the weak point of Disney's movies has always been said to be the human characters which tend to be underdeveloped, such as Snow White, Cinderella, and the Prince."

¹⁸ "A natural action must be caricatured to constitute acting. Action as a thing itself has little sustaining interest for an audience. When action, portrayed graphically, is ordered (caricatured) it becomes a new form of acting."

desafiadora, é mais funcional. Entretanto, essa estética foi reutilizada posteriormente em diversos personagens do estúdio, como Wendy de *Peter Pan* (EUA, 1953), Aurora de *A Bela Adormecida* (EUA, 1959), Penny de *Bernardo e Bianca* (EUA, 1977), Ariel de *A Pequena Sereia* (EUA, 1989) e até mesmo em personagens derivativos de outros estúdios, como Ana Maria de *Todos os Cães Merecem o Céu* (Don Bluth, EUA, 1989). O *design* destas figuras humanas são puramente construções, sem muita variação individual em suas particularidades, e é raro encontrar personagens disneyanos que não repitam esta mesma fórmula.



Figura 5: A mesma estrutura de construção das protagonistas femininas nos anos 1950. Fonte: *Alice no País das Maravilhas* (EUA, 1951); *Peter Pan* (EUA, 1953).

É evidente que esta repetição sempre foi uma estratégia consciente, visando uma unidade estética que representasse uma identificação imediata com os personagens do estúdio.

[...] esta é uma tendência de olhar para a 'Disney' - o homem, o estúdio, a marca - como uma estrutura institucional que funciona como uma pré-condição para o filme, sugerindo que uma audiência já "conheça" o filme, sem ter inteiramente o

'lido'.¹⁹ (WELLS, 2002, p.86 *apud* HERNÁNDEZ-PÉREZ, 2016, p.308, tradução nossa)



Figura 6: O design do tigre *Shere Khan* em *Mogli - O Menino Lobo* (EUA, 1967) à direita e a proposta de reutilização na concepção visual de personagem em *Bedknobs and Broomsticks* (EUA, 1971) à esquerda. Fonte: Deja View, 2012; *Mogli - O Menino Lobo* (EUA, 1967).

Tem algo que eu quero que você aprenda aqui. Este é o estúdio Walt Disney. Se você está pensando em fazer crescer seu próprio nome, então é melhor você sair daqui agora, por que a única coisa que nós estamos vendendo aqui é “Walt Disney”. Não por que sou eu. Mas por que este é o nome que foi dado para o estúdio.²⁰ (Walt Disney citado em Anderson and Anderson, 2005, p.104 *apud* HERNÁNDEZ-PÉREZ, 2016, p.298, tradução nossa)

Walt Disney se preocupava primordialmente com a qualidade de seus filmes, não necessariamente se atentava para o lucro, mas acreditava que deveria empenhar-se com a resposta do público para com suas obras. Quando falamos de animação, Walt Disney não tinha problema em pedir para refazer ou simplesmente descartar cenas que custaram meses (ou até anos) de trabalho dos animadores, caso achasse necessário. Para atingir a qualidade que almejava, ele investiu incessantemente em situações que acreditava serem essenciais para a encenação

¹⁹ “... this is a tendency to view ‘Disney’ – the man, the studio, the brand – as an institutional structure which operates as a pre-condition to the film, suggesting that an audience may already ‘know’ the film, without having wholly ‘read’ it.”

²⁰ “I have something that I want you to learn here. This is the Walt Disney Studio. If you’re thinking of making a name for yourself, then you’d better get the hell out of here now, because the one thing we are selling here is ‘Walt Disney.’ Not because it’s me. But because that’s the name for the Studio.”

e visualidade nos filmes. Entretanto, teve que criar estratégias para balancear esse alto investimento e economizar onde podia (THOMAS & JOHNSTON, 1981).

Uma dessas estratégias era reutilizar os *designs* para poder reaproveitar animações antigas em filmes diferentes, mas o que era uma tática econômica, se tornou um vício estético característico do estúdio. Floyd Norman²¹ atribui esta tática ao diretor e supervisor de animação Wolfgang Reitherman²², que preferia repetir algo que já havia funcionado anteriormente, do que arriscar fazer algo novo (MACQUARRIE, 2015). A reutilização se intensificou no início dos anos 1970, quando os diretores se viram pressionados pelas estratégias executivas de redução de custos em filmes de longa-metragem para cinema, quando comparados com o sucesso comercial da animação econômica televisiva do período.



Figura 7: Mesmo *design* e animação reutilizados em personagens diferentes.

Fonte: *Mogli - O Menino Lobo* (EUA, 1967); *Robin Hood* (EUA, 1973).

Na segunda metade da década de 1970, Frank Thomas e Ollie Johnston, dois dos notórios “nove animadores” mais experientes da Disney, lançaram o livro

²¹ Floyd Norman foi um animador da Disney a partir de 1956.

²² Wolfgang Reitherman foi um dos principais animadores da Disney, conhecido por ser um dos “nove animadores” supervisores do estúdio.

The Illusion of Life: Disney Animation (Hyperion, 1981), onde no capítulo 3, descrevem os 12 fundamentos aprimorados pelo estúdio, nomeados e listados como “os princípios da animação”²³ (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p.47). A Disney exerceu e desenvolveu durante muitos anos a excelência da maior parte destes fundamentos, contudo o princípio “apelo visual” (Appeal) foi muito pouco explorado, e discutido superficialmente. Por ser algo subjetivo, “apelo visual” é um princípio muito difícil de se definir se compararmos com outros princípios como “desenho volumétrico” (Solid Drawing), que se trata de algo prático e direto (KRICFALUSI, 2008).

Eu penso que o próprio fato da Disney ter uma quantidade tão limitada de *design* de personagens é uma evidência de como é difícil alcançar o apelo visual em primeiro lugar.²⁴ (KRICFALUSI, 2008, tradução nossa)

Para os animadores da Disney, apelo tem a ver com um certo magnetismo visual que cativa a atenção do espectador. A abordagem visual dos personagens de Fred Moore por muitos anos foi considerada a perfeição do que se acreditava ser apelo, e apesar de ter domínio sobre o que fazia, ele mesmo dizia ser algo mais intuitivo e subjetivo (THOMAS & JOHNSTON, 1981).

Um dos principais motivos que impediu o desenvolvimento desse conceito no estúdio era a maneira que Walt Disney conduzia seus funcionários. Ele era um chefe temperamental e muito difícil de agradar, o que gerava certo receio na atitude de seus empregados. Quando algum animador fazia algo que o satisfazia, esta coisa era tomada como modelo e passava a ser reproduzida incessantemente, e a liberdade para que os artistas colocassem suas personalidades nos filmes era praticamente nula, a não ser que o próprio Disney se agradasse pessoalmente do trabalho de alguém. Esta conduta gerou insatisfação em vários artistas, fazendo com que deixassem o estúdio, como Jules Engel²⁵, que passou a trabalhar para

²³ "The principles of animation."

