

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
ARTES VISUAIS: HABILITAÇÃO EM CINEMA DE ANIMAÇÃO

Guilherme Franco Ferreira

**VISUALIDADE E ANIMAÇÃO EM THE THIEF AND THE COBBLER:
IDENTIFICANDO ELEMENTOS GRÁFICOS DISTINTOS NA CARACTERIZAÇÃO
DE PERSONAGENS E CENÁRIOS**

Belo Horizonte

2013

Guilherme Franco Ferreira

**VISUALIDADE E ANIMAÇÃO EM THE THIEF AND THE COBBLER:
IDENTIFICANDO ELEMENTOS GRÁFICOS DISTINTOS NA CARACTERIZAÇÃO
DE PERSONAGENS E CENÁRIOS**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito para aquisição
do grau de Bacharéu em Artes Visuais, com
Habilitação em Cinema de Animação.

Orientador: Antônio César Fialho de Sousa

Belo Horizonte

UFMG / Escola de Belas Artes

2013

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a Deus por permitir que eu pudesse percorrer todo este caminho acadêmico desde minha formação à produção deste trabalho de pesquisa, me capacitando a estudar e produzir conforme as exigências.

À minha família, que sempre me apoiou e incentivou em qualquer situação, estando presentes e participando de cada decisão, cada erro e cada acerto, independente de qualquer adversidade.

Ao Antônio Fialho, por ter sido um exemplo para todos que tiveram a oportunidade de conhecê-lo, e por ter aceitado orientar este projeto, tendo conhecimentos de fundamental importância para enriquecimento de todo o texto.

Aos meus colegas de classe, que tornaram a experiência de me graduar muito melhor.

“Com *The Thief and the Cobbler* estou tentando fazer o que eles chamam de obra-prima, quando você domina uma mídia. (...) Eu finalmente dominei essa mídia, e eu farei minha obra-prima, eu espero, se puder algum dia terminar.”

(Richard Williams)

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso se propõe a analisar a concepção e composição, tanto de personagens como cenários, do filme *The Thief and the Cobbler*, estudando as propostas e decisões do animador e artista Richard Williams, idealizador e diretor do filme.

Palavras-Chave: Animação; Personagens; Cenários; Concepção; Produção.

ABSTRACT

This project proposes itself to analyse the concept and composition of characters and backgrounds of the animated film *The Thief and the Cobbler*, studying the propositions and decisions of the animator and artist Richard Williams, mastermind and director of the movie.

Keywords: Animation; Characters; Backgrounds; Concept; Production.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – À esquerda, conceitos de Richard Williams para o livro Mullah Nasrudin, de Idries Shah. À direita, ilustração de Errol Le Cain.17

Disponíveis em:

<http://livlily.blogspot.com.br/2011/08/thief-and-cobbler-1993-influences.html>

FIGURA 2 – À esquerda, ilustração de Simon Maddocks para a cena inicial do filme. Ao centro, a mesquita azul, em Istanbul, Turquia. À direita, mausoléu do imperador Humayun, em Delhi, Índia..... 19

Disponíveis em:

<http://thethief1.blogspot.com.br/>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Sultan_Ahmed_Mosque_02.JPG

http://saigonocan.com/trangAlbertDong/Info/InfoSceneMS_files/image003.jpg

FIGURA 3 – À esquerda, cena do filme onde é mostrada a estrada do palácio real. À direita, Mesquita de Córdoba, em Andaluzia, Espanha.....20

Disponíveis em:

Trecho retirado do filme *Arabian Knight*, 1993. DVD.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Mosque_of_Cordoba_Spain.jpg

FIGURA 4 – À esquerda, cena do filme onde é mostrado o exterior do palácio. À direita, mesquita de Al-hakim, no Cairo, Egito.....20

Disponíveis em:

Trecho retirado do filme *Arabian Knight*, 1993. DVD.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Mosquee_al-akim_le_caire_1.jpg

FIGURA 5 – À esquerda, os grandes portões do palácio real, em cena do filme. À direita, portões imperiais do palácio de Topkapi, em Istanbul, Turquia.....21

Disponíveis em:

Trecho retirado do filme *The Thief and the Cobbler Recobbled Cut*, 2010.

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Imperial_Gate_Topkapi_Istanbul_2007_002.jpg

FIGURA 6 – Acima, cena do filme em que Tack persegue o Ladrão. Abaixo, a obra *Metamorphosis II*, de M. C. Escher, em 1940.....23

Disponíveis em:

Trecho retirado do filme *The Thief and the Cobbler Recobbled Cut*, 2010.

<http://www.mcescher.com/>

FIGURA 7 – À esquerda, Tack e Zig Zag passam por um lance de escadas no salão do palácio. À direita, *Waterfall*, litografia de 1961 de M. C. Escher.....23

Disponíveis em:

Trecho retirado do filme *The Thief and the Cobbler Recobbled Cut*, 2010.

<http://www.mcescher.com/>

FIGURA 8 – À esquerda, o ator Vincent Price, famoso por seus papéis em filmes de terror em comparação com Zig Zag, à direita.....27

Disponíveis em:

Trecho retirado do filme *The Thief and the Cobbler Recobbled Cut*, 2010.

<http://caveirascrypt.blogspot.com.br/2011/11/sessao-vincent-price.html>

FIGURA 9 – Zig Zag com os ombros arqueados.....27

Disponível em:

Trecho retirado do filme *The Thief and the Cobbler Recobbled Cut*, 2010.

FIGURA 10 – Quatro situações em que Tack demonstra o recurso estético dos pregos à sua bolsa.....29

Disponível em:

Trecho retirado do filme *The Thief and the Cobbler Recobbled Cut*, 2010.

FIGURA 11 – Tack ajoelhado consertando o sapatinho da princesa.....31

Disponível em: <http://livlily.blogspot.com.br/2011/08/thief-and-cobbler-1993-production-cels.html>

FIGURA 12 – O Ladrão, andando sorrateiramente.....32

Disponível em: <http://livlily.blogspot.com.br/2011/08/thief-and-cobbler-1993-production-cels.html>

FIGURA 13 – Comparação da transformação do rei Nod, que acontece ao decorrer do filme.....35

Disponível em: <http://livlily.blogspot.com.br/2011/08/thief-and-cobbler-1993-production-cels.html>

FIGURA 14 – À esquerda, princesa Yum-Yum e à direita, sua avó, pegando de volta o que o Ladrão havia roubado dela.....36

Disponível em: <http://livlily.blogspot.com.br/2011/08/thief-and-cobbler-1993-production-cels.html>

FIGURA 15 – Chefe Roofless e outro membro da Brigada.....37

Disponível em: <http://livlily.blogspot.com.br/2011/08/thief-and-cobbler-1993-production-cels.html>

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 NARRATIVA E INFLUÊNCIAS VISUAIS.....	15
1.1 Desenvolvimento dos cenários.....	18
2 ANÁLISE DOS PERSONAGENS.....	25
2.1 Zig Zag, o vizir.....	25
2.2 Tack, o alfaiate.....	27
2.3 O Ladrão.....	31
2.4 Rei Nod, princesa Yum-Yum e sua avó.....	34
2.5 A Brigada.....	36
3 ELEVANDO A ANIMAÇÃO A UM NOVO PATAMAR.....	39
CONCLUSÃO.....	42

INTRODUÇÃO

Vinte e oito anos de produção não foram suficientes para que o animador canadense Richard Williams conseguisse finalizar sua maior e mais ambiciosa realização artística, o filme de longa-metragem *The Thief and The Cobbler*.

Dick, como ficou conhecido pelos colegas de profissão, desenvolveu um interesse maior pela área após assistir, ainda criança, à *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White*, 1937), o filme da produtora norte-americana Walt Disney que inspirou toda uma geração de animadores a partir de seu lançamento. Apesar disso, sua orientação artística ainda era muito mais voltada para a pintura. Foi somente visualizando a animação como arte, que Williams soube compreender todo o potencial que aquele meio artístico poderia lhe proporcionar. Suas constatações como pintor e ilustrador foram decisivas para que ele pudesse se dedicar à animação, a fim de buscar um apuro estético maior como animador. “Dick was a terrific artist but never a terrific animator originally. Merely a competent animator.”¹ (GARRET. 2012). A resposta ao seu esforço veio em 1958, quando recebeu o prêmio *BAFTA Award for Animated Film* por seu primeiro curta-metragem, *The Little Island*.

À medida em que Williams aprendia novas técnicas, a indústria, entretanto, enfrentava momentos de crise no início dos anos 1960. Os antigos animadores norte-americanos, responsáveis por filmes considerados clássicos na animação de personagens dos anos 1940, estavam envelhecendo e trabalhando em projetos de baixa qualidade. Vários processos de produção onerosos utilizados a partir de *Branca de Neve* nos filmes subsequentes empreendidos por Walt Disney - *Bambi* (*Bambi*, EUA, 1942) e *Fantasia* (*Fantasia*, EUA, 1940), dentre outros - como a pintura em acetato de diferentes paletas de cores para cada contorno distinto dos personagens (roupas, pele, cabelo, etc.) haviam sido deixados de lado. A baixa demanda dos cinemas de curtas e longas-metragens era penalizada pela produção crescente de séries de animação televisivas, e muitos dos esforços de toda a *Walt Disney Company* estavam voltados para a criação do parque temático nas terras recém adquiridas na Flórida, Estados Unidos.

¹ Dick era um ótimo artista, mas não um ótimo animador originalmente. Meramente um animador competente. (GARRET, 2012. Tradução Livre.)

A morte de Walt Disney em 1966, ainda nessa década o principal fomentador da indústria de animação norte-americana para cinema, também impactou, de certo modo, a produção desse mercado, gerando incertezas sobre o lançamento de *Mogli – O menino Lobo* (*The Jungle Book*, EUA, 1967). Porém, o sucesso artístico e comercial desse filme, último filme com a participação de Disney, foi decisivo para a companhia continuar a investir em produções de longas-metragens de animação nos anos 1970 (ainda que em menor escala) e, surpreendentemente, decisivo também para Richard Williams, animador autodidata e independente com relativo sucesso comercial no mercado publicitário daquele momento.

Embora tenha ido assistir ao filme com relutância por considerá-lo “predictable stuff”, *Mogli – O Menino Lobo* foi para Dick uma inspiração reveladora: “[...] when the tiger entered weighing eight hundred pounds [...] I realised I didn’t even know *how* it was done – let alone ever be able to do it myself.” (WILLIAMS, p.5, 2001)

Ainda em 1964, já com o projeto de *The Thief and the Cobbler* em mente, Williams sabia que não poderia alcançar, por conta própria, o nível artístico pretendido para a animação que gostaria de realizar. Ao assistir *Mogli*, com quase 40 anos de idade, ele percebeu que não conseguiria explorar novos patamares para a animação de personagem sem aprender definitivamente os fundamentos construtores do movimento, desenvolvidos na indústria norte-americana dos anos 1930 e 1940. Dois animadores desse período áureo foram, então, contratados para se tornarem tanto mentores de Dick, quanto colaboradores para seu projeto pessoal: Art Babbitt, um dos animadores pioneiros da Disney responsável por animar personagens como *Gepeto*, no longa-metragem *Pinóquio* (*Pinocchio*, EUA, 1940) e a madrasta em *Branca de Neve*; e Ken Harris, que havia trabalhado com o diretor norte-americano Chuck Jones na Warner Brothers, produzindo os curtas-metragens da *Looney Tunes*, exibidos nos cinemas e responsáveis pelo surgimento de personagens icônicos como *Daff Duck* (*Patolino*) e *Bugs Bunny* (*Pernalonga*). Todo o conhecimento prático de anos de trabalho que esses dois animadores haviam adquirido, agora era repassado a Williams, que assimilava tudo rapidamente. Muitas vezes, desenvolvia sequências inteiras sem qualquer uso de *roteiro escrito e visual*, apenas para elaborar uma animação mais detalhada e fluida. Tudo era

constantemente evoluído para se adequar a padrões artísticos e técnicos cada vez mais altos.

