

## **101 Dálmatas e Mr. Magoo: Cenários de uma Nova Era para a Animação Comercial**

Universidade Federal de Minas Gerais  
Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais  
Erine Janiere Barbosa Rodrigues  
Antonio Cesar Fialho de Souza

**Resumo:** Através de uma análise do contexto histórico do período pós-Segunda Guerra Mundial e do contexto artístico das décadas de 1950 e 1960 nos Estados Unidos da América, é possível perceber como as mudanças econômicas e artísticas do período influenciaram na indústria de Animação da época. A partir desse contexto, busca-se avaliar como a Walt Disney Company se inseriu nesse mercado através de uma análise comparativa entre a ilustração de cenários para *101 Dálmatas* e *Mr. Magoo*, duas produções de dois estúdios referenciais da Era de Ouro da Animação estadunidense.

**Palavras-chave:** Animação, UPA, Disney, Peregoy, Televisão, Mr. Magoo.

**Abstracts:** Through an analysis of the historical context of the post World War II period and the artistic historical context of the 1950s to 1960s in the United States of America, it's possible to study how the changes on the Animation industry was affected. From this context, the aim is to evaluate how the Walt Disney Company entered this market through a comparative analysis of the illustration of animation backgrounds for *101 Dalmatians* and *Mr. Magoo*, two productions of two reference studios of the Golden Age of American animation.

**Keywords:** Animation, UPA, Disney, Peregoy, Television, Mr. Magoo.

## 1 - Introdução

A arte moderna foi decisiva para experimentar com a representação da imagem no século XX. A criação se aprofundou na subjetividade para representar linhas, formas e cores conforme a visão peculiar de cada artista, libertando-os da percepção naturalista de representação. O impacto desse experimento nas artes visuais foi suficiente para abranger as artes gráficas, se estendendo à impressão de imagens publicitárias nos grandes centros urbanos. Segundo Lúcia Santaella (2009, p. 14), “os artistas expandiram o campo das artes para as interfaces com o desenho industrial, a publicidade, o cinema, a televisão, a moda [...]” e naturalmente a animação.

Para se chegar à influência dos movimentos artísticos modernos na animação é preciso lembrar dos primórdios na UPA (*United Productions of America*) - estúdio estadunidense criado por ex-animadores da Disney que queriam se distanciar da estética tradicional do desenho animado conhecida da época, composta de cenários pintados em perspectiva e personagens de movimentação complexa - e das tendências estéticas da animação que aconteciam nas décadas de 1950 e 60 nos Estados Unidos da América.

A UPA surgiu em meados dos anos 1940 pelos animadores Zachary Schwartz (1913 - 2003), Dave Hilberman (1911 - 2007) e Stephen Boustow (1911 - 1981), com o intuito de se desvincular do padrão disneyano voltado para uma representação naturalista, tanto no *design*<sup>1</sup> quanto na animação. Tal padrão envolvia a produção, por parte dos animadores, de fazer quase 24 desenhos por segundo para alcançar uma percepção de fluidez no movimento aparente de personagens. Junto com a popularização da TV, que exigia uma produção mais rápida, a necessidade de incorporar um *design* de personagem mais simples para facilitar a animação foi crucial para que houvesse um apelo estético diferenciado daquele que já era conhecido nos Estados Unidos.

O primeiro ano de 1950 ficou marcado pela Disney não ter nenhum curta indicado ao Oscar e isso só havia acontecido uma vez, em 1931. Em contrapartida, houve a consagração de filmes de animação que ousavam no estilo e caminhavam para longe do que era produzido dentro da Walt Disney. *Gerald McBoing-Boing* (Robert Cannon, 1950),

---

<sup>1</sup>. *Design* é a palavra em inglês para desenho, do verbo latino design designare, que significa traçar, apontar, mostrar uma direção. Também pode abranger a parte estética de um produto. No contexto abordado, o produto é a animação e o *design* se refere a personagens e cenários.

curta da UPA, foi o ganhador do Oscar na categoria de curtas-metragens em 1951, o que tornou evidente a renovação na indústria da animação do período. Amid Amid<sup>2</sup> afirma, numa comparação com a diretoria da UPA para com o dono dos estúdios Disney, que “Ele [Disney] sempre lidou com imitadores, nunca inovadores” (2006, p. 148).<sup>3</sup> Nesse sentido, a postura de Walt Disney foi permitir, aos poucos, a chance de experimentações da estética UPA dentro do próprio estúdio.

A Walt Disney incorporou tardiamente essa estética que foi, *a priori*, desenvolvida no mercado de animação das décadas de 1940 e 1950 por estúdios como a UPA, Hanna-Barbera, Warner Bros., e etc. Foi somente no final dos anos 1950 e começo de 1960 que essa estética foi incorporada em uma produção de grande escala dentro do estúdio, que foi em *101 Dálmatas* (*One Hundred and One Dalmatians*, Disney, 1961).

Mas a Walt Disney Company não ignorou totalmente as influências trazidas pelos estúdios da época. No curta-metragem *Toot Whistle Plunk and Boom* (Ward Kimball e Charles A. Nichols, Disney, 1953), o estúdio trabalhou com cores, *design* de personagem e cenários voltados para a visualidade desse período da animação, composta por formas angulares e cenários gráficos recortados. Além deste, alguns comerciais de TV produzidos pela Disney (*American Motors Commercial*, Tom Oreb, Disney, 1955) também podem ser citados como exemplos do começo dessa influência de estéticas não disneyanas no estúdio e que atinge seu auge em *101 Dálmatas* (Figura 1).