²⁴ "I think the very fact that Disney has such a limited repetitive amount of character designs is evidence of how hard it is to achieve appeal in the first place."

²⁵ Jules Engel foi um artista e animador americano, conhecido pelos seus curtas abstratos e por ter trabalhado na Disney e na UPA.

UPA²⁶, pois se incomodava com a falta de liberdade estética que havia na Disney (KRICFALUSI, 2010; ENGEL, 2017).

Nós realmente não pensamos em diretores quando se trata de Disney, porque ele mesmo era a personalidade dominante no estúdio. Ele tinha diretores com certeza, mas eles normalmente não tinham muita liberdade para realizar seus próprios estilos e visões de mundo nos filmes. Era tudo uma questão de questionar 'O que Walt faria?'²⁷ (KRICFALUSI, 2010, tradução nossa)

Walt Disney era muito perspicaz e tinha um senso para relações públicas que o auxiliaram em sua trajetória. Maureen Furniss reserva um espaço em seu livro *Art in Motion: Animation Aesthetics* (John Libbey, 1998) para descrever algumas das estratégias políticas de Disney para promover a estética de seu estúdio. O objetivo dele era, simplesmente, alcançar uma superioridade técnico-artística na animação comercial que virasse referência na indústria. E para grande parte de seu público, não só o fez, como restringiu outras possibilidades diferentes de estética no cinema de animação da indústria norte-americana de entretenimento. O estilo Disney para muitos de seus admiradores, era e ainda é o único possível (BENDAZZI, 1994).

²⁶ UPA foi um estúdio americano de animação, ativo desde 1930 até meados de 1970.

²⁷ "We don't really think about directors when it comes to Disney, because he himself was the dominant personality in the studio. He had directors for sure, but they didn't normally have a lot of freedom to paint their personal styles and worldviews into the pictures. It was all a matter of second-guessing 'What would Walt do?'"

2 - O DESIGN ANIMADO DE WARD KIMBALL

Em 1937, a Disney estava nos estágios iniciais da produção de seu novo filme *Pinóquio* (EUA, 1940), e o jovem animador Milt Kahl, em uma reunião, criticou o *design* do protagonista, de Fred Moore, dizendo que faltava apelo visual ao boneco de madeira, e que conseguiria fazer um trabalho mais interessante. Apesar de ser debochado por outros funcionários, Kahl voltou para sua mesa de desenho, fez sua versão de Pinóquio, que agradou muito a Walt Disney, o qual acabou lhe concedendo o cargo de animador supervisor do personagem principal do longa (DEJA, 2016). Este momento marcou o início do declínio da carreira de Fred Moore e a ascensão de Milt Kahl como a nova aspiração estética para os animadores do estúdio.

Devido a excepcional habilidade no desenho, Milt Kahl foi ganhando muita importância dentro da Disney, e Walt se aproveitou das qualidades do artista, que logo se tornou o desenhista mais importante do estúdio (DEJA, 2016). Respeitado por todos os animadores, agora Kahl era quem aconselhava o desenho dos colegas. Mas enquanto o estúdio caminhava para uma estética, tanto visual como cinética, calcada no realismo e inspirada no estudo do movimento de humanos e animais em filmes de captura direta, havia um animador, em posição de importância no estúdio, que constantemente ia de encontro a este padrão estético: Ward Kimball.

A excentricidade e sarcasmo são características que permeiam o trabalho de Kimball, assim como refletem sua personalidade (CANEMAKER, 2001). Segundo o ex-supervisor de animação da Disney dos anos 1990, Andreas Deja, Ward Kimball era hilário. A maior parte de seu trabalho diferia de seus colegas, porque ele parecia

ter uma necessidade de sempre se reinventar e fazer coisas novas para que não ficasse entediado (DEJA, 2011).

Entre os trabalhos mais famosos de Kimball estão o Grilo Falante de *Pinóquio* (EUA, 1940), o grupo de corvos em *Dumbo* (EUA, 1941), a sequência da música tema dos Três Caballeros em *Você já foi à Bahia?* (EUA, 1944), o gato Lúcifer e os ratinhos em *Cinderela* (EUA, 1950), e vários personagens em *Alice no País das Maravilhas* (EUA, 1951), como o Gato de Cheshire, o Chapeleiro Maluco, a Lebre de Março e os gêmeos Tweedledee e Tweedledum.

Originário do estado de Minnesota (EUA), Ward Kimball foi contratado pela Disney em 1934, inicialmente trabalhando como intervalador²⁸ de desenhos para animação. Após alguns meses, a habilidade de Kimball chamou atenção do animador sênior Ham Luske²⁹, que o promoveu a animador assistente sob sua supervisão. Como animador assistente, ele começou a aprender os fundamentos da animação fazendo pequenas ações secundárias concedidas por Luske. Segundo Kimball, este foi um momento muito importante para sua carreira (CANEMAKER, 2001).

O primeiro trabalho de Ward Kimball como animador, a ganhar notoriedade entre os artistas do estúdio, foi no curta-metragem *Woodland Café* (EUA, 1937). Kimball era trompetista, e suas habilidades como músico o levaram a trabalhar com personagens que eram instrumentistas ou que exigiam uma certa musicalidade em suas atuações (CANEMAKER, 2001). Os grilos de *Woodland Café*, provavelmente foram os primeiros deste tipo. Demonstrando uma habilidade notável como animador, e experimentações que presumivelmente ajudaram o estúdio a desenvolver os famosos princípios da animação, estes grilos, diferente da maioria dos outros insetos deste filme, demonstraram as ideias progressistas de Kimball. Nas cenas em que animou, suas noções de *design* impulsionam o movimento

²⁸ Intervalador é um ofício dentro dos estúdios de animação, que tem como função criar desenhos intermediários para preencher a ação anteriormente desenvolvida pelo animador.

²⁹ Ham Luske foi um dos principais animadores da Disney na década de 1930.

complexo e ritmado dos personagens, exagerando as poses e utilizando compressão e estiramento propositalmente em excesso.