No decorrer dos anos 1970, O *Richard Williams Studio* passou a bancar com recursos próprios, o desenvolvimento do projeto com parte do rendimento gerado pelos pequenos comerciais e curta-metragens que produzia. Ainda assim, o projeto todo quase contou com o financiamento de Príncipe Saudita Mohammed Faisal, mas o Sheik se recusou após problemas contratuais e atrasos. Foi só com o sucesso comercial alcançado em um grande estúdio, ao dirigir as sequências de animação de Uma Cilada para Roger Rabbit (*Who Framed Roger Rabbit*, EUA, 1988) que Dick conseguiu finalmente o apoio de uma produtora internacional – Warner Bros. - para financiar o restante do filme durante o período de 1989 a 1991. Mas problemas surgiram quando os prazos contratuais começaram a ser descumpridos, causando insatisfação nos executivos da Warner que já discordavam do teor artístico e do lirismo do filme. Eles pressionavam o seu término para lançá-lo antes de um projeto disneyano em produção, previsto para o ano de 1992, que, não coincidentemente, utilizava a temática e visualidade semelhantes à pesquisada por Williams.

Porém, a busca do diretor e animador canadense por refinar *The Thief and the Cobbler* com um perfeccionismo técnico sem paralelo –animação de personagens e cenários com exposição de 1/24 por desenho durante todo o filme o fazia re-animar sequências inteiras. Em 1992 aconteceu o inevitável: Richard Williams perdeu o controle da produção de *The Thief and The Cobbler* com aproximadamente 15 minutos restantes para que todas as sequências estivessem completas. A partir daí, Fred Calvert, um diretor de séries norte-americanas para televisão, que constantemente checava o *status* da produção de *The Thief and the Cobbler*, assumiu a tarefa de finalizar o projeto, sem qualquer interferência de Williams. Calvert alterou várias cenas e acrescentou inúmeros diálogos e sequências musicais, tentando tornar o filme o mais comercial possível para se familiarizar com a estrutura narrativa de Aladdin (*Aladdin*, EUA, 1992), o concorrente disneyano que acabara sendo finalizado antes e com considerável sucesso no mercado cinematográfico. Assim, em 1995, foi lançado, pela distribuidora de filmes Miramax, o projeto de vida de Williams, agora totalmente irreconhecível e distante da

versão originalmente planejada, com o título de *Arabian Knight* (*Arabian Knight*, EUA, 1995).

Mesmo com todos os revezes e adversidades, a noção da importância de *The Thief and the Cobbler* permanece até os dias de hoje, com o lançamento do documentário *Persistence of Vision*, dirigido por Kevin Schreck (*Persistence of Vision*, EUA, 2012). A história de produção do filme permeia três décadas e serviu, ainda que indiretamente, para impulsionar toda uma indústria em crise, carente de novos profissionais qualificados (os veteranos estavam se aposentando) e de concepções gráficas ousadas para a área, principalmente na interação inventiva e simultânea para o movimento de personagens e cenários. O projeto serviu como terreno fértil para experimentações e realização dessas combinações técnicas motoras, estabelecendo novos patamares e mostrando que o potencial do cinema de animação poderia ir muito além daquele concebido e padronizado pela indústria de entretenimento norte-americana. O filme apresenta noções inovadoras de cinematografia na movimentação de câmera e a articulação corporal dos personagens é extremamente fluida. Esses conceitos foram estabelecidos para tornar cada movimento envolvente e dinâmico, enquanto os métodos clássicos foram reutilizados para alcançar objetivos mais rapidamente e com maior qualidade. O filme é, por si mesmo, uma aula de animação e consegue transmitir todo o aprendizado de Williams durante seu longo tempo de gestação, tornando nítido seu perfeccionismo e busca para atribuir a esse gênero cinematográfico um status de arte nunca antes imaginado.

O período conhecido como “Renascimento Disney” (Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Disney_Renaissance>), entre o fim dos anos 1980 e início de 2000, foi consequência direta também de uma escola de animadores formada não somente pela estrutura de aprendizado dos estúdios Disney (que investia em novos talentos desde os anos 1970), mas pelos trabalhos iniciados por Richard Williams. Durante esse período, filmes baseados em histórias clássicas como *A Bela e a Fera* (*Beauty and the Beast*, EUA, 1991), *Hércules* (*Hercules*, EUA, 1997) e *Tarzan* (*Tarzan*, EUA, 1999), conseguiram aproximar a Disney de seu público novamente. Entre os artistas que trabalharam em *The Thief and the Cobbler* e posteriormente foram fundamentais para a produção de novos filmes de longa-metragem em animação estão Tim Watts, Thasin Özgür, Alexander Williams, Roger

Vizard, Mike Swindall, Michael Schlingmann, Dean Roberts, Philip Pepper, Brent Odell, Mark Naisbitt, Jurgen Gross, Sahin Ersöz, Denis Deegan, Steve Austin, Wesley Chun, Emanuela Cozzi, e Andreas Wessel-Therhorn.

O estudo desenvolvido neste Trabalho de Conclusão de Curso pretende entender o impacto deste projeto e analisar o processo de criação e produção dos personagens e cenários. A decisão acertada de Williams por elaborar mais a animação do que os diálogos conferiu à cada personagem uma linguagem gestual específica. Como resultado, esse foco na locomoção contínua dos personagens demonstra os extensivos esforços em pesquisar e aprimorar a expressão corporal e a mobilidade a fim de tornar cada ação fluida e suave o suficiente para que os movimentos mais irrealistas pudessem parecer críveis. *The Thief and the Cobbler* resgata a pantomima característica das primeiras décadas do Cinema e as ações dos personagens têm a capacidade de desenvolver a narrativa de maneira coerente, buscando conduzir a história que Richard Williams nunca pôde terminar.

1 NARRATIVA E INFLUÊNCIAS VISUAIS

Em se tratando da construção de sua narrativa, *The Thief and the Cobbler* é fortemente inspirado pelas histórias do livro *As Mil e uma noites (Arabian Night Stories)*. Este livro, com suas origens remontando o início do século IX, não possui uma versão definitiva, já que os antigos manuscritos não possuíam os mesmos contos ou tinham o mesmo número de páginas. O que se mantém entre todas as edições diferentes já encontradas é a história da princesa Xerazade, que se casa com o rei Xariar sabendo que ele, ao raiar de cada novo dia, desposa e manda matar suas esposas, já que havia sido traído e enganado em seu primeiro casamento. Para evitar seu destino trágico, Duniyazade sugere à sua irmã, Xerazade, que conte ao seu marido, todas as noites, uma história que só continue no dia seguinte. Assim sendo, a curiosidade do rei Xariar o impede de matar sua rainha, ouvindo suas histórias por mil e uma noites. Esses muitos contos, narrados por Xerazade e intercalados à sua história, na verdade são provenientes dos folclores árabe, persa, turco e indiano.

Antoine Galland², quem primeiro traduziu os contos de *Mil e uma noites* para o francês a partir de manuscritos sírios, tomou a liberdade de acrescentar outras histórias, como *Aladim e a Lâmpada Maravilhosa (Aladdin)*, *Ali Babá e os Quarenta Ladrões (Ali Baba and the Forty Thieves)* e *Sinbad o Marujo (Sinbad The Sailor)*. Esses e outros contos nunca fizeram parte das antigas coletâneas, mas dada a grande recepção e o sucesso que fizeram, passaram a ser parte integrante de publicações posteriores, tanto árabes quanto européias. Essa tradução feita por Galland permitiu que a literatura do folclore árabe alcançasse o mundo ocidental, popularizando a riqueza fabular de uma cultura até então pouco conhecida na Europa.

Alguns recursos e personagens utilizados em *The Thief and the Cobbler* são recorrentes também na obra das *Mil e uma noites*. Um dos contos retrata a

² Antoine Galland foi um arqueólogo, orientalista, antiquário e tradutor francês nascido em 4 de abril de 1646 e falecido em 17 de fevereiro de 1715. Destacado pela embaixada francesa em Constantinopla, viajou para a Síria, onde copiou e desenhou várias das inscrições orientais encontradas. Entre suas inúmeras viagens a Oriente, conseguiu aprender a falar turco, persa e árabe. Entre 1704 a 1717, traduziu o que viria a ser seu maior trabalho, o livro *Mil e Uma Noites*. Disponível em: <[http://www.infopedia.pt/\\$antoine-galland](http://www.infopedia.pt/$antoine-galland)>. Acessado em 16 de Janeiro de 2013.

história de Maruf³, que é alfaiate por profissão, assim como Tack, um dos protagonistas da trama desenvolvida por Williams

Um vizir, um rei, uma princesa e um ladrão também são personagens que podem ser encontrados tanto no livro quanto no filme. As localidades apresentadas possuem um alto grau de semelhança: as cidades muradas com inúmeras casas e mercados em sua parte inferior e, em uma área mais elevada, um grande palácio real cercado por grandes torres. Como *Mil e uma noites* foi o precursor de muito do material árabe disponível para o público ocidental, a narrativa de *The Thief and the Cobbler* poderia ser facilmente ambientada no mesmo universo fantástico do livro.

Na metade dos anos 1960, Richard Williams se tornou muito interessado pelos ensinamentos do Sufismo⁴, uma corrente filosófica islâmica. Posteriormente, Williams passa a colaborar com Idries Shah⁵ em uma série de livros com ideologia sufista, até então criar ilustrações para a coletânea de Shah sobre o personagem folclórico *Mullah Nasruddin*.

O *Nasruddin* é o herói popular mais famoso da Turquia, onde é conhecido como Nasreddin Hoca. Hoca é um título que significa "mestre" na língua turca. Em árabe, "mestre" é mawla, que aparece escrito como mulla na maioria dos livros ocidentais publicados com os contos de Nasrudin. Em português ficou mullá.

Outro dia li uma coisa interessante que um autor turco escreveu sobre Nasrudin: "É um personagem que viveu antes do seu nascimento e depois de sua morte". Porque suas histórias aparecem no mundo todo, em qualquer época e entre povos muito diferentes.

Com seu turbante, sua barba e seu burrico, Nasrudin aparece em cada conto como uma pessoa diferente: às vezes é um tonto completo, às vezes faz os outros de bobos.

(MACHADO, Regina. Disponível em: <<http://www.nasrudin.com.br/eu-sou-nasrudin.htm>> Acessado em 17 de janeiro de 2013.)

³ No livro *As Mil e uma noites*, Maruf é um alfaiate que vive no Cairo, casado com Fatimah. Algumas brigas com sua esposa o fazem fugir de casa e se abrigar da forte chuva em uma caverna. Após o amanhecer, Maruf conhece um poderoso Jinn, um gênio ou espírito presente no folclore árabe. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_One_Thousand_and_One_Nights_characters>. Acessado em 16 de janeiro de 2013.

