

INSTABILIDADE DA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA: a tensão entre O Rei Leão e Pocahontas

Arthur Luiz CAVALCANTE DE MACÊDO⁶

Resumo

Este artigo tem como objetivo investigar os reflexos da instabilidade da indústria do cinema através da análise de dois filmes da Disney, *O Rei Leão* (Rob Minkoff/Roger Allers, 1994) e *Pocahontas* (Mike Gabriel/Eric Goldberg, 1995), tendo em vista que, por mais que haja o planejamento prévio na estruturação e desenvolvimento de uma obra cinematográfica, não existe a garantia total de sucesso, apesar de estarmos, segundo Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, na hipermodernidade.

Palavras-chave: Animação, Disney, Hipermodernidade

Abstract

This article aims to investigate the consequences of the instability of the film industry through the analysis of two Disney films, *The Lion King* (Rob Minkoff / Roger Allers, 1994) and *Pocahontas* (Mike Gabriel / Eric Goldberg, 1995), with a view that, however there is planning ahead in the structuring and development of a film, there is no guarantee of success, despite being, according to Gilles Lipovetsky and Jean Serroy, in hypermodernity.

⁶ Mestre em Comunicação Contemporânea pela Universidade Anhembi Morumbi. Email: arthurl_cm@hotmail.com

Keywords: Animation, Disney, Hypermodernity

Introdução

Segundo Lipovetsky e Serroy (2009), através das questões do “pós-modernismo” a partir dos anos 1980, estrutura-se a idéia de hipercinema, onde se estabelece relação com os avanços tecnológicos que fizeram parte da década de 1980 – como o vídeo – e as imagens digitais a partir da década de 1990. Nesse ponto de vista, há a ideia de hipermodernidade, período caracterizado pela união de tecnologias e os meios de comunicação, a cultura e a economia, o consumo e a estética, havendo o hipercapitalismo, a hipermídia, e o hiperconsumo. É nesse ponto de vista que se tem o termo *Tela Global*, referindo-se diretamente em como o que anteriormente, na história do cinema, seria o “ecrã iluminado”, hoje se consolida como uma rede global que se une no intuito de um cinema-mundo. Isso se traduz nos grandes investimentos que o cinema hollywoodiano tem feito nas últimas duas décadas num capital internacionalizado, controlando grupos europeus, australianos e japoneses, realizando filmes internacionalmente sustentáveis, onde:

O orçamento médio de marketing de um filme era de 6,5 milhões de dólares em 1985; ele atingiu 39 milhões de dólares em 2003. O imperativo é inundar o mercado, criar um mega evento através de uma estratégia de onipresença do filme tanto nas salas como na mídia [...] a maior parte das receitas em salas é obtida nas primeiras semanas de lançamento. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, pág. 60)

Ao longo do tempo o cinema foi ganhando aparatos tecnológicos e novas formas de se apresentar o conteúdo e paralelamente novas, as tecnologias incrementam o orçamento dos filmes, onde a espetacularização garante uma imersão do público nessas imagens que provocam fortes emoções; os cortes, a alta produção musical, efeitos sonoros, efeitos visuais de última geração e instrumentos complementares como óculos 3D são uma garantia de acréscimo nos sentidos.

Para Mascarello (2006), há três conceitos básicos abordados nestes estudos do cinema hollywoodiano: Nova Hollywood, cinema hollywoodiano pós-clássico e filme *high concept*. No primeiro, após 1975, a idéia de cinema *mainstream* é firmada, objetivando que alguns filmes representariam grandes lucros a cada ano, juntando-se outras atividades além

do cinema (brinquedos, parques temáticos, jogos eletrônicos, TV etc). Isso faz os filmes da década de 1960 e 1970, que estavam na tentativa de diálogo com o cinema europeu, decretarem “o esvaziamento do ciclo do ‘cinema de arte americano’” (MASCARELLO, pág. 336). No segundo, a idéia de “pós-clássico” provoca diversas divergências no mundo acadêmico, já que o conceito de cinema clássico está bem firmado, enquanto que os conceitos sobre o que seria o “pós” são polêmicos, tentando explicar uma mudança do classicismo do cinema americano. No terceiro, o conceito *high concept* vem a partir da noção de que, no cinema hollywoodiano pós-1975, o fator econômico se sobrepôs ao estético, se tratando assim de uma ruptura do que seria a Velha Hollywood. Esses conceitos, no entanto, não estão fechados por todos os acadêmicos, havendo diferentes formas de se tratar os assuntos e a designação de outros termos como pós-fordismo, cinema pós-moderno, cultura da alusão, entre outros.