Figura 1: *Toot Whistle Plunk and Boom* (Disney, 1953)

*American Motors* (Disney, 1955)

Já no final dos anos 1950, Walt Disney estava em meio a um desgastante processo de trabalho, que culminaria nos parques temáticos de diversão da Disneyland. Isso fez com

<sup>2</sup> *Cartoon Modern – Style and Design in Fifties Animation*, 2006.

<sup>3</sup> “He had only dealt with imitators, never innovators”.

que ele deixasse boa parte da produção criativa de *101 Dálmatas* na mão de experientes desenhistas e animadores. Ou seja, diferente das produções anteriores de longa-metragem para cinema da Disney, a intervenção da mão do dono do estúdio no filme foi consideravelmente menor.

Ken Anderson<sup>4</sup> se tornou diretor de arte e responsável pelo *design* de produção, vendo nesse filme a oportunidade de colocar um toque artístico ousado e diferente em uma produção de larga escala do estúdio, além de contar com o Walter Peregoy<sup>5</sup> para ser o responsável pelas cores.

*101 Dálmatas* é inovador na reprodução a lápis das linhas dos personagens sobre as linhas com cores minimalistas dos cenários. Este estudo, tendo as concepções de cenário do filme como objeto de análise, consiste em co-relacionar essa mudança do período histórico-artístico e sua influência sobre a produção do estúdio de animação comercial de maior popularidade da época, a Disney. Para efeito comparativo, foram utilizados os cenários do desenho mais popular produzido pela United Productions of America (UPA): *Mr. Magoo* (EUA, 1949), que era considerado a maior referência desse estilo não disneyano de se fazer animação.

A partir da análise individual dos cenários dos dois projetos, foi possível encontrar semelhanças que corroboram com a ideia de que foi em *101 dálmatas* que a Disney finalmente adotou um conceito artístico moderno em uma grande produção para cinema, tomando a UPA com *Mr. Magoo* como ponto de referência para esse comparativo.

## 2 - Pós-Segunda Guerra Mundial

Segundo José Lopes Alvez<sup>6</sup>, a segunda metade da década de 1940 ficaram conhecidos por serem o início dos “anos dourados” nos EUA. Na época, o mundo vivia o final da Segunda Guerra Mundial e passava por um grande avanço tecnológico, com descobertas científicas e melhoria nos meios de comunicação, embora a polarização entre socialistas e capitalistas aumentasse, o que, mais tarde, culminaria na Guerra Fria.

Não tendo sentido os efeitos do conflito no seu próprio território, o que, na realidade, veio a constituir indiscutível vantagem não só para o país mas, pela influência determinante nas possibilidades de recuperação, também para os seus aliados, os Estados Unidos saíram da Segunda Guerra Mundial como potência muito destacada alicerçada num

---

<sup>4</sup>Ken Anderson foi diretor de Arte e escritor da Walt Disney por 44 anos.

<sup>5</sup>Walter Peregoy foi um estilista de cor e cenarista, trabalhou na Disney e em outros grandes estúdios americanos

<sup>6</sup> O Espaço das Nações – Panorama Pós-Segunda Guerra Mundial (ALVES, 1988).

poderio material e anímico que ofuscava o de todos os Estados. (ALVES, 1988, p.18).

Os Estados Unidos da América se consolidavam hegemonicamente pós-segunda guerra mundial como o centro capitalista do mundo. As taxas de desemprego estavam baixas, o comércio interno estava aquecido e as exportações seguiam em alta. O País já possuía investimentos em escala global devido às negociações com a Europa no período da guerra e isso se refletiu dentro da economia nacional estadunidense.

Nos anos 1950, o país já era conhecido mundialmente como uma terra onde a classe média branca vivia em abundância econômica, com a consolidação de avanços científicos e tecnológicos. Já a população negra estadunidense buscava por mais espaço social e os movimentos de luta raciais ganhavam força, pois a desigualdade aumentava conforme o crescimento econômico dos Estados Unidos da América também se estabelecia. Nesse período houve evoluções nas áreas medicinais, aviação e produção de energia, remanescentes da Segunda Guerra Mundial.

Dos avanços tecnológicos que aconteceram no período pós-Segunda Guerra Mundial, um que revolucionou a produção midiática foi o aparelho de televisão, que se popularizou pelos Estados Unidos da América e ganhou força com uma maior capacidade de consumo graças a aquecida economia do período, pois o poder aquisitivo do cidadão estadunidense havia aumentado.

Essa popularização do eletrodoméstico revolucionou a comunicação de massa, tanto em costumes quanto na exigência de produção específica de programas audiovisuais, e fez com que os estúdios que produziam animação no país se adaptassem a essa nova demanda.

A popularização da televisão trouxe novas exigências para os estúdios. A televisão exigia uma maior velocidade entre a produção de uma animação e outra, impingindo àqueles envolvidos com esta nova tecnologia retomarem estilos estéticos arcaicos. O escasso uso de tons, linhas e a simplificação dos movimentos foi o resultado deste novo momento (FOSSATTI , 2009, p. 8).