⁴ O Sufismo é conhecida como a corrente mística e contemplativa do Islã. Os praticantes do sufismo, conhecidos como sufis ou sufistas, procuram desenvolver uma relação íntima, direta e contínua com Deus, utilizando-se, dentre outras técnicas, da prática de cânticos, música e dança. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Sufismo>>. Acessado em 17 de janeiro de 2013.

⁵ Idries Shah é um autor de livros afegão nascido em 1924 e falecido em 1996. Seus livros tratavam de vários aspectos da vida sob a ótica do Sufismo. Suas obras venderam mais de 15 milhões de cópias traduzidas em doze idiomas diferentes.

Disponível em: <<http://ishk.net/sufis/shah.html>>. Acessado em 17 de janeiro de 2013.

As pesquisas de Williams para compor as ilustrações dos livros de Shah acabaram fazendo com que o artista pudesse entrar em contato, profissionalmente, com um número maior de referências visuais, se identificando bastante com esse universo imagético contido dentro da cultura árabe. Entre outras influências, é possível perceber que Williams se inspirou em algumas das obras de Errol Le Cain⁶, especialmente suas ilustrações de *Aladdin*. As semelhanças são perceptíveis quando a concepção visual de Williams para *Nasruddin* e as ilustrações de Cain são postas lado a lado. Richard Williams se apropriou de elementos como o pavão emplumado e a mulher vestida de preto sob os pés de uma grande criatura escamosa (ver Fig.1). Essas ilustrações de Errol foram feitas especialmente para o *Richard Williams Studio* em Londres e são baseadas nas pinturas persas em miniatura⁷.



FIGURA 1: À esquerda, concepção de Richard Williams para o livro de Idries Shah sobre *Nasruddin*. À direita, ilustração de Errol Le Cain para o estúdio de Richard Williams.

O projeto inicial da animação proposta por Williams era criar um longa-metragem sobre os relatos do personagem *Nasruddin*, com o título provisório de *The Amazing Nasruddin*, mas ele acabou perdendo os direitos de adaptação da obra em

⁶ Errol Le Cain foi um artista nascido em 1941, na Singapura. Não teve nenhuma formação acadêmica artística, desenvolveu seus talentos enquanto morava em Agra, na Índia. Com todo o conhecimento adquirido nos anos em que viveu na Ásia. Com 11 anos criou seu primeiro curta de animação, *The Enchanted Mouse*. Em 1958 mudou com sua família para Londres onde, posteriormente, trabalhou no estúdio de animação de Richard Williams. Disponível em: <<http://errolle Cainlegacy.com/biography/>> Acessado em 17 de janeiro de 2013.

⁷ As miniaturas persas são pequenas pinturas feitas em papel, podendo ser ilustrações dos livros ou obras artísticas separadas. As técnicas são inspiradas nas iluminuras em manuscritos bizantinos. As miniaturas se tornaram um gênero relevante na Pérsia, no século XIII, sofrendo influências de dominações chinesas e mongóis. O ponto alto dessa tradição foi atingido entre os séculos XV e XVI. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Persian_miniature>. Acessado em 17 de janeiro de 2013.

um desentendimento com a família Shah. Através de um comunicado oficial do estúdio de Williams em 1973, visando arrecadar investidores para a produção do filme, o título do projeto foi alterado para *The Thief and The Cobbler*, mas agora baseado livremente na narrativa dos contos das *Mil e uma Noites*.

1.1 Desenvolvimento dos cenários

Ao longo do filme, pode-se notar a riqueza de detalhes em cada cenário construído, delineamento este que requereu uma intensa pesquisa sobre a arte e arquitetura islâmica. A identidade arquitetônica do filme é influenciada por vários estilos tradicionais, desenvolvidos ao longo das civilizações que povoaram o Oriente Médio, especialmente a região da Turquia, e também da Índia (ver Fig.2).

Existem grandes semelhanças entre elementos da concepção dos cenários para *The Thief and the Cobbler* e a arquitetura otomana. De 1299 a 1922, o Império Otomano, um estado turco que dominava o Oriente Médio e parte do norte da África, tomou por base a arquitetura bizantina⁸ e dos Seljuqs⁹. A partir de então, os otomanos aprimoraram técnicas e desenvolveram um estilo de construção próprio, emergente nos séculos XIV e XV. Suas obras mais importantes eram mesquitas e mosteiros que, junto com os *tekkes*, santuários construídos para abrigar os membros de fraternidades místicas, compunham os complexos estruturais com muitos outros edifícios de utilidade pública, chamados de *Külliyе*.

⁸ Durante a Idade Média, os Bizantinos foram a continuação direta do Império Romano, também conhecidos como Império Romano do Ocidente, cuja capital era Constantinopla. Seu estilo arquitetônico se desenvolveu em sua nova capital, e não em Roma, criando um modelo artístico e cultural distinto. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Byzantine_architecture>. Acessado em 17 de janeiro de 2013.

⁹ Os Seljuqs foram uma tribo turca que, no século XI, se estabeleceram no Iran, tendo por capital Isfahan. Se envolveram em vários acordos e embates com os imperadores bizantinos de Constantinopla, a fim de protegerem suas fronteiras. Disponível em: <<http://www.allaboutturkey.com/selcuk.htm>>. Acessado em 17 de janeiro de 2013.

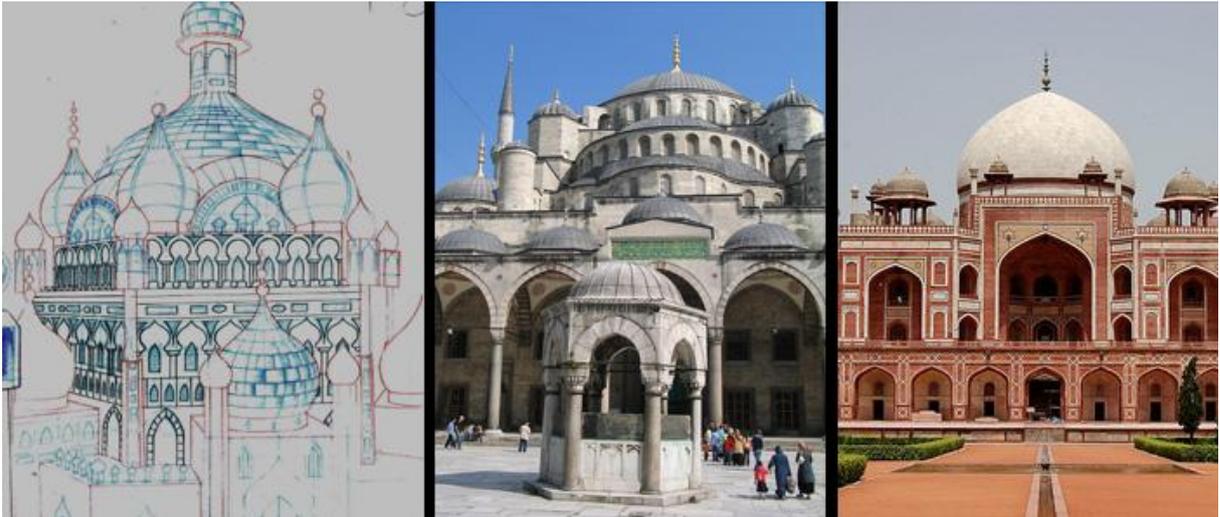


FIGURA 2: À esquerda Ilustração de Simon Maddocks para a sequência de abertura do filme, onde a câmera faria um *travelling* ao redor da Cidade Dourada e do palácio real. Nela pode-se ver alguns detalhes arquitetônicos usados. Ao centro, a mesquita do sultão Ahmed, também chamada de Mesquita Azul, construída entre 1609 a 1616 e localizada em Istanbul. À direita, o mausoléu do Imperador Mughal Humayun, construído em 1562 e localizado em Delhi, Índia.

Os ideais arquitetônicos otomanos buscavam transmitir tanto força quanto leveza através das linhas estruturais. O principal elemento, a cúpula, buscava representar a abóbada celeste, em uma significação mais religiosa e transcendental, transformando toda a mesquita em uma espécie de cosmo onde o nível do chão representava a Terra e o topo da cúpula, os altos céus.

No exterior, domos menores circundavam a cúpula principal, criando uma cadeia hierárquica entre os elementos. Grandes torres, chamadas de *minaretas*, também serviam para guiar o olhar e elevá-lo até os céus. O terreno rebaixado dos pequenos edifícios em derredor garantia que a mesquita pudesse se destacar na paisagem, não sendo mesclada à configuração das residências e do restante das cidades.

Na península ibérica, a presença dos mouros (islâmicos provenientes do norte da África), foi marcada pela construção de grandes mesquitas. A Mesquita de Córdoba, uma das primeiras a serem construídas, situando-se na região da Andaluzia, na Espanha, possuía fileira de arcos interligando suas colunas. No filme, arcos pintados semelhantes a esses também são parte da entrada do palácio real (ver Fig.3).



FIGURA 3: À esquerda, cena do filme em que o mensageiro ferido chega ao palácio. À direita, Mesquita de Córdoba, construída aproximadamente no ano de 785, em Andaluzia, na Espanha

Alguns detalhes do palácio da *Cidade Dourada*, apresentada na introdução do filme, também indicam o uso de referências das mesquitas construídas pela dinastia dos Fatímidas¹⁰, como os adornos que permeiam as muralhas internas da mesquita de Al-Hakim, construída entre os anos de 928 e 992, no Cairo, Egito (ver Fig.4).



FIGURA 4: À esquerda, exterior do palácio no filme. À direita, mesquita de Al-Hakim no Cairo, Egito.

Muitos objetos da decoração do palácio, inclusive as paredes e chão ornamentados, vistos em *The Thief and the Cobbler*, podem ser encontrados no palácio de Topkapi¹¹, construído entre 1466 e 1478, em Istanbul, na Turquia. O palácio já foi a residência de inúmeros sultões, que acrescentaram seções e

¹⁰ A dinastia dos Fatímidas, constituída por doze califas do xiismo ismaelita, reinou sobre a África do Norte entre os anos de 909 e 1048 e no Egito entre 969 e 1171. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Califado_Fat%C3%ADmida>. Acessado em 17 de janeiro de 2013.

¹¹ O palácio de Topkapi foi construído pelo sultão Mehmet II em comemoração à conquista de Constantinopla, no topo de uma colina localizada em uma pequena península em Istanbul, Turquia. O palácio já foi o maior palácio do mundo e era considerado como uma cidade dentro da cidade, seus muros tinham aproximadamente cinco quilômetros de extensão.

Disponível em : <http://www.greatistanbul.com/topkapi_palace.htm>. Acessado em 17 de janeiro de 2013.

construções de acordo com seus diferentes gostos, criando uma estrutura com vários pátios interligados por portões. Desde 1924 o palácio funciona como um museu, sendo um dos monumentos mais bem preservados da Turquia, com diversas exposições entre suas salas e corredores. O portão imperial do palácio de Topkapi e o grande portão do palácio do filme possuem algumas similaridades, como seu formato e a qualidade de decorações e inscrições que acompanham seus portais (ver Fig. 5).