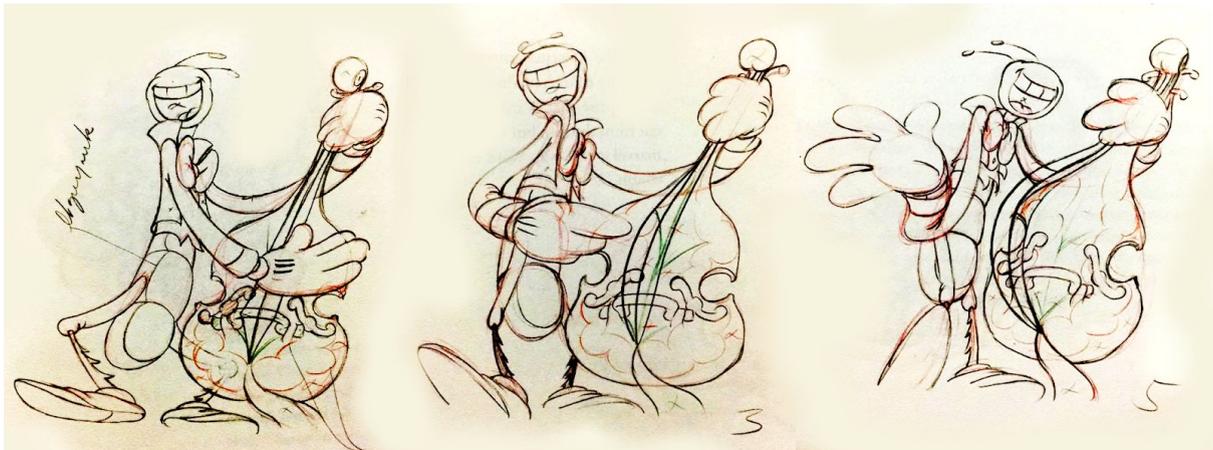


Figura 8: grilo tocando contra-baixo exercita movimento ousado com as mãos, em cena atribuída ao animador Ward Kimball. Fonte: DEJA, 2016..

Em 1937, Kimball estava decepcionado com o estúdio, e prestes a pedir demissão, pois duas sequências em que animou para o longa *A Branca de Neve e os Sete Anões* (EUA, 1937) haviam sido removidas do corte final do filme. A sequência musical em que supervisionou os anões tomando sopa, assim como outra cena em que os anões construíam a cama para Branca de Neve, foram consideradas desnecessárias para o desenvolvimento do enredo. Não pela qualidade da animação, mas porque Walt Disney percebeu que as sequências estavam arrastando o ritmo da história, o que poderia comprometer o sucesso do primeiro longa-metragem do estúdio. Receoso, resolveu não arriscar e as tirou da edição final do filme. No entanto, ao conversar posteriormente com Disney, o qual reconheceu o esforço notável do animador com as sequências editadas, Kimball foi convencido a ficar no estúdio para desenvolver o *design* e supervisionar a animação de um personagem muito importante para o próximo filme do estúdio, o Grilo Falante em *Pinóquio* (EUA, 1940) (CANEMAKER, 2001; DEJA, 2016).

Apesar de empolgado com sua nova tarefa, ele teve muita dificuldade para agradar Disney com o *design* do Grilo. Inicialmente, tentou desenvolver visuais para

o personagem que o caracterizassem como um grilo, mas foram todos reprovados por serem considerados não atrativos. Segundo Kimball, a maior dificuldade de elaborar o design do inseto, devia-se aos seus atributos que normalmente são qualificados como repugnantes. Após aproximadamente quatorze versões reprovadas, Kimball finalmente chegou em um resultado satisfatório para Walt Disney. Sem qualquer semelhança com um grilo real, o *design* do ajudante de Pinóquio mais parece um homenzinho com cabeça em formato de ovo, sem orelhas e sem nariz, e o público só aceita que o pequeno sujeito é um grilo por que os outros personagens dizem que ele é (DEJA, 2015).

Mesmo com o descontentamento para com o *design* de seu personagem, Ward Kimball empenhou-se na construção do movimento e em poses inventivas para criar um personagem cativante para o público. Avaliado por muitos como o melhor trabalho de Kimball, o Grilo Falante se tornou um ícone do estúdio e da história da animação norte-americana (CANEMAKER, 1995; DEJA, 2016). No entanto, se compararmos com seus outros trabalhos, tanto nos anteriores como posteriores, observamos um Kimball muito mais contido e resguardado aqui, apostando na sutileza das ações, embora elaborando sequências de extrema complexidade e demonstrando sua inquestionável e exímia habilidade como animador (DEJA, 2016). Contudo, Kimball não explora ao extremo o potencial exagero das poses deste personagem. Um exemplo disto é no início do filme, quando o Grilo, querendo dormir, se irrita com todo o barulho que há na casa e grita: “Silêncio!”. A pose extrema desta cena, apesar de muito bem concebida, é provavelmente a mais exagerada do filme e ainda assim não representa o potencial do *design* que Ward kimball exibiria no trabalho com personagens posteriores.



Figura 9: A pose exagerada do Grilo Falante à esquerda ainda era contida em relação aos futuros trabalhos de Ward Kimball. Fonte: *Pinóquio* (EUA, 1940)

Embora se tratando de um trabalho com muitas limitações criativas, principalmente no design, o Grilo Falante conseguiu expressar muito da personalidade de Kimball, especialmente na sequência musical *Give a Little Whistle*. Observamos muito de sua autenticidade na estética do movimento, nas poses e expressões faciais do personagem. Além disso, algumas proporções e características faciais do personagem são típicas do próprio Kimball, como o tamanho da boca e sua distância entre o nariz, as marcas exageradas entre a bochecha e as extremidades laterais da boca, traços que viriam a se repetir em outros de seus *designs* posteriores, revelando o caráter autoral que imprimia em suas obras.



Figura 10: A similaridade visual inequívoca entre os rostos de personagens criados e animados por Kimball nos anos 1950. Fonte: *Alice no País das Maravilhas* (EUA, 1951); *Cinderella* (EUA, 1950).

Observando a obra de Kimball, com clareza enxergamos a influência do trabalho desenvolvido por seu colega Fred Moore (principalmente no design do Grilo Falante, o qual se assemelha muito ao de Mickey Mouse). Os dois animadores eram bem próximos e dividiram vários trabalhos juntos. Entretanto, devido aos problemas de alcoolismo de Moore, em diversos momentos Kimball teve de exercer grande parte da função do colega (PONTI, 2011).

Em produção posterior, ao animar o protagonista de *Reluctant Dragon* (Disney, 1941), Kimball parece ter encontrado sua zona de conforto: um dragão excêntrico e satírico que, ao invés de feroz, gosta de tocar flauta com pequenos pássaros e escrever poesia (PONTI, 2011). Neste personagem, o animador demonstrou sua aptidão para a comédia elaborando sequências que geraram gargalhadas nos outros artistas do estúdio (CANEMAKER, 2001).