No campo artístico, o movimento contemporâneo, iniciado no período pós-segunda Guerra Mundial (1945), tomava conta. Esse movimento contemporâneo da arte também ficou conhecido como arte pós-Guerra por ter surgido nesse período, também podendo ser chamada de Pós-Modernismo. A arte contemporânea buscava não só fazer a arte, mas refletir sobre ela, muito em detrimento das reflexões que o pós-Guerra trazia para a humanidade. Como característica, abriu-se uma gama de capacidade de estilos que eram

bem vindos para serem explorados, rompendo as fronteiras artísticas ao se buscar a mescla de estilos artísticos e a fusão entre a arte com o cotidiano.

No geral, refletia-se sobre a mudança da era Industrial, a era das máquinas (modernismo), para a era da globalização e da comunicação (contemporâneo). Entre os movimentos artísticos que podemos destacar nos Estados Unidos, estão: Arte Conceitual, Arte Cinética, Pop Art, Minimalismo<sup>7</sup>, entre outros.

### **3 - Animação Pós-Segunda Guerra Mundial**

Com os avanços bélicos e tecnológicos, o pós-Segunda Guerra Mundial não foi favorável para a exportação dos filmes da indústria de animação estadunidense, considerando a escassez do mercado externo consumidor de cinema no período. Neste contexto, a indústria estadunidense ainda tentava se reerguer no mercado internacional, principalmente devido aos males econômicos causados pela guerra, que ocasionaram a diminuição do consumo cultural na Europa.

A dinâmica da transmissão audiovisual que chegava ao público, graças à popularização da televisão, exigia que as produções de animação fossem mais aceleradas entre um trabalho e outro. Para isso, aconteceram adaptações técnicas relacionadas ao *design* de personagem, cenários e tipo de animação, que passaram a ser produzidos para a televisão no decorrer da década de 1950 nos Estados Unidos. Foi nesse contexto que a UPA se tornou a maior referência de estúdio da época para a produção televisiva, pois essa produtora refletia nas suas produções a necessidade de um *design* de personagem e cenários que incorporassem características da arte contemporânea, simplificando o movimento e a visualidade na animação.

Essas influências das artes plásticas, que começavam a ser adaptadas para a animação e a arte publicitária, andavam junto com o momento histórico revolucionário que a indústria do audiovisual passava com a popularização da televisão e a necessidade de agilizar o processo de produção. Podemos destacar os movimentos artísticos contemporâneos como grande influenciadores desse novo mercado de animação.

Já os estúdios Disney, Em 1941, entraram em uma crise interna devido à greve de seus animadores, em plena produção de *Dumbo* (Disney, 1941). Três ex-funcionários do estúdio (Dave Hilberman, Zachary Schwartz e Stephen Bosustow) se juntaram para criar a

---

<sup>7</sup>Arte conceitual é um movimento artístico que abre mão do formalismo, arte cinética uma corrente das artes plásticas que explora efeitos visuais, Pop Art foi movimento que foi bastante popular nos EUA na década de 1950/1960 e tinha por objetivo reconstruir imagens populares e o Minimalismo era uma expressividade artística usando poucas formas ou cores.

UPA (*United Productions of America*), com o intuito de praticar uma animação mais experimental em relação à estética estabelecida pela Disney daquele período, que enfatizava o movimento naturalista na animação.

no entanto, no curta-metragem *Toot, whistle, plunk and boom* (Disney, 1953) é possível notar uma estilização no *design* de cenários e utilização das cores que se distanciam do estilo clássico da Disney, ainda que produzido no estúdio (Figura 3). O curta foi dirigido pelo animador Ward Kimball, um dos principais artistas supervisores da Disney<sup>8</sup>, em conjunto com Charles Nichols e mantinha uma forte aproximação com a estética livre que estava sendo adotada no período das animações que eram produzidas para televisão. Essa foi uma das primeiras produções da Disney onde as influências da estética UPA são claramente perceptíveis.



Figura 3: *Toot, whistle, plunk and boom* (Disney, 1953)

#### 4 - O Surgimento da UPA e a Animação Estilizada

O maior estúdio de animação comercial dos Estados Unidos da América não ficou de fora das consequências do período pós-Segunda Guerra Mundial. A Walt Disney Company vinha de dois longas-metragens que não trouxeram lucro financeiro para o estúdio, embora com produções dispendiosas: *Pinóquio* (*Pinocchio*, Disney, 1940) e *Fantasia*, (Disney, 1940). Em seguida, aconteceu a produção de *Dumbo* (*Dumb*, Disney, 1941), destinada a ser de baixo custo devido à falta de verba e para tentar recuperar parte do prejuízo que a empresa

---

<sup>8</sup>O artista estadunidense Ward Kimball integrava, “[...] a partir de 1940, o Conselho de Animação (*Animation Board*) do qual fazia parte um grupo permanente de nove supervisores em 1950 (*Nine Old Men*) [...]” (FIALHO, 2013, p. 118).

sofrera com a exibição dos filmes anteriores.

A produção de *Dumbo* começou a passar por uma série de problemas: o tempo de filme foi reduzido, os processos da produção foram barateados, houve cortes na equipe e a desigualdade salarial entre os artistas era enorme. Enquanto os animadores principais recebiam salários acima da média, os demais artistas, principalmente aqueles que estavam iniciando nas etapas de realização, ganhavam pouco pela quantidade de horas trabalhadas.

