

O sombrio mundo da *Disney*: reconfigurações mercadológicas e temáticas no contexto da *New Hollywood*¹

Ariel Carolina de MENDONÇA²
Larissa de Souza MARINHO³
Tiago José Lemos MONTEIRO⁴

Instituto Federal do Rio de Janeiro, Nilópolis, RJ

Resumo

Este artigo tem por objetivo apresentar as estratégias criativas e mercadológicas adotadas pelos estúdios *Disney* em período pouco conhecido de sua história, compreendido entre meados dos anos 1970 e 1980. Durante essa fase, a empresa recorreu a narrativas consideradas mais sombrias, a fim de mostrar renovação e agregar um novo público, em um momento no qual a própria indústria hollywoodiana estava em transformação pelo advento do formato de *blockbuster high concept*. Mesmo que não tenham constituído sucessos de público ou crítica à época de seu lançamento, hoje alguns destes títulos são o alvo de um processo de reavaliação, sobretudo a partir da presença de elementos insólitos e horríficos, proeminentes em filmes como *The watcher in the woods*, *Dragonslayer* e *The black cauldron*, dentre outros.

Palavras-chave

Disney; Cinema; Insólito; Blockbuster High Concept; Nova Hollywood

Considerações Iniciais

O presente artigo busca apresentar um panorama da indústria cinematográfica estadunidense do pós 2ª Guerra Mundial, tomando por base o período chamado de *New Hollywood* até o momento situado a partir de meados dos anos 1970 em diante, no qual os *Blockbusters* dominam o cenário e estabelecem um novo padrão de produção e divulgação de filmes, que influencia o cinema até hoje.

Este esforço de contextualização se justifica em função do nosso interesse em entender como a *The Walt Disney Company* conseguiu sobreviver a estes ciclos, e mais precisamente a fase compreendida entre os anos de 1974 a 1985. Isto porque este período ficou conhecido como *Dark Age Disney* ou, em tradução aproximada, Idade das Trevas da Disney, durante o qual a empresa passou por uma crise financeira e de gestão, após a morte de seu segundo fundador, Roy O. Disney. Neste artigo, será analisada a

¹ Trabalho apresentado na IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Autora do trabalho. Graduanda em Produção Cultural no Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ Campus Nilópolis. E-mail: arielcarolina@gmail.com

³ Coautora do trabalho. Graduanda em Produção Cultural no Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ Campus Nilópolis. E-mail: larih1307@gmail.com

⁴ Orientador do Trabalho. Professor do Bacharelado em Produção Cultural do Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ Campus Nilópolis. E-mail: tiago.monteiro@ifrj.edu.br

mudança de abordagem da empresa, até então conhecida por seu conteúdo familiar e suas animações clássicas, como *A Branca de Neve e os Sete Anões* (David Hand, 1938) e *Cinderela* (Clyde Geromini, 1942), na direção de filmes mais sombrios, com elementos horroríficos e características insólitas, como forma de se manter relevante na indústria cinematográfica.

Nesse período, a empresa não estava obtendo tantos lucros com suas animações e filmes *live-action*⁵. A Disney decidiu, então, produzir filmes com teor menos infantil e necessidade de acompanhamento parental (identificada pela letra PG, de *Parental Guidance*, de acordo com o sistema de classificação indicativa utilizado nos Estados Unidos, e em oposição ao G, de *General Audience*, que até então caracterizava a produção do estúdio) como alternativa de continuar competitiva e de se manter no mercado. Por conta dessa reorientação, a empresa produziu, entre outros títulos, filmes como *The Watcher in The Woods*, conhecido no Brasil como *Mistério no Bosque ou Olhos na Floresta* (John Hough, 1980); *Dragonslayer*, no Brasil traduzido como *O Dragão e o Feiticeiro* (Matthew Robbins, 1981) e a animação *The Black Cauldron* (Ted Berman e Richard Rich, 1985). Nessas obras, é possível observar uma diferença expressiva em relação à abordagem tradicional do estúdio, pois mesmo se utilizando de suas temáticas mais comuns, de aventura e fantasia, percebe-se a introdução de uma atmosfera mais adulta e sombria. Este artigo também tem como intenção discutir e analisar os elementos insólitos e horroríficos presentes nas produções deste período, a fim de perceber as nuances que tornam estes produtos audiovisuais singulares em relação àqueles que conhecemos.