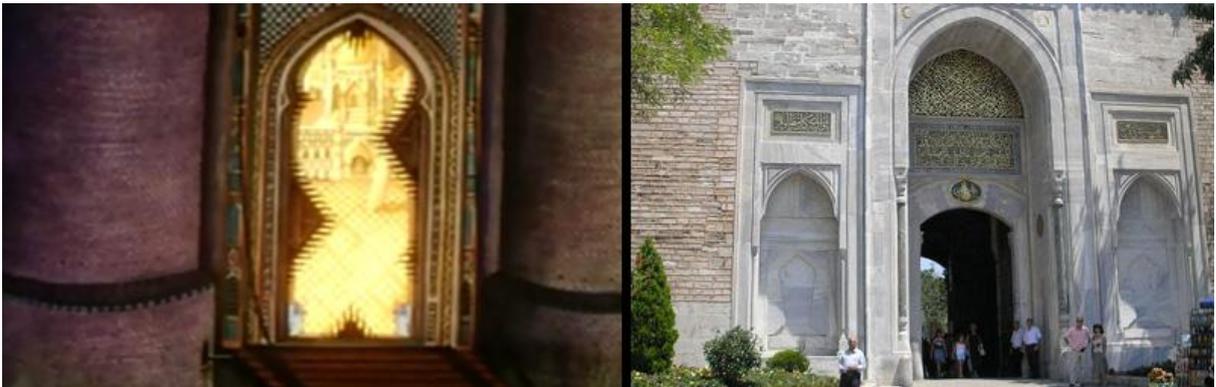


FIGURA 5: Os grandes portões do palácio real em *The Thief and the Cobbler*, à esquerda. À direita, em comparação, o portão Imperial do palácio de Topkapi, em Istanbul, na Turquia.

Um dos maiores desafios, na sequência inicial, foi animar e criar um movimento de *travelling*¹² da câmera que passeasse por dentro da cidade até chegar às três bolas de ouro, no topo do maior *minarete* dentro do palácio real. O grande problema era criar essa movimentação a partir da ilustração de Errol Le Cain da *Cidade Dourada*, que possuía uma perspectiva não convencional, concebida de forma a referenciar também as pinturas persas em miniatura.

Simon Maddocks, animador inglês, foi o artista responsável por desenvolver essa sequência de abertura, começando a trabalhar do estúdio de Richard Williams em 1990. Para esta cena, foram produzidos exatamente 194 desenhos para 194 fotogramas, criados ao longo de um ano de trabalho por Maddocks. Tal desafio exemplifica o nível de complexidade técnica exigido por Williams também para o movimento de objetos inanimados, uma vez que a animação de cenários em relação à câmera é hoje executado por programas de computação gráfica tridimensional. O virtuosismo de movimentos como esse

¹² *Travelling*, tanto no cinema tradicional quanto em longa-metragens de animação, se refere a todo movimento em que a câmera se desloca no espaço, saindo de seu próprio eixo. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Travelling>>. Acessado em 17 de janeiro de 2013.

desenhados à mão foi um dos fatores que comprometeram a não completude do projeto por Williams no prazo acordado com a produção.

The design for the city was drawn up by Roy Naisbitt as a huge line drawing about 10 feet wide. I was concerned with animating the palace section at the top which was to be at the end of a track in to that section from a wide shot of the whole city.

I stared at this drawing for hours on my first day on the scene, wondering how on earth I was going to start the process. The style of the film was that of Persian miniatures, which had naive perspective which did not really lend itself to the kind of dimensional breakdown that would make animating around the form easy, but I noticed - to my relief - that Roy had actually used perspective on the palace, and the towers around the walls were actually definable on a perspective grid. There was no vertical perspective, all the vertical lines were parallel.¹³ (MADDOCKS, Simon. 2011. Tradução Livre. Disponível em: <<http://thethief1.blogspot.com.br/>>. Acessado em 17 de janeiro de 2013.)

A perseguição do *Ladrão* por *Tack* é outra sequência ambiciosa realizada para o filme, tanto em termos cinemáticos quanto de animação, onde a câmera realiza um *travelling* enquanto acompanha os dois personagens por uma longa escadaria. Os cenários que integram as cenas são baseados na obra do artista Maurits Cornelis Escher¹⁴, ou M. C. Escher, famoso por suas gravuras que mostram construções impossíveis e ilusões de ótica. Nesses cenários do filme, assim como na obra de Escher, são subvertidas as noções de espaço e perspectiva, rearranjando as formas estruturais para criar novas organizações que estimulam o olhar aguçado do espectador.

¹³ O design da cidade foi criado por Roy Naisbitt (Diretor de arte do *Richard Williams Studios* que também trabalhava, juntamente com Errol Le Cain, no desenvolvimento da identidade visual de *The Thief and The Cobbler*) como um grande desenho de linhas com três metros de largura. Eu estava preocupado em animar a seção do palácio no topo, que era o destino final de uma sequência que passava por toda a cidade. Encarei o desenho por horas em meu primeiro dia trabalhando na cena, pensando como eu iria começar o processo. O estilo do filme era o mesmo das pinturas persas em miniatura, que tinha uma perspectiva ingênua que não tornava fácil o trabalho de quebrar a barreira bidimensional, mas eu percebi que Roy tinha usado perspectiva para construir o palácio, bem como as torres ao redor também estavam definidas por uma grade de perspectiva. Não havia perspectiva vertical, todas as linhas verticais eram paralelas. (MADDOCKS, Simon. 2011. Tradução Livre. Disponível em: <<http://thethief1.blogspot.com.br/>>. Acessado em 17 de janeiro de 2013.)

¹⁴ M. C. Escher nasceu viveu entre 1898 e 1972, tendo nascido em Leeuwarden, na Holanda. É um dos artistas gráficos mais reconhecidos em todo o mundo, tendo produzido aproximadamente 448 litografias e xilogravuras e 2000 desenhos e esboços. Disponível em: <<http://www.mcescher.com/>>. Acessado em 17 de janeiro de 2013.

Ao perder o referencial da perspectiva em determinado ponto do filme, perde-se também a noção momentânea de tridimensionalidade, em alusão à ilustração persa utilizada como referencial para o projeto.

Nesse sentido, cada cenário do palácio é bidimensional até que os personagens interajam com ele, indicando quais elementos se sobrepõem a outros para criar uma noção de profundidade. À medida em que a sequência avança, alguns desses cenários bidimensionais se metamorfoseiam, adquirindo formas tridimensionais, o que também é um tema bastante presente na obra de Escher (ver Fig.6).

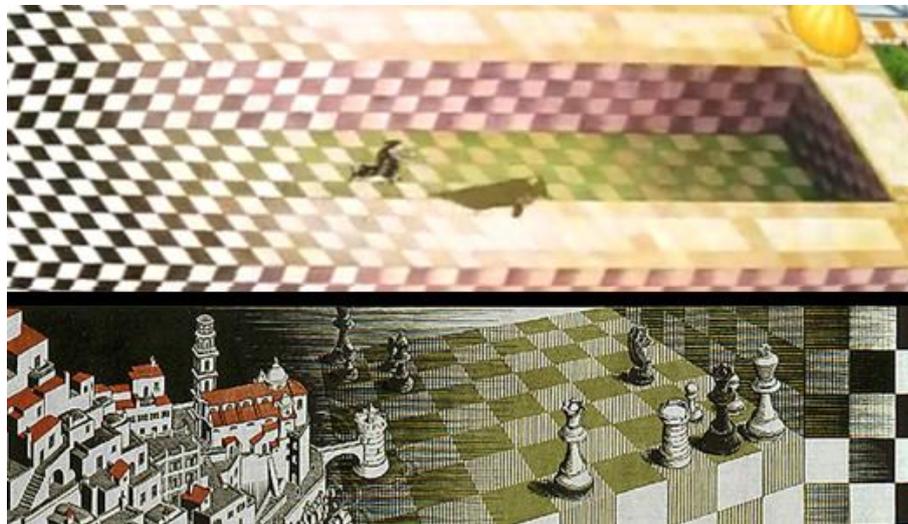


FIGURA 6: Acima, Cena em que *Tack* persegue o *Ladrão*, onde o cenário se transforma e deixa de ser bidimensional para adquirir elementos tridimensionais. Abaixo a obra de M. C. Escher, *Metamorphosis II*, de 1940. Impressão de madeira sobre papel.

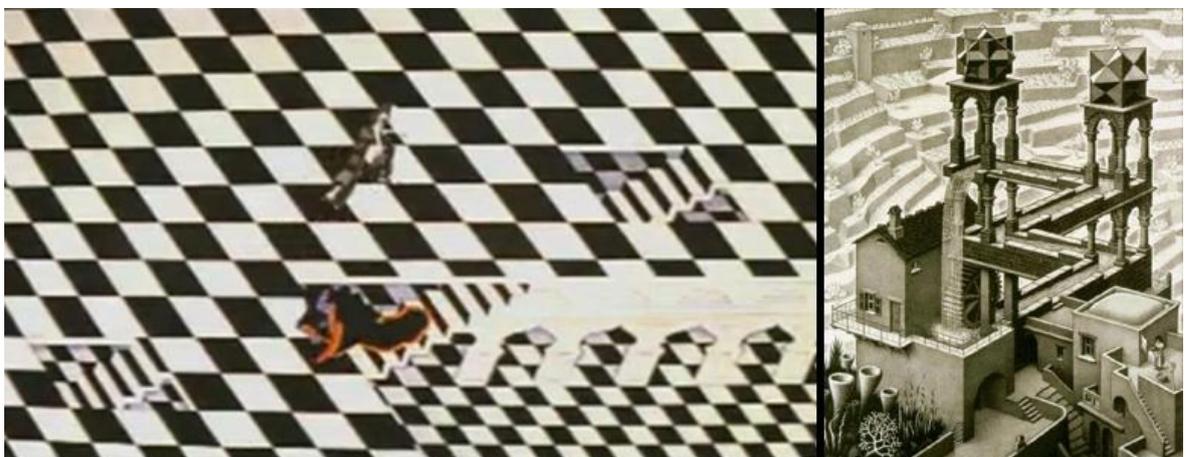


FIGURA 7: À esquerda, cena de *The Thief and the Cobbler* na qual as escadas criam uma ilusão de ótica, fazendo com que *Tack* e *Zig Zag* não se encontrem embora estejam na mesma sala e atravessando as mesmas escadas. À direita, litografia de M. C. Escher intitulada *Waterfall*, de 1961.

Em outra cena do filme, *Tack* consegue escapar de *Zig Zag* pelos calabouços, fugindo por dentro do palácio. Em dado momento, o alfaiate e o vizir são vistos caminhando em direções opostas no mesmo salão, dando a impressão de que se encontrarão ao centro, mas os dois personagens nunca chegam a se encontrar de fato (Fig.7). As escadas desse salão poderiam ser classificadas como as mesmas estruturas impossíveis criadas por Escher, já que sua utilização contradiz a lógica convencional, tornando o desenvolvimento da ação instigante para o espectador.

The Thief and the Cobbler possui uma visualidade ímpar, arquitetada para gerar um reconhecimento imediato do filme, uma impressão gráfica única a partir dos ricos mosaicos ornamentados dos cenários que estimulam os efeitos da arte ótica sobre o espectador. Ao assistir essas cenas pela primeira vez, a construção ousada entre cinemática e animação sobre esses cenários quadriculados utiliza com precisão o desenvolvimento do espaço bidimensional para o tridimensional, tornando o movimento dinâmico e surpreendente para o espectador. Essa identidade visual, porém, é fruto de um amálgama de referências gráficas diversas, que não destoam entre si. Em vez de induzir o resultado final a uma colcha de retalhos mal resolvidos, sua aparente dispersão garante exatamente o contrário: unidade e conformidade à sugestão do movimento pantomímico proposto por Williams para os personagens do filme.

