

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

THAIS FERNANDA MARTINS HAYEK

ENTRE O NOVO E O ATEMPORAL: A
SONORIDADE PLÁSTICA DE
FANTASIA

SÃO PAULO

2014

THAIS FERNANDA MARTINS HAYEK

ENTRE O NOVO E O ATEMPORAL: A
SONORIDADE PLÁSTICA DE
FANTASIA

Tese apresentada ao Programa de Pós graduação em Educação, Arte e História da Cultura, da Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito parcial á obtenção do título de doutor em Educação, Arte e História da Cultura.

Prof^a. Dr^a. Regina Célia Faria Amaro
Giora

SÃO PAULO

2014

H417e Hayek, Thais Fernanda Martins.

Entre o novo e o atemporal : a sonoridade plástica de Fantasia /
Thais Fernanda Martins Hayek. – 2014.

216 f. : il. ; 30 cm.

Tese (Doutorado em Educação, Arte e História da Cultura) -
Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2014.

Referências bibliográficas: f. 205-215.

1. Animação. 2. Música. 3. Fantasia. 4. Disney, Walt,
1901-1966. 5. Arquétipos. 6. Mitos. I. Título.

CDD 791.436

ENTRE O NOVO E O ATEMPORAL: A SONORIDADE
PLÁSTICA DE FANTASIA

Tese apresentada ao Programa de Pós graduação em Educação, Arte e História da Cultura, da Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito parcial á obtenção do título de doutor em Educação, Arte e História da Cultura.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr^a Regina Célia Faria Amaro Giora – orientadora

Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro

Prof. Dr^a. Glaucia Eneida Davino

Profa Dr^a. Simonetta Persichetti

Prof. Dr^a Rosana Maria Pires Barbato Schwartz

Dedico este trabalho à minha mãe, que sempre soube da importância da educação, e leu para mim até que eu pudesse ler para ela. Mãe obrigada ontem, hoje e sempre.

Agradecimentos

A minha orientadora, Regina Giora, que esteve presente em todos os momentos, me incentivando de maneira singular, com sua relação comprometida com o conhecimento. Meu muito obrigada, pela dedicação, paciência e pelas tardes de Vigotski, Freud, Jung e Fantasia.

Aos professores que participaram da banca de qualificação, Waldomiro Vergueiro e Glaucia Davino, pelas ricas contribuições para o aprimoramento deste trabalho.

Aos professores que participarão da banca e colaborarão com significativos apontamentos para a melhoria dessa tese.

A minha mãe por tudo, ela que me incentivou desde sempre a busca pelo conhecimento.

Ao marido, pelo amor, paciência e compreensão, dos momentos de ausência. E por ir comigo até California para pesquisar no museu Walt Disney em San Francisco, nos estúdios em Burbank, e na Disneyland em Anaheim.

Aos meus amigos por estarem presentes e pelas longas conversas sobre a tese, obrigada por me ajudarem.

A CAPES pela concessão de uma bolsa de estudos, possibilitando a realização do curso de doutorado no Mackenzie.

Quando o Eterno criou o Som,
Miríades de ouvidos surgiram para ouvir,
E através de todo o universo
Rolou um eco profundo e claro:
“Todas a Glória ao Deus Som.”

Quando o Eterno criou a luz,
Miríades de olhos surgiram para ver.,
E ouvidos que ouviram e olhos que viam
Tornaram a entoar o imponte coral:
“Toda a Glória ao Deus da Luz!”

Quando o Eterno criou o Amor
Miríades de corações saltaram para vida;
E ouvidos cheios de música, olhos cheios de luz,
Proclamaram com corações cheios de amor:
Toda a glória ao Deus do Amor.” (Miss Miller)

Resumo

A relevância e a criatividade de Walt Disney para a história da cultura e da arte contemporânea estão expressas na sua obra *Fantasia* (1940), cuja originalidade se caracteriza pela união entre as novas tecnologias aplicadas ao cinema de animação nas primeiras décadas do século XX e as mais diversas linguagens artístico-culturais produzidas até então. Por meio desta combinação entre valores estéticos e éticos, a linguagem simbólica utilizada permite identificar os arquétipos que orbitam o inconsciente coletivo no imaginário popular. Este trabalho buscou apresentar uma análise do filme *Fantasia*, apontando em especial seus aspectos históricos, estruturais e simbólicos, por meio dos recursos metodológicos propostos em *Hermenêutica da Profundidade*, por John B. Thompson. Para se chegar aos resultados, foram definidos, portanto, três focos de interesses presentes na obra: o contexto histórico-cultural no qual esta foi produzida a obra; os recursos técnicos da linguagem fílmica e, por último, as questões comportamentais vinculadas à Psicologia Arquetípica. O primeiro capítulo traz uma breve introdução do cinema de animação, as contribuições de Disney e sua equipe para a fundamentação desta modalidade como arte autônoma. Destaca a história da criação e produção de *Fantasia* no seu contexto histórico. O segundo capítulo aponta os fatores estruturais da obra, fazendo uma análise descritiva e relacionando-a com os princípios de animação, que deram identidade a essa linguagem e ajudaram a fundamentar uma estética singular. No último capítulo é feita uma reintepetição das formas animadas presentes em *Fantasia*, propostas por Disney e sua equipe, sob a ótica da psicologia arquetípica, ou seja, que símbolos representam as estruturas mais profundas da psique coletiva dando sentido ao enredo. As considerações finais confirmam a hipótese inicial de que *Fantasia* é uma obra original no que tange seu percurso técnico, condicionada pelos valores éticos e estéticos da formação judaicocristã no mundo ocidental e seu sucesso atemporal se deve à utilização de símbolos e mitos universais presentes nos primórdios da história da civilização.

Palavras-Chave: Animação, Música, *Fantasia*, Disney, Arquétipos e Mitos.

Abstract:

The relevance and creativity of Walt Disney to the cultural history and contemporary art is expressed in the movie *Fantasia* (1940), which originality is characterized by the union between the new technologies applied to the animation movies in the first decades of the twentieth century and the diverse kinds of cultural and artistic languages produced so far. Through this combination between aesthetic and ethical values, the symbolic language used allows the identification of the archetypes of the collective unconscious that orbit in the popular imagination. This work aims to present an analysis of *Fantasia* movie, especially the historic, structural and symbolic aspects, through the methodological resources proposed at the John B Thompson's Depth Hermeneutics. To the results were defined three focuses of interest which are at the movie: the historical and cultural contexts which the movie was made; the technical features of the film language and, finally the behavioral issues linked to the archetypal psychology. The first chapter provides a brief introduction of the animation movies and the Disney's contributions and his staff for this autonomous art. And, points the history of the creation and production of *Fantasia* in its historical context. The second chapter aims to show the structural factors of the work, making a descriptive analysis and relate it to the animation principles that gave to this language the bases of a singular aesthetic. In the last chapter, it's made a reinterpretation to the animate forms in the movie *Fantasia*, proposed by Disney and his staff, in the perspective of archetypal psychology, in other words, what are the symbols that represents the deeper structures of the collective psyche giving the meaning of the story. The final consideration confirms the initial hypothesis that *Fantasia* is an original work in terms of its technical way, conditioned by ethical and aesthetic values of Judeo-Christian traditions and its timeless success is based on the universal symbols and myths that exist in the beginning of history of the civilization.

Key words: Animation movies, *Fantasia*, Disney, Archetypes and Myths.

Resumen

La relevancia y la creatividad de Walt Disney para la historia de la cultura e del arte contemporáneo están expresas en su obra *Fantasia* (1940), cuya originalidad se caracteriza por la unión entre las nuevas tecnologías aplicadas al cine de animación en las primeras décadas del siglo XX y los más diversos lenguajes artístico-culturales producidos hasta el momento. A través de esta combinación entre valores estéticos y éticos, el lenguaje simbólico utilizado permite identificar los arquetipos que orbitan el inconsciente colectivo en el imaginario popular. Este trabajo ha buscado presentar un análisis de la película *Fantasia*, señalando en especial sus aspectos históricos, estructurales y simbólicos, por medio de recursos metodológicos propuestos en *Hermenêutica da Profundidade*, por John B. Thompson. Para que se llegara a los resultados, han sido definidos, para eso, tres focos de intereses presentes en la obra: el contexto histórico-cultural de ésta; los recursos técnicos del lenguaje fílmico y, por último, las cuestiones comportamentales vinculadas a la psicología arquetípica. El primer capítulo trae una breve introducción del cine de animación, las contribuciones de Disney y su equipo para la fundamentación de esta modalidad como arte autónomo. Destaca la historia de la creación y producción de *Fantasia* en su contexto histórico. El segundo capítulo muestra los factores estructurales de la obra, haciendo un análisis descriptivo y relacionándola con los principios de animación, que dieron identidad a ese lenguaje y ayudaron a fundamentar una estética singular. En el último capítulo es hecha una reinterpretación de las formas animadas presentes en *Fantasia*, propuestas por Disney y su equipo, bajo la óptica de la psicología arquetípica, o sea, que símbolos representan las estructuras más hondas de la psique colectiva dando sentido al argumento de la obra. Las consideraciones finales confirman la hipótesis inicial de que *Fantasia* es una obra original no que dice respecto a su percurso técnico, condicionada por los valores éticos y estéticos de la formación judeo-cristiana en el mundo occidental y su suceso atemporal se debe a la utilización de símbolos y mitos universales presentes en los primordios de la civilización.