A necessidade de reinvenção da *Disney* veio da crise financeira interna que a empresa estava sofrendo desde o pós-guerra, cujo auge se deu nos anos 1980, e da transformação que estava acontecendo em *Hollywood*, por conta de um período conhecido como *Nova Hollywood*. Nessa época, obras audiovisuais como *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975) e *Star Wars* (George Lucas, 1977), trouxeram lucro e público sem precedentes (470 milhões de dólares e 775 milhões, respectivamente⁶) e criaram uma nova tendência de mercado, mostrando às empresas uma fórmula que dava certo, fazendo com que muitas delas se adaptassem. No artigo, utilizaremos como metodologia a pesquisa bibliográfica, que se pautará em dois momentos: discussão de

⁵ Ou seja, filme ou produto audiovisual onde pessoas reais ou objetos são capturados por uma câmera, de acordo com a definição de Sohn (2013)

⁶ Fonte: *The Numbers* e *Box Office Mojo*

conceitos teóricos e análise fílmica. Essa primeira parte será viabilizada a partir da reflexão sobre o período conhecido como Nova *Hollywood*, abrangendo conceitos como *blockbuster* e *high concept*. Também falaremos sobre o insólito, o fantástico e características horríficas. Na segunda parte, serão analisadas obras cinematográficas produzidas pela *Disney* neste período, a fim de encontrar os elementos insólitos e horríficos presentes em cada uma.

O período pós-guerra e a concorrência da televisão

O contexto de *Hollywood*, local e modo de produção em que a *Walt Disney Company* estava inserida, mostrava-se caótico após a Segunda Guerra Mundial, que acabou em 1945, haja vista a diminuição de pessoal devido à ida de integrantes da indústria para o conflito. Além de uma mudança no estilo de vida da população, o que afastou o público das salas de cinema e o aproximou da nova tecnologia da época, a televisão (KOKONIS, 2016, p.176), universitários estavam demandando filmes mais maduros e olhando para o cinema europeu de Ingmar Bergman, Michelangelo Antonioni e Federico Fellini. O somatório destes fatores causou uma reconfiguração profunda na dinâmica interna dos estúdios, que passaram por crises de ideias e financeiras antes de se adaptarem aos novos contextos sociais e culturais.

Durante a guerra, o impacto de perder pessoas próximas pairava nas famílias tradicionais. E, após a vitória no conflito, o sentimento de esperança e paz tomou conta do país, fazendo com que a população que vivenciou o medo e a perda reivindicasse a pauta da reconstituição familiar e da mudança para os subúrbios, vivendo uma espécie de “sonho americano” pautado pela ideia de prosperidade. À geração nascida nessa época, dá-se o nome de *baby-boomers*, que não se conformava com o *The American way of life* que era incentivado e que, posteriormente, revolucionaria a indústria cinematográfica estadunidense.

O surgimento da televisão foi igualmente fundamental para uma mudança no perfil do público (até então) cativo dos cinemas. Com famílias constituídas, aqueles que anteriormente iam às salas percebem na TV uma possibilidade de entretenimento de acesso facilitado, que também oferecia uma programação para todos assistirem juntos. Para *Hollywood*, essa dominância da televisão se torna providencial para a criação de táticas de venda de produtos audiovisuais para os conglomerados televisivos, como feito pela própria *Disney* em 1954, que se juntou à *United Paramount Theaters* e à *ABC* para

exibir sua primeira série televisiva, a *Walt Disney's Disneyland*. A estratégia gerou lucro para os estúdios cinematográficos, como é explicado por McLean (2009, p.4)

Enquanto a exibição de títulos de Hollywood na televisão se tornava cada vez mais popular, o preço dos direitos de exibição que os estúdios impunham aumentou proporcionalmente. Em 1961, o direito de duas exibições de um mesmo título custava 150 mil dólares e em 1968 esse valor cresceu para 800 mil dólares.⁷

Apesar dessas medidas, o receio das empresas de TV em ter *Hollywood* dominando sua programação incentivou uma postura protecionista, fazendo com que o olhar se voltasse mais para as produções estrangeiras e filmes nacionais independentes. Com isso, “logo, tornou-se evidente que o foco da televisão tendia para qualquer forma de entretenimento ficcional”⁸(KOKONIS, 2016, p. 177).

Renascença de *Hollywood*

Essa mudança de postura das companhias televisivas proporcionou duas situações. A primeira foi a quebra da cadeia produtiva dos estúdios de *Hollywood*, pois não havia mais para quem vender seus produtos e não havia lucro nas bilheteiras. A segunda foi a maior visibilidade e valorização dos diretores independentes. Essas situações, juntamente com a queda do *Motion Picture Production Code* e sua substituição pela classificação por faixas etárias da *Motion Picture Association of America*, possibilitaram o que é chamado de Renascença de *Hollywood*.