Justin Wyatt (*apud* MASCARELLO, 2006) define cinema *high concept* como sendo uma produção que visa à criação de ícones e que possui algo para ser atrelado após a exibição, ou seja, com produtos pós filme. É nessa perspectiva, que se introduz a idéia de que, para a realização de análises fílmicas dos filmes hollywoodianos hoje, deve-se pensar tanto os aspectos do texto narrativo do filme, quanto os econômicos em torno da trama e dos personagens mostrados, analisando-se assim, a conexão daquele produto com outras mídias. Para um maior foco do que seria o cinema clássico hollywoodiano, David Bordwell (2005) realiza seus estudos apresentando características como a clareza dos objetivos presentes nos personagens, as questões ligadas a causa e efeito das ações, o tempo e o espaço organizados para se ter a unidade de ação, a redundância dos diálogos etc.

Segundo Justin Wyatt, o que melhor define o conceito *high concept* são características como a superficialidade, espetacularização e modularidade; fatores responsáveis pela grande adaptação dos filmes ao mercado. Para um melhor entendimento, colocam-se duas vertentes: estilo e excesso.

O estilo está ligado à compreensão do espectador com aquilo mostrado, ou seja; o visual, música, os personagens, a *performance* das estrelas e o gênero cinematográfico.

Através da escolha de alguns desses elementos, o filme *high concept* direciona as ações do *marketing*.

O excesso está ligado com aquilo que é mostrado, sem direcionar ao texto fílmico. O profundo tratamento dos possíveis efeitos especiais - visuais e auditivos - está presente de uma maneira intensa.

O termo empregado por Lipovetsky e Serroy (2009), *Tela Global*, inclui, também, a maneira como o cinema está sendo consumido em concorrência com as últimas gerações tecnológicas como as telas portáteis e a televisão, mas que ainda possui um “espírito”, algo que se insere no imaginário coletivo, através da vontade de presenciar o “grande espetáculo”, e é exatamente através das novas tecnologias que o cinema não perde seu lugar de importância, mas se complementa, num mundo onde o enquadrar, filmar, registrar, visionar se difunde à escala de um indivíduo através das telas de celular e câmeras digitais, que inspiram a realização de “pequenas” obras, tais como vídeos amadorísticos e minifilmes. Em outras palavras: por mais que o cinema tenha deixado sua centralidade institucional e se tornado mais uma tela entre tantas outras, não significa que sua influência cultural tenha acabado.

Com sua característica de arte de massa, onde além da própria produção (não sendo um trabalho isolado, mas uma união de diversas partes), as definições de gêneros garantem uma agilidade e uma produção constante de filmes para o público. E mesmo construindo estas fórmulas, cada filme possui um caráter individual. Seu modo de consumo, onde a simplicidade se encontra presente, universalizando-se aquilo que é visto, no intuito de qualquer pessoa, em qualquer parte do mundo, inserido em diferentes culturas, possa entender, é outra característica relacionada ao consumo de massa, onde a facilidade de acesso e produção ligada à diversão, ao prazer, à distração da maioria, usando uma invenção radical; o *star*, gerando iconização e mitificação, garante sua modernidade. Outro fator liga o cinema a uma arte-moda, ou seja, o consumo passageiro, onde novos filmes dão lugar aos “antigos”, onde a próprio uso de atores amplamente conhecidos, os *stars*, garante um aspecto cosmético, lançando roupas que geram entusiasmos, modificando gostos e atitudes;

a beleza estereotipada nas estrelas de cinema, colocando tendências na sociedade; códigos transitórios.⁷