“Seu método para controlar os trabalhadores nesta operação massiva consistiu em táticas psicológicas retiradas de estudos da época. Ele escolheu favoritos, roubou o crédito dos trabalhadores e pagou salários diferentes pelo mesmo emprego. Por exemplo, animadores selecionados recebiam vagas de estacionamento e assentos reservados em testes de exibição internos, enquanto outros tinham que lutar pelos assentos restantes ou ficar longe juntos. Os salários variavam de US\$ 12 a US\$ 300 por semana. Se um animador surgisse com uma piada enquanto trabalhava em um curta, eles recebiam um bônus de US\$ 3,50” (Desenhos Animados e Luta de Classe. **Revista Movimento**, 2016. Disponível em: <https://movimentorevista.com.br/2017/12/desenhos-animados-e-luta-de-classes-disney-greve/>. Acesso em: 12 de Julho de 2019).

Na época ainda não existia um sindicato oficial que garantisse uma igualdade salarial e então este começou a ser organizado. Tal fato não agradou a Walt Disney e ele reagiu com represália ao movimento que começava a se formar, chegando a mencionar o acontecido como uma “ameaça comunista”<sup>9</sup>. Animadores do filme decidiram entrar em greve, obrigando, mais tarde, o dono do estúdio Disney a assinar o documento do sindicato dos animadores para voltar com a produção de *Dumbo*.

Em seguida, Walt Disney decidiu demitir uma série de animadores justificando como corte de verba, o que ficou subentendido como represália aos protestos que haviam acontecido. Ironicamente, mesmo com todos os problemas na produção, *Dumbo* foi um sucesso de bilheteria e acabou salvando o estúdio de uma possível falência.

Os acontecimentos durante a produção de *Dumbo* e o novo contexto do audiovisual estadunidense, necessitando de produções mais ágeis para o mercado televisivo, foram decisivos para modificar a indústria de Animação da época.

Animadores que sofreram com a demissão em massa, ocorrida na *Walt Disney Company*, formaram mais tarde a UPA (*United Productions of America*). A produtora se

---

<sup>9</sup>O medo dessa ameaça comunista nos EUA se tornava grande pós Segunda Guerra Mundial.

tornou referência em animação econômica<sup>10</sup>, processo que simplificou a criação do movimento quadro-a-quadro na indústria do período, pois esta necessitava de um mecanismo criativo para atender às demandas do mercado de maneira eficiente. O *design* de personagem passou a ser construído com linhas mais simples e formas geométricas marcadas, buscando a estilização do desenho através de poucas posições para representar o movimento na animação. As produtoras MGM, Warner e Hanna-Barbera são exemplos de estúdios que também passaram a incorporar essas características em suas produções.

A UPA foi o estúdio que se tornou, nessa nova fase, a referência principal no estilo de animação econômica. EA produtora foi nos anos 1950 o que a Walt Disney Company havia sido nos anos 30, quando produziu *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs* Disney, 1937). A UPA compreendeu o que o contexto histórico pedia e colocou em prática a ideia de que a animação poderia ser entendida como uma maneira artística de expressão pessoal, tanto em visualidade quanto em movimento.

Segundo Amid Amid<sup>11</sup>, O estúdio não ficou conhecido por ter um estilo de *design* de cenário, personagem ou animações com estéticas pré-definidas, mas sim por ter uma maneira específica de produzir seus trabalhos, com foco em filmes publicitários e de curta-metragem não padronizados. Não existia um estilo UPA ou uma fórmula para se seguir dentro do estúdio ao se produzir animações e o curta *A Few Quick Facts About Fear* (UPA, 1945) é um exemplo de referência do marcante estilo variado do estúdio (Figura 4).



Figura 4: Exemplo de personagem e cenários do curta ***A Few Quick Facts About Fear*** (UPA, 1945), onde ressaltam os cenários simples e formas geométricas evidentes, seguindo para um caminho diferente da produção disneyana.

---

<sup>10</sup>O termo ‘animação econômica’ ou ‘animação limitada’ é bastante discutível pois pode ser interpretado em um sentido pejorativo. No entanto, era uma estratégia de animação que a época necessitava.

<sup>11</sup>Cartoon Modern, 2006.

Mais tarde, já passado o auge criativo da animação econômica, a UPA foi vendida, parou de produzir conteúdo próprio e se tornou distribuidora de animações japonesas nos Estados Unidos da América, nunca mais voltando a ser o que fora no final dos anos 1940 e no decorrer dos anos 50.

## 5 - Mr. Magoo e a Profundidade nos Cenários

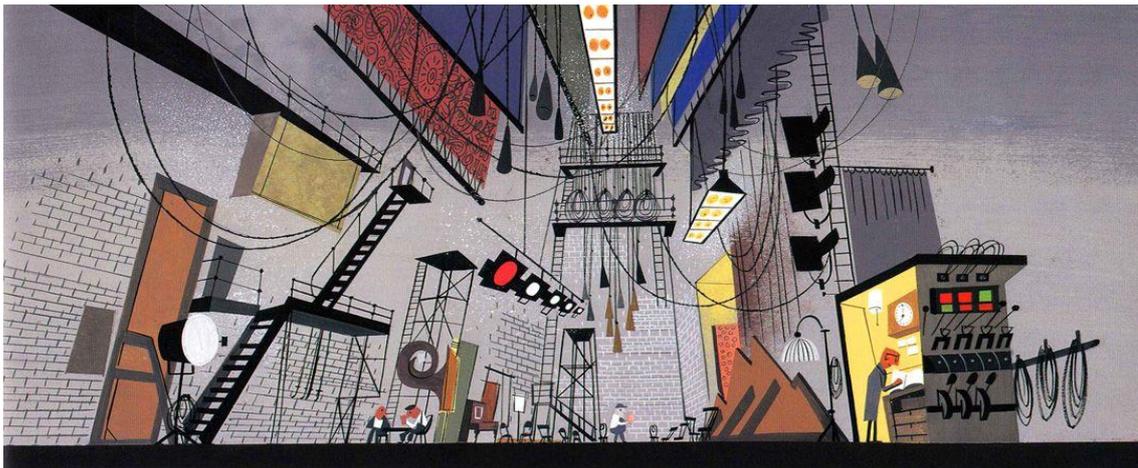
Segundo Amid Amid, *Mr. Magoo* (UPA, 1949) foi a série de maior sucesso da UPA e também a produção graficamente mais convencional do estúdio. A ideia nasceu da necessidade de trabalhar com a animação de personagens humanos, uma característica marcante nas produções da UPA, a qual, diferente da Disney, evitava trabalhar com animais antropomórficos.