Já em *Dumbo* (Disney, 1941), as ideias imaginativas de Kimball começam a se manifestar de formas não convencionais, incomodando algumas pessoas do estúdio. Na sequência musical “When I See an Elephant Fly”, a dança dos corvos é repleta de poses impossíveis, anatomicamente falando. Um exemplo é quando dois corvos unem suas silhuetas enquanto dançam, aparentando somente duas pernas ao invés de quatro. (DEJA, 2016).

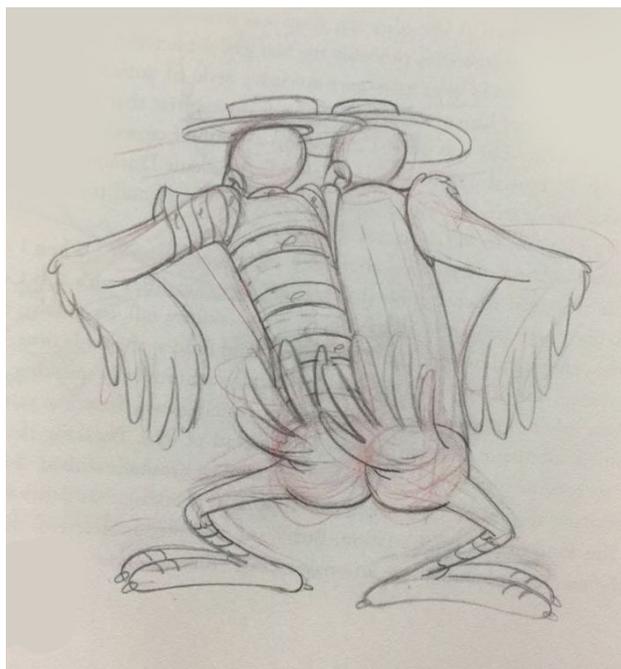


Figura 11: Poses de corvos siameses dançando, esboçando movimentos sincronizados que seriam revisitados com dinâmica similar em Tweedledee e Tweedledum. Fonte: DEJA, 2016.

As ideias progressistas de Kimball eram frequentemente mal-compreendidas pelos outros funcionários do estúdio, e John Canemaker cita algumas situações em que, por pouco, seu trabalho não foi descartado. Ward Kimball acreditava no potencial que a simplicidade no movimento tinha a oferecer, e foi precursor de estratégias e brincadeiras gráficas, que seriam comumente utilizadas anos à frente em movimentos mais econômicos e sintéticos na animação de personagem. O que normalmente passaria a ser chamado de animação limitada, Kimball preferia denominar de “animação estilizada”³⁰ (CANEMAKER, 2001, p.83).

Estas estratégias e brincadeiras gráficas do animador, evoluíram e culminaram na ação ousada e dinâmica dos Três Caballeros em *Você já foi à Bahia?* (EUA, 1944). A sequência da música tema do filme é sem dúvida uma das mais importantes de toda a obra de Kimball. Nela, a coreografia de Pato Donald, Zé Carioca e Panchito, está perfeitamente sincronizada com a música e repleta de piadas visuais. Ao final da canção, enquanto Panchito permanece em uma pose praticamente estática cantando uma nota que parece ser infinita, Donald e Zé

³⁰ “stylized animation”

Carioca fazem de tudo para interrompê-lo. E nisso, os dois personagens saem da tela correndo por um lado e reaparecem pelo outro, caem para baixo da tela e reaparecem pelos lados, fazendo todo tipo de coisas impossíveis, potencializada pela velocidade da ação. A cena foi incompreendida pelo diretor Clyde Geronimi³¹, que solicitou alterações por conter vários erros de continuidade. Porém, Walt Disney gostou muito da cena e impediu que qualquer alteração fosse feita (CANEMAKER, 2001).

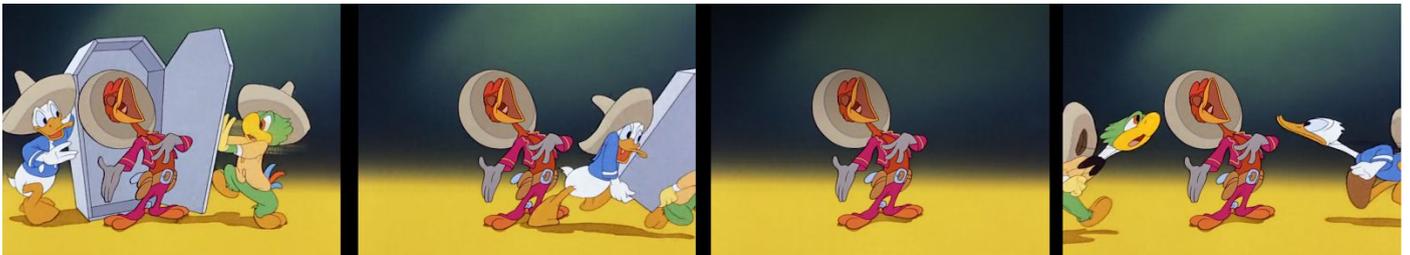


Figura 12: trechos de ousadia cinética e transgressão de continuidade, em sequência animada por Kimball, que ressalta a economia da pose-síntese de Panchito praticamente estática ao centro com a dinâmica de velocidade de Donald e Zé Carioca, os quais saem à direita no fotograma 2, mas retornam em lados diferentes no fotograma 4. Fonte: *Você já foi à Bahia?* (EUA, 1944)

“Esta é a única animação que já fiz que não tenho nenhuma crítica”, disse Kimball em 1973 (CANEMAKER, 2001, p.83). Cômica, surreal e amalucada, esta sequência certifica a autoridade de Ward Kimball como um transgressor do movimento suave e da continuidade visual disneyana, em favor de uma dinâmica alucinante na ação dos personagens. Aqui, o entretenimento torna-se o motor da animação em detrimento da narrativa convencional conduzida pelos personagens. Não por acaso, a sequência se transformou em um dos marcos cinéticos da história da animação norte-americana.

A união improvável de dois animadores com ideologias opostas na animação de um filme, é algo que merece ser mencionado. Conhecidos por serem rivais dentro da Disney, Ward Kimball e Milt Kahl unem forças em *Melody Time* (EUA, 1948), para dividir a animação de um personagem: Pecos Bill (PONTI, 2011). As

³¹ Clyde Geronimi foi um diretor de animação americano-italiano, conhecido por seus trabalhos na Disney.

filosofias da animação de Kimball se contrapunham com as de Kahl: enquanto Milt Kahl prezava por uma estética de movimento plausível e mais naturalista em suas animações, Kimball buscava ser inventivo e experimentar com os personagens, não necessariamente se atendo à verossimilhança com o movimento articulado anatomicamente. Apesar das divergências ideológicas, a qualidade resultante desta união é inegável: o *design* de Pecos Bill se mantém sólido e muito bem animado durante o filme inteiro (DEJA, 2016).