Palabras-llave: Animación, Música, *Fantasia*, Disney, Arquetipos y Mitos.

Résumé

L'importance et la créativité de Walt Disney pour l'histoire de la culture et de l'art contemporain sont exprimées dans son œuvre *Fantasia* (1940), dont l'originalité se caractérise par l'union entre les nouvelles technologies appliquées au cinéma d'animation dans les premières décennies du XXe siècle et les plus divers langages artistico-culturels produits jusqu'alors. Par le moyen de cette combinaison entre les valeurs esthétiques et éthiques, le langage symbolique utilisé permet d'identifier les archétypes qui orbitent l'inconscient collectif dans l'imaginaire populaire. Ce travail a cherché à représenter une analyse du film *Fantasia*, en signalant spécialement ses aspects historiques, structuraux et symboliques, par le moyen des ressources méthodologiques proposés dans l'Herméneutique de la Profondeur, par John B. Thompson. Pour en arriver à ces résultats, trois foyers d'intérêts présents dans l'œuvre ont, donc, été définis: le contexte historico-culturel dans lequel l'œuvre a été produite; les ressources techniques du langage filmique et, en dernier, les questions comportementales liées à la psychologie archétypique. Le premier chapitre apporte une brève introduction du cinéma d'animation, les contributions de Disney et de son équipe pour le fondement de cette modalité comme art autonome. Il met en évidence l'histoire de la création et production de *Fantasia* dans son contexte historique. Le deuxième chapitre montre les facteurs structuraux de l'œuvre, en faisant une analyse descriptive et en la mettant en rapport avec les principes de l'animation, qui ont donné une identité à ce langage et ont aidé à établir une esthétique singulière. Dans le dernier chapitre, il a été fait une réinterprétation des formes animées présentes dans *Fantasia*, proposées par Disney et son équipe, sous l'optique de la psychologie archétypique, autrement dit que des symboles représentent les structures les plus profondes de la psyché collective donnant un sens à l'histoire. Les considérations finales confirment l'hypothèse initiale que *Fantasia* est une œuvre originale en ce qui concerne son parcours technique, conditionnée par les valeurs éthiques et esthétiques de la formation judaico-chrétienne dans le monde occidental et son succès atemporel se doit à l'utilisation de symboles et de mythes universels présents dans les origines de l'histoire de la civilisation.

Mots-Clés: Animation, Musique, *Fantasia*, Disney, Archétypes et Mythes.

Lista de Imagens

Capítulo I

Figura 1- **Gênese de Viena: Jacó Lutando contra o Anjo**. Biblioteca Nacional de Viena. (Disponível em: <http://umolharsobreaart.blogspot.com.br/2014/04/82-arte-da-idade-media-arte-medieval.html> Acesso: 04/2013.)

Figura 2 - KIRCHER, Athanasius. **Lanterna Mágica**, 1665. (Disponível em: <http://embankmentarch.blogspot.com.br/2008/07/lanterna-mgica-outras-imagens.html> Acesso: 04/2013.)

Figura 3- ROBERT, Etienne Gaspard. **Fantasmagorie, 1798**. (Disponível em: http://cinemathequefrancaise.com/Chapter1-1/Figure_01_05_Fantasmagorie.html. Acesso: 04/2013.)

Figura 4- **Taumatoscópio**. (Disponível em: <http://intelligentheritage.wordpress.com/2010/09/18/interesting-optical-device-thaumatrope/> Acesso: 04/2013.)

Figura 5- **Fenaquistoscópio**. (Disponível em: <http://kinodinamico.com/tag/ludoscopio/> Acesso: 04/2013.)

Figura 6- **Zootroscópio**. (Disponível em: <http://animacopiofestival.blogspot.com.br/2012/06/zootroscopio-tramatoscopio-e.html> Acesso: 04/2013.)

Figura 7- Emile Reynaud demonstrando o **Praxinoscópio** no teatro óptico em 1892. (Disponível em: <http://labspace.open.ac.uk/mod/oucontent/view.php?id=425706§ion=1.3> Acesso: 04/2013.)

Figura 8- MUYBRIDGE, Eadweard. **Cavalo em Movimento**. (Disponível em: <http://www.theguardian.com/artanddesign/picture/2013/jun/15/horse-eadweard-muybridge> Acesso: 04/2013.)

Figura 9- **Zoopraxinoscópio**. (Disponível em: <http://kinodinamico.com/tag/zoopraxinoscopio> Acesso: 04/2013.)

Figura 10- MAREY, Etienne Jules. **Duas impressões do voo dos pássaros**, (6,1 x 22,9 cm), 1883-87. (Disponível em: <http://nvincent.wordpress.com/tag/birds/> Acesso: 04/2013.)

Figura 11- MAREY, Etienne Jules. **Decomposição dos movimentos**. (Disponível em: http://arpc167.epfl.ch/alice/WP_2013_SP/magnussen/?p=534 Acesso: 04/2013.)

Figura 12- EDISON, Thomas. **Kinetoscópio**. (Disponível em: http://tobaccopipeartistory.blogspot.com.br/2013_04_01_archive.html Acesso: 04/2013.)

Figura 13- McCAY, Winsor. **Little Nemo in Slumberland**, 1905. (Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Little_Nemo_Elephant_1.jpg Acesso: 04/2013.)

Figura 14- O gato do desenho de **The four musicians of Bremen**, criado por Walt Disney e Ub Iwerks. (Imagens capturadas do curta.)

Figura 15- **Oswald the Luck Rabbit**, criado por Walt Disney e Ub Iwerks. (Disponível em: http://www.world-wide-art.com/Walt_Disney_Limited_Editions/Oswald_the_Lucky_Rabbit_Rival_Romeos/vaid27853.html Acesso: 04/2013.)

Figura 16- MEEK, Clifton, **Johnny Mouse e George Grindstone**. (Disponível em: http://www.lambiek.net/artists/m/meek_clifton.htm Acesso: 04/2013.)

Figura 17- **Mickey Mouse**, 1928. (Disponível em: http://www.cartoonscrapbook.com/l-p/001/disney-animated-short_L21.htm Acesso: 04/2013.)

Figura 18- **Skeleton Dance**, 1929. (Disponível em: <http://anyones0ghost.wordpress.com/2012/08/27/walt-disney-and-the-symphonic-macabre-2/> Acesso: 04/2013.)

Figura 19- Estudos do movimento para o desenho de **Play Ful Pluto**, feitos por Norman Ferguson. (Disponível em: <http://www.michaelbarrier.com/Essays/Flypaper%20Sequence/FlypaperSequence.html> Acesso: 04/2013.)

Figura 20- Cartaz de **Flowers and Trees**, 1932. (Disponível em: <http://www.tagdisney.com.br/2010/04/curta-flowers-and-trees.html> Acesso: 04/2013.)

Figura 21- **Tree Little Pigs**, 1933. (Disponível em: <http://www.imdb.com/media/rm3321999360/tt0024660> Acesso: 05/2014.)

Figura 22- **Câmera Multiplano** desenvolvida por Ub Iwerks. (Disponível em: <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?m=201301> Acesso: 05/2014.)

Figura 23- **Branca de neve e os Sete Anões**, 1937. (Disponível em: <http://loyalkng.com/2010/11/20/wishery-by-pogomix-disney-music-remix-of-snow-white-and-the-seven-dwarfs-1937/> Acesso: 05/2014.)