Os grandes estúdios de cinema, não sabendo mais como agir para sobreviver dentro da nova realidade do mercado, decidiram abdicar de sua tradicional cadeia produtiva (que envolvia produção, distribuição e exibição) e contratar os novos diretores que despontavam nesse cenário, oferecendo a eles maior liberdade criativa e artística. O público consumidor também estava mudando, já que os *baby-boomers* não tinham interesse por programas para toda família e sim por produtos audiovisuais mais maduros. Segundo Kokonis (2016, p.178)

Desse modo, o que mais preocupava os executivos dos estúdios de Hollywood, era que grande parte da audiência não estava mais satisfeita com o conteúdo purista e simplista que os filmes familiares continham, e a preferência por

⁷ Original: “As the broadcasting of Hollywood features on television grew more popular, the average price the studios would charge the television networks rose steadily. In 1961 the rights to two showings of a feature cost an average of \$150,000, but by 1968 this figure had risen to \$800,000”

⁸ Original: “Pretty soon it became evident that the television public would go for anything that came in the form of fictional entertainment”.

filmes europeus assinalou a ascensão de uma expectativa de assuntos mais sérios e importantes⁹.

Essa mudança de interesse não veio de uma hora para outra. O que se observa é um confronto de gerações, evidenciado pelos diferentes gostos e níveis educacionais. Enquanto a geração anterior possuía formação de ensino médio e demonstrava preferência por uma programação mais familiar, a que estava sendo formada pelos *baby boomers* era de formação superior, possibilitando certo acesso a um produto audiovisual não só local, mas também estrangeiro, marcado principalmente pela Nova Onda de Cinema Francês (*Nouvelle Vague*). O fator político-cultural também se mostra importante, haja vista os acontecimentos ligados à contracultura e ao movimento hippie.

A solução encontrada por *Hollywood* foi a de produzir os chamados *blockbusters* de autor para os mais jovens e os chamados “*problem pictures*”, filmes marcados pela combinação entre a “seriedade da consciência social do filme estrangeiro e a fórmula da narrativa clássica dos filmes domésticos”¹⁰ (KOKONIS, 2016). Os filmes advindos desse momento são os protagonizados pelo casal de anti-heróis *Bonnie & Clyde* (Arthur Penn, 1967), o envolvente *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969), e o audacioso *2001: Uma Odisseia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1968). McLean (2009, p.5) conclui sua discussão sobre este período discorrendo que

Essa foi a primeira Nova *Hollywood* (aqui colocado como Renascença de *Hollywood*). Novo em termos de ser uma nova geração de cineastas, novas audiências e no que se refere ao experimentalismo estético e relevância social, conteúdo contracultural. Havia essa certeza do que era novo nesse período.¹¹

A Nova *Hollywood*

Posteriormente a esse período, observou-se a supracitada geração não estava somente interessada por consumir cinema, mas também em estudar. Esta geração, conhecida como *the movie brats*, ou em tradução livre, os pirralhos de *Hollywood*, incluía Martin Scorsese, Steven Spielberg e George Lucas, por exemplo. A principal mudança de pensamento em relação à geração anterior foi a de estes nomes não se verem simplesmente como cineastas, demonstrando igual interesse por todos os setores

⁹ Original: “Thus what was alarming to the Hollywood studio heads was that a good part of the audience was no more content with the puerile and simplistic stories of standard Hollywood family pictures, and their preference for European films signaled the rising of expectations for more serious subject matter.”

¹⁰ Original: “The serious social consciousness of the foreign film with the formulaic old-fashioned storytelling mode of the domestic picture.”

¹¹ Original: “This was the first New Hollywood. New in terms of it being a new generation of filmmakers, new in its target audience and new in its experimental aesthetic style and socially relevant, counter-cultural content. There was plenty that was new about this Hollywood Renaissance period.”

de produção cinematográfica, como a gestão e o desenvolvimento de tecnologias. (KOKONIS, 2016)

Essa visão holística dos diretores, aliada à liberdade criativa proporcionada pelos estúdios, viabilizou a supremacia dos *blockbusters* autorais, alcançando mais visibilidade e sucesso do que os trabalhos da Renascença hollywoodiana progressiva. Por outro lado, esses filmes também traziam alto risco para os estúdios, e como os filmes estavam encarecendo, os grandes estúdios não queriam o risco de perder dinheiro, haja vista a crise financeira dos anos 1960. Assim sendo, eles preferiram investir mais dinheiro em filmes com fórmulas de sucesso já garantidas, que mais tarde seriam conhecidos como *blockbusters de high concept*.

Os *blockbusters*, como aponta Mascarello (2006), são produtos audiovisuais com alto custo de produção, *marketing* para lançamento e períodos curtos no circuito. O autor também define os filmes de *High Concept* como filmes com trabalho narrativo diluído a fim de se flexibilizar às condições do mercado e garantir o lucro de toda cadeia de consumo, por isso as trilhas sonoras marcantes e frases de efeito estão presentes.