2 ANÁLISE DOS PERSONAGENS

Para desenvolver a visualidade do filme e o conceito gráfico dos personagens, foram pesquisadas várias obras artísticas do Oriente Médio e, em especial, da civilização persa. Isso não impediu, contudo, que outras referências fora do contexto árabe pudessem auxiliar na elaboração de cada um desses personagens e seus maneirismos distintos. Até mesmo pequenos elementos, como a manipulação de objetos e gestos específicos, foram concebidos por Williams para definir as características dos personagens, esclarecendo melhor a forma de pensar de cada um deles. Essa estratégia objetivou, não apenas enfatizar a atuação muda dos protagonistas – o *Ladrão* e *Tack* -, mas antecipar algumas de suas decisões, se observados todos os detalhes faciais e corporais dos personagens para o espectador.

2.1 *Zig Zag*, o vizir

Zig Zag, baseado na estrutura clássica de um grão-vizir¹⁵ vilão, é aquele em quem o rei *Nod* confia como conselheiro, mas age por seus interesses e em benefício próprio. As primeiras ideias de Richard Williams para esse personagem, ainda no processo de pré-produção, giravam em torno de estabelecer sua aparência com base em duas pessoas, nunca devidamente identificadas, as quais o animador repudiava. O que ficou decidido, porém, foi exatamente o oposto: usar o ator Vincent Price¹⁶, famoso por seus papéis em filmes de terror e por quem Williams nutria grande admiração, como referência para o antagonista de *The Thief and the Cobbler* (ver Fig.8). Assim sendo, o conceito de *Zig Zag* foi adaptado para se adequar de maneira ideal à voz de Price. De ombros altos e arqueados, cabeça pequena, nariz pontiagudo e túnica preta, o grão-vizir é inspirado em algumas espécies de abutres,

¹⁵ Durante o Império Otomano, o Grão-vizir era a mais alta autoridade depois do sultão, sendo considerado representante deste e atuando em seu nome. Governava outros vizires de menor escalão que se reuniam na Sublime Porta do Palácio de Topkapı, em Istambul. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Vizir>>. Acessado em 16 de janeiro de 2013.

¹⁶ Vincent Price foi um ator e escritor nascido em 27 de maio de 1911, em St. Louis, Missouri. Estreou nos cinemas em 1938 e, após vários pequenos papéis, começou a trabalhar em filmes de horror de baixo orçamento, como *A Casa de Cera* (*House of Wax*, EUA, 1953). Seu sucesso veio com a estréia de *A Queda da Casa de Usher* (*House of Usher*, EUA, 1960). Conhecido por uma voz grave característica e suas expressões debochadas, conseguiu estrelar vários filmes de horror, se tornando um ícone desse gênero cinematográfico. Disponível Em: <<http://www.imdb.com/name/nm0001637/bio>>. Acessado em 16 de Janeiro de 2013.

se assemelhando muito a essas aves, tanto visivelmente quanto em sua postura e modo de caminhar. O animal de estimação de *Zig Zag* é justamente um abutre, reforçando essa semelhança assim que são vistos contracenando juntos nas mesmas cenas. Seu quadril e pernas altas foram consequência direta da primeira impressão que Vincent Price causou em Williams, assim que se encontraram pela primeira vez. Price era alto e andava de certa forma desengonçada, com suas grandes pernas atrás e o restante de seu corpo ligeiramente projetado para frente.

O modo como *Zig Zag* se locomove é uma referência aos teatros de marionetes¹⁷, que eram operadas através de cordas por hábeis artistas. Richard Williams procurou elaborar, aqui, a qualidade de manipulador do vilão, especialista em arquitetar planos e mover as peças em seu favor, manipulando qualquer um que fosse preciso, inclusive a si mesmo. É um personagem capaz de muitos truques, mestre em confundir as mentes dos outros com suas ilusões espalhafatosas e seus números de hipnose, favorecidos por seus grandes olhos verdes, atentos e penetrantes. Para reforçar essa ideia de ser um perfeito manipulador, foram atribuídas juntas e articulações extras ao personagem, inexistentes em um ser humano real (ver Fig.9). Para mover seu braço, por exemplo, é como se várias cordas estivessem sendo puxadas consecutivamente, criando arcos de movimento sedutores, de maneira que o todo parecesse crível em relação às partes móveis articuladas exageradamente por Williams. Os seis dedos em cada mão foram propositais, colocados para aumentar a sensação de que existe grande perícia envolvida até nos movimentos manuais mínimos, gestos de mãos sempre muito ágeis e hipnóticos.

¹⁷ O teatro de marionetes é uma antiga arte que, acredita-se, tenha origens no ano de 3000AC. Existem vários tipos de teatros de marionetes, mas todos envolvem o conceito básico de animar objetos performáticos inanimados. Existem evidências de que bonecos de madeira eram operados por meio de cordas no Egito antigo, em 2000 AC. O uso dessas marionetes de cordas é bastante popular desde a antiguidade em lugares como a Ásia, o Oriente Médio, na Grécia e no Império Romano. Os bonecos eram inicialmente operados com duas cordas, posteriormente se tornando mais complexas e sendo operados com oito cordas ou mais. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Puppetry>> Acessado em 16 de Janeiro de 2013



FIGURA 8: À esquerda, o ator Vincent Price em comparação com *Zig Zag*, à direita.



FIGURA 9: *Zig Zag* com seus ombros arqueados e braços levantados.

Em sua primeira aparição no filme, o vilão aparece marchando em uma postura diferenciada, com movimentos meticulosamente calculados para ostentar seu poder e riqueza, como se gabasse da alta posição que ocupa no palácio real. Suas vestes pretas são adornadas com tecidos dourados e em cada uma de suas mãos estão vinte e cinco anéis coloridos; a ponta de seus sapatos dourados, e com muitos enfeites, se desdobram a cada passo do vizir, revelando sua extensão desnecessariamente grande. Soldados acompanham a comitiva que trás *Zig Zag* à cidade, com outros vários súditos estendendo um grande tapete vermelho e, simultaneamente, abanando o vizir com grandes hastes emplumadas.

Trata-se de uma coreografia ritmada, elaborada de forma criativa e original. É a constatação inicial de que este filme apresenta não apenas um universo visual estimulante, mas uma locomoção imaginativa – rica em texturas e nuances – que persegue uma plausibilidade distante dos movimentos de personagem referenciados pela indústria norte-americana. É durante essa entrada grandiosa e cheia de pompa, acompanhada por muita música, que *Tack* cai, involuntariamente, na frente do vizir e sua comitiva, após rolar pelas escadas abaixo com o *Ladrão*.

2.2 *Tack*, o sapateiro

O personagem *Tack* foi elaborado para ser percebido instantaneamente como um sapateiro. Assim, tudo que compõe visualmente o personagem, integra suas partes para confirmar seu ofício: os seus polegares sempre enfaixados, sua

roupa cheia de remendos, os muitos carretéis de fios e agulhas que carrega consigo. Outro elemento característico importante é a disposição de algumas tachas ou pequenos pregos sempre atados à sua boca e que encobrem seu formato, aparentemente posicionados para qualquer necessidade urgente de trabalho. Não é coincidência que a palavra inglesa *tack* signifique, como substantivo, tacha; prego. No entanto, como verbo, determina a ação de, não somente pregar com tachas, mas, simultaneamente, “mudar de direção” ou “enfrentar um problema” (Dicionário Oxford Escolar; Oxford University Press, Brasil, 2008) . Nesse sentido, o enredo concebido por Richard Williams reserva para esse personagem a missão de transformar o curso da história, utilizando para isso apenas uma de suas simples tachas.

O diretor e animador, combina também o movimento dessas tachas para substituir a própria posição da boca de *Tack*, na função de expressar os sentimentos do personagem. A partir dessa construção, as tachas simulam um sorriso quando levantados, ou expressam de tristeza e espanto quando abaixados (ver Fig.10). Seu chapéu, da mesma maneira, também reage em concordância com suas expressões faciais, deixando de ser um objeto completamente inanimado e movimentando-se independentemente dos gestos de *Tack* para reforçar sua atitude para o espectador. Em situações onde o personagem se surpreende, por exemplo, seu chapéu se estica, sofrendo uma rápida tremulação¹⁸ para complementar a surpresa esboçada por seu rosto com a disposição dos pequenos pregos.

Por ser sapateiro, todos os movimentos de *Tack* são metódicos, como quem realiza trabalhos de alta precisão, seja com a agulha e linha, seja com as tachas ou pregos, conseguindo soluções simples para problemas muito complicados. Esses problemas são sempre decorrentes da ação de outros personagens ou fatores externos à vontade de *Tack*, independentemente de qualquer coisa que ele faça ou deixe de fazer. Como em um efeito dominó, o sapateiro é conduzido para situações que exigem reações de diferentes maneiras, desde quando é retirado involuntariamente pelo *Ladrão* do conforto de sua casa, no início do filme, até impedir que a máquina de guerra de *One-Eye* - outro antagonista na história e líder de um vasto exército - avance e destrua a *Cidade Dourada*, ao

¹⁸ Técnica conhecida na animação de personagem como *staggering*: efeito de tremulação intermitente na ação de um personagem ou objeto, através da repetição de alguns desenhos pelos fotogramas que registram o tempo da ação, redistribuídos de forma planejada ou aleatória pelo animador. (WILLIAMS, *The animator survival kit*. Londres, Faber and Faber Limited. 2001)

final da trama. Na sequência de abertura, por exemplo, *Tack* é costurado ao corpo do *Ladrão* enquanto ainda dorme, caindo pelas escadas de sua casa, rolando pelas ruas da cidade e derrubando, com essa sua queda, diversas tachas em frente à comitiva de *Zig Zag*. Essa sucessão de eventos desencadeados torna-se o registro rítmico referencial para todas as tramas que serão estruturadas no decorrer do filme, envolvendo esse personagem que sempre muda o curso das situações, em um crescendo cerebral entre ação e reação, ainda que muitas vezes involuntário por tarte de *Tack*.



FIGURA 10: Quatro situações distintas de *Tack*. Os pequenos pregos ou tachas compõem suas expressões faciais em conjunto com seus olhos, representando sua boca de maneira simulada.

Além de, obviamente, querer se ver livre de todas as confusões à sua volta, outros motivos levam *Tack* a persistir diante das adversidades, sendo a princesa *Yum-Yum* o principal deles. Ao se conhecerem no castelo real, a princesa e o humilde sapateiro logo se identificam, trocando olhares interessados até que *Yum-Yum* quebra conscientemente seu sapato, criando uma necessidade de trabalho para que *Tack* não fosse aprisionado nos calabouços, nem enforcado por *Zig Zag*. A partir de então, um vínculo muito mais forte é estabelecido por *Tack* em relação à *Yum-Yum*: um dever moral de proteger e acompanhar a princesa que salvou sua vida. Trata-se de mais uma evidência que confirma o duplo sentido de seu apelido, como aquele que redireciona a situação em que é submetido, mesmo que agora seja por vontade própria.