*Mr. Magoo* era um senhor baixinho e 'cegueta' que se envolvia em situações peculiares graças ao seu problema de limitação visual. No total, a UPA produziu 6 filmes do *Mr. Magoo*, sendo 4 vezes indicada ao Oscar. Segundo Amid Amid (2006), a atuação do personagem tinha características mais humanas que cartunescas, o que já era um grande diferencial no desenvolvimento de sua encenação.

Os cenários (*backgrounds*) foram bastante valorizados em termos gráficos, mas sempre mantendo o personagem representativo nas cenas de animação. Herb Klynn, Bob McIntosh e Jules Angel foram artistas que trabalharam nos cenários de *Mr. Magoo* no decorrer dos anos de um primeiro momento com a ilustração de cenários mais simplistas e uma geometria limpa, até um segundo período onde os cenários passaram a ter maior trabalho em demonstrar tridimensionalidade (diferentemente de outros processos de ilustração de cenários do próprio estúdio). Esse processo permitiu uma grande liberdade de expressão artística na criação do *design* de cenário, como os feitos por Julie Angel (Figura 5).

Os cenários trabalhados em *Mr. Magoo* davam uma importância individual para cada objeto e seu posicionamento espacial.

Figura  
5:



Cenário com estrutura tridimensional para a série *Mr. Magoo*, criado por Jules Angel em 1951.

Bob McIntosh foi quem definiu os estilos de cenário que a produção de *Mr. Magoo* teria desde 1952. Ele ficou conhecido por ter trabalhado os estilos mais simples de cenários do estúdio, usando formas geométricas básicas e o mínimo de técnicas de renderização. Já Jules Angels produziu pinturas de cenários de *Mr. Magoo* muito bem trabalhadas tridimensionalmente, onde cada mínimo detalhe era importante para construção

Afinal, essa importância que os cenários adquiriram dentro do ambiente da animação comercial estadunidense não era novidade, pois essa relação já vinha sendo trabalhada no decorrer daquele período. Nesse sentido, construir os cenários em conjunto com o estilo de animação dos personagens corrobora com essa ilusão de profundidade, a qual não seria possível sem esse diálogo entre visualidade e movimento.

## 5 - 101 Dálmatas

O longa-metragem *101 Dálmatas* (*one hundred and one Dalmatians*, Disney, 1961) foi a primeira produção para cinema do estúdio que tornou mais perceptível o experimento visual com linha, forma e cores, ainda que associado à estética disneyana. No entanto, em *A Bela Adormecida* (*Sleeping Beauty*, Disney, 1959) já vemos mudanças estéticas e até mesmo tecnológicas, pois já tinha havido testes com a adaptação da máquina de xerox para reproduzir as linhas de uma cena do filme<sup>12</sup>. As mudanças estéticas são referidas principalmente à ilustração detalhada dos cenários em estilo medieval de Eyvind Earle para *A Bela Adormecida*, que supervisionou o trabalho de Walt Peregoy<sup>13</sup> em relação às cores,

<sup>12</sup>Informação tirada do documentário *Redifining The Line, The Making Of 101 Dalmatians* (Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Disney, 1961).

<sup>13</sup> Artista americano que era estilista de cor e pintor de cenários para desenhos animados. Mais tarde, ele trabalhou como colorista e cenarista chefe em *101 Dálmatas*.

artistas que incorporaram uma visão estética diferente do que se costumava trabalhar dentro da Disney: “[...] foi a primeira vez que as pinturas de cenário determinaram a direção [estética] de um filme Disney” (CAIN, 2017)<sup>14</sup>, ainda baseado nos contos de fadas europeus

Já *101 Dálmatas* (Disney, 1961) é uma adaptação de um livro<sup>15</sup> da autora Dodie Smith e se tornou uma quebra de expectativa dentro dos estúdios Disney, porque foi o primeiro longa onde o gênero de fantasia não era o principal foco da história. A narrativa trata de pessoas mais próximas da realidade urbana e contam com personagens como Cruella De Vil que se aproximavam do real ao mostrar hábitos cotidianos, como fumar, por exemplo. Também era o primeiro filme Disney que não era inteiramente um musical, embora o personagem principal fosse músico de profissão, com influências de *jazz* e *blues* que remetiam à ambientação da época em Nova York. Essa nova temática naturalmente propiciou um estímulo à experimentação estética, com influências da cultura visual urbana do período.