Dois exemplos que ilustram bem os *blockbusters de high concept* são *Tubarão* e *Star Wars*. *Tubarão* foi uma produção de US\$ 8 milhões e se tornou um sucesso de bilheteria ao lucrar US\$ 260 milhões (só nos EUA)¹², atraindo fãs do mundo todo. Já *Star Wars*, como aponta Leite (2017, p.28) “é a franquia de maior sucesso do cinema, de lucratividade na casa dos bilhões de dólares, com bilheteria e *merchandising*”.

A saga, além de conquistar diferentes públicos, também mudou a forma como *Hollywood* enxergava suas produções, fazendo com que os estúdios se aproximassem novamente de um tipo de produção de endereçamento massivo.

Em finais dos anos 1970, a ficção científica ainda era um gênero em evidência, com vários filmes conseguindo sucesso a partir dessa premissa, como *Alien* (Ridley Scott, 1979), que lucrou 192 milhões de dólares; *Contatos Imediatos de 3º Grau* (Steven Spielberg, 1977), com lucro de 317 milhões e *007 contra o Foguete da Morte* (Lewis Gilbert, 1979), que gerou receita de 210 milhões de dólares.¹³

Isto posto, nossa próxima análise será acerca de como a Disney atravessou esse momento particular; como a empresa se posicionou neste período e o que deixou a título de legado para a indústria cinematográfica, cuja ressonância é sentida ainda hoje.

¹² Fonte: *The Numbers*

¹³ Fonte: *Box Office Mojo*.

Idade das Trevas da *Disney*

Durante o pós-guerra, a situação financeira vivida pela *Disney* era bastante problemática, haja vista que o conflito implicou uma baixa nos números de funcionários da empresa. Mesmo assim, o estúdio lançou alguns *live-actions* de moderado êxito, como *Entre a espada e a rosa* (Ken Annakin, 1953), *20.000 Léguas Submarinas* (Richard Fleischer, 1954) além de animações de longa-metragem, como *Cinderela* (Clyde Geromini, Hamilton Luske e Wilfred Jackson, 1950) e *Peter Pan* (Idem, 1953), que tiveram bastante visibilidade.

Entre o período de 1966 até 1971, o estúdio sofreu a perda de seus dois fundadores, os irmãos Walt e Roy Disney. Com a morte de Roy, quem assumiu a companhia foi Donn Tatum, tendo como presidentes Card Walker e Ron Miller, pupilo dos irmãos Disney. As ações da empresa foram repartidas e as decisões passaram a ser tomadas por uma mesa diretora.

Em 1978, Ron Miller assume a presidência e entra em divergências criativas com o CEO da época, Card Walker, pois Miller pensava em fazer filmes com temáticas mais adultas, a fim de alcançar um público diferenciado. No ano anterior, *Star Wars* havia sido lançado, e o gênero de ficção científica se encontrava bem popular. Vendo na ficção científica uma maneira de competir no mercado, a *Disney* começa a produzir *The Black Hole* (Gary Nelson, 1979).

O filme atinge o valor de bilheteria de 35 milhões de dólares e é o primeiro filme produzido pela empresa com indicação indicativa não-livre (PG). Esse filme foi considerado mais sombrio e surreal que seu “rival” e, apesar de um lucro de 15 milhões, não chegou perto do *boom* que *Star Wars* teve.

Dentre os filmes da *Disney* produzidos na época, nem todos possuíam a atmosfera mais sombria e recorriam a elementos insólitos, mas é possível observar uma mudança de postura majoritária, com filmes que possuíam um ar mais “maduro”, algo diferente do que se verificava em décadas anteriores. Segundo Lambie (2018), *The Black Hole* foi um marco, não apenas nos contextos de produção, mas por representar um grande avanço, pois

Foi a primeira produção da *Disney* a ter uma orientação indicativa mais restrita (*Parental Guidance*). Atualmente isso pode não parecer importante, mas na época, foi um grande avanço; tradicionalmente, a *Disney* tinha a política de

lançar filmes unicamente para todas as audiências (*G-rated*) que era rigidamente seguida¹⁴

Durante a gestão de Miller, a *Disney* criou uma repartição que tinha como foco a distribuição de filmes mais adultos, com temáticas mais maduras, a *Touchstone Pictures*. Esse movimento se deu em prol da desvinculação entre a imagem da *Disney* e essas temáticas, e a preservação da atmosfera mágica e infantil consagrada pelas décadas anteriores.