Tack, assim como o *Ladrão*, foi originalmente concebido por Williams para não se comunicar por diálogo com outros personagens. O único momento em que diz algo é no final da história, com a rápida sentença de um “Eu te amo” para a princesa *Yum-Yum*. Diante do exposto, todas as formas de expressão do

personagem se apóiam fortemente em sua linguagem corporal. Seus movimentos são sempre mais performáticos – em relação a outros personagens da trama – ora mais lentos e meticulosos ora mais exagerados e ligeiros, reforçando suas ações ao torná-las essenciais para o desenvolvimento da narrativa.

Tack é, sem dúvida, uma grande homenagem de Williams aos nomes do cinema mudo. Artistas que se utilizavam da pantomima como recurso para desenvolver histórias, mesmo com as limitações da nova mídia artística que acabava de nascer. O registro do movimento em dezesseis fotogramas por segundo e a incapacidade de gravação do áudio, características dos primeiros equipamentos cinematográficos, restringiam a movimentação dos atores e exigiam que sua interpretação fosse feita de maneira muito mais expressiva, indicando aos espectadores, com clareza, tudo o que estava acontecendo em cena. Charles Chaplin¹⁹ e Buster Keaton²⁰ estão entre os maiores expoentes da atuação pantomímica no cinema. Tudo estava baseado na capacidade desses atores em transmitir, gestualmente e por suas expressões faciais, as emoções e sentimentos dos personagens que interpretavam.

Evidentemente, a direção de arte que Williams queria para o projeto é também coerente com essa proposta. Até mesmo a paleta de cores de *Tack* referencia a época da comédia muda, no início do século XX, sendo composta unicamente por tons de cinza, como nos filmes em preto-e-branco (ver Fig.11). Seu rosto também é esbranquiçado com linhas pretas ao redor de seus olhos, assim como eram maquiados os primeiros atores, em uma tentativa de definir melhor seu semblante e expressividade facial para que pudessem ser claramente identificáveis para o espectador, diante do contraste sugerido pela iluminação fotográfica da época.

¹⁹ Charlie Chaplin foi um ator, diretor, roteirista, produtor e escritor nascido em Londres, Inglaterra, em 16 de abril de 1889. Foi um dos principais atores da época do cinema mudo, no início do século XX, estrelando filmes memoráveis como *Tempos Modernos* (*Modern Times*, Inglaterra/EUA/França. 1936), *O Grande Ditador* (*The Great Dictator*, EUA. 1940) e *Luzes da Cidade* (*City Lights*, EUA. 1931).

Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Charlie_Chaplin>. Acessado em 19 de janeiro de 2013.

²⁰ Buster Keaton foi um ator, diretor e escritor nascido em 1895 no Kansas, Estados Unidos. Seus pais eram comediantes dos teatros de Vaudeville com números muito populares. Seu nome verdadeiro é Josheph Frank Keaton, mas o apelido de “Buster” foi dado pelo grande mágico e ilusionista Harry Houdini, amigo pessoal da família Keaton. Aos 21 anos, se tornou um *showman* apresentando espetáculos. Em 1917 conseguiu seu primeiro papel no filme de curta-metragem *The Butcher Boy* (EUA, 1917). A partir de então, estrelou diversos curta e longa metragens.

Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0000036/bio>>. Acessado em 19 de janeiro de 2013.



FIGURA 11: O personagem *Tack*, consertando o sapato de *Yum-Yum*. Nesta imagem em acetato pode-se ver a paleta de cores das roupas do personagem que homenageia o cinema mudo, toda em tons de cinza.

2.3 O *Ladrão*

Enquanto o sapateiro possui uma personalidade calma e se mostra muito concentrado, o *Ladrão* é impulsivo e inquieto. Sem nome, como o próprio narrador define esse personagem no início do filme, ele pode ser descrito como o oposto de *Tack*. A ganância é a única coisa que o motiva e seu desejo por ouro e jóias é forte o suficiente para fazê-lo agir sem medir qualquer consequência. Ele não é essencialmente mau nem almeja prejudicar aos outros, o que confere comicidade às inúmeras tentativas de roubo, quando o *Ladrão* se concentra para capturar um objeto ou tenta furtivamente retirá-lo de sua vítima sem que ela perceba. Sua motivação no filme é persistente – o projeto chegou a ter o título provisório de *The Thief Who Never Gave Up*, segundo o documentário *Richard Williams and The Thief Who Never Gave Up* (*Richard Williams and The Thief Who Never Gave Up*, Londres, 1982) – e se restringe a possuir mais e mais riquezas indefinidamente. Essa motivação obsessiva do *Ladrão*, como um compulsivo cleptomaniaco, permite a Williams desenvolver para esse personagem sequências de piadas visuais paralelas que se alternam à trama principal, capitaneada pelo grão-vizir em relação aos outros personagens envolvidos. Um paralelo também pode ser traçado entre a obsessão do *Ladrão* por jóias e a de Richard Williams em refinar todo o projeto do filme,

buscando perseverantemente alcançar níveis técnicos cada vez maiores. Nessa lógica, por mais que ele consiga roubar o que quer, nunca acaba ficando com nada, pois fatores diversos sempre operam de maneira a não permitir que o Ladrão permaneça com o que não é propriamente seu.

Mesmo tendo um azar crescente em conseguir o objeto valioso que deseja, o que confere certa simpatia compassiva por parte do espectador, sua sorte não falha em salvá-lo de riscos que ameaçam sua vida, sendo que tudo o mais coopera para que, acima de tudo, ele consiga sair ileso de seus problemas.

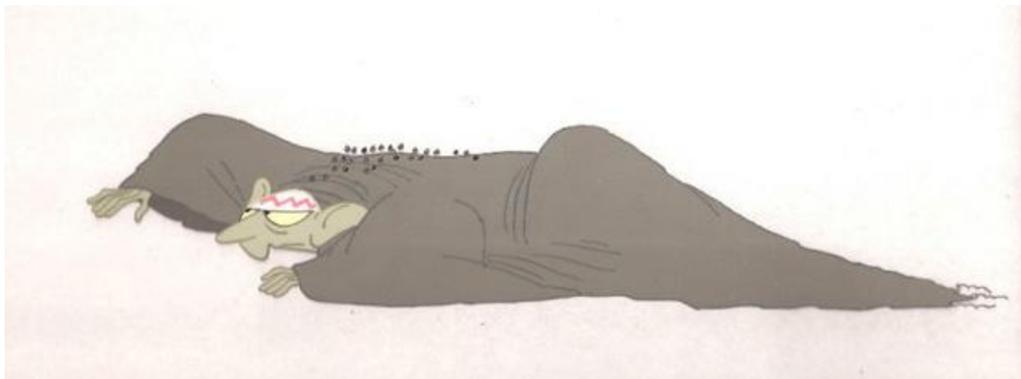


FIGURA 12: O Ladrão, andando de maneira furtiva, em um dos frames em acetato.

Com roupas rasgadas, largas, surradas e calçando apenas um dos pés de uma sandália simples, é inevitável afirmar que o *Ladrão* tem origens humildes e vive em um grave estado de pobreza (ver Fig.12). Apesar das roupas grandes causando uma impressão oposta, o personagem é extremamente magro, com seus membros - braços e pernas - muito finos, sugerindo uma incapacidade em conseguir uma alimentação regular. É tão miserável que um simples banho é algo quase impensável, visto que moscas estão sempre a sobrevoar sua cabeça. Em dado momento, quando *Yum-Yum* toma banho em seus aposentos reais, é possível perceber que a presença do *Ladrão* somente é sentida pela princesa através de seu mau cheiro, quando ela contorce seu rosto em atitude de repulsa. As moscas sobre sua cabeça também servem como um recurso para, mesmo quando não se consegue avistar o personagem, sabermos onde ele está escondido ou por onde está passando. Na sequência onde atravessa inúmeros canos da tubulação do palácio, não se vê o *Ladrão*, mas é possível acompanhar sua travessia, tanto pelo

modo como esses canos se entortam à medida em que ele passa, quanto pelas moscas que vão acompanhando seus movimentos.

Quanto à concepção do desenho sintético e caricado do *Ladrão*, os olhos, nariz e orelhas desproporcionais fazem com que seu rosto se assemelhe muito ao de um rato. Outras características também permitem associar o personagem a esse animal, como o fato de ele quase sempre andar se rastejando, como se caminhasse sorrateiro em quatro patas, passando pelos lugares mais sujos e deteriorados da cidade. Seus movimentos são rápidos e imediatos. Porém, quando preciso, ele age de maneira cautelosa a fim de não ser descoberto.

Os olhos do *Ladrão* desempenham a síntese narrativa proposta por Williams: estão sempre atentos, focados no seu objetivo, e, principalmente, refletem a imagem do objeto de valor em sua íris, reluzindo e brilhando a cada nova jóia que pretende roubar. Por essa simples estratégia, o espectador compreende que o personagem enxerga compulsivamente seu objeto de desejo, como um predador faminto que move montanhas para conseguir sua presa.

Não existe caminho, fresta, buraco ou esconderijo que ele não atravesse para chegar aonde quer. Muitas das vezes, quando passa por certos lugares, a impressão é de que o personagem é invertebrado e se move com uma flexibilidade anormal. Sua grande vestimenta, se arrastando por onde anda, ajuda a acentuar ainda mais essa noção de que o corpo do *Ladrão*, por baixo de todos aqueles panos, não é tão rígido quanto o de uma pessoa normal.

Assim como *Tack*, o *Ladrão* também não profere uma palavra sequer. No entanto, sua articulação corporal é focada em sua flexibilidade motora, pois não possui a mesma graciosidade pantomímica do sapateiro em movimentar-se e transmitir seus pensamentos. Embora sinta e tenha anseios como qualquer outro personagem, a forma como o *Ladrão* conduz a narrativa é mais visceral e direta. Como anda encurvado a maior parte do tempo, seus olhos e ombros são elementos interpretativos de grande expressividade, se alterando constantemente a cada nova reação ou se antecipando em um comportamento físico semelhante a um felino para roubar mais um objeto. A sequência da princesa quebrando seus sapatos é um bom exemplo: o *Ladrão* em pose antecipatória, alterna seus ombros como um gato

enquanto se prepara para atacar a presa, arrastando sorratamente seu corpo ao chão para subir as escadas rastejando, na tentativa de roubar os ornamentos de pérolas no entorno dos sapatos quebrados.

Para o *Ladrão*, todas as jóias não seriam suficientes para substituir as três grandes bolas de ouro situadas em uma das torres dentro do palácio real. Após várias tentativas frustradas de alcançar a imensa torre para roubar as redomas, usando uma grande escada que logo se desfaz em duas estacas, ele finalmente consegue retirá-las em diversos saltos cômicos com vara, através de ações físicas semelhantes às desempenhadas pelo personagem *Coiote* (*Wile E. Coyote*), nas séries da *Looney Tunes* (Warner Brothers, EUA), envolvendo o *Papa-Léguas* (*Road Runner*) no final dos anos 1940. *Coiote* foi criado e dirigido por Chuck Jones, mas animado principalmente pelo norte-americano Ken Harris. A referência pode ser constatada pela contratação de Harris por Williams para ser o animador principal do *Ladrão* (inclusive, nos créditos do filme, Harris é apresentado como “Master Animator”).

O roubo das bolas de ouro confirmam uma antiga profecia de que, se desaparecessem da *Cidade Dourada*, um grande mal acometeria a todos do reino. A partir daí, uma transformação ocorre com o rei *Nod*, que sonhara que as bolas haviam sido roubadas da torre.