A grande inovação tecnológica para a produção de *101 Dálmatas* se deve à necessidade de barateamento de seu custo, já que *A Bela Adormecida* havia sido um filme caro e que não trouxe lucro para o estúdio. Segundo o curta-metragem *Redefining The Line, The Making Of 101 Dalmatians* (1961, Disney), Walt Disney já estava inserido no contexto televisivo com o programa *Disneyland*<sup>16</sup>. Isso o fez questionar se valeria a pena continuar produzindo animação como o carro chefe de sua empresa. O que o ajudou a manter a produção de desenho animado foi a adaptação de um equipamento para reproduzir os desenhos da animação sobre as folhas transparentes de acetato, simplificando as etapas de arte final na produção.

Para o barateamento dos custos de financiamento do longa, foi inserido o uso da máquina de fotocópia (*xerox*), o que faria com que as linhas originais do desenho, nem sempre tão limpas, fossem usadas diretamente na criação da visualidade dos cenários. A manipulação do uso de linhas e de cores em *101 Dálmatas* foi readaptada para esse contexto do uso da fotocópia na produção. Pela primeira vez, os animadores também puderam ver o seu traço original dos desenhos diretamente inseridos no filme, graças ao recurso do uso da *xerox* para replicar as linhas, barateando a produção ao dispensar todo

---

<sup>14</sup> “*Sleeping Beauty* was the first time, Szasz noted, that background paintings had determined the direction of a Disney film”. Disponível em: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-artist-made-disneys-sleeping-beauty-enchanted-impossible-animate>. Acesso em: 23/06/19.

<sup>15</sup> *Os 101 dálmatas*, Dodie Smith, 1957.

<sup>16</sup> Foi a primeira produção da Disney feita exclusivamente para televisão e foi um grande sucesso na época, ficando mais de 30 anos no ar (1954 – 1989).

um setor, o chamado Departamento de Pintura (*ink and paint*)<sup>17</sup>.

Os tipos de cenários mostrados na história contavam exatamente essa maneira crua de se mostrar uma realidade que pode ser encarada cotidianamente e, ainda assim, não perder seu toque de magia. É uma linha que está sendo quebrada, um divisor sobre a maneira de se fazer animação dentro do estúdio, tanto pelo aspecto da inovação tecnológica sendo usado pela primeira vez integralmente dentro de uma produção, quanto para deixar de lado um pouco o romantismo fantasioso na maneira de fazer história tão abraçado por Walt Disney (Figura 6).



Figura 6: Exemplo da coesão estética entre linha nos cenários externos e internos em *101 Dálmatas* (Disney, 1961)

cor

Walt Disney sempre foi bastante comprometido e envolvido dentro dos longas que o estúdio fazia, mas em *101 Dálmatas* ele confiou inteiramente a Ken Anderson (Diretor de Arte) o aspecto visual que o filme assumiria, já que estava bastante comprometido com a construção dos parques da Disney. Nesse sentido, a equipe montada para o filme consistiu em artistas que tinham uma visão contemporânea da estética que a animação havia tomado no período pela influência das artes plásticas, como Walt Peregoy, o responsável pela colorização e cenários do filme.

## 6 - Walt Peregoy e o uso das linhas e cores como recurso de profundidade

Walt Peregoy era um artista de cor e cenarista que imprimia em seu trabalho um estilo próprio e de muita personalidade artística. Começou a trabalhar na Walt Disney em 1951 e seu primeiro grande projeto foi com cenários em *Bela Adormecida* (Figura 7), supervisionados pela estética concebida pelo cenarista Eyvind Earle.

---

<sup>17</sup>. Setor ou departamento composto basicamente por mulheres, que servia para “passar a limpo” o traço rabiscado do animador e entregar a versão finalizada dos desenhos pintados em acetato que iria para os Cinemas.



Figura 7: Bela Adormecida (Disney, 1959) teve cenários pintados por Walt Peregoy.

Ele estudou Belas Artes desde muito jovem, transitando entre Los Angeles (onde nasceu), México e Paris. Seu estilo artístico empregou cores de maneira brilhante e a maneira como ele conseguiu trazer objetos para o primeiro plano, dando profundidade às cenas e personalidade para o cenário, foi essencial para seu trabalho em *101 Dálmatas*.

O uso da xerox na produção fez com que o trabalho de cenários tivesse de ser repensado e, o que seria uma dificuldade para alguns, deu a Peregoy e Ken Anderson a chance de trabalharem com o recurso da fotocópia a seu favor dentro do longa. O trabalho deles conseguiu trazer profundidade aos cenários pelo uso das cores e a linha diretamente impressa pela fotocópia, o que deu uma personalidade estética única aos cenários.

Além de Walt Peregoy trazer influências da arte moderna para *101 dálmatas*, ele conseguiu incorporar características de uma estética distante da ilustração de cenários realistas, tirando a dependência da linha para simplificar o trabalho no uso das cores como estratégia para sugerir profundidade às cenas. “Peregoy nos anos 50 foi um verdadeiro ‘Modernista’ - um fino talento para pintura artística que trouxe modernismo à Disney, com forte abstração tanto em Layout, quanto nas técnicas de pintura”<sup>18</sup>. (*AMID AMID, 2015, Tradução Livre*).