Nessa época, um dos desenhistas da *Disney*, Don Bluth, larga o estúdio, juntamente com onze membros da equipe e começa sua própria empresa, a *Don Bluth Productions*, que se tornaria rival da *Disney* em décadas posteriores. Esses membros da equipe faziam parte de uma nova geração criativa treinada pela *Disney* mediante convênios com faculdades, para estabelecer a continuidade do departamento de animação. Ou seja, para a *Disney*, eles ficariam no estúdio por um bom tempo, assumindo cadeiras cada vez mais elevadas no departamento. Entretanto, esses jovens ambiciosos, que queriam desenhar materiais novos, se viram presos pelo estigma atribuído à *Disney*, onde não tinham a liberdade criativa que tanto almejavam (sobretudo considerando o contexto de toda a *Hollywood*). (PALLANT, 2011)

Posteriormente, nas décadas de 1980 e 1990, a companhia de Don Bluth veio a se tornar a maior rival da *Disney* no que tange às animações. Ao lançar *O segredo de NIMH* (Don Bluth, 1982), a empresa se estabeleceu no mercado por ter as mesmas características de animação realista que a rival, ainda que mais sombria. O estúdio atravessou algumas instabilidades, por não se adaptar plenamente às demandas do público, cujo interesse se dividiu entre filmes de perfil mais “adulto” e “sério”, e títulos de conteúdo mais voltado para toda a família (como a empresa de Bluth produzia), mas que tendiam a ser consumidos preferencialmente na televisão.

A combinação entre a crise interna e de gestão vivida pela empresa, a mudança de perfil do público e do que eles consumiam, o contexto da Nova *Hollywood* e uma certa “demora” da *Disney* para se adaptar a todos esses fatores gerou um sentimento de instabilidade, que só foi resolvido em 1989, após o lançamento do filme *A pequena Sereia* (Ron Clements e John Musker, 1989). Porém, faz-se necessário frisar que a empresa, mesmo sob forte crise, continuou fazendo filmes, como *The Watcher in the woods* (John Hough, 1980), *Dragonslayer* (Matthew Robbins, 1981), *Something Wicked*

¹⁴ Original: “It was to be the first *Disney* production to carry a *PG* rating. This might not sound like a big deal today, but at the time, it was quite a departure; traditionally, *Disney* had a policy of only releasing *G-rated* movies, which it stuck to rigidly”.

This Way comes (Jack Clayton, 1983) e *The Black Cauldron* (Ted Berman e Richard Rich, 1985) que entretanto geraram pouco lucro. Três destas obras serão analisadas na seção seguinte, a fim de entendermos como sua atmosfera sombria, atravessada por elementos insólitos e características horríficas, contribuiu para esse resultado singular.

O insólito, o horror e suas fronteiras

Antes de fornecermos a sinopse e efetuarmos a análise das produções cinematográficas destes filmes considerados “fora da curva” padrão da Disney, é importante discriminar quais conceitos serão utilizados como referência para a discussão que se segue.

O primeiro conceito é o de Insólito Ficcional. Insólito é tudo aquilo que nos afasta do realismo cotidiano, ocasionalmente proporcionando certo desconforto e nos tirando do lugar comum. O termo serve como um “guarda-chuva” conceitual que aglutina características de diversos gêneros, como o horror, a fantasia e a ficção científica, dentre outros.

Uma dessas características das narrativas insólitas pode ser a presença de elementos horríficos, sendo o horror aqui entendido por Monteiro (2018, p.5) como

(...) um afeto ou mesmo como um prisma (filosófico) a partir do qual o mundo pode ser lido e compreendido. Estes afetos podem, ocasionalmente, se materializar ou manifestar em narrativas ficcionais, artefatos midiáticos ou produtos culturais, no âmbito das mais variadas linguagens artísticas, e onde as noções de excesso, abjeção e liminaridade sejam elementos centrais

Apesar de serem usualmente ligados ao gênero do horror, esses elementos não são necessariamente limitados a ele, uma vez que produções cinematográficas pertencentes a diversos gêneros podem incorporar ou recorrer a variações dos mesmos.

O termo “fantástico”, por sua vez, advém das reflexões de Todorov (2012, p.15-16) e é caracterizado por um sentimento de incerteza ou hesitação experimentado tanto pelos personagens quanto pelo leitor/espectador. Segundo o autor

O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural.

O primeiro filme a ser analisado é *The Watcher in the Woods*, ou o Mistério do Bosque/Olhos na Floresta, em português. O filme foi dirigido por John Hough (que nesta época já tinha experiências em obras de horror) e lançado em 1980. É um genuíno

filme de fantasma o qual a trama gira em torno de duas irmãs que, ao se mudarem para uma casa no interior da Inglaterra, acabam envolvidas em um mistério sobrenatural.