2.4 Rei Nod, Princesa Yum-Yum e sua ama-seca

O rei passa o início do filme se comportando de maneira inteiramente relapsa, como que em constante estado de sonolência. Nenhuma decisão é tomada por parte dele, fazendo com que *Zig Zag* mantenha controle sobre quase todos os assuntos do reino. Rei Nod está quase sempre de olhos fechados em uma atitude de descanso, falando vagarosamente e mal direcionando sua atenção para qualquer coisa, indiferente ao que acontece. Com seus trajes brancos envolvendo-o, o rei fica acomodado sobre seu próprio corpo, com as pernas cruzadas, mãos sobre o colo e cabeça baixa. Suas roupas adornadas em ouro quase não teriam identidade se não fosse pelo enfeite, nas cores do arco-íris, em sua cabeça.

Após o roubo das bolas de ouro pelo *Ladrão*, o rei *Nod* adota uma postura diferente quase que de forma instantânea (ver Fig.13). Sabendo da profecia e tendo acabado de ter um pesadelo como premonição, agora o rei está à par do risco de um ataque iminente, e sua *Cidade Dourada* à mercê desses atacantes. Com o reino ameaçado, ele tenta desesperadamente encontrar uma solução para impedir que uma tragédia aconteça com seu povo. Deixando sua atitude sonolenta e pacífica de lado, o rei se transforma em um personagem alerta e consternado, se preparando para uma situação de guerra enquanto envia *Yum-Yum*, sua *ama-seca* e *Tack* em busca da *bruxa* que poderia ajudá-los a salvar a cidade.



FIGURA 13: À esquerda, a postura do rei *Nod* durante a primeira metade do filme, sempre em repouso e alheio a tudo. À direita, a aflição do rei ao descobrir que as três bolas de ouro sumiram.

Yum-Yum, apesar da elegância e altivez característica de uma residente do grande palácio real, é uma princesa com muita iniciativa. Procurando restaurar o equilíbrio em seu reino e ajudar seu pai, o rei *Nod*, é ela quem se voluntaria para, juntamente com uma comitiva, partir em busca da referida *bruxa*. Ela é uma das únicas pessoas do palácio que não se deixa enganar por *Zig Zag*, sabendo que há muito mais do que as aparências indicam por detrás do vizir.

Embora sempre usando jóias e vestindo roupas de tecidos finos, a princesa não se considera, por isso, mais importante, demonstrando ser altruísta ao se preocupar constantemente com seu povo. Seus grandes olhos, com íris púrpuras que mais parecem duas pedras preciosas (ver Fig.14), transparecem todos os seus sentimentos e revelam muito sobre a dualidade entre ser uma princesa tranquila e delicada, e uma princesa decidida e assertiva.

A *ama-seca* de *Yum-Yum*, embora de aparência frágil, tanto cuida quanto protege a princesa. Andando sempre encurvada com um longo vestido preto, tremendo como pela dificuldade em caminhar, sua fragilidade é meramente um disfarce. Quando necessário, por debaixo dos vestidos saem grandes braços musculosos, prontos a resolver qualquer interferência em seu percurso. Os braços descomunais nem parecem pertencer à *ama-seca*, sendo desproporcionais e tendo uma tonalidade de pele diferenciada da cor de seu rosto (ver Fig.14).

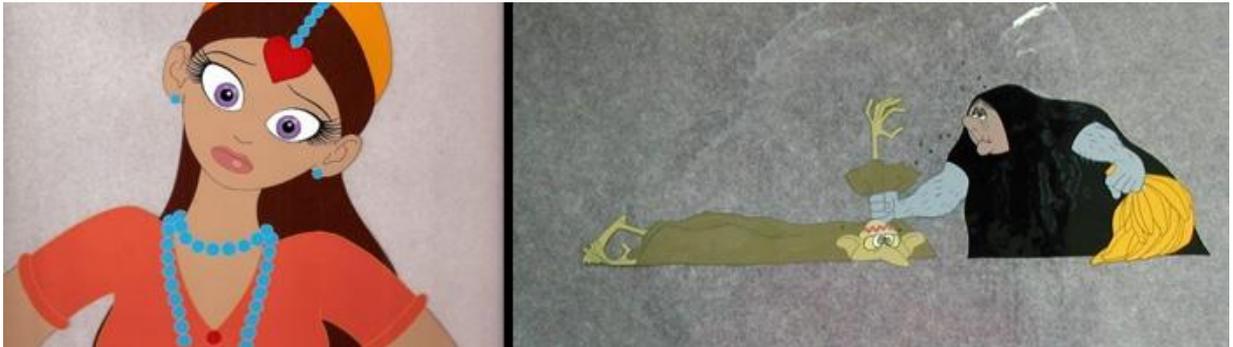


FIGURA 14: À esquerda, a princesa *Yum-Yum* e à direita sua *ama-seca* atacando o *Ladrão* que a tenta roubar, em uma das primeiras sequências do filme.

2.5 A Brigada

A Brigada, a qual *Tack*, *Yum-Yum* e a *ama-seca* encontram em sua jornada, é composta por vários soldados bárbaros que vivem no deserto. Eles são visivelmente grandes e repletos de cicatrizes e mutilações, que indicam sinais de que já tenham travado diversas outras batalhas. Liderados pelo Chefe *Roofless*, eles são ignorantes em relação aos costumes da *Cidade Dourada*, e, momentos de decisão, consultam um grande dicionário, acreditando ser um livro de orientações e conduta. Suas roupas são, na verdade, restos de antigas armaduras que já vestiram, hoje panos rasgados, placas partidas e capacetes furados (ver Fig.15).

Nota-se como esses bárbaros possuem certos aspectos que indicam seu exílio na aridez do deserto: suas bocas são rachadas, indicando a falta de água necessária à hidratação do corpo; seus dentes, quando presentes, são irregulares, possivelmente em decorrência da ingestão de alimentos não convencionais, graças à escassez de opções disponíveis no deserto; seus cabelos e barbas crescem desordenadamente.

Mas convém mencionar que o projeto de personagens para a Brigada difere bastante estilisticamente dos personagens concebidos para a Cidade Dourada ou do exército de One-Eye. Um sinal de que a concepção visual dos personagens vinha sendo constantemente alterada por Richard Williams no desenvolvimento do filme durante os longos anos de produção. A sensação é de que a Brigada manteve as características do desenho concebido nos primeiros anos de desenvolvimento, no início dos anos 1970, tal a diferença de construção quando comparados em uma mesma cena no deserto com *Tack*, *Yum-Yum* e a *ama-seca*.



FIGURA 15: Chefe *Roofless* e um dos integrantes da Brigada do deserto.

One-Eye é o antagonista que representa o mal em sua essência, como na filosofia religiosa maniqueísta onde o mundo estaria polarizado e dividido unicamente entre o bem e o mal. Não há nele qualquer indício de valor moral ou ético, privando-o de certas nuances e sutilezas presentes em outros personagens menos superficiais como *Zig Zag*. Não há a possibilidade de estabelecer diálogo ou acordo com *One-Eye*, seu objetivo final é a destruição e sua máquina de guerra é composta por centenas de combatentes armados, animais enfurecidos e estruturas mecânicas intrincadas, com milhares de engrenagens.

Problemas técnicos à parte, em relação à concepção visual desses dois universos criativos, é importante entender como nenhum detalhe na composição dos personagens é posto em vão. Cada elemento é carregado de conceitos que agregam valores aos personagens, sendo possível definir suas personalidades sem que seja preciso analisar qualquer espécie de diálogo proposto. Sua movimentação e gestualidade dizem muito a respeito de como pensam e no que acreditam.

Compreendendo mais sobre os personagens é que se pode identificar com eles, torcer para que alcancem seus objetivos e saber como reagirão diante de múltiplas opções dispostas à sua frente, antes mesmo que possam tomar qualquer decisão.

Por mais que seja inverossímil, é possível que o espectador se conecte com um personagem animado, principalmente se este for elaborado com coerência gráfica e rítmica, onde suas ações são um reflexo de todas as características atribuídas visualmente a ele. Sem dúvida, esse mérito deve-se à concepção minimalista e extremamente detalhista de Richard Williams.

3 ELEVANDO A ANIMAÇÃO A UM NOVO PATAMAR

No documentário *Richard Williams and the Thief Who Never Gave Up* (Thames Television, Inglaterra, 1982), pode-se compreender um pouco da fascinação desse artista canadense pela animação. Nesse vídeo televisivo que funciona também como divulgação publicitária para o projeto que estava em andamento, Williams reflete sobre o desenho animado como uma mídia completamente versátil e flexível, e, para ele, ainda pouco explorada da forma como deveria. Segundo o próprio diretor e animador, planejando ou improvisando, as possibilidades são infinitas.

It's a full scale "thing", and it has to be. Just to distribute *The Thief* it's got to make fifty million dollars, just to break even.

(...) It's got to be a fully marked blockbuster. It's got to be done like *Star Wars* or *Lawrence of Arabia*, this is what it is. And that, of course, it's why is taking so long, we got armies to do the machinery and the cast of characters on a big scale. The mammoth ego trip of Dick Williams.²¹

(WILLIAMS, Richard. 1982. *Richard Williams and The Thief Who Never Gave Up*).

Por mais ambicioso que Richard Williams fosse, suas propostas para *The Thief and the Cobbler* ajudaram a movimentar a indústria de animação para cinema, estagnada nos anos 1970. Trazendo novas idéias e formando muitos animadores que passaram por seu estúdio, ele garantiu que o padrão de qualidade de seu filme se estendesse para outras produções que viriam a ser lançadas em anos posteriores, principalmente a partir de meados dos anos 1980.

Existem vantagens estéticas, características da área de animação, e até comerciais na escolha de certas diretrizes concebidas pelo diretor/animador para a narrativa de seu projeto original. Elas indicariam as razões pelas quais Williams, por exemplo, não estabeleceu muitos diálogos para a narrativa do filme. Ao escolher

²¹ Estou fazendo apenas um filme, mas um filme grande, com todas as coisas que eu sei dentro dele. (...) Tem que ser um dos grandes *blockbusters*, tem que ser feito como *Star Wars* e *Lawrence da Arábia*, e é por isso, é claro, que está levando tanto tempo para ser finalizado. Temos exércitos trabalhando, o maquinário e o elenco dos personagens em uma grande escala, é a grande viagem egocêntrica de Dick Williams.

(WILLIAMS, Richard. 1982. Tradução Livre. *Richard Williams and The Thief Who Never Gave Up*).

abordar a história dessa maneira, o animador estaria tornando seu projeto original mais acessível, eliminando a barreira idiomática que demandaria o uso de traduções em outros países onde o inglês não é a língua nativa. Assim sendo, ao transformar a expressão corporal do personagem em um importante condutor da narrativa, a animação se expressaria pela criatividade motora estabelecida pelo animador, no desafio pantomímico de se comunicar unicamente por gestos universais.

Seria possível dizer que, independente de fatores sociais ou culturais diferenciados, um público maior poderia se identificar e estabelecer as ligações necessárias para a compreensão da obra, a partir de padrões posturais humanos semelhantes. Certos trejeitos, gestos e expressões faciais tendem a fazer parte de uma compreensão coletiva comportamental, tamanho o grau de semelhança e interpretação comuns entre eles. Ou seja, não importando o país de origem, algumas situações podem ser compreendidas da mesma forma por pessoas completamente diferentes.