Peregoy também era um artista plástico de renome e suas obras até hoje são encontradas em galerias de arte. Podemos ver semelhanças no trabalho plástico de Peregoy e como ele imprimia sua personalidade artística aos cenários trabalhados em *101 Dálmatas*, utilizando a paleta de cores<sup>19</sup> e dominação técnica da independência do contorno para demonstrar profundidade (Figura 8):

---

<sup>18</sup>“Peregoy in the 1950s was a true ‘Modernist’—a talented fine art painter who brought Modernism to Disney with strong abstractions in both layout and painting technique”.

<sup>19</sup> Paletas de cores são conjuntos de tons pré-selecionados que podem ser utilizados em harmonia para convergir uma ideia específica.



Figura 8: 1- Estudo acima do artista para *101 Dálmatas* (Disney, 1961)

Figura 8: 2- Abaixo trabalho autoral do artista; *Hollywood at Night*(Walt Peregoy.1960)<sup>20</sup>



O resultado entre as cores e linhas dissociadas entre cenários e personagens no filme propiciou uma inovação artística necessária dentro do estúdio. Apesar de Walt Disney não ter apreciado o resultado final, passando um tempo sem dirigir a palavra à Ken Anderson, a produção foi um sucesso de bilheteria e crítica, sendo até hoje reconhecida como uma das melhores obras do estúdio e um marco na animação da Disney. O filme também foi um divisor entre a maneira clássica de se produzir a visualidade do desenho animado para uma era mais moderna na representação gráfica, tanto esteticamente, quando tecnologicamente<sup>21</sup>.

### **7 - Mr. Magoo e 101 Dálmatas: semelhanças estéticas**

*Mr. Magoo* (UPA, 1949 - 1977) e *101 Dálmatas* (Disney, 1961) são produções que sofreram influências semelhantes devido ao contexto histórico e artístico do período. Essas influências são visualmente perceptíveis em diversos aspectos de cada produção: a Disney

---

<sup>20</sup> Pintura a óleo, California.

<sup>21</sup> Referente à o uso da xerox para animação.

tinha um estilo bastante marcado de se fazer animação, estruturado em estudos característicos da empresa para *design* de personagens e cenários; já o estúdio UPA fugia de amarras estéticas e se importava mais em ter a liberdade em experimentar na animação, com ênfase em um processo mais ágil de realização, já que produzia para a Televisão.

Os estúdios Disney incorporaram a visualidade contemporânea das artes visuais e gráfica, que já vinha sendo trabalhada em outros estúdios na animação publicitária, gradativamente para se adaptar à indústria da época. Após o não reconhecimento de nenhuma animação no Oscar no começo dos anos 1950, a empresa de Walt Disney se insere no mercado de televisão com a *Disneyland Tv*, produzindo comerciais e curtas-metragens.

Usando os exemplos dos cenários, é perceptível a maneira como a profundidade era trabalhada nos dois projetos. O uso das cores era de fundamental importância em ambos para a marcação e colocação espacial de cada objeto no cenário, assim como o uso das formas geométricas, advindas das influências dos movimentos artísticos contemporâneos na produção gráfica, publicitária e cinematográfica do período (Figura 9).

1.



2.



Figura 9: 1 - Cenário de *Mr. Magoo* feito por Jules Angel, 1951. 2 - Estudo de cenário e colorização de *101 Dálmatas* feito por Walter Peregoy, 1961. Ambos estruturam formas geométricas na distribuição espacial das formas.

Outro fator importante de se destacar é que, com a reprodução automática das linhas nas folhas transparentes de acetato pela máquina de xerox, o traço fotocopiado dos cenários em *101 dálmatas* ficava com a pintura levemente 'vazada' das formas por baixo.

A pintura não seguia com precisão a linha de contorno do desenho do cenário no acetato, que sobrepunha as formas pintadas, produzindo uma estética totalmente diferente do que era anteriormente feito pelo Departamento de Pintura (*ink and paint*). Esse vazamento das formas pintadas para fora da linha de contorno já havia sido usado como recurso estético em *Mr. Magoo na Milícia* (UPA, 1955), conforme pode ser observado na Figura 10.

1-



2-

Figura  
Mr.  
na  
(UPA,  
e 2 -



10: 1 -  
Magoo  
Milícia  
1955)  
101

*Dálmatas* (Disney, 1961). As linhas em ambos os cenários não contornam perfeitamente as formas pintadas, havendo um vazamento voluntário da forma em relação à linha de contorno. Esse recurso estético foi explorado pela UPA e adaptado nos cenários de *101 Dálmatas*.

## 8 - Considerações Finais

O pós-Guerra nos EUA marcou uma série de mudanças culturais no período. Na animação, essas mudanças foram impulsionadas pelo novo mercado audiovisual que surgiu com a popularização da televisão como veículo de comunicação de massa.

Graças a essa mudança de mercado, a animação incorporou recursos tecnológicos e estéticos que fizeram com que agilizasse o processo de produção. Séries, curtas e comerciais para televisão aqueceram o mercado audiovisual da época, fazendo com que surgissem novos estúdios que fugiam do padrão estético disneyano.

Mas antes da popularização da TV, a UPA despontou como uma alternativa artística desvinculada da visualidade e do movimento articulado da Disney, propondo referências

gráficas da arte moderna nas ilustrações dos cenários para desenho animado. Aos poucos, reconhecendo a influência estética do Modernismo na cultura de massa, a Disney passou a experimentar com formas e linhas em seus curtas-metragens e foi se adaptando ao mercado, culminando na visualidade dos cenários de *101 Dálmatas* (Disney, 1961) como o marco artístico maduro que sinalizou a chegada dessa nova era dentro do estúdio.