O primeiro elemento que percebemos nessa narrativa é a típica família de classe média que se muda para o subúrbio, atraída pelo preço “promocional” de uma mansão, mesmo sabendo, vagamente, da história trágica que circunda o terreno.

Desde o início da obra, as duas irmãs, Jan (Lynn-Holly Johnson) e Ellie (Kyle Richards), sentem que o lugar tem um “ar estranho”, fato que é corroborado pela presença constante de Mrs. Allywood (Bette Davis), a antiga moradora da casa que perdeu sua filha Karen (Katharine Levy) anos atrás.

Jan começa a perceber nos espelhos da casa o reflexo de uma menina com venda nos olhos e gritando por ajuda (Figura 1), enquanto Ellie ouve sussurros durante a noite. Em determinado momento, a irmã mais velha, Jan, vai ao espelho e não encontra seu próprio reflexo, em uma cena bastante incômoda. Ambas se sentem cada vez mais acoçadas pela sensação de serem vigiadas por alguém na floresta e começam a investigar o que de fato aconteceu com a filha de Mrs. Alywood. O uso da câmera subjetiva, quase predadora, é constante, indicando tensão e agonia a todo o momento, tanto para os personagens quanto para o espectador (Figura 1). O elemento Oculto na floresta vai se tornando cada vez mais aterrador a partir da segunda metade do filme.

Outro elemento que permeia a narrativa das irmãs é a investigação acerca dos fatos que levaram ao desaparecimento da filha de Mrs Allywood, que vem a ser a menina vendada que Jan vê no espelho. Essa investigação conduz as irmãs à descoberta de que, anos atrás, Karen tinha sido levada para uma capela por seus amigos, a fim de realizar um “jogo de confiança”, muito mais parecido com um rito de passagem sinistro, mediante o qual ela poderia participar da sociedade secreta formada por eles (Figura 1). Entende-se então que, como os amigos quebraram o círculo onde Karen estava, a menina desapareceu.

O desfecho se dá quando descobrimos que, durante a quebra do círculo, a menina acidentalmente trocou de plano com um espírito que circundava a região desde aquele momento. A troca só poderia ser feita durante um eclipse, elemento que também é fundamental durante o filme. No final, Karen volta para o mundo dos vivos e a situação retorna à normalidade.

O tom insólito pode ser percebido em vários momentos do filme, sobretudo os marcados pela câmera subjetiva e com a presença de elementos fantasmagóricos. As

características horríficas do filme ficam por conta da imagem de Karen e de seus pedidos de socorro, da construção do imaginário visual do “jogo de confiança” e também dos momentos onde Ellie ouve sussurros e é possuída por essa entidade oculta.



Figura 1. Fonte: *The Watcher in the Woods* (John Hough, 1980)

O próximo filme a ser discutido é *Dragonslayer* ou *O Dragão e o Feiticeiro*, classificado como pertencente aos gêneros de fantasia medieval e ação, também conhecido como *sword & sorcery*. O filme, de 1981 e dirigido por Matthew Robbins, trata de um pacto que o rei de um povoado fez com um dragão, baseado no sacrifício de meninas virgens a fim de impedir que a criatura consuma a cidade em chamas. Nesse contexto, um mago (Ralph Richardson) e seu aprendiz (Peter MacNicol) decidem ajudar a população matando o dragão e acabando com esse pacto.

A princípio é possível imaginar *O dragão e o feiticeiro* como mais um dos filmes da Disney com temática de fantasia e aventura, mas a primeira mudança que salta aos olhos é a própria classificação indicativa da obra (*Parental Guidance*), denotando a existência de “algo mais” na abordagem escolhida pelo estúdio. Nesse sentido, uma cena que chama a atenção é do mago Ulrich, sentado em sua caldeira flamejante e ouvindo gritos aterradores das meninas levadas ao sacrifício, enquanto todo o cenário está escuro e só vemos seu rosto avermelhado (Figura 2).

Mais adiante na trama, o próprio ritual de sacrifício - no qual as meninas são acorrentadas em uma haste de madeira e deixadas à espera do fim - é encenado. Ao mostrar de forma gráfica o sofrimento, a dor e os ferimentos delas ao tentarem escapar das algemas, a abordagem mais sombria do filme é evidenciada (Figura 2).

A trama do filme evoca questões mais adultas no que diz respeito à crítica a um sistema político corrompido, no qual o rei, ao sortear o nome das meninas que participarão do sacrifício, omite o nome de sua filha, a Princesa Elspeth (Chloe Salaman). Uma vez revelada essa manobra, a população clama por justiça social, e pela consequente morte de Elspeth.