Figura 24- Estudos para **Mickey**, desenhado por Fred Moore para Fantasia. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 27)

Figura 25- Storyboard em aquarela da iluminação para dramatização de **Tocata em Fuga em Ré Menor**. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 40)

Figura 26- Estudos para personagens de **Suíte-Quebra Nozes- fadas**. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 57)

Figura 27- Estudos para personagens de **Suíte-Quebra Nozes- cogumelos**. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 49)

Figura 28- Estudo para **Dança das Flautas**. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 59)

Figura 29- Estudo dos movimentos para a **Dança Árabe**.(CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 61)

Figura 30- Estudo do personagem e dos movimentos para a **Dança Russa**. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 68)

Figura 31- Estudo do personagem e dos movimentos da **Fada do Gelo**. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 64-65)

Figura 32 e 33- Estudos de dinossauros para composição animada da **Sagração da Primavera**. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 110-111)

Figura 34- Estudos de **centauros e centauretes**. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 138-139)

Figura 35- Estudos dos **cupidos**. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 142)

Figura 36- VELASQUEZ, Diego. **O espelho de Vênus**. 1649-51. Oléo sobre tela, 122,5 x 177 cm. Galeria Nacional de Londres (Disponível em: <http://emisbastos.blogspot.com.br/2011/03/imagens-do-barroco.html> Acesso 05/2014)

Figura 37- KLEY, Heinrich. **Ilustração**. (Disponível em: <http://www.heinrich-kley.com/> Acesso 05/2014)

Figura 38- Estudo do movimento para **Dança das Horas**. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p.176)

Figura 39- Três estudos de personagens, a partir da observação da dança. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 162- 174-172)

Figura 40- Tytla e o modelo tridimensional do **Chenoborg**. (CULHANE, John. Fantasia. New York: Abrams, 1983, p. 185)

Figura 41- **Walt Disney com sua esposa Lillian e o presidente Getúlio Vargas com sua esposa, Darcy**. (*Hart Preston/Time & Life Pictures/Getty Images* Disponível em: <http://www.blogblux.com.br/2014/06/raras-fotos-que-vaio-revolucionar-sua.html> Acesso:10/2013)

Capítulo II

Sequência 1 - **Entrada dos músicos em cena e apresentação de Taylor.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 2 - **Sombras dos músicos em cena.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 3 - **Final da Tocata, transição do filme para animação.** (Imagens capturadas do filme.)

Sequência. 4 - Cenas da **Fuga.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 5 - Cenas da **Dança das Fadas.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 6 - Cenas da **Dança Chinesa.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 7 - Cenas da **Dança das Flautas.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 8 - Cenas da **Dança Árabe.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 9 - Cenas da **Dança Russa.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 10 - Cenas da **Valsa das Flores.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 11 - **Feiticeiro e o Aprendiz.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 12 - **Feiticeiro e o Aprendiz.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 13 - **O despertar do Aprendiz e do Feiticeiro.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 14 - **O surgimento da vida.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 15 - **A evolução das espécies.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 16 - **A batalha final entre o T. Rex e o Stegosaurus.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 17 - **Apresentação da trilha sonora.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 18 - **Respectivamente a imagens dos sons: harpa, violino, flauta, trompete, fagote e percussão.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 19 - **A vida cotidiana dos seres mitológicos.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 20 - **Centauros, centauretes e cupidos.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 21- **O Bacanal.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 22- **Representação dos deuses mitológicos: Vulcano, Zeus, Íris, Apolo, Nix e Diana.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 23- **Divisão do balé em 5 partes.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 24- **Elementos do humor na animação, gravidade x natureza.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 25- **Chenoborg e os convidados do Sabat.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 26- **Transformações da figura feminina.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 27- **O amanhecer no Monte Calvo.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 28- **A procissão de Ave Maria.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sequência 29- **Da floresta ao nascer do sol.** (Imagens capturadas do filme Fantasia, 1940.)

Sumário

Introdução	17
Capítulo I – Do legado técnico e estético de Disney à elaboração Fantasia	22
1.1 Breve história da animação.....	22
1.2 A era Walt Disney, dando alma ao movimento.....	46
1.3 Aprendiz de Feiticeiro, à caminho do Filme Concerto.....	68
1.4 Fantasia... a visão animada das músicas clássicas.....	74
1.5 Reverberações de Fantasia no Ocidente (EUA e Brasil).....	96
Capítulo II- As formas, as cores e os sons... a plasticidade de uma fantasia sonora	105
2.1 As silhuetas da Tocata e o Abstracionismo da Fuga.....	107
2.2 O baile encantado das fadas e flores em Suite Quebra-Nozes.....	112
2.3 Aprendiz de Feiticeiro.....	119
2.4 A Sagração da Primavera, uma ode a ciência.....	124
2.5 Um Intervalo: A trilha sonora animada.....	128
2.6 Sinfonia Pastoral, um dia no Olimpo.....	131
2.7 Dança das horas, a leveza na animação.....	135
2.8 Entre o sagrado e o profano: o sabat de Uma Noite no Monte Calvo e a contemplação espiritual de Ave Maria.....	139
Capítulo III- Espelhos em Fantasia: fantasias, mitos e arquétipos	146
3.1 Relações entre o filme Fantasia, seu conceito e a Imaginação.....	147
3.2 A relação complexa da essência humana: Fantasia, Imaginação e Realidade.....	153
3.3 Fantasia na perspectiva da Psicologia Profunda e da Psicologia Arquetípica.....	161
3.4 Arquétipos e a linguagem simbólica.....	173
3.5 Imagens Arquetípicas em Fantasia.....	177
Considerações finais	196
Referências Bibliográficas	205
Anexo	215

Introdução

Fantasia (1940), de Walt Disney, é uma obra de arte, em que várias linguagens coexistem, em especial a dança, a pintura, a imagem e o som. No entanto, há mais nesse filme que apenas som e imagens sincronizados; há representações simbólicas de tempos atuais, sob as vestes de tempos passados e atemporais. *Fantasia* fala sobre nós. Por meio de imagens, e da integração de signos, suscita emoções subjetivas. Seu vigoroso domínio técnico e pesquisa estética são capazes de projetar imagens simbólicas.

A presente tese pretende analisar os fatores históricos, culturais e técnicos que tornaram o filme fenômeno de público, um clássico ao longo dos tempos. Escolhi pesquisar *Fantasia* devido às inovações técnicas e também por sua representatividade estética e simbólica. Há ainda um caráter pessoal nesta escolha, já que os filmes Disney marcaram minha infância, especialmente *Fantasia*, sucesso de bilheteria ao longo de décadas¹.

Fantasia mescla os universos da música e das imagens. Utiliza a “linguagem simbólica universal”, como definiu Erich Fromm (1962), para representar os anseios e medos da mente humana. Conforme coloca Mininni (2009), os meios de comunicação são veículos de construção da realidade, com expressivo poder simbólico sobre as massas, e por isso atuam como mediadores culturais, fornecendo esquemas e disponibilizando novas representações sociais. Uma análise cultural a respeito desses processos midiáticos deve se apoiar sobre teorias dos meios de comunicação que abordem um quadro de referências múltiplas que, mesmo em um nível implícito, contemplem o viés psicológico do espectador. Os desenhos animados, por representarem uma modalidade de comunicação, também contêm um universo rico de personagens que carregam em si questões vividas

¹ Desde sua estreia, *Fantasia* atraiu grande público. Nos anos 1960, o filme voltou a ser passado no cinema com grande sucesso. Foi lançado em VHS, em 1990, e tornou-se um dos filmes mais vendidos de todos os tempos. Em 2000, foi lançado *Fantasia Anthology*, com uma sequência chamada *Fantasia 2000*. Em 2010 foi lançado em Blu-ray/DVD.

pela humanidade há milênios e que influenciam gerações. Trata-se de um assunto complexo, que requer um olhar interdisciplinar. Desta maneira, buscamos entender de que maneira Walt Disney colabora para a fundamentação e a relevância dos elementos imagéticos na linguagem da animação, investigando ainda os modos como as formas animadas incorporam imagens de um inconsciente coletivo, e quais os arquétipos podemos destacar em alguns dos segmentos deste filme. O universo arquetípico dos desenhos animados interessa à Psicologia porque apresenta uma complexa relação que viabiliza a observação de diversos aspectos da experiência humana, com os quais se constroem os sentidos no mundo. Assim é o filme *Fantasia*, que apresenta uma surpreendente gama de possibilidades da experiência humana.

Para fazer um estudo de tal complexidade, utilizamos como referência metodológica a “Hermenêutica da Profundidade”, proposta por John B. Thompson, em seu livro *Ideologia e Cultura Moderna*, no qual o autor evidencia o fato de que a análise do objeto apresenta-se como uma construção simbólica, e “exige uma interpretação”. Devemos lembrar que as formas simbólicas são inerentes a estes processos de interpretação² e estão inseridas em contextos histórico-culturais de diferentes tipos, estruturadas internamente de diversas maneiras. A proposta de Thompson é dividida em três etapas: análise sócio histórica; análise formal ou discursiva; e interpretação e reinterpretação. Essas etapas devem ser entendidas como um processo complexo, no qual dimensões analiticamente distintas fazem parte de um sistema interpretativo intrincado. Escolhemos como bibliografia fundamental os estudos clássicos das técnicas de animação, bem como as pesquisas teóricas da Psicologia Arquetípica e do campo Histórico-cultural. Portanto, propomos aqui um estudo específico, no qual a análise fílmica abrange a questão da plasticidade e da expressividade em animação, colaborando para a ampliação do conhecimento epistemológico desta área, que vem crescendo substancialmente no Brasil.