A história exagerada e extravagante de Pecos Bill encaixou-se perfeitamente para Kimball. E embora estivesse trabalhando com Milt Kahl, o qual tinha opiniões fortes e imponentes sobre *design* de personagem, é inegável a impressão digital de Kimball na construção visual de Pecos Bill. É possível observar inclusive, traços das próprias feições faciais de Kimball, como se o personagem fosse quase uma caricatura dele próprio.



Figura 13: Ward Kimball à esquerda, em foto publicitária para a divulgação do estúdio, e sua criação à direita: Pecos Bill, uma clara alusão à caricatura do próprio Kimball. Fonte: Deja, 2016; *Melody Time* (EUA, 1948).

Já *Cinderela* (EUA, 1950) estabeleceu o retorno da Disney para os longas de animação, assim como uma reiteração da estética para o realismo no movimento de personagens humanos, iniciada com *Branca de Neve*. Walt Disney insistiu para que

os animadores usassem filmagens de referência na animação dos personagens humanos, para salvar tempo e dinheiro, uma vez que se vivenciava uma crise econômica internacional, fruto dos destroços causados pela Segunda Guerra Mundial (CANEMAKER, 2001). Neste filme, Kimball foi designado para desenvolver o gato Lúcifér e o grupo de ratinhos. Os outros animadores criticaram muito o *design* de Kimball para o gato, por considerarem muito cartunesco e distante da estética do resto dos personagens (além de não gostarem do fato de Kimball estar se divertindo em animações mais criativas enquanto eles tinham que se ater ao movimento naturalista das filmagens) (PONTI, 2011).

O contraste existente entre os designs dos personagens humanos e os concebidos por Kimball é nítido. E o animador parece fazer questão de deixar esse contraste ainda mais evidente, exagerando no movimento e elaborando brincadeiras visuais a partir desta discrepância estética. Um exemplo clássico, dissecado pelo professor Antônio Fialho (2013, p. 216) em sua tese *A Experimentação Cinética de Personagem*, é quando Lúcifér sobe as escadas correndo em busca de sua presa, de forma completamente absurda anatomicamente falando, ao lado de Cinderela, com movimento estritamente realista, evidenciando este contraste no *design* a partir de uma piada visual.



Figura 14: Estética de movimentos contrastantes entre protagonista e Lúcifér demonstra liberdade artística de kimball em longa-metragem de movimentos humanos naturalistas. Fonte: Figura 108 (FIALHO, 2013, p. 216).

Alice no País das Maravilhas (EUA, 1951) representa um momento de alta relevância do trabalho de Ward Kimball no estúdio. O filme possui diversos personagens desenvolvidos por ele como o Chapeleiro Maluco, a Lebre de Março, o Gato de Cheshire, a Morsa, o Carpinteiro e os gêmeos Tweedle-dee e Tweedle-dum. É interessante reparar que, neste mundo, mesmo os personagens humanos são absolutamente diferentes do design da personagem Alice, que tem seu visual formulado pelas proporções femininas do estúdio (ver figura 5, p.20) e o movimento novamente muito calcado em referências de filmagens de uma atriz real. Diferente de *Cinderela* (EUA, 1950), neste caso observamos um contraste proposital, inerente ao conto original, para diferenciar a personagem Alice do resto dos personagens deste mundo surreal que é o País das Maravilhas. Neste mundo, cada personagem é mais maluco que o anterior, e segundo Kimball “o filme acabou se tornando um show de *Vaudeville*”³² (CANEMAKER, 2001, p.113, tradução nossa). Um comentário que não deve ser visto como algo negativo, visto a paixão de infância de Kimball pelas peças teatrais *Vaudeville*, e a grande influência delas em seu trabalho.

É possível constatar o carimbo da personalidade de Kimball em diversos personagens deste longa, tanto no *design* como na maneira em que se movem, atuam e se relacionam com os outros personagens. Ao contrário da maioria dos filmes da Disney, em que os personagens se manifestam de forma sincera, genuína e verdadeira (THOMAS & JOHNSTON, 1981), no País das Maravilhas a idiossincrasia dos personagens é caricata e pouco verossímil com a realidade.

Ao contarem uma história para Alice, os gêmeos Tweedle-Dee e Tweedle-Dum se movem de maneira absurda, como se seus corpos fossem balões d’água. Embora em alguns momentos respeitando as leis da física, pressupostas nos 12 princípios da animação de Thomas e Johnston, Kimball transgride várias destas regras nesta sequência com os gêmeos. Ao narrar a história da Morsa e o Carpinteiro, Tweedledum cantarola a frase “The sun was shining on the sea, shining

³² “Kimball comments that the film ‘turned out to be a *vaudeville* show’.”

with all his might”. E durante a frase, vários movimentos simultâneos acontecem: seu corpo flutua no ar com uma sugestão de movimento similar ao de um balão cheio d’água, enquanto as poses de seus braços e mãos estão sincronizados com a música. Porém suas pernas produzem movimentos articulados ilógicos e criativos.



Figura 15: Personagem flutua como balão d’água enquanto suas pernas constroem movimentos ilógicos. Fonte: *Alice no País das Maravilhas* (EUA, 1951).

Na última imagem, em uma pose acomodada do personagem (Figura 15, último fotograma), notamos como as poses anteriores são exageradas diante desta. É importante dizer que este exagero é propositalmente elaborado de forma explícita pelo animador, para constituir a visualidade cômica do personagem.

Além do design e comportamentos característicos de Kimball, Tweedledee e Tweedledum produzem sons cômicos peculiares de programas de comédia, similar aos percebidos nos filmes de *Os Três Patetas*³³, que costumam se repetir em outros trabalhos do animador, como na sequência animada dos Três Caballeros em *Você já foi à Bahia?* (EUA, 1944).

Outra sequência de *Alice* que vale ser referenciada, é a amalucada *Mad Tea Party*. Nesta festa maluca do chá, festejada por personagens como o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março, nada faz sentido e nada é levado a sério, entretanto Alice se esforça continuamente para entrar em senso com os novos companheiros. Esta sequência é repleta de piadas visuais, como quando a Lebre de Março pede somente meia xícara de chá, enquanto corta a xícara ao meio, que é preenchida normalmente.

³³ Os Três Patetas foi um grupo americano de produções audiovisuais cômicas Vaudeville, em ativa de 1922 até 1970.



Figura 16: Lebre de Março corta xícara ao meio para beber chá, em outro design característico de Kimball. Fonte: *Alice no País das Maravilhas* (EUA, 1951).

Todas essas brincadeiras gráficas realizadas por Ward Kimball, certamente rompiam com as regras da lógica a favor de maximizar o entretenimento (DEJA, 2016), possibilitada obviamente pela temática surreal do filme.