O momento mais violento e abjeto do filme, entretanto, ocorre na virada para o terceiro ato, quando filhotes (animatrônicos) de dragão são mostrados comendo a carne de mais uma menina que acabara de morrer; a partir deste ponto, o filme se deságua em um mar de mortes graficamente explícitas, com ênfase em órgãos de dragão dilacerados e muito sangue (Figura 2).

A atmosfera do filme em si se assemelha à de um filme de aventura mais tradicional, com recurso a planos abertos de paisagens monumentais e foco na jornada dos personagens (Figura 2), mas há momentos onde a produção escolhe explicitar o sangue, a violência e o sofrimento, reforçando seu caráter diferencial.



Figura 2. Fonte *Dragonslayer* (Matthew Robbins, 1981)

Por último, escolhemos analisar *The Black Cauldron*, traduzido para a língua portuguesa como *O Caldeirão Mágico*, filme de 1985, feito em parceria com a *Silver Screen Partners* e com produção executiva de Ron Miller. Ela conta a história de Taran e sua porquinha Hen Wen, que precisam impedir que o Horned King encontre o caldeirão mágico e libere seus poderes sobrenaturais.

O filme é marcado pelos tons escuros e de verde, presentes em todo filme (Figura 4) e, principalmente, nos momentos onde são encenados acontecimentos que não seguem a ordem do natural, como aponta Heller (2012, p.206)

Porque essa é mais “anti-humana” das cores. Qualquer coisa cuja pele seja verde não pode ser humana, não pode nem ser um mamífero, pois não existem mamíferos verdes. Pele verde nos remete a serpentes e lagartos, animais repulsivos para muitos, e a dragões e outras criaturas míticas que amedrontam.

Além disso, algumas questões ligadas à sexualização do corpo das mulheres podem ser vistas através da personagem da prostituta do castelo, olhada com desejo por todos os homens e relegada à posição de objeto (Figura 3).

Outros elementos insólitos e horríficos também podem ser encontrados mais para o final da narrativa, quando Gurgi, um dos amigos de Taran, se sacrifica para impedir que mais mortos possam ressurgir através do poder do caldeirão (Figura 3). A presença do exército de mortos de Horned King também é favorável para a criação de uma atmosfera de tensão e desesperança na história (Figura 4).



Figura 3. Fonte *The Black Cauldron* (Richard Rich e Ted Berman, 1985)

Um último elemento se faz presente na morte de Horned King, quando ele é puxado pelo caldeirão e sua execução é mostrada de forma explícita, primeiro com sua carne sendo puxada, depois o sofrimento subsequente e, por fim, sua morte inevitável.



Figura 4. Fonte *The Black Cauldron* (Richard Rich e Ted Berman, 1985)

Por meio da análise de alguns elementos estilísticos dos filmes, buscamos entender como se deu o processo da *Disney* de realizar filmes com temáticas mais adultas e com características insólitas e horríficas muito presentes. Nesse sentido, algumas menções honrosas devem ser feitas, haja visto que, mesmo com temáticas diferentes, outras produções que não puderam ser discutidas aqui também compartilhavam características com as obras analisadas, tais como os já mencionados *The Black Hole* e *Something Wicked This Way Comes*, além de *The Devil and Max Devlin* (Steven Hillard Stern, 1981) e *Return to Oz* (Walter Murch, 1985).

Considerações Finais

Este artigo nos permitiu colocar em perspectiva os obstáculos atravessados pela indústria cinematográfica estadunidense entre meados dos anos 1960 até o final da década seguinte, bem como o processo de crise vivenciado pelos estúdios Disney entre os anos 1970 e 1980, quando os filmes lançados pela empresa obtiveram pouco ou nenhum lucro, a despeito da produção contínua.

Muitos dos títulos associados a esta fase, como *Olhos na Floresta*, *O Dragão* e *o Feiticeiro* e *O Caldeirão Mágico*, possuem elementos ligados ao insólito e características marcadamente horríficas, despertando afetos incomuns quando se pensa na identidade construída pela *Disney*, pautada pelos filmes voltados para toda a família.

A título de conclusão preliminar, podemos supor que o afastamento do público não foi necessariamente uma consequência dessa abordagem mais adulta, mas sim falta de uma estratégia e campanha de divulgação e *merchandising* a fim de atrair mais público, o que diversos *blockbusters* de *high concept* fizeram (e fazem até hoje) para mobilizar afetos e potencializar o lucro não apenas através da bilheteria, mas sobretudo por meio produtos secundários.