Essas características de direcionamento de conteúdo são excessivamente planejadas pela Disney ao longo de sua vasta experiência cinematográfica. Contando com grande pioneirismo pré-1950 (uso do *Technicolor* e longa metragem⁸) e seus sucessivos êxitos de público até hoje com os "filmes de princesa", as estratégias mercadológicas em torno de cada produto do estúdio se tornaram e ainda se tornam cada vez mais necessárias⁹, já que:

[...] o digital revolucionou totalmente a concepção dos cenários e dos efeitos técnicos, agora chamados 'especiais'. Ele dá à pós-produção, do tratamento do som à sincronização – ambos digitalizados –, uma importância crescente, e a própria montagem se informatiza de tal modo que não lembra mais a montagem à antiga [...]. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, pág. 51)

Este artigo tem como objetivo analisar os filmes *Pocahontas* (Mike Gabriel/Eric Goldberg, 1995) e *O Rei Leão* (Rob Minkoff/Roger Allers, 1994), no intuito de investigar o quanto a indústria cinematográfica reflete a instabilidade de todo um sistema, cuja previsibilidade, por mais estratégica que possa ser, como citado acima, não determina com precisão o futuro sucesso de uma obra.

O Rei Leão e Pocahontas

A década de 1990 representou um fortalecimento do estúdio, com grandes sucesso de público, um seguido do outro¹⁰, e o lançamento de *O Rei Leão* (Rob Minkoff/Roger Allers, 1994), nos Estados Unidos, ocorreu em 15 de junho de 1994, chegando aos cinemas do Brasil em 8 de Julho do mesmo ano. Em 2011, houve um relançamento nos cinemas em versão 3D.

⁷ O estúdio Disney sempre trabalhou em seus filmes com personagens que são verdadeiros *stars* da animação, tendo como grande ícone do estúdio o personagem Mickey.

⁸ O *Technicolor* usado em *Flowers and Trees* (1932) e o longa *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937)

⁹ Este artigo não se debruçará sobre as estratégias ligadas à sinergia da indústria em torno dos produtos conexos e geração de transnarrativas. O termo, exposto por Henry Jenkins, apenas é aqui citado como uma referência dos produtos criados em torno da obra cinematográfica.

¹⁰ *A pequena sereia* (Ron Clements/John Musker, 1989), *A bela e a fera* (Gary Trousdale/Kirk Wise, 1991), *Aladdin* (Ron Clements/John Musker, 1992), *O Rei Leão* (Rob Minkoff/Roger Allers, 1994), *Pocahontas* (Mike Gabriel/Eric Goldberg, 1995), *O Corcunda de Notre Dame* (Gary Trousdale/Kirk Wise, 1996) entre outros.

A história se desenvolve em torno de um leão, Simba, que ainda filhote sente a culpa de ter sido o provocador da morte do pai (por influência do seu tio Scar, o vilão da trama, e o real provocador da morte do irmão), e foge da família, crescendo em um ambiente diferente da sua terra natal, conhecendo Timão e Pumba (um suricate e um javali, respectivamente), os quais ensinam a ele uma nova maneira de viver, de se comportar. Mas independentemente de qualquer influência dessa sua nova vida, sua culpa permanece mesmo estando adulto, muito tempo depois.

Ao retornar ao reino, Simba observa a grande mudança que ocorreu no ambiente durante a péssima administração de Scar: os grandes animais já não são mais vistos e as espécies vegetais estão escassas. Na disputa entre os dois grupos é que Simba descobre o verdadeiro assassino de Mufasa: seu próprio tio. Como consequência dessa batalha, Simba derrota Scar e retoma o trono, junto com Nala, onde ambos agora têm um filho, o futuro rei.

Em 1995, *Pocahontas* (Mike Gabriel/Eric Goldberg, 1995) foi lançado, nos Estados Unidos, no dia 16 de Junho e tem como ponto de partida a história de Pocahontas, uma mulher de uma tribo indígena que representa, junto com o personagem John Smith, o embate entre duas civilizações.