² A interpretação destas formas considera também o sujeito inserido na história. Assim, tanto o sujeito-objeto da análise quanto o sujeito analista, estão imersos em um universo histórico que orienta a produção da análise. Segundo Thompson, a hermenêutica mostra que o campo da investigação social é complexo, interligado diretamente com o campo do sujeito.

O primeiro capítulo apresenta a análise Histórico-cultural, que busca situar o objeto em seu espaço temporal, mostrando os campos de interações, a estrutura social, bem como os meios técnicos de sua projeção. Mostramos, portanto, os aspectos básicos dos contextos sociais. Buscamos ainda reconstruir nesta etapa as condições sociais, políticas e econômicas, bem como a recepção pelo público do filme *Fantasia*, abrangendo também a contextualização geral dos meios técnicos de produção dos desenhos animados, considerando as condições do desenvolvimento técnico e a época. A pesquisa inicia-se com uma breve história da animação, dada sua importância para a primeira parte da análise, situando o leitor na formação desta linguagem. As situações espaço-temporais em que as formas simbólicas foram produzidas e recebidas são analisadas através da história técnica e conceitual da animação. Para fazer a introdução ao universo da animação são utilizados como fundamentação teórica alguns autores especialistas nessa área, como Alberto Lucena Junior, Sébastien Denis, Richard Williams e Charles Salomon.

Esse capítulo conta também a história de Walt Disney e sua trajetória até a criação de *Fantasia*, os avanços e inovações criados por ele e sua equipe no que se refere à imagem e à sincronização do cinema de animação. Depois analisa o processo de criação em *Fantasia* e as intenções de seu autor, que usou o poder da animação para apresentar música clássica para as massas, revelando os poderes intrínsecos a este novo meio de comunicação. Nesse filme, Disney dispôs de investimento considerável, especialmente de tempo, criatividade e dinheiro, com intensidade inédita em sua carreira. O filme também emprega vários estilos de animação diferentes, talvez não o suficiente para constituir uma anatomia de animação, mas o suficiente para demonstrar uma série de possibilidades que esta nova linguagem poderia oferecer. O caráter Histórico-cultural da obra também evidencia como o filme reverberou no cinema e na linguagem da animação com suas diversas contribuições para esta arte, através da análise de críticas estadunidense e brasileira. Para compor escopo teórico dessa parte da pesquisa foram utilizadas as biografias de Disney e dos autores Marc Elliot, Neal Gabler e Michael Barrier. Para a análise da produção e criação da obra, utilizamos o livro de Jonh Culhane. A

partir das referências citadas, fazemos também uma análise sobre as críticas feitas à obra. A partir daí, analisamos a parte estrutural da obra, “os meios técnicos de construção de mensagem e de transmissão” (THOMPSON, 2000, p. 368).

Para analisar as estruturas de um desenho animado é preciso um olhar atencioso à imagem em movimento. Portanto, no segundo capítulo, é feita uma análise formal e discursiva, que centraliza o interesse nas próprias formas simbólicas. Buscamos analisar as características estruturais internas, seus elementos constitutivos, interligando-os aos sistemas e códigos dos quais fazem parte, a linguagem técnica da animação. Na análise, são identificados formalmente alguns princípios técnicos da animação no processo de construção do filme. Para tal análise, são usados os 12 princípios para a animação tradicional, criados pelos estúdios Disney e registrados por Frank Thomas e Ollie Johnston, no livro *The Illusion of Life* (A ilusão da vida), de 1995. Esses princípios são fundamentais para a análise das imagens, assim como as composições musicais, que são sua essência, possibilitando a identidade estética de *Fantasia*.

O terceiro capítulo dedica-se à interpretação e reinterpretação, em que “a interpretação implica em um movimento novo de pensamento, ela processa por síntese, por construção criativa de possíveis significados” (THOMPSON, 2000, p. 375). Além de ser, ao mesmo tempo, um processo de reinterpretação, pois as formas simbólicas fazem parte do campo já interpretado, construindo uma análise baseada nas relações entre a arte e a Psicologia Arquetípica. Uma leitura geral do desenho é necessária para construir campos de análise de seu perfil arquetípico através das formas, analisando o que está por trás da mensagem, os símbolos que carregam estas formas animadas. Primeiramente, vamos desvendar seu próprio nome, o que significa Fantasia, quais suas denominações através dos tempos, e como este termo se relaciona com o filme. Depois dentro da Psicologia Histórico-cultural, vamos ver de que maneira o filme pode ser interpretado, de acordo com sua própria época. Para fundamentar tais estudos, os conceitos de Fantasia e Imaginação serão explanados a partir da teoria de Lev Vigotski e Alexander Luria. A partir desse ponto, adentraremos em um universo em que a Fantasia pode gerar imagens

simbólicas, através dos estudos da Psicologia Arquetípica, baseada nas pesquisas de mitologia tendo como base os autores Jung, Campbell e Hollis.

Assim o objetivo central dessa tese é apresentar possibilidades de análise da linguagem própria da animação e suas potencialidades, tendo como objeto de estudo a obra *Fantasia* (1940), de Walt Disney, verificando como o processo técnico foi criado, dentro de seu contexto e de que maneira a forma plástica reflete os fatores da estética e da expressividade destas animações. Também procuramos identificar elementos em sua composição plástica que possam ser considerados como arquetípicos, isto é, que fazem parte da psique coletiva, tentando demonstrar porque esta obra é atemporal, sob a ótica da Psicologia Arquetípica. Esses elementos sinalizam as respostas para duas perguntas essenciais: O que há de novo em *Fantasia*? E o que há nessa obra que a faz ser atemporal?

Capítulo I- Do legado técnico e estético de Disney à elaboração de Fantasia

1.1 Breve história da animação

Para começar esta tese, há de se contar uma história em movimento, a história da evolução técnica da animação. Esta permeia nossa própria história contemporânea. Quem de nós nunca viu um desenho animado? Alguns conceitos, e também a história da animação, devem ser trazidos a esta tese para mostrar como esta linguagem se transformou em arte, seus avanços tecnológicos, e seu valor simbólico para a sociedade.

A animação pode ser compreendida como o ato de produzir imagens sequenciais que resultam na ilusão do movimento. O dicionário de Teoria das Mídias da Universidade de Chicago apresenta a definição de animação proposta por Jan Gartenberg como: "as artes, técnicas e processos envolvidos no movimento aparente dando vida a objeto inanimados por meio do cinema."

³ O termo também se refere à sequência de desenhos feitos para criar o movimento, e para o próprio movimento quando visto na tela.

A palavra animação aparece em meados do século 16, no sentido de incentivo ou dar coragem. Surge da palavra latina *animare* que significa dar vida. O sentido de ação ou processo de transmitir vitalidade ou movimento também surge no final daquele século, e ganha novas significações durante os tempos, tais como vivacidade, brilho; a ação de inspirar ou encher-se de impulso (Dicionário Inglês Oxford). O sentido de animação como processo ou técnica de filmagem de desenhos sucessivos ou posições de bonecos ou modelos para criar uma ilusão de movimento quando o filme é mostrado como uma sequência surge no início do século XIX. No final desse mesmo século,

³ Fonte: Teoria das mídias. Universidade de Chicago. Disponível em: <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/animation.htm>

animação passa a ser entendida como processo ou técnica de captura de ação ou da vida real com uma câmera cinematográfica; um filme produzido desta forma, uma imagem em movimento. A partir da segunda metade do século XX também se consolida como criação de uma aparência de movimento das imagens por outros meios, geralmente envolvendo um computador.

A produção da arte de animação só foi possível a partir do desenvolvimento das tecnologias, no entanto, desde o Período Rupestre, o homem já almejava capturar os movimentos em imagens. No Período Paleolítico, foi encontrada uma das primeiras representações de uma imagem em movimento, um javali pintado com oito pernas e a cabeça representada em três movimentos sequenciais diferentes. A arte neste período tinha uma função mágica, a de apreender o objeto representado. Segundo Janson (2007), por acreditarem na suposta existência de espíritos em todas as coisas vivas, as crenças religiosas, deste período, podem ser agrupadas sob o rótulo de “animismo” (que deriva da palavra latina *anima*, que significa alma). “Antes de abater uma árvore, deve-se aplacar-lhe o respectivo espírito, que é parte do ‘espírito das árvores’. Este por seu turno funde-se num ‘espírito vital’ comum a todos os seres animados” (JANSON, 2007, p.63). Se neste período o desenho desenvolve um papel mágico de dar vida a uma realidade, seja capturando um animal ou gravando uma cena ritual, podemos considerar este como o primeiro sentido de animação: “Dar vida a”. Animar é dar movimento à matéria inerte.