Sendo assim, a pesquisa visou refletir sobre a importância da incorporação dessa nova estética por uma produtora de âmbito internacional como a Disney, ao demonstrar que o estúdio não ficou de fora da revolução contemporânea que acontecia na animação para TV das décadas de 1950 e 1960, a era de ouro da animação econômica estadunidense.

Não obstante, a Disney levou a visualidade desses elementos gráficos presentes na animação do segmento televisivo para a sua produção usual no cinema, destacando a ilustração de cenários como o experimento primordial em *101 Dálmatas*. Nesse sentido, a pesquisa buscou discutir sobre a visualidade dos cenários para a ambientação estética no desenho animado. Usando os cenários produzidos pela UPA em *Mr. Magoo* como estudo de caso comparativo aos de *101 Dálmatas*, a pesquisa pretendeu expor a arte da cenografia como elemento tão crucial para a exploração artística quanto os personagens animados, mesmo que produzidos na indústria de animação comercial.

## Referências

*A evolução da animação. Observatório da Imprensa. 14 de Maio de 2013. Disponível em: [http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorioacademico/\\_ed746\\_a\\_evolucao\\_d\\_a\\_animacao/](http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorioacademico/_ed746_a_evolucao_d_a_animacao/). Acesso em: 9 de Julho de 2019.*

**AMID, Amid. *Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animation*. CHRONICLE BOOKS, 2006.** **AMID, Amid. *Walt Peregoy, '101 Dalmatians' Color Stylist, RIP*. *Cartoon Brew*, 2015. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/rip/walt-peregoy-101-dalmatians-color-stylist-rip-108028.html>. Acesso em: 12 de Julho de 2019.**

BLAIR, Praston. **Cartoon Animation**. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, INC. 1994

BRETHÉ, Simon. **ANIMAÇÃO DIGITAL 2D: SIMULANDO O FAZER TRADICIONAL ATRAVÉS DA FERRAMENTA DO COMPUTADOR**, 2010, UFMG.

CAIN, Abigail. ***This Artist Made Disney's "Sleeping Beauty" Enchanting—and Nearly Impossible to Animate***. **Visual Culture**: mai 12, 2017 6:29pm. Disponível em: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-artist-made-disneys-sleeping-beauty-enchanting-impossible-animate>. Acesso em: 23/06/2019.

DA CRUZ, Paula. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias**. Monografia apresentada ao Curso de graduação em Produção em Comunicação e Cultura, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, 2006.

Desenhos Animados e Luta de Classe. **Revista Movimento**, 2016. Disponível em: <https://movimentorevista.com.br/2017/12/desenhos-animados-e-luta-de-classes-disney-greve/> . Acesso em: 12 de Julho de 2019.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio: o dicionário da língua Portuguesa**. 3ª. ed. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1999.

FIALHO, Antonio. *A Experimentação Cinética de Personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*. 2013. Doutorado, Arte e Tecnologia da Imagem - UFMG, Belo Horizonte.

FOSSATTI, Carolinne. **CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações**. 2009. Artigo apresentado no VII Encontro Nacional de História da Mídia, Fortaleza-CE.

FRANK, Thomas & OLIE, Johnston. **Disney animation: the illusion of Life**. New York: Abbeville Press, 1984.

LAZARI, Marianne. **Desenvolvimento Visual de Cenário para Animação: A Floresta no conto de Chapeuzinho Vermelho**. 2017

LIMA, Daniel. **ANIMAÇÃO DE RECORTE DO STOPMOTION AO DIGITAL**. 2009. UFMG

SANTAELLA, Lúcia. **O pluralismo pós-utópico da arte**. ARS (São Paulo) [online]. 2009, vol. 7, n.14, p. 130-151.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora Senac, 2002.

MAZZA, Maurício. **O Acting no Design de Animação**. Dissertação de Mestrado, 2009. UFMG.

Minimalismo. Sua pesquisa. Disponível em <https://www.suapesquisa.com/artesliteratura/minimalismo.htm>. Acessado em 10 de Maio de 2019.

Minimalismo. **Toda Matéria**, 01 de Julho de 2016. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/minimalismo/>. Acesso em: 10 de Julho de 2019.

*Mr.Magoo*. *Wikipédia*, Março de 2019. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Mr.\\_Magoo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mr._Magoo) > Acesso em: 12 de Julho de 2019.

*Retrospectiva da Disney: Primórdios e Era de Ouro (1901–1942)*. Medium. Abril de 2018.

Disponível em: <https://medium.com/@migdomserpa/retrospectiva-da-disney-prim%C3%B3rdios-e-era-de-ouro-1901-1942-6d6652d7086f>. Acesso em: 9 de Julho de 2019.

Walter Peregoy. *Fishing Blog*. Disponível em: <https://fishinkblog.com/2018/10/08/walt-peregoy-mid-century-background-artist-with-disney/>. Acessado em 15 de Junho de 2019.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop-motion and internet animators**. London / New York: Faber and Faber, 2001.

101 Dálmatas. Cinefilia. Disponível em: [http://www.cinefilia.fezocasblurbs.com/2008/03/101\\_dlmatas/](http://www.cinefilia.fezocasblurbs.com/2008/03/101_dlmatas/). Acessado em 15 de Junho de 2019.