É possível considerar, também, que além da crise financeira em âmbito mundial, a crise interna atravessada pela Disney influenciou diretamente em certo *delay* de percepção de mercado; ou seja, em um momento no qual os estúdios estavam abrindo as portas para novos cineastas e renovando suas equipes criativas, a *Disney* estava lidando com uma crise de identidade pós-morte de seu primeiro fundador, por sua vez agravada depois que seu último fundador ainda vivo também faleceu. Mesmo ao conseguir agregar diversos cineastas e animadores mediante convênio com faculdades, não se verificou um incentivo à ambição desses profissionais no sentido de produzir obras diferenciadas a fim de atualizar o imaginário que a *Disney* havia criado.

No mais, consideramos os filmes produzidos neste período tão válidos quanto outros produtos pertencentes à época de ouro da empresa, ainda que isto vá na contramão do entendimento majoritário do público. E, por mais que tenham uma atmosfera e abordagem diferenciadas, foram os filmes que abriram caminho para uma *Disney* mais madura, possibilitando, anos mais tarde, a criação de filmes com várias camadas de interpretação, que atingem tanto crianças quanto um público mais adulto como *Vida de Inseto* (John Lasseter, 1998), *Divertidamente* (Pete Docter, 2015) e *Procurando Nemo* (Andrew Stanton, 2003).

Referências bibliográficas

BIRKIND, Peter. **Como a geração sexo-drogas-e-rock'n'roll salvou Hollywood: *Easy Riders, Raging Bulls*** / Tradução Ana Maria Bahiana. - Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009. Acesso em: 23 mai. 2019

BOX Mojo Office. Star Wars. Disponível em
<<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=starwars4.htm>>. Acesso em: 1 jun. 2019

DIÁRIO DO NORDESTE. **HOLLYWOOD x PÚBLICO I – como um tubarão criou o blockbuster.** 3 ago. 2013. Disponível em
<<http://blogs.diariodonordeste.com.br/blogdecinema/geral/hollywood-x-blockbusters-i-como-um-tubarao-criou-um-legado/>>. Acesso em: 31 mai. 2019

KRAMER, Peter. *From the roadshow era to the new Hollywood*. (2005). In: *The new Hollywood: from Bonnie and Clyde to Star Wars*. London: Wallflower. 2005. pg.38-66. Acesso em: 20 mai. 2019

KOKONIS, Michalis. *Hollywood's Major Crisis and the American Film "Renaissance"*. Acesso em: 25 mai. 2019

LEITE, Marília Soares. **Análise da trilogia *Star Wars* como retrato do contexto sócio político dos Estados Unidos na década de 1970**. 2017. 30 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações Internacionais) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2017. Acesso em: 1 jun. 2019

MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. 1 ed. São Paulo: Papyrus Editora, 2006. Acesso em: 18 jul. 2019

MCLEAN, Duncan. *The Evolution of the Term 'New Hollywood'*. 2009. *Faculty of Arts, Macquarie University, North Ryde, NSW*. Acesso em: 20 mai. 2019

MONTEIRO, Tiago José Lemos. **Identidades fraturadas: sobre a fragilidade dos heróis masculinos na franquia *Silent Hill***. Anais do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, 2018. v. 41. p. 1-15. Acesso em: 2. jun. 2019

PALLANT, Chris. **Desmistifying Disney: A History of Disney Feature Animation**. Londres: Continuum Books, 2011. Acesso em: 23 mai.2019

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Tradução: Maria Lúcia Lopes da Silva. 1º edição. São Paulo: Gustavo Gili, 2013. Acesso em: 1 jun. 2019

LAMBIE, Ryan. *Exploring Disney's Fascinating Dark Phase of the 70s and 80s*. 26 jun. 2018. Disponível em <<https://www.denofgeek.com/us/movies/disney/260524/exploring-disneys-fascinating-dark-phase-of-the-70s-and-80s>>. Acesso em: 23 mai.2019

SOHN, WonChan. *Crossover Filmmaking: Animated & Live-action Films*. Califórnia: 18 Nov. 2013. Acesso em: 25 mai. 2019

THE NUMBERS. Jaws. Disponível em <<https://www.the-numbers.com/movie/Jaws#tab=summary>>. Acesso em: 23 mai.2019

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012. Disponível em: <<http://static.recantodasletras.com.br/arquivos/2260559.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2019

Filmes assistidos:

DRAGONSLAYER. Direção: Matthew Robbins. Produção: Hal Barwood e Eric Rattray. Estados Unidos: Walt Disney Pictures e Paramount Pictures, 1981

THE Watcher in the woods. Direção: John Hough. Produção: Hugh Attwooll, Tom Leetch e Ron Miller. Estados Unidos: *Walt Disney Pictures*, 1980.

THE Black Caldroun. Direção : Ted Berman e Richard Rich. Produção: Joe Hale e Ron Miller. Estados Unidos: *Walt Disney Pictures*, *Walt Disney Feature Animation* e *Silver Screen Partners II*, 1985.