Pudemos contemplar características gráficas nos personagens de Kimball que se repetem, tanto neste filme como em outros, reincidindo muitas vezes uma abordagem visual mais chapada de alguns atributos da face, como os olhos bidimensionais, por exemplo. Embora fundamentando-se na estrutura de construção visual desenvolvida por Fred Moore, em alguns aspectos, Kimball propôs uma visão particular em seu *design* para personagens de animação, incrementando suas ideias nestes, e transmitindo sua filosofia artística dentro dos filmes da Disney.

Algumas destas características visuais que se repetem no *design* de personagens de Ward Kimball são:

- Olhos particularmente redondos, com pupilas pequenas, e que não sugerem tridimensionalidade, como habitualmente nos demais personagens do estúdio. No *design* de Kimball, os olhos e as sobrancelhas, na maioria das vezes, se apresentam conectados um no outro;



Figura 17: a face dos personagens de kimball é construída com sobrancelhas conectadas e olhos muito próximos entre si, sugerindo bidimensionalidade. Fonte: *Alice no País das Maravilhas* (EUA, 1951).

- Estrutura primária do nariz arredondada, normalmente bem próximo aos olhos (ver Figura 17, p.38 e Figura 20, p.39);
- Boca comumente grande e expressiva. O personagem que Kimball mais abusou da expressividade da boca foi no chefe dos índios em *Peter Pan* (1953) (DEJA, 2016);

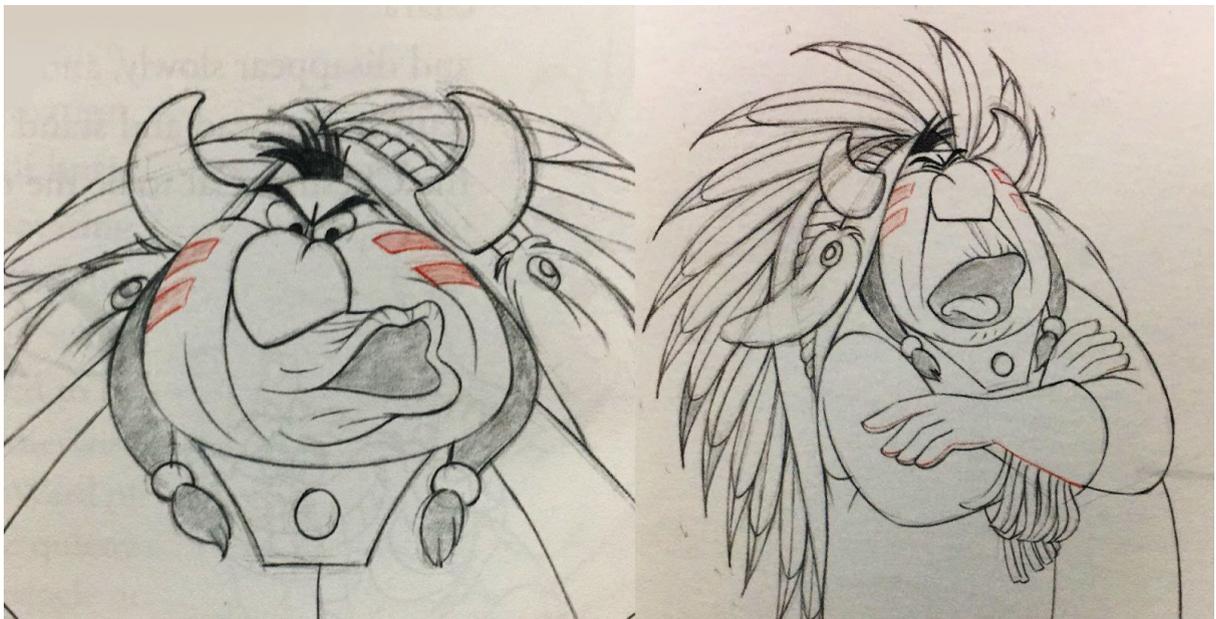


Figura 18: A proporção da boca dos personagens de kimball tende a ser expressiva e exagerada ao longo da face. Fonte: DEJA, 2016.

- As marcas exageradas no rosto, consequentes da flexibilidade entre a boca e a bochecha são bastante características e recorrentes em seus personagens;



Figura 19: As linhas da face, conectando o nariz à boca são quase uníssonas nos personagens de Kimball. Fonte, da esquerda para a direita: *Melody Time* (EUA, 1948), *Pinóquio* (EUA, 1940) e *Alice no País das Maravilhas* (EUA, 1951).

- Assim, a proporção em que Kimball dispõe todos estes atributos faciais é algo que igualmente se repete. Podemos traçar esta proporção e observar como ela é aplicada em vários de seus personagens.

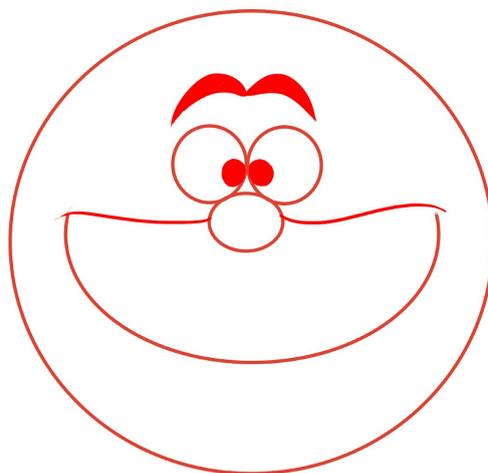


Figura 20: Base proporcional reiterativa dos atributos faciais encontrada no design de personagem de Ward Kimball. Fonte: Elaborada pelo autor.

Na tentativa de reproduzir esta fórmula de Ward Kimball, percebemos nitidamente a semelhança com a estrutura apresentada no *design* dos personagens Tweedledee e Tweedledum. Pode-se, assim, presumir que estes sejam as figuras que representam mais claramente a estética visual dos personagens de Kimball

Embora Kimball se utilizasse de uma certa fórmula particular para a criação de seus personagens, brincava com as medidas e proporções das características destes, elaborando construções visuais únicas e que refletiam sua personalidade singular. Frequentemente contrastando com o padrão visual similar dos personagens da Disney, que os outros animadores normalmente seguiam à risca, Kimball amadureceu seu próprio nicho criativo e particular dentro do universo dos filmes da Disney.

Walt Disney conhecia a aptidão de seus animadores e sempre os colocava para trabalhar onde pudesse tirar o melhor de cada um deles, embora nem sempre em concordância com o desejo desses artistas. Marc Davis e Milt Kahl se queixavam de Kimball sempre poder trabalhar com personagens caricatos e divertidos, enquanto eles tinham que animar os personagens mais *realistas* (DEJA, 2016). No entanto, eles se esquecem que Ward Kimball sempre teve um temperamento excêntrico, o que culminava numa inclinação natural para a comédia. Por isso mesmo, ele era normalmente designado para desenvolver personagens desta natureza.