Durante toda a história da arte podemos ver que os artistas buscaram retratar o movimento em suas obras, em diversos períodos como os analisados a seguir. Segundo Rudolph Arheim (1986, p.365), há uma razão clara para isto: “o movimento é a atração mais intensa de atenção”. Esse desejo de animar objetos desenhados foi se solidificando através dos tempos. Primeiro, inserindo-se a sequência narrativa nas representações; depois alguns desenhos em busca do movimento nas imagens.

Em 1600 a.C., o faraó egípcio Ramsés II construiu um templo para a deusa Isis, com 110 colunas onde cada figura tinha uma pintura da deusa em posições sequenciais. Quando os cavaleiros passavam pelas colunas as imagens da deusa pareciam uma só a se mover, simulando a presença de Isis

no Templo. Na Grécia antiga alguns vasos foram decorados com figuras em estágios sucessivos de ação; ao girar o vaso podia se criar a sensação de movimento (WILLIAMS, 2009). No início da Idade Média, respectivamente com a arte Paleocristã⁴ e Arte Bizantina surgem as primeiras narrativas na pintura e na escultura. Segundo Janson (2007), a substituição do papiro pelo códice de pergaminho exerceu um efeito importante no desenvolvimento da ilustração dos livros. Como pode ser visto na obra o *Gênesis de Viena* (fig. 1), na qual a iluminura descreve uma sequência completa ao longo de um caminho em U, e não um acontecimento isolado.



Figura 1 – **Gênesis de Viena: Jacó Lutando contra o Anjo**, Biblioteca Nacional de Viena

No século XIII, Villard de Honnecourt (c.1210-c. 1240) o arquiteto do norte da França, fez um livro único composto de notas e esboços. Possui o estudo sobre a arquitetura gótica e a composição das figuras humanas através da geometria. Dentro destes estudos pode-se destacar o esboço da roda da fortuna que contém desenhos do movimento humano. Este estudo mostra em uma narrativa as fases humanas de ascensão e queda, através das imagens que sugerem um contínuo movimento.

⁴ Também conhecida como Arte Cristã primitiva, foi um período do século II até o século V, quando os primeiros cristãos fizeram pinturas murais dos ensinamentos de Jesus em catacumbas, uma vez que eram perseguidos pelos romanos.

A partir do Renascimento do italiano, o mundo ocidental assiste ao desenvolvimento da ciência moderna. Deus começa a deixar de ser o eixo dos homens e o homem a tomar as rédeas de seu destino. Muitos estudos foram desenvolvidos sobre várias áreas que antes não podiam ser questionadas. Na Itália do século XVI, em Nápoles, surgiu o dispositivo que irá evoluir para os mecanismos de registro de imagens, tanto os cinematográficos, como os de projeção. Em 1558, o cientista Giovanni della Porta (1540-1615) aperfeiçoa a Câmara Escura⁵, espécie de quarto escuro com um pequeno buraco aberto no teto ou em uma das paredes, com um sistema de lentes. Este aperfeiçoamento das lentes e sua associação aos recursos ópticos irão permitir captação e projeção das imagens, e o controle da profundidade de campo a partir da distância focal e da quantidade refletida de luz no objeto. Esses estudos foram publicados em *Magia Naturalis* (Magia Natural), na qual se trabalha as especulações teóricas e a experiência prática.

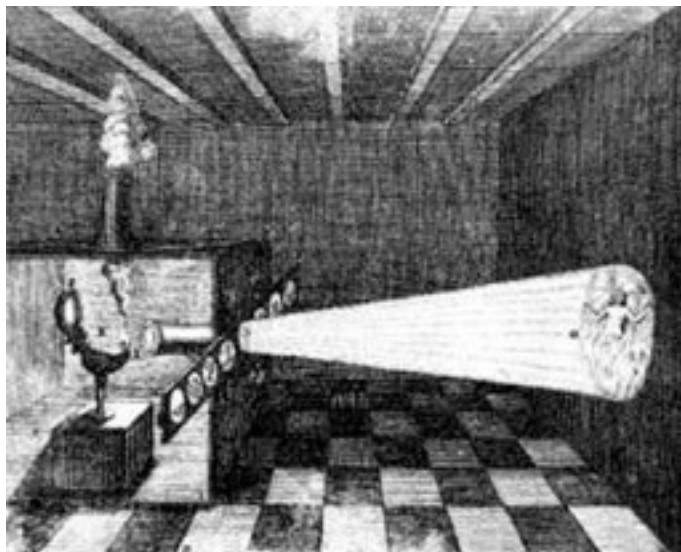


Figura 2 – KIRCHER, Athanasius. **Lanterna Mágica**, 1665

No século XVII, o acesso a objetos resultantes dessas inovações científicas ampliou o interesse das pessoas, e o conhecimento científico

⁵As origens da câmara escura levam à Aristóteles, que observou o princípio do conhecimento óptico. Na China, no séc. V A.C., Mo Ti observou que os raios luminosos, refletidos por um objeto iluminado, passando através de um pequeno buraco de uma caixa escura, davam nesse objeto uma imagem invertida, mais exata, que também será um dos princípios deste aparelho.

passou a ser discutido livremente pela Europa, e foi um período de grande efervescência a respeito das novidades tecnológicas. Muitos inventores apareceram nessa época e um deles contribuiu de maneira efetiva para o desenvolvimento desta arte, Athanasius Kircher⁶ (1601-1680). Em 1645, ele escreveu um texto chamado *Ars Magma Lucis et Umbrae (Grande Arte da Luz e Sombra)*, no qual descreveu seu invento, a Lanterna Mágica. Caixa com uma fonte de luz e espelho curvo em seu interior, este equipamento possibilitava a projeção de imagens pintadas em lâminas de vidro. A caixa continha uma espécie de vidro giratório que mostrava as imagens separadamente. Esta invenção causou grande espanto para a população em geral, que o acusou de bruxaria, no entanto, o invento também despertou o interesse de outros cientistas. Contudo, Kircher, que era jesuíta, queria utilizar seu invento para a catequização, não como entretenimento.

A Lanterna Mágica continuou sendo estudada por outros cientistas. No século XVIII, o cientista holandês Pieter van Musschenbroek (1692-1761) demonstrou que um disco giratório, com imagens em sequência, poderia produzir uma imagem em movimento. Em 1732, com este aparelho, ele mostrou um moinho de vento com suas pás em rotação, uma mulher curvando-se e um homem tirando o chapéu. Posteriormente, ele aperfeiçoou seu invento usando várias lanternas, para apresentações com maior requinte de elaboração.

Nesse século, observamos também que há uma popularização desses aparelhos, que tinham como finalidade entreter as pessoas; eram vistos como brinquedos tecnológicos, mas sem intenções artísticas. Alberto Lucena, em seu livro *A Arte da Animação*, revela que se havia algum teor artístico, o mesmo estava presente nas ilustrações.

⁶ Jesuíta, matemático, físico, alquimista e inventor alemão nascido em Geisa (Alemanha).



Figura 3- ROBERT, Etienne Gaspard *Fantasmagorie*, 1798

Em 1794, Etienne Gaspard Robert (1764-1837), lança em Paris seu espetáculo *Fantasmagorie*, em que utiliza a lanterna mágica. No entanto o artista utiliza de todo o potencial artístico que este instrumento possui. O show tinha uma concepção de terror, assustadora; como um filme de assombração, aproveitava a escuridão do ambiente que se fazia necessária para a apresentação da projeção. Nesta apresentação, Robert utilizava elementos cênicos, como caveiras, para reforçar a ideia de terror. Selecionou imagens da Revolução Francesa para cativar a empatia do público. Para explorar ainda mais as possibilidades artísticas da projeção, ele pintava a borda das imagens com tinta preta, para dar uma aparência de imagens flutuantes pelo espaço. Como desfecho do espetáculo, aparecia um personagem sombrio com uma ceifadora que ameaçava o público. Segundo Lucena (2002), o sucesso foi tão grande que esta apresentação perdurou por anos. Robertson⁷ influenciou muitos outros artistas, que foram aperfeiçoando a Lanterna Mágica a cada apresentação.

As contribuições das pesquisas científicas, tais como a lanterna mágica e a câmara escura, foram essenciais para o desenvolvimento das imagens em movimento. No entanto outros fatores também contribuíram de maneira incisiva para o surgimento da animação tal qual a conhecemos, como a importação das

⁷ O artista utilizava este nome, pois achava mais sonoro para este tipo de show.

sombras chinesas (teatro de sombras). Por volta de 1760 sua importância para o aperfeiçoamento de uma ilusão visual é percebida pelos artistas de espetáculos. A partir de todas estas observações e inventos, foi possível, no século XIX, a criação de tecnologias que viabilizaram sistemas de imagens em movimento. Eles despertaram o interesse de cientistas sobre a percepção visual de uma ilusão de movimento.

Em 1824, o médico e filólogo inglês Peter Mark Roget (1779-1869) publicou um artigo intitulado *The persistence of vision with regard to moving objects* (A persistência da visão em relação aos objetos em movimento), no qual mostra que o olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo enquanto a próxima imagem é percebida. Também mostra que o olho combina a visão e imagens sequenciais vistas rapidamente como um único movimento, como se desse continuidade a uma mesma imagem. Assim aparecem os dois princípios básicos do fenômeno cinematográfico, a persistência retínica e a decomposição do movimento em estados sucessivos. Com esta descoberta, várias invenções são criadas, transformando-se em brinquedos ópticos que se utilizavam essencialmente da animação das imagens. Volta-se aqui ao sentido inicial de animação com a ideia de dar vida à imagem com uso do movimento. A intenção do autor é a construção de uma ilusão de movimento.

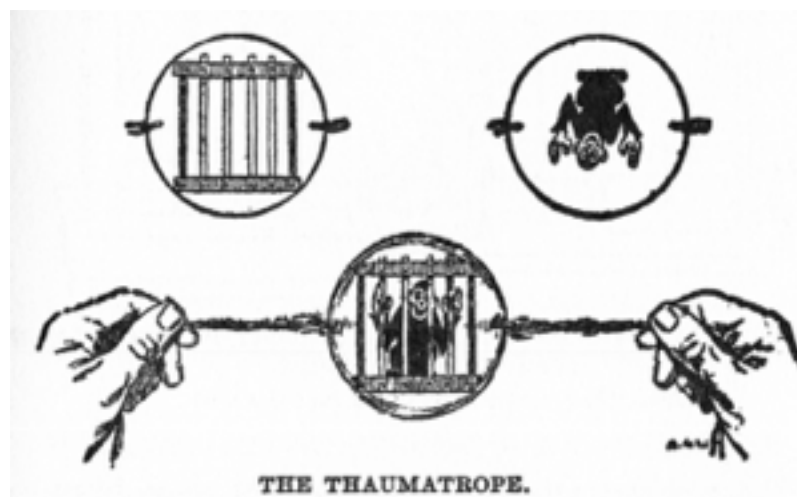


Figura 4- Taumatrocópio

O primeiro deles é o Taumatroscópio, de 1825, um disco com uma imagem na frente e outra atrás contendo dois cordões para que a pessoa pudesse segurar. Ao ser girado continuamente por estes, aparentava a ilusão de ser uma única imagem, resultado da mistura ótica das duas imagens.

Pouco tempo depois, entre 1828 e 1832, o físico belga Joseph Plateau (1801-1883) e o cientista austríaco Simon von Stampfer (1792-1864) criaram os primeiros dispositivos que mostravam a animação de desenhos, com pequenas distinções entre um invento e outro. O dispositivo inventado por Plateau chamava-se Fenaquistoscópio e consistia em dois discos, um que continha os desenhos sequenciais em volta de um eixo, e o outro com frestas na mesma disposição. Eles eram presos através de uma haste no meio dos discos. Com uma mão segurava-se o cabo da haste; e com outra girava-se o sistema, dando a impressão do movimento. Já o dispositivo de Stampfer, conhecido como Estroboscópio, era parecido, mas tinha apenas um disco, com frestas abertas entre os desenhos que ao ser girado também mostrava o movimento das imagens.

Na Inglaterra, o inventor inglês William Escanteio (1786-1837) criou também um dispositivo ótico chamado Zootroscópio, em 1834. Este também é parecido com os outros dois mencionados acima, no entanto os desenhos eram feitos em tiras de papel e colados em um tambor giratório, que ao ser rodado dava a ilusão do movimento. Em 1868, uma ideia mudaria para sempre a história da animação, o *Flipbook*, criado por John Barnes Linnett com o nome de *kineograph*. Um livro que consistia em páginas de desenhos sequenciais que, ao serem folheadas rapidamente, criavam a ilusão do movimento.

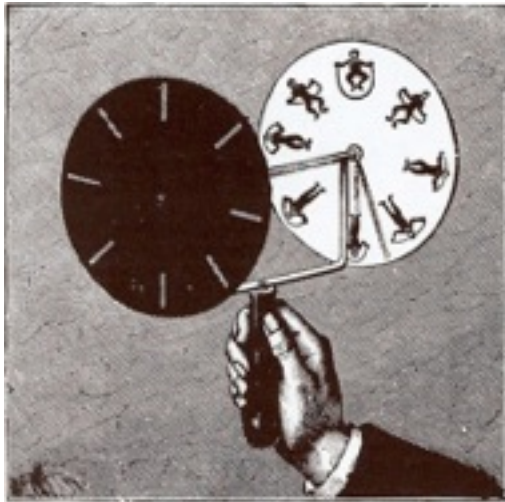


Figura 5- Fenaquistoscópio



Figura 6- Zootroscópio

Todas essas contribuições científicas tomaram um novo rumo quando o pintor e professor de ciências francês Charles Emile Reynaud (1844-1918) explorou as formas e possibilidades do movimento, voltados para a expressão artística. Em 1877, ele criou um aparelho chamado Praxinoscópio, que foi inspirado na invenção de Corner, mas a abertura desse aparelho foi substituída por espelhos, que refletiam as imagens dos desenhos colocadas na circunferência. Depois aperfeiçoou sua invenção combinando os espelhos com lanternas, quando começou a desenhar histórias sequenciais que se tornariam os primeiros desenhos animados. Nascia assim o teatro praxinoscópio, em 1882. Este já utilizava alguns princípios tecnológicos do cinema, por meio de um sistema de espelhos e lentes que refletiam as imagens animadas. Dez anos após sua primeira exibição, o artista abriu o teatro óptico, onde os filmes tinham duração de 15 minutos (e exigiam a confecção de muitos desenhos para a sua criação). Eram coloridos e rigorosamente estudados e confeccionados para que os desenhos fossem adaptados aos cenários, também possuía uma trilha sonora sincronizada às animações. O teatro óptico fez um enorme sucesso e continuou funcionando após a invenção dos irmãos Lumière.



Figura 7- Emile Reynaud demonstrando o **Praxinoscópio** no teatro óptico em 1892

O invento de Reynaud foi utilizado também como estudo para sequências fotográficas. Inventada em 1820 pelos franceses Nicéphore Niepce (1765-1833) e Louis Daguerre⁸ (1787-1851), a fotografia foi muito útil para o estudo dos movimentos. O inglês Eadweard Muybridge (1830-1904), por exemplo, fez inúmeras experiências de fotografar ações sequenciais, contribuindo de maneira incisiva para o registro do movimento. Para comprovar que um cavalo, em determinado momento do galope, chega a ficar com as quatro patas no ar, Muybridge montou uma bateria com 12 câmeras em uma pista de corrida. À medida que o cavalo corria, esbarrava nos fios, que levantavam os obturadores. Os resultados obtidos chamaram a atenção das comunidades artísticas e científicas, levando-o a construir o Zoopraxinoscópio, em 1879. Uma espécie de lanterna mágica que continha 24 slides (sequência fotográfica copiada em lâmina de vidro), objetivava estudar analiticamente os movimentos dos seres.

Na Universidade da Pensilvânia, continuou sua pesquisa fotográfica de análise dos movimentos. O resultado desses estudos foi publicado em livros no

⁸ Hercule Florence (1804 - 1879) é também considerado, pelo historiador brasileiro Boris Kasso, como precursor dos processos químicos de reprodução de imagens. O francês que morava no Brasil (Campinas), a partir de 1832, investigou possibilidades de fixação da imagem utilizando a câmera escura por meio de um elemento que mudava de cor pela ação da luz, dando origem a imagens batizadas de *photographie* (fotografia) em 1833.

final de 1880, tornando-se referência para a animação. O que Muybridge fez foi adaptar as imagens de sua fotografia em movimento, criando um dispositivo que podia projetar movimentos rápidos informados pelas imagens sobre a tela. Esse aparelho representa um momento fundamental na história da imagem em movimento.



Figura 8- MUYBRIDGE, Eadweard.
Cavalo em Movimento



Figura 9- **Zoopraxisoscópio**

Paralelamente, outros profissionais também faziam experiências e estudos sobre a imagem e o movimento. Como o médico fisiologista francês Etienne Jules Marey (1830-1904) que, em busca de estudar o movimento dos seres, contribuiu para o aperfeiçoamento das câmeras. Ele considerava o corpo como uma máquina animada, sujeito às mesmas leis que a mecânica das máquinas inanimadas. Ele dedicou sua vida a analisar as leis que governavam os movimentos. A publicação das fotografias de Muybridge em Paris estimulou Marey a fazer uma câmera que retratasse o movimento de maneira contínua. No entanto decidiu usar uma câmera apenas para produzir uma série de imagens de rápida sucessão. Em 1882, era capaz de tirar 12 fotos por segundo usando um dispositivo que era conhecido como Pistola Fotográfica. Entretanto, as fotografias eram muito pequenas e os quadros por segundo muito reduzidos para permitir uma análise adequada do movimento.

Depois que o inventor e industrial estadunidense George Eastman⁹ (1854-1932) comercializou, em 1885, um filme fotográfico que utilizava uma emulsão de brometo de prata sobre uma base de gelatina, Marey foi capaz de aumentar a velocidade de exposição para 20 por segundo. Durante os anos seguintes, Marey filmou uma grande variedade de movimentos humanos e animais. O resultado de seus estudos contribuiu para a criação do cinema e também da animação.



Figura. 10- MAREY, Etienne J.
Duas impressões do voo dos pássaros,
(6,1 x 22,9 cm), 1883-87



Figura 11- MAREY, Etienne J.
Decomposição dos movimentos

O inventor americano Thomas A. Edison (1847-1931) também contribuiu de maneira efetiva para o desenvolvimento do cinema. O encontro entre Muybridge e o inventor, em 1888, foi decisivo para o desenvolvimento da tecnologia da imagem em movimento. Thomas Édison já era detentor da patente de diversos aparelhos (entre eles, o telégrafo, a lâmpada incandescente, um componente de microfone que foi utilizado em telefones posteriormente) quando propôs ao fotógrafo que unissem o fonógrafo às experiências fotográficas de Muybridge. Este de pronto aceitou. E foi assim que Edison, com alguns desenhos cruciais em outubro de 1888, inventou o primeiro movimento dispositivo de gravação de imagem. Junto com o fotógrafo francês William K. L. Dickson desenvolveu o Kinetoscópio. Era um aparelho que tinha um visor com lente; dentro havia um filme com perfurações laterais, que serpenteava em ziguezague, em uma exibição cujo ciclo tinha 25 segundos, e que passava continuamente. Esse aparelho permitia a observação de apenas

⁹ Fundador da KODAK em 1888.

uma pessoa por vez. Em 1891, Thomas Edison construiu o cinetoscópio, um dispositivo onde as pessoas colocavam moedas de um centavo e podiam ver filmes curtos.



Figura 12- EDISON, Thomas. **Kinetoscópio**

Mas foram os engenheiros franceses Louis Nicholas Lumière (1862–1954) e Louis Jean Lumière (1864–1948), conhecidos como irmãos Lumière, os primeiros que projetaram um filme, revolucionando assim a história das imagens em movimento. Em 1895, eles apresentaram o cinematógrafo, máquina que filmava e também projetava as imagens em movimento. A primeira exibição cinematográfica ainda não tinha pretensões artísticas, apenas científicas, para mostrar o invento tecnológico. Mesmo assim, o público ficou muito impressionado com a projeção. As imagens de um trem vindo em direção ao público mudaram a percepção das imagens em movimento, para abranger o significado tal qual o conhecemos hoje como processo ou técnica de captura de ação ou da vida real com uma câmera cinematográfica; um filme produzido desta forma, uma imagem em movimento. A partir deste invento, as possibilidades do cinema para expressão visual de artistas abertos à ciência e à tecnologia de seu tempo ampliaram-se de maneira notória. E a tecnologia das imagens em movimento permitiu fazer surgir a animação como técnica de uma arte sequencial expressada por meio da ilusão do movimento.

O cineasta francês George Méliès (1861-1938) foi um dos precursores, ele percebeu que o cinema podia expressar uma realidade manipulada.

Através de efeitos de filmagem, montava as cenas e seus efeitos especiais. Uma das maneiras era um processo chamado substituição por parada de ação. Assim, adicionava elementos à cena, bem como à ação dos atores. A partir da descoberta deste processo é que o desenvolvimento dos desenhos animados passou a ser possível. E assim Méliès explorou "o fantástico" que é possível extrair desses efeitos, e que tornou a referência de seu trabalho. Ele desenvolveu uma linguagem fílmica baseada em cenas separadas, que eram montadas juntas por ordem cronológica, utilizando o filme para comunicar uma história.

Em 1899, Méliès criou o filme *Cinderela*, que usou sete minutos e 20 cenas separadas para narrar o conto de fadas. Para constituir este universo, utilizou a fotografia composta, recursos oferecidos pelo teatro, além de aplicar tinta sobre película para obter algumas cenas coloridas. Em seus filmes também utilizou a técnica de *stop motion* para criar efeitos especiais. Essa técnica possibilitou a Méliès criar incríveis ilusões no filme *Viagem à Lua*, de 1902. Ele já usava esse processo de animação: filmava uma imagem, parava a câmera, alterava a imagem, filmava novamente, parava a câmera e alterava de novo a imagem.

O ilustrador inglês James Stuart Blackton (1875-1941) trabalhava com performance *sketches lighting* e, por intermédio de Thomas Edison, Blackton entrou em contato com o cinema. Em 1899, criou *The Battle of Santiago Bay*, onde trabalhou a técnica de miniaturas animadas, com objetos sendo puxados por um fio. Em 1900, também fez o vídeo *The Enchanted Drawing* (O Desenho Encantado), no qual um rosto mudava de expressão, e garrafas e charutos se transformavam em objetos reais. Tudo isso com a técnica de *stop motion*, já utilizada por Méliès. Foi considerado o primeiro desenho que se movimentava através da ilusão ótica. No entanto, o primeiro desenho animado foi o vídeo do mesmo artista chamado *Humorous Phases of Funny Faces*, de 1906. Era um filme curto, que apresentava animação quadro a quadro em sequência de desenhos. Intrigou bastante o público, pois as letras apareciam na tela sem a presença do artista a desenhar. Em seguida aparece apenas a mão do artista desenhando a figura masculina, depois a mão desaparece e o rosto da mulher começa a ser desenhado, com as linhas se formando em movimento. A técnica

que ele utilizou foi a de desenhos sucessivos no quadro negro. Como era um processo lento, chegou a usar recortes de papelão como partes dos personagens, para dar mais agilidade à técnica.

A atmosfera de mistério, que envolveu o desenho animado, foi explorada por muitos outros filmes, e trataria de empurrar os artistas em busca de recursos expressivos no âmbito da própria arte em seus sentidos plásticos, narrativos e temáticos. Os primeiros filmes animados têm alusões à bruxaria e ao mistério, refletiam os anseios e temores de uma sociedade cheia de expectativas diante de um novo mundo que se revelava. Isso pode ser visto na inclinação que tinham para os conceitos medievais, românticos e simbolistas, muitas vezes em sequência animada, mas sem uma função narrativa, apenas em busca de animar as imagens, na ânsia de dar vida às coisas.

O artista francês Emile Cohl (1857-1938) pode ser considerado o precursor da animação tradicional, desenhava quadro a quadro, e fotografava para dar a ilusão do movimento. O filme *Fantasmagorie* (1908) é considerado o primeiro feito totalmente animado. Os desenhos eram construídos apenas com linhas que iam transformando-se ao longo do desenho, lançando mão de representações visuais de caráter fantástico. Possui uma relação direta com a história da arte desse período, afinal artistas também utilizaram esse universo onírico para suas criações. Nesse desenho, os contornos dos objetos sofrem transformações contínuas, misturando-se com outras formas para gerar novas figuras. O conceito de utilizar a metamorfose não era uma novidade para Cohl, pois já o utilizava em suas tiras em quadrinhos. No entanto, a utilização da imagem em movimento junto à manipulação plástica do movimento da linha foi um pioneirismo da animação.

Cohl revelava através deste desenho encantado o primeiro princípio da animação tradicional: desenhar o movimento quadro a quadro para dar a intenção do movimento. Este foi o primeiro desenho feito dessa maneira, o animador desenhava em um papel utilizando o nanquim, o que possibilitou mais flexibilidade à animação. Na revelação das fotos reverteu a impressão para preservar no filme o efeito da linha branca sobre o fundo negro. Para evitar a descontinuidade do traço que gera movimentos repentinos, utilizou uma caixa

de luz, que permitiu sobrepor as folhas de papel e desenhar as mudanças de movimentos com precisão. Esta solução técnica teve um impacto direto na solução gráfica, potencializando o poder gráfico da técnica de animação. A contribuição de Cohl permitiu a racionalização da distribuição do controle da relação entre os desenhos, na linha do espaço tempo da ação, o que o levou à ideia de fotografar duas vezes o mesmo desenho, sem implicar na perda da continuidade do movimento. Assim diminuiu pela metade a quantidade de desenhos para cada segundo de filme.

Naquele mesmo ano, Cohl lançou mais dois filmes, *Le Cauchemar du Fantoche* (O Pesadelo de um Fantoche) e *Un Drame chez les fantoches* (O drama dos fantoches), também no mesmo estilo de giz e linha, com bonecos que se transformam em várias figuras. Nesses dois desenhos ele conseguiu movimentos com muita fluidez, pois as figuras não se limitam às duas dimensões do suporte. Explorou também a profundidade virtual do espaço tridimensional, através do tratamento ilusório do jogo perspectivo. A partir da contribuição de Cohl: “os elementos do universo artístico, com suas infinitas possibilidades de sintaxe plástica, adentravam verdadeiramente no emergente cinema da animação, dando origem a uma nova arte” (LUCENA, 2002, p. 51).

Esta nova arte tratava as questões formais com bastante cuidado, as imagens e narrativas deixavam de ser apenas para entretenimento. Neste momento, essas ideias estavam alicerçadas na filosofia antirracional, que era o princípio estético norteador dos incoerentes. Isso dava coerência ao cinema de Cohl, estabelecendo os paradigmas para que a proposta alcançasse a reputação de obra de arte. A originalidade do cinema da estética do incoerente introduzido por ele foi evidenciada graças aos recursos expressivos utilizados e também a não linearidade da apresentação das histórias. A atração perceptiva que o filme exercia em sua plateia estava justamente na dinâmica aleatória da sequência das imagens.

As possibilidades expressivas que a técnica proporcionou mostram que a arte em si não está na tecnologia, mas no espírito imaginativo de seus artistas animadores, bem como em sua formação artística. A animação volta-se para modelos artísticos tradicionais relacionados à produção visual, formando sua

própria identidade. As artes gráficas servirão de fonte potencial para esta nova arte. Os dispositivos óticos têm uma relação direta com a produção gráfica. Mas as formas gráficas baseadas em esquemas narrativos, como as histórias em quadrinhos, já existiam muito tempo antes do cinema. Aos quadrinhos vêm juntar-se às performances de *lightning sketches*, como no curta metragem *The Enchanted Drawing* (O Desenho Encantado) de Blackton.

Os primeiros cineastas tiravam dos quadrinhos as histórias e as piadas para seus curtas, filmados em longos planos. Os pioneiros irmãos Lumière em um dos seus primeiros filmes narrativos, *Arroseur et Arrosé*, utilizaram como referência as tiras de quadrinhos do desenhista francês George Colomb (1856-1945), conhecido como Christophe, publicadas em 1889.

Se para as primeiras plateias o movimento do desenho era parte da nova magia do cinema; em 10 anos, de 1908 a 1917, a animação deixou de ser algo que maravilhava os espectadores pelos efeitos técnicos para começar a se tornar uma arte autônoma. A continuidade do desenvolvimento da animação, a partir da base proporcionada por Emile Cohl, inclusive a inclinação surrealista que vai marcar significativamente a história da animação, terá continuidade com a arte de McCay.



Figura 13- McCAY, Winsor. *Little Nemo in Slumberland*, 1905

Nos Estados Unidos, a influência dos quadrinhos será bem mais marcante, pois estes prosperavam como mídia atrelada aos grandes jornais. As séries cinematográficas também começariam a explorar os personagens dos desenhos, abrindo definitivamente as portas dos cinemas aos desenhistas. Mas as adaptações eram feitas para os filmes de ação ao vivo, e apenas em 1911 é que o cartunista e animador estadunidense Winsor McCay (1869-1934) inaugura uma nova fase da animação quando traz para as telas os desenhos animados das histórias em quadrinhos, através de seus personagens das aventuras *Little Nemo in Slumberland*.

McCay já era um exímio desenhista, reconhecido publicamente, quando decidiu aventurar-se na técnica de animação. Certamente, a potencialidade deste artista possibilitou a construção e manipulação plástica dos desenhos animados, de uma maneira que não se imaginava possível para a tecnologia ainda em sua forma inicial. Em seus quadrinhos já é perceptível sua concepção fantasiosa e original. Sua configuração é muito rica e, ao mesmo tempo, econômica e estável, com linhas objetivas, o que facilitava a manipulação das formas animadas. Ao contrário de Cohl, que simplificou as linhas para fazer sua animação, McCay animou o desenho com as mesmas qualidades gráficas de seus quadrinhos.

O artista fez uso dos elementos formais e códigos visuais já explorados por Cohl, como linhas que se transformam em diversas figuras. No entanto, aprofundou a pesquisa com a experimentação de conceitos considerados fundamentais à animação, como aceleração/desaceleração e o comprimir/esticar, objetivando uma ação e personagens cada vez mais realistas. Dessa maneira, McCay inaugura, através da técnica a aplicação das características da personalidade, um dos grandes desafios da arte de animação. É notável que a evolução em seu trabalho seja de ordem puramente artística, ele utilizou tinta nanquim em papel de arroz. Mas para analisar os movimentos, ele introduziu na animação o sistema de flipagem, usando um mutoscópio¹⁰. Mas

¹⁰ Sistema mecânico inventado por Thomas Edison, em 1895, que mostrava o desenho quadro a quadro, e ainda possuía um cronometro para calcular o tempo de passagem da animação.

foi o desenho *Gertie the Dinosaur* (Gertie o Dinossauro), em 1914, que fundamentou muitos princípios da animação. Neste desenho, foram estabelecidas as bases para o personagem de animação, por meio de um trabalho de concepção visual integrado a movimentos típicos, que dão estilo e criam condições para o delineamento da personalidade de seu personagem. É também neste desenho que se pode ver os princípios físicos do movimento das imagens.

Essa animação fez muito sucesso e inspirou outros jovens artistas, que deram continuidade a esta arte. Entre eles Walter Lanz (criador do *Pica Pau*), Dave Fleischer (criador do *Koko, o palhaço*) e Dick Huemer (um dos mestres da animação Walt Disney). Tanto Emile Cohl, como Winsor McCay eram artistas animadores e foram responsáveis pelo sentido da palavra arte na animação. O papel da tecnologia na arte, em particular na animação, possibilitou a manifestação desta concepção.

A arte da animação passou por enormes desafios nessa época, uma vez que era mais onerosa que o filme de ação ao vivo. E, como era uma arte completamente nova, apesar de muitos artistas talentosos, não havia profissionais experientes. Também faltava muito para se descobrir em relação às técnicas e possibilidades expressivas desta arte. Era um período em que a animação procurava o respeito que os filmes de ação ao vivo já haviam conseguido, ou seja, ser considerada como uma arte. E assim surgiram os estúdios de animação, para acompanhar os filmes, onde era necessária uma equipe que pudesse produzir a animação de maneira mais barata e ainda atender aos prazos curtos. Foram criados por artistas, autodidatas no domínio de processos básicos de animação. A formação desses artistas era solidificada através de cursos de belas artes, como desenho e pintura. E foi o talento deles que possibilitou o desenvolvimento técnico e artístico da animação entre as décadas de 1910 e 1940.

Esse salto da animação para a produção em larga escala aconteceu nos Estados Unidos, um pouco antes da Primeira Guerra Mundial, e foi por isso que este país tornou-se uma fortaleza emergente da indústria cinematográfica, uma vez que não havia concorrência europeia, estabelecendo uma hegemonia na

produção áudio visual em todo ocidente. É nesse período também que esta arte passa a tomar proporções maiores, com uma industrialização da animação. Alguns questionamentos começaram a surgir sobre esta nova maneira de produzir a animação, na qual todos faziam um mesmo tipo de desenho, para compor o filme. O próprio McCay ficou em dúvida quanto ao futuro desta arte, colocando em dúvida se a uniformidade dos traços gráficos não acabaria com o potencial artístico destes animadores. Mas, como em outros momentos da história da arte¹¹, esse desafio foi superado para que esta nova arte pudesse revelar um novo mundo que se