Ao contrário de outros enredos da Disney, que contam com personagens oriundos de contos de fadas, *Pocahontas* realmente é uma figura histórica. Pocahontas é uma personagem que descende da tribo Powhatan, sendo o seu pai o chefe da tribo. O pai a enxerga como um espelho da mãe, falecida, e seus conselhos a colocam em uma posição difícil, já que o chefe da aldeia quer que sua filha se case com Kocoum, um hábil e forte guerreiro que é um grande destaque entre todos. No entanto, Pocahontas o rejeita, se inclinando mais para o inglês John Smith, marcando o grande conflito de civilizações e a ideia de amor proibido.

Esse núcleo amoroso, constantemente trabalhado pelo estúdio nos projetos anteriores da mesma década¹¹, é um ponto chave da obra. De um lado, há uma amante da

¹¹ Casais como a Bela com a criatura Fera, Aladdin e Jasmin, Simba e Nala.

natureza, que vive em uma cultura agrária e harmônica com os outros seres vivos, uma civilização indígena com rituais milenares e com aspectos mágicos¹², vindos através da boa convivência e exploração consciente dos recursos ambientais. Do outro, os colonos britânicos da Companhia da Virgínia, em busca de expansão do território e aquisição de novas riquezas, o chamado "Novo Mundo". Tendo como representante o governador Ratcliffe, um homem que tem o desejo de explorar ao máximo e sem respeito a civilização nativa.

Tais características citadas acima, põe em proibição qualquer relacionamento entre os indivíduos de cada grupo. A tensividade acompanha o casal durante todo o filme, que precisa marcar encontros secretos se quiser ter consumado o desejo amoroso. A personalidade "expansionista" de John Smith é colocada a prova desde o início, sendo levado a conversão das ideias através de Pocahontas, que o ensina a respeitar as culturas, quaisquer que sejam.

Assim como em *O Rei Leão* (Rob Minkoff/Roger Allers, 1994), há a guerra entre os exploradores da terra e os explorados, mas, ao contrário deste (que coroa a estrutura através do casamento entre Simba e Nala), o clichê "final feliz" em *Pocahontas* (Mike Gabriel/Eric Goldberg, 1995) não é estabelecido, e marca-se a separação de ambos os personagens.

O embate entre as duas obras

A primeira ideia de se fazer *O Rei Leão* (Rob Minkoff/Roger Allers, 1994) foi encarada com bastante descaso a primeiro momento¹³, já que uso de animais estava em segundo plano e, através de *Pocahontas* (Mike Gabriel/Eric Goldberg, 1995), projeto lançado logo após *O Rei Leão*, era onde estava sendo depositada toda a estratégia de sucesso. Isso se deveu ao uso de seres humanos em *Pocahontas*. Como os dois projetos estavam sendo

¹² Lembremos da cena em que o ancião sábio da tribo, Kekata, projeta um coelho em movimento vindo da fumaça de uma fogueira, ou quando ilustra para os habitantes da tribo o quão "selvagens" são os invasores, promovendo uma espécie de espetáculo de cores e sons. Além da própria figura da personagem Willow, uma árvore que fala.

¹³ Entrevista contida nos extras do DVD. *O Rei Leão*. Direção de Rob Minkoff e Roger Allers. Produção de Walt Disney. EUA. 1 dvd (89 min), DVD/NTSC, son., cor.

feitos ao mesmo tempo, surgiu dentro do departamento de animação dois grupos: aqueles que estavam ligados ao projeto pensado como “time B”, que era *O Rei Leão* e os do “time A”, que era *Pocahontas*. Essa definição de “time A e B” era colocada de forma pejorativa, já que todos da equipe pensaram que *O Rei Leão* não faria sucesso e *Pocahontas* seria a obra-prima. No entanto, o contrário ocorreu: *O Rei Leão* ficou na galeria de obras-primas da Disney, enquanto que o sucesso de *Pocahontas* foi ofuscado pelo sucesso de seu antecessor. Para a equipe, a cena do filme em que ocorre a apresentação do espírito de Mufasa para Simba colocou novos olhares para o projeto, já que a cena, tanto visualmente quanto em trilha sonora, era forte.

O Rei Leão originalmente iria ser chamado de O Rei da Floresta (*King of the Jungle*, no original), mas os produtores posteriormente viram que o habitat natural dos leões é a savana. Ainda segundo os produtores, por possuir diversas referências, a obra foi a primeiro momento chamada genericamente de “Bam-let”, ou seja, uma mistura de *Bambi* (James Algar/Samuel Armstrong, 1942) e *Hamlet*, tendo variações de temas durante o filme: desde a chegada da responsabilidade; a noção de proteção familiar, a importância da amizade etc. A idéia de trazer de forma forte a tragédia é traduzida na cena em que Simba encontra seu pai morto ao chão, e em *Bambi* é apenas comentado a morte da mãe, sem mostrá-la. Há também o pensamento ligado à renovação de conceitos e superação e velhos traumas, que no filme tem referência com a modulação entre vida e morte, apresentados no durante a infância do personagem. Na obra, há um forte conteúdo melodramático: não importando o quão ruim seja a situação, o senso de que há algo maior do que todos os seres vivos, ou seja, um Ciclo da vida que precisa se manter, no intuito renovação e que tudo dará certo, uma providência.

A união de diversos fatores fizeram do filme uma obra prima da animação e um grande representante lucrativo de todos os tempos do estúdio. *O Rei Leão* ficou em 2º lugar na lista de arrecadação de bilheteria nacional naquele país em 1994, com mais de 312 milhões de dólares e *Pocahontas* em 4º (no ano de lançamento, 1995), com mais de 141 milhões de dólares. *O Rei Leão* esteve em 1º lugar em todo o mundo em 1994, com mais de 840 milhões de dólares e *Pocahontas* pouco mais de 345 milhões de dólares. Aquele

também ficou em 1º mundialmente em relação à sua estréia, com mais de 40 milhões de dólares, enquanto *Pocahontas* ficou em 3º, com 29 milhões de dólares¹⁴.

Mundialmente, *O Rei Leão* teve arrecadação maior do que a soma dos antecessores, *Aladdin* (Ron Clements/John Musker, 1992) e *A bela e a Fera* (Gary Trousdale/Kirk Wise, 1991), e, também, maior do que a soma dos sucessores *Pocahontas*, *O Corcunda de Notre Dame* (Gary Trousdale/Kirk Wise, 1996) e *Hercules* (Ron Clements/John Musker, 1997). Nacionalmente, naquele país, *O Rei Leão* superou em arrecadação, *Pocahontas* e *O Corcunda de Notre Dame*, somadas.

A seguir, a arrecadação dos filmes longa metragens da Disney na década de 1990 em suas respectivas bilheterias.

Obra	Bilheteria doméstica (em milhões de dólares)	Bilheteria no exterior (em milhões de dólares)	Total (em milhões de dólares)
A Bela e a Fera	145.863.363	206.000.000	351.863.363* *ao somar o lançamento em IMAX em 2002 e em 3D em 2012, há 424.761.025
Aladdin	217.350.219	286.700.000	504.050.219
O Rei Leão	312.855.561	528.800.000	841.655.561* *ao somar o lançamento em IMAX em 2002 e em 3D em 2011, há 951.583.777

¹⁴ Disponível em: <<http://boxofficemojo.com>>. Acesso em 6 de Abril de 2012

Pocahontas	141.579.773	204.500.000	346.079.773
Toy Story (co- produção com Pixar)	191.796.233	170.162.503	361.958.736
O Corcunda de Notre Dame	100.138.851	225.200.000	325.338.851
Hercules	99.112.110	153.600.000	252.712.110
Mulan	120.620.254	183.700.000	304.320.254
Vida de Inseto (co- produção com Pixar)	162.798.565	200.600.000	363.398.565
Tarzan	171.091.819	277.100.000	448.191.819
Toy Story 2 (co- produção com Pixar)	245.852.179	239.163.000	485.015.179

Tabela 1 - Tabela com as bilheterias dos filmes da Disney na década de 1990

Algumas características podem ser citadas na tentativa de um entendimento do sucesso dos dois filmes com base na abordagem de conteúdo e manipulação dos símbolos e códigos para um estímulo aos sentidos do espectador:

Em primeiro lugar, em *O Rei Leão*, há o antropomorfismo. Ao se analisar o filme, observa-se que, por mais variados que sejam os animais (pássaros, javalis, suricates, leões etc), há sempre uma inspiração com a figura humana. Tais características, de início, ligam-se a aspectos humanos, como a maneira de se socializar e, evidentemente, à fala. Os personagens constantemente criam discussões, riem e raciocinam como humanos, gerando planos que dão gancho à narrativa e sua conseqüente evolução. Quando o espectador observa em cena o protagonista, Simba, o que ele vê não é um filhote de leão, pois, apesar de seus traços, proporções animais e cores, darem a entender que o que se está vendo é um ser vivo em seu habitat natural, na verdade se configura como uma criança humana, que tem problemas e dilemas humanos, que precisa ser guiada pelas figuras paterna e materna como humanos etc. Mufasa não se limita a um animal selvagem, pelo contrário, sua imponência, trazida pela sua aparência e seu título de rei daquele ambiente, o põe em uma situação que se relaciona com o público diretamente, onde o personagem se personifica

num pai, que tem problemas em criar seu filho por causa de maus comportamentos humanos, e que sofre dor como humanos. O mesmo se aplica ao vilão da trama, Scar, que, apenas em última análise, é um leão de fato. Seu aspecto maquiavélico, seu pensamento que busca retirar Mufasa do poder e ocupar o reino, e principalmente, seus planos para alcançar esse objetivo são características observáveis em sociedades humanas, portanto, quem assiste tem diante de si são imagens que mostram o comportamento de uma sociedade altamente organizada (em relação ao que seria a sociedade dos leões de fato), tendo até a criação de leis que vigoram no reino e conhecimentos ligados à ética e moral, esta última sofrendo variações durante a obra, como a moral praticada por Timão e Pumba (*Hakuna Matata*) que se mostra claramente oposta à moral de Nala.

Em segundo lugar, a bipolaridade melodramática. Para Xavier (2003), sendo o gênero a modalidade mais pulular na ficção moderna, o melodrama proporciona uma intensa experiência aparentemente imbatível no mercado. Nas duas obras há dois núcleos distintos e opostos dentro do mesmo universo do filme, tendo personagens que se relacionam com eixo “maléfico” e com o eixo “benéfico”, tendo verdadeiros grupos de personagens que estão inseridos diante do Vilão ou Herói. O personagem Simba e Pocahontas são os representantes do universo moralístico do filme, enquanto Scar e Ratcliffe representam o conflito direto com a moral estabelecida. A partir desse estabelecimento de polaridades, se desenvolvem outras figuras que estão aliadas a cada um deles, como as hienas do lado de Scar e os tripulantes do lado de Ratcliffe, e os leões do lado de Simba (apoiados também por Timão e Pumba) e John Smith ao lado de Pocahontas. O espectador, a partir dessa localização, sofre junto com os personagens, torce por eles, almeja ver o vilão desmascarado e retirado de sua posição e espera que aqueles que estão lutando sejam recompensados pela sua defesa à moral estabelecida, enquanto que a justiça poética se encarregará daqueles que aderiram à vilania.

Outro ponto está no excesso característico de uma obra melodramática. A primeira característica está na maneira como os personagens se comportam. Em *O Rei Leão* as atitudes de Scar são exageradas, faz-se questão de haver um realce de seus olhares, de seus diálogos. O local onde ele vive, uma caverna, é escuro, possui muita névoa, cores frias são

dominantes em seu ambiente. O próprio vilão possui um *design* caracteristicamente ligado ao aspecto melodramático: sua juba é de cor diferenciada das demais, onde o lado bom da bipolaridade tem jubas mais claras e Scar tem uma juba preta; o formato de seu rosto é menos arredondado do que os do personagem com “caráter”, possuindo um maxilar mais afinado; suas lacaias hienas têm, também, aspectos que as identificam com Scar, como por exemplo, o interesse em comum em ir de encontro com o regime vigente no ambiente dos personagens, ambiente esse controlado pelo seu inimigo primordial, Mufasa. Em se tratando de um filme de animação musical, as letras das músicas enfatizam ainda mais os seus desejos de conquistar o reino, exibindo de forma clara os pensamentos maquiavélicos. Outro aspecto ligado ao exagero está nas cenas em que o vilão realiza um monólogo patético, estratégia melodramática para localizar quem assiste em relação ao caráter e, principalmente, a como seus desvios se concretizam no mundo em que ele vive. No caso de Scar, seu monólogo coloca, em segundos, sua frustração de não ter se tornado rei. No lado moralístico da bipolaridade, tais canções também refletem as inquietações e idéias dos personagens, no entanto, visando agora o lado oposto ao que Scar propõe, ou seja, as músicas são narrativas dentro do filme. Essas características são partes da estratégia que visa impactar o público. Os ambientes por onde andam o protagonista e os personagens os quais fazem parte do seu grupo tem cores mais claras, locais que propõem, através das cores e da própria música incidental, a tranquilidade. Em outras palavras, o melodrama está constantemente presente no texto do filme. Em *Pocahontas*, o mesmo ocorre: o *design* de Ratcliffe é caracteristicamente distinto dos demais, tendo seu peito exageradamente estufado; os monólogos são constantes também, além das músicas enfatizarem tanto o lado amoroso de John Smith e Pocahontas como o desejo de conquista por parte do vilão Ratcliffe. Esse planejamento das características do personagem é chamado de *apelo*, onde Johnston & Thomas defendem que:

Apelo [...] significa qualquer coisa que uma pessoa gosta dever, uma qualidade ou charme, um design agradável, simplicidade, comunicação e magnetismo.[...] A figura de um herói tem apelo. Uma vilã, mesmo fria e dramática, deve ter apelo. (JOHNSTON; THOMAS, 1981, pág. 68)

As questões ligadas às tensões são o ponto de partida das obras - tensão familiar em *O Rei Leão* e amorosa/civilizatória em *Pocahontas*. A rivalidade entre os membros da família

em torno de um objetivo criam o impulso necessário para que haja uma história a ser contada, inspirada principalmente em Shakespeare, com Hamlet. Na obra cinematográfica, os aspectos que fazem o herói da trama não ser reconhecido também fazem parte da estrutura melodramática: a vitimização. Ele é perseguido, precisa sobreviver, e para isso encontra pessoas em seu caminho que o ajudam a superar seus traumas e a reconquistar seu status perante a sociedade. Há justiceiros que o protegem, mentores que o guiam. Da mesma forma que ocorre teatralmente, há uma amenização dos problemas em cena a partir de certos personagens, os quais propõem uma comicidade alheia aos acontecimentos “aristocráticos”, os quais, no caso da obra, estão ligados à questão da realeza, separando o problema do resto do mundo, já que seus integrantes estão em uma posição social acima dos demais. O público se familiariza a cada momento com essas características, que buscam, de forma até redundante, abordar os conteúdos das cenas de forma clara e com grande sentimentalismo.

Conclusão

Por mais que o estúdio Disney tenha se esforçado em criar duas obras que possuem abordagens de conteúdo estrategicamente semelhantes para a conquista do público e lançamentos com dia e mês similares, não há previsibilidade exata.

Ambas possuem os estímulos aos sentidos melodramaticamente planejados; há o uso de cores e efeitos sonoros que garantem a imersão do espectador que presencia e consome a obra. No entanto, o sucesso de público de cada uma se traduziu nas bilheterias, contrariando o que os produtores primeiramente planejavam.

Lidando com bilheterias e orçamentos de um hipercinema e com a manipulação de símbolos e códigos da sociedade, as duas obras obtiveram recepções distintas, o que delineia a hipótese de quais são os mecanismos realmente eficazes na previsão de um futuro sucesso cinematográfico.

REFERÊNCIAS

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria Contemporânea do Cinema**. São Paulo: SENAC, 2005, v.3.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSTON, Ollie & THOMAS, Frank. **Illusion of life**: The Disney Animation. New York: Hyperion, 1981.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Tela Global**: mídias culturais e cinema na Hipermodernidade. São Paulo: Editora Sulina, 2009.

MASCARELLO (org.), Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

XAVIER, Ismail. **O Olhar e a Cena**: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naif, 2003.