A boa relação que Kimball tinha com seu chefe, certamente influenciou na liberdade criativa que lhe era concedida. Walt Disney admirava de tal maneira o trabalho de Kimball (não só como animador, mas como pintor e também como músico) que certa vez disse ser a única pessoa que trabalhava para ele a qual considerava um gênio (declaração que viria trazer várias inimizades para Kimball) (CANEMAKER, 2001, p.85 e 86). Além disso, os dois compartilhavam interesses em comum, como uma enorme paixão por locomotivas. Canemaker relata uma viagem que Walt Disney fez para descansar do estresse do trabalho, e para a surpresa de

Kimball, seu chefe o convidou para viajar com ele. Visto que Disney tinha uma relação estritamente profissional com seus empregados, e que tirar folga do trabalho era algo muito incomum para ele (CANEMAKER, 2001, p.110), pode se dizer que Ward Kimball estava em uma posição privilegiada perante os outros artistas do estúdio.

No entanto, os personagens dos longas para cinema da Disney foram se tornando cada vez mais *realistas* e o espaço para a estética cartunesca de Kimball tornou-se escasso. Em *A Dama e o Vagabundo* (Disney, 1955), o animador acreditou que seu trabalho encaixaria bem nos Gatos Siameses, mas sua versão animada dos gatos foi descartada, considerada muito amalucada e fora dos padrões mais naturalistas desejados para o filme. A saída de Kimball de *A Dama e o Vagabundo* marcou sua retirada dos longas de animação da Disney³⁴ (PONTI, 2011).

Claramente, Ward Kimball nunca se encaixou muito bem no estilo padrão Disney (tanto visual como de estética narrativa) e para muitos, teria sido melhor sucedido em outros estúdios como Warner Bros. ou UPA (CANEMAKER, 2001). Jules Engel alega em sua entrevista para o canal do YouTube, *Web of Stories*, que qualquer estúdio estaria de portas abertas para Kimball, e que ele deveria ter saído da Disney, onde em sua opinião não o tratavam como deveriam. Engel também menciona o fascínio de Kimball pelo trabalho gráfico que era desenvolvido na UPA, e que algumas vezes o animador questionou seu chefe do por quê não faziam aquele tipo de estética na Disney (ENGEL, 2017).

Apesar da desaprovação de seu chefe, Kimball decidiu arriscar quando dirigiu os curtas *Adventures in Music: Melody e Toot, Whistle, Pluck, and Boom* (Disney, 1953) para um estilo visual muito similar ao da UPA (CANEMAKER, 2001). “Nas premiações da Academia, Ward estava sentado do meu lado. Ele estava suando, dizendo que se o filme não ganhasse a premiação, Walt nunca mais falaria com ele

³⁴ Embora Kimball tenha dirigido a animação de *Bedknobs and Broomsticks* (Disney, 1971), alguns anos mais tarde.

de novo. Com sorte, o filme recebeu o prêmio de melhor animação”³⁵ (ENGEL, 2017, tradução nossa).



Figura 23: Curta-metragem premiado de kimball aproximou-se do grafismo bidimensional do estúdio UPA. Fonte: *Toot, Whistle, Pluck, and Boom* (Disney, 1953)

Mas Ward Kimball não gostava da comparação de seus trabalhos com os do estúdio: “Eu fui acusado de imitar a UPA”³⁶ ele disse. Mas ele admirava a UPA e acreditava que eles confirmavam suas ideias sobre como a animação deveria ser, visualmente e cineticamente (CANEMAKER, 2001, p.115).

Por fim, pode-se considerar a série *Man in Space* como o trabalho de animação de Kimball que provavelmente foi o último a transparecer suas ideias como gostaria. Para Kimball, este foi o “ponto alto de criatividade”³⁷ de sua carreira (CANEMAKER, 2001, p.117). Walt Disney o concedeu uma enorme liberdade criativa, experimentada por poucos artistas no estúdio. Nestes três programas de

³⁵ “[...] I was sitting next to Ward at the academy, and he was sweating because if that film would not win awards, Walt would never speak to him again. Luckily, the film won the best award ever for animation.”

³⁶ “I got accused of imitating UPA’, [...]”

³⁷ “Kimball called the space series ‘the creative high point of my career’.”

animação para televisão, Kimball pôde exercer grande parte de sua filosofia e experimentar com suas idéias de animação econômica e estilizada (CANEMAKER, 2001).

O fim da carreira de Ward Kimball na Walt Disney ocorreu na década de 1970 devido a um desentendimento com o estúdio, que tinha muita dificuldade em controlar os anseios criativos do animador. Embora tenha se reconciliado com a Disney com o passar dos anos, Ward Kimball agora já havia se aposentado da animação e faleceu em 8 de Julho de 2002, aos 88 anos de idade (PONTI, 2011).

3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao pesquisar sobre artistas que tiveram a façanha de deixar sua marca registrada no universo da animação, mais especificamente na elaboração visual de seus personagens, encontramos vários que se destacaram, mesmo exercendo sua carreira em um estúdio centralizador como a Disney. Contudo, ao estudar a obra de Ward Kimball, percebemos alguns pontos interessantes que o difere dos demais.

Ele foi um representante tanto da velha, como da jovem guarda de animadores. Não somente por ter trabalhado em uma das primeiras décadas da história da animação norte-americana, mas por seu trabalho ser fortemente influenciado pelas peças *Vaudeville*, que tanto inspiraram a primeira geração de animadores estadunidenses da história, concebendo as noções básicas da ação pantomímica em seus *cartoons* cômicos. E apesar do estúdio em que trabalhava ter praticamente abandonado a estética cartunesca em seus personagens para longa-metragem de cinema, Kimball prosseguiu insistindo em manter as raízes da animação estilizada presente em seus trabalhos.

Além disso, seu trabalho demonstra ideias ousadas na animação dinâmica de grupos de personagens (gêmeos Tweedle e Three Caballeros) e na transgressão de continuidade visual entre as cenas, privilegiando o entretenimento cênico em prol da narrativa convencional de personagem. E apesar de muitas delas terem sido incompreendidas em sua época, foram comumente utilizadas anos mais tarde, tanto em filmes para cinema, como em animações para televisão. Um exemplo disso é a ideia de fazer bom uso da animação econômica através de poses expressivas estáticas com animação secundária sofisticada dos membros móveis de personagens. Dito isso, suas ideias progressistas dialogam com outros estúdios da época, de caráter mais autoral e inventivo, como Warner Bros. e UPA (CANEMAKER, 2001).