Optar por personagens que não dialogam no filme, economiza um esforço que pode ser aplicado na elaboração mais precisa e sofisticada dos movimentos dos personagens. Como Richard Williams afirma em *The Thief Who Never Gave Up*, sua intenção sempre foi extrapolar os limites que já haviam sido propostos para o cinema de animação. Dito isso, é completamente plausível admitir que Williams buscou não somente homenagear os atores pantomímicos com o *Ladrão e Tack*, mas, principalmente, de se dedicar muito mais à locomoção minuciosa dos personagens em detrimento de sua sincronia labial. Eliminar o processo de sincronização da voz dos atores com as bocas dos personagens animados, fez com que essa etapa técnica, específica da produção do filme, desse vazão exclusiva à atuação corporal dos referidos personagens, notoriamente um desafio estético maior para o animador profissional. Para Williams, o que realmente interessava era o primor da animação para atingir um nível técnico inédito com a locomoção de personagens. Todo o conhecimento prático adquirido com a expertise de Ken Harris e Art Babbitt por Williams precisava estar explicitado no filme. A evolução do artista como animador estava ficando evidente na qualidade do movimento supervisionado por aqueles especialistas e produzido por Williams, e todos os anos de experiência como profissional culminaram nas cenas produzidas.

Um filme que se apoiasse em conversações excessivas entre os personagens estaria dividindo o atenção entre a estimulação visual e a auditiva, já que seria preciso entender com clareza tanto o que se passa em cena quanto o que é dito. Em vez de uma ação dialógica, o propósito estético de Richard Williams era trabalhar excessivamente o movimento fluido de cada gesto e ação física dos personagens, não se baseando necessariamente nas ações naturais humanas, para sugerir empatia com o espectador. Seu objetivo estético para a animação sempre foi o de instigar a criatividade do animador através da livre criação motora do personagem pelas “passing positions” (WILLIAMS, 2001), ainda que partindo inicialmente da observação do movimento natural. E, por este mesmo motivo, seria imprescindível que a estimulação visual – cenários, personagens e animação - se sobressaísse sobre a auditiva, considerando-se os diálogos e a narração em off, especificamente, já que o projeto sonoro do filme é tão criativo quanto a animação. O foco não estaria assim dividido e o mais importante estaria em evidência absoluta, propiciando a fruição plena do espectador quanto à visualidade pretendida por Williams. Através dessa estratégia concebida pelo diretor/animador durante os quase 30 anos de produção dedicados ao seu projeto mais artístico e autoral, a animação poderia, assim, ser apreciada em sua totalidade.

CONCLUSÃO

Toda a análise desenvolvida durante este projeto, permitiu uma compreensão, mesmo que parcial, do trabalho quantitativo necessário para desenvolver *The Thief and the Cobbler*, simultaneamente ao desafio estético de imprimir uma identidade e linguagem próprias à animação proposta por Richard Williams. Um filme tão rico em detalhes e informações sobre a cultura árabe não poderia ter sido produzido senão por muito esforço e dedicação. As referências que podem ser vistas ao longo do filme são a prova de uma pré-produção eficiente, capaz de definir influências a partir das quais se desenvolveria um estilo *sui generis* para a animação de personagens.

A preocupação e cuidado de Richard Williams para que a animação do filme fosse o reflexo de décadas de aprendizado e evolução, transformou o que poderia ser uma simples história em uma grande experiência cinematográfica. Os personagens, diferenciados pela maneira que foram concebidos graficamente, puderam servir de terreno para experimentações sobre movimentação e ciclos de caminhada, além de expressividade facial e corporal. A individualidade desses personagens pode ser estudada a partir da forma como foram animados; a característica específica de suas ações e reações indica a filosofia por trás de cada um deles.

Não se pode imaginar ou mensurar o impacto que *The Thief and the Cobbler* teria na indústria do entretenimento, caso fosse lançado da maneira como Williams pretendia originalmente. No entanto, o cinema sempre esteve atrelado a grandes investimentos que exigem contratos entre as partes envolvidas, o que implica programar a duração do projeto, assim como a entrega nos prazos estipulados para divulgação e distribuição fílmicas.

O que é louvável, mas simultaneamente mitificador para a comunidade do cinema de animação, é que Richard Williams foi, literalmente, o principal investidor financeiro de seu próprio projeto autoral durante décadas (senão o único). Mas essa relação dúbia executada pelo animador - artista/mecenas - não o redime de ter desprezado os acordos contratuais que ele se comprometeu com a indústria,

justamente no momento em que conseguiu o dinheiro de que tanto precisava para finalizar seu projeto duradouro. Ainda mais, considerando a extensa experiência profissional do diretor/animador canadense com as mais variadas técnicas de animação.

Pelo menos para os futuros animadores, o episódio serve como reflexão profissional, principalmente quando se deve repensar as ambições artísticas descabidas de um projeto aprovado para produção, frente aos entraves comerciais da indústria. Infelizmente, esta não age como um mecenas. O cinema industrial, e neste se inclui o de animação, possui regras de cumprimento comerciais e lucro financeiro que inviabilizam produções autorais, como a de Williams. Pior do que não ter o seu filme lançado, é vê-lo ser mutilado pela indústria do entretenimento. O cinema e o espectador é que perdem com isso.

Mas mesmo sem ter sido distribuído comercialmente como o planejado pelo seu autor, o filme pode transformar o mercado de maneira definitiva. A partir de suas imagens esfuziantes, criou-se um padrão mais alto para filmes de animação, tanto do ponto de vista técnico quanto cinematográfico, que se refletiu nos projetos industriais lançados no final de 1980 e meados de 1990 em Hollywood. Tal período, ficou conhecido como a segunda época de ouro da animação industrial norte-americana (o primeiro ocorreu durante os anos 1930 e 1940).

Pode-se dizer, inclusive, que o longo tempo de gestação que Williams dedicou ao seu projeto autoral culminou na formação de novos profissionais para esse mercado: diretores e animadores mais ousados artisticamente, capazes de ir, até mesmo, além do padrão inicial concebido pelo diretor/animador canadense. Nesse sentido, sua contribuição para a área da animação é considerável, principalmente ao articular a bagagem clássica do movimento para personagens com uma dinâmica e cinematográfica originais.

É exatamente disso que o filme se propõe a tratar: mostrar que não existe um ponto final, uma barreira que impeça qualquer animador de evoluir ou criar. Para ser um animador criativo, é preciso não apenas concentração e perseverança, mas estudar constantemente a mídia em que se está trabalhando, para aprender, analisar, praticar e, principalmente, refletir sobre sua execução. Em suma, fazer o

possível para dominar tudo aquilo que há para ser aprendido, para então galgar passos artísticos mais ousados, de modo a se expressar de forma única, autoral.

A trajetória peculiar desse diretor/animador canadense - um artista já reconhecido profissionalmente que decide dominar por completo o método clássico do movimento para se tornar um animador sofisticado - tornou seu trabalho reconhecível como um diferencial artístico na indústria da animação. Se Williams deixou esse legado, cabe aos animadores do século XXI o desafio de não deixar essa arte cair em estagnação, explorando sempre os limites técnicos e narrativos da locomoção para área da animação de personagens.

REFERÊNCIAS

a) Livros

- 1 – BARBOSA Júnior, Alberto Lucena. *Arte da Animação*, Técnica e Estética através da História. São Paulo; Editora Senac. 2002.
- 2- GOLDBERG, Eric. *Character Animation Crash Course!*. Los Angeles; Silman-James Press. 2008.
- 3 – WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual os Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer Games, Stop Motion and Internet Animators*. London: Faber and Faber Limited. 2001.
- 4 – OXFORD. *Oxford Dicionário Escolar*. Para Estudantes Brasileiros de Inglês. Oxford University Press. 2008.

b) Sítios

- 1 – LIVING LINES LIBRARY , acervo com diversas peças do processo de pré-produção e produção de *The Thief and the Cobbler*. Disponível em: <http://livlily.blogspot.com.br/2011/08/thief-and-cobbler-1993-production-art.html>. Acesso em 04 de janeiro de 2013.
- 2 – FENLON, Wesley. Thieves, Cobblers, and Fan Edits: The 50-Year Odyssey of an Animated Masterpiece. Disponível em: http://www.tested.com/art/movies/44961-thieves-cobblers-and-fan-edits-the-50_year-odyssey-of-an-animated-masterpiece/. Acesso em 04 de janeiro de 2013.
- 3 – WILLIAMS, Alex. The Thief and the Cobbler. Disponível em: <http://www.awn.com/mag/issue1.12/articles/williams1.12.html> Acesso em 05 de janeiro de 2013.
- 4 – WELKOS, Robert W. How This 'Thief' Became a 'Knight' : Movies: Richard Williams lost his treasured project to a bond company in '92. His son is disappointed

- in the final version. Disponível em: http://articles.latimes.com/1995-08-30/entertainment/ca-40326_1_richard-williams. Acesso em 05 de janeiro de 2013
- 5 – BURRELLO, Jonathan. Off The Cobbled Path. Disponível em: <http://alternativechronicle.wordpress.com/2010/05/25/off-the-cobbled-path/>. Acesso em 05 de janeiro de 2013.
- 6 – NASRUDIN. Disponível em: <http://www.nasrudin.com.br/eu-sou-nasrudin.htm>. Acesso em 16 de janeiro de 2013.
- 7 – *OTTOMAN architecture*. Disponível em: http://www.theottomans.org/english/art_culture/index.asp. Acesso em 17 de janeiro de 2013.
- 8 – M. C. ESCHER *official website*. Disponível em: <http://www.mcescher.com/>. Acesso em 17 de janeiro de 2013.
- 9 – TOPKAPI. Disponível em: http://www.greatistanbul.com/topkapi_palace.htm. Acesso em 17 de janeiro de 2013.
- 10 – ARQUITETURA otomana. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Arquitetura_otomana. Acesso em 17 de janeiro de 2013.
- 11 – ARQUITETURA islâmica. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Arquitetura_isl%C3%A2mica. Acesso em 17 de janeiro de 2013.
- 12 – ARQUITETURA bizantina. Disponível em: <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/constantinopla/arquitetura-bizantina.php>. Acesso em 18 de janeiro de 2013.
- 13 – PANTOMIMA. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Pantomima>. Acesso em 18 de janeiro de 2013.
- 14 – *ONCE there was a movie*. Disponível em: <http://www.toonhound.com/thiefcobbler1.htm>. Acesso em 05 de janeiro de 2013.
- 15 – LURIO, Eric. Arabian Nightmare. Disponível em: <http://www.vmresource.com/thief/lurio.html>. Acesso em 04 de janeiro de 2013.

c) Filmes

RICHARD WILLIAMS AND THE THIEF WHO NEVER GAVE UP. Direção: Mike Dormer. 1982. 52 minutos. Inglaterra. Thames Television. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=fQN0YQOwcg0>. Acesso em 06 de janeiro de 2013.

I DREW ROGER RABBIT. Direção: Tom Gutteridge. 1988. 30 minutos. Inglaterra. Mertorn. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=4VpT5Xa2cDk>. Acesso em 06 de janeiro de 2013.

THE THIEF AND THE COBBLER: RECOBBLED CUT. Direção: Richard Williams. Edição e restauração: Garrett Gilchrist. 2010. 96 Minutos. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=E62ibzd8WX4>. Acesso em 05 de janeiro de 2013.