

Transcrição do documentário "A Produção do Filme Hércules"

Conteúdo bônus do VHS

Walt Disney Home Video ©. Todos os direitos reservados.

Só o inigualável talento da equipe Disney poderia transformar esta lenda da mitologia em um dos mais sensacionais desenhos animados que você já viu.

John Musker e Ron Clements (diretores, produtores e roteiristas): É o primeiro desenho da Disney baseado na mitologia ao invés de contos de fada ou histórias populares.

A história conta as incríveis histórias de Hércules desde a adolescência até a idade adulta. Enquanto luta contra as forças do Mal ele aprende o que é preciso para se tornar um verdadeiro herói.

Joshua Keaton (voz de Hércules jovem): Ele era um deus, filho de Zeus. Ele, basicamente, veio para a Terra, se tornou mortal e não pode voltar ao Olimpo, a não ser que prove ser um verdadeiro herói.

Tate Donovan (voz de Hércules adulto): Ele começa o filme querendo muito ser um herói, só pelo glamour da coisa. Logo descobre, lutando com monstros terríveis, o que é um herói de verdade.

Criadores de sucessos como A Pequena Sereia e Aladdin, os diretores John Musker e Ron Clements transformaram a lenda de Hércules num desenho animado divertido e cheio de ação, que agrada a pessoas de todas as idades.

John Musker e Ron Clements: É uma comédia épica, ao contrário da expectativa das pessoas quanto à mitologia grega. Tiramos o aspecto acadêmico da história e a tornamos mais contemporânea e divertida.

Alice Dewey (Produtora): Musker e Clements são diretores e roteiristas, e são as pessoas mais engraçadas com que já trabalhei. Com certeza, a marca registrada deles é a irreverência, o que dá ótimas comédias.

A música é um ponto fundamental nos filmes Disney, e o genial compositor Alan Menken, vencedor de vários Oscars, e o premiado letrista David Zippel deram a Hércules uma trilha sonora de arrebatamento.

Alan Menken: Eu estou em cada música e cada uma tem sua própria personalidade. No caso de Hércules, é uma combinação de Gospel e R&B mesclado com este tema heroico clássico. E isto faz realmente o espírito de Hércules.

Desde o início decidiu-se que as musas Gospel teriam um papel importante na narração desta história extraordinária.

John Musker e Ron Clements (diretores, produtores e roteiristas): De certa forma, o Gospel se encaixa bem neste filme porque é grandioso e fala de esperança e de sonhos.

Susan Egan: Elas combinam perfeitamente na harmonia e atingem notas que chegam à estratosfera!

Lillias White (voz de Callíope): Usamos as musas para conduzir a história suavemente. As músicas são R&B, Gospel e Rock.

Musker, Clements e a equipe de criação trabalharam os personagens e as cenas em animadas sessões de storyboards. Assim que a história fica pronta os atores colocam suas vozes dando uma nova dimensão aos personagens. O elenco olímpico inclui os talentos de Tate Donovan como o lendário Hércules; Dani DeVito como Phil, o treinador meio-homem, meio-bode; Susan Egan, como Meg, acerta o coração do herói; James Woods, como o esquentado Hades, senhor do mundo das trevas.

James Woods (voz de Hades): Todos sabem que está funcionando se todos estiverem rindo. Se não estiverem rindo vamos pensar em algo melhor.

Os trapalhões e atrapalhados personagens Pânico e Agonia recebem um tratamento hilário de Bobcat Goldthwait e Matt Frewer. Lip Torn faz o poderoso e amoroso Zeus. Paul Schiffer empresta a sua personalidade ao mensageiro Hermes. E a narração de Charlton Heston ajuda a preparar o palco para a comédia.

Narração de Charlton Heston (dublada): Há muito tempo, na longínqua Grécia Antiga, houve uma época de ouro de deuses poderosos e heróis extraordinários. E o maior e mais forte de todos esses heróis foi o poderoso Hércules. Mas como se avalia um verdadeiro herói? Bem... É isso que a nossa história... (interrompido pelas Musas)

Com as vozes prontas começa o trabalho dos desenhistas.

Nik Ranieri (Desenhista Animador de Hades): Há uma voz e um desenho, eu quero que combinem bem. James Woods foi muito engraçado, ele transmitia emoção, ficava pulando. Quando eu voltei para o estúdio, o desenho ficou parecido com ele.

Brian Ferguson e James Lopez (Desenhistas Animadores de Pânico e Agonia): Tentamos criar um personagem que definisse a emoção que vinha do seu nome. Podia-se ver isto em seus olhos, e construímos o resto a partir desta emoção em especial.

Conhecido por vilões inesquecíveis como Scar, de O Rei Leão, e Jafar, de Aladdin, o veterano desenhista da Disney Andrea Deja aceitou o desafio de ser o artista por trás do grande herói do filme, Hércules.

Andrea Deja (Desenhista Animador de Hércules): Perguntei: “Como é um herói?”, pensei em alguns dos personagens heroicos do passado e que poderia usar meu lápis e animá-lo. A voz de Tate Donovan me inspirou muito, porque ele é um ótimo ator, muito expressivo e há uma energia e uma certa ingenuidade em Hércules que descobrimos com o tempo.

Trabalhando com a talentosa equipe da Disney estava o renomado artista Gerald Scarfe, criador do filme avant-garde Pink Floyd The Wall.

Gerald Scarfe (Consultor de Design): Sou chamado de Consultor de Design, e Ron e John, os dois diretores, pareciam querer o meu ponto de vista no filme, a forma como desenei os personagens, e eles pareciam querer infundir isso no filme o máximo possível.

A influência de Scarfe como consultor artístico ajuda Hércules a se destacar dos demais filmes da Disney.

Andrea Deja (Desenhista Animador de Hércules): O estilo de Scarfe exigia leveza, simplicidade e uma variedade de detalhes.

Ellen Woodbury (Desenhista Animadora de Pegasus): Marcou a decolagem do que havíamos feito anteriormente, em termos de estilo.

Andrea Deja: Nota-se isto mais do que nos filmes atuais, realmente avança e mostra um mundo diferente, uma visão totalmente diferente.

Sempre na vanguarda tecnológica, os animadores da Disney combinam técnicas tradicionais de animação com os avançados recursos de geração de imagens por computador. O mago da computação Roger Gould explica como estas visões criativas se complementam.

Roger Gould (Supervisor CGI): Nos últimos 10 anos, os computadores têm sido usados cada vez mais nos filmes para fazer o que antes não era possível. A Hidra é um enorme monstro mitológico que regenera a cabeça quando ela é cortada e vai se tornando mais horrível e feroz. Antigamente, se fariam 3, 6 ou 9 cabeças. Nós fizemos 30.

Alice Dewey (Produtora): A Hidra é um desafio particularmente perfeito para o computador, pois não precisamos desenhar 30 cabeças. Basta duplicá-las. Foi um desafio e tanto organizar tudo e animá-las para que não parecessem uma duplicação.

Embora a Hidra fosse o maior desafio, a equipe de computação gráfica da Disney procurava novas formas de levar as plateias a novas alturas.

Roger Gould: Tínhamos o Olimpo, que não é só uma cidade construída nas nuvens, mas é uma cidade feita de nuvens. Os diretores queriam uma forma de mostrar isso. Usando o Morph pudemos usar poucos quadros, como duas ou três pinturas, e fazer o computador criar a animação entre eles. Então, pudemos de repente ter um berço surgindo das nuvens.

Cerca de 700 artistas, animadores e técnicos trabalharam nesta produção.

Alice Dewey: Abraçamos a arte com vontade e não nos levamos muito a sério.

Então como se faz um grande clássico de animação que leva mais de 3 anos para ser produzido? Com diversão!