Ainda assim, Kimball reconhecia a importância do domínio do desenho na pose que sintetizasse a personalidade para a arte do desenho animado, e utilizava

suas noções inventivas de *design* para impulsionar suas animações. “Um personagem que é engraçado de se olhar antes mesmo de ser animado, será bem mais engraçado em movimento”³⁸ (CANEMAKER, 2001, p.121, tradução nossa).

Embora tenha trabalhado grande parte de sua vida em um estúdio no qual ele tinha diversas restrições a respeito da estética visual que desenvolviam, Kimball conseguiu expressar sua filosofia de animação dentro de uma empresa tão influente para a cultura popular ocidental quanto a Disney. Sua necessidade de experimentar e se reinventar expandiu as possibilidades da animação de personagens, inspirando várias gerações de artistas e animadores. Um dos pontos cruciais da filosofia de Kimball gira em torno de romper as regras da lógica na animação para potencializar o entretenimento visual. “Por quê se repetir, se existe a possibilidade de fazer algo diferente?”³⁹ (DEJA, 2016, p.135, tradução nossa). Esse é, pois, a essência do *design* animado de Ward Kimball: a impressão digital de sua personalidade excêntrica se materializou nos projetos visuais de personagens similares que criou e animou, amadurecendo um universo estético particular no desenho animado industrial.

³⁸ “A cartoon character who is funny to look at before he is animated is going to be made funnier by the movement.”

³⁹ “[...] why repeat yourself when there is a chance to do something in a different way?”

REFERÊNCIAS

AMIDI, Amid. **Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animation**. São Francisco: Chronicle Books, 2006.

BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation**. Sydney: John Libbey & Company Pty Ltd, 1994.

CANEMAKER, John. **Walt Disney's Nine Old Men and the Art of Animation**. 1st ed. New York: Disney Editions, 2001.

DEJA, Andreas. **The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators**. Boca Raton: Taylor & Francis Group, 2016.

DEJA, Andreas. Ward Kimball. **Deja View**, 12 de junho de 2011. Disponível em: <<http://andreasdeja.blogspot.com/2011/06/ward-kimball.html>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

DEJA, Andreas. A Pecos Bill Myth. **Deja View**, 21 de fevereiro de 2016. Disponível em: <<http://andreasdeja.blogspot.com/2016/02/a-pecos-bill-myth.html>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

DEJA, Andreas. Jiminy Cricket. **Deja View**, 18 de maio de 2015. Disponível em: <<http://andreasdeja.blogspot.com/2015/05/jiminy-cricket.html>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

DEJA, Andreas. King Lion. **Deja View**, 7 de julho de 2012. Disponível em: <<http://andreasdeja.blogspot.com/2012/07/king-lion.html>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

FURNISS, Maureen. **Art in Motion: Animation Aesthetics**. Sydney: John Libbey & Company Pty Ltd, 1998.

HERNÁNDEZ-PÉREZ, Manuel. *Animation, Branding and Authorship in the Construction of the 'Anti-Disney' Ethos: Hayao Miyazaki's Works and Persona through Disney Film Criticism*. Animation: an Interdisciplinary Journal, University of Hull, UK, Vol. 11(3) 297–313, 2016.

KRICFALUSI, John. Character Design 2: Primer. **John K stuff**, 30 de agosto de 2007. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2007/08/character-design-primer.html>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Developing a Character - Combining Proportions with Distinct Shapes. **John K stuff**, 29 de junho de 2007. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2007/06/developing-character-combining.html>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. The rise and fall of Construction in cartoons Pt. 1 - principles discovered. **John K stuff**, 3 de fevereiro de 2007. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2007/02/rise-and-fall-of-construction-in.html>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. The rise and fall of Construction in cartoons Pt 2 - 1940s - honing the same principles, adding style. **John K stuff**, 5 de fevereiro de 2007. Disponível em: <http://johnkstuff.blogspot.com/2007/02/rise-and-fall-of-construction-in_04.html>. Acesso em: 25 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. The rise and fall of Construction in cartoons Pt 3 - 1950s - Undertures and corners. **John K stuff**, 14 de março de 2007. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2007/03/rise-and-fall-of-construction-in.html>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Cartoony Disney. **John K stuff**, 7 de julho de 2009. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2009/07/cartoony-disney.html>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

KRICFALUSI, John. Disney Principles 4 - Appeal 1 -. **John K stuff**, 9 de dezembro de 2008. Disponível em: <<https://johnkstuff.blogspot.com/2008/12/disney-principles-appeal-1.html>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

KRICFALUSI, John.. **John K stuff**, 29 de março de 2010. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com/2010/03/direction-3-what-you-need-to-be-good.html>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

MACQUARRIE, Jim. The Real Truth About Disney's "Recycled Animation" - Updated. **Geekdad**, 2 de junho de 2015. Disponível em: <<https://geekdad.com/2015/06/disneys-recycled-animation/>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

NAGY, Péter. Pinocchio (1940) - Model Sheets & Production Drawing. **Livlily**, 2010. Disponível em: <<http://livlily.blogspot.com/2010/11/pinocchio-1940.html>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

PONTI, Grayson. 2. Ward Kimball. **50 most influential disney animators**, 11 de dezembro de 2011. Disponível em: <<https://50mostinfluentialdisneyanimators.wordpress.com/2011/12/10/2-ward-kimball/>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

SILVER, Stephen. **The Silver Way**: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design. Los Angeles: Design Studio Press, 2017.

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. (1981). **The Illusion of Life**: Disney Animation. New York: Disney Editions, 1981.

People WEB OF STORIES - LIFE STORIES OF REMARKABLE PEOPLE. **Jules Engel - Ward Kimball (21/95)**. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zxUTMb1ifZQ>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

PETER Pan. Produção de Walt Disney Studios. EUA, 1953. 1 DVD (76 min)

ROBIN Hood. Produção de Walt Disney Studios. EUA, 1973. 1 DVD (83 min)

THE JUNGLE Book. Produção de Walt Disney Studios. EUA, 1967. 1 DVD (78 min)

PINOCCHIO. Produção de Walt Disney Studios. EUA, 1940. 1 DVD (88 min)

ALICE in Wonderland. Produção de Walt Disney Studios. EUA, 1951. 1 DVD (75 min)

CINDERELLA. Produção de Walt Disney Studios. EUA, 1950. 1 DVD (75 min)

THE THREE Caballeros. Produção de Walt Disney Studios. EUA, 1944. 1 DVD (72 min)

TOOT, Whistle, Pluck, and Boom. Produção de Walt Disney Studios. EUA, 1953. 1 DVD (10 min)

MELODY Time. Produção de Walt Disney Studios. EUA, 1948. 1 DVD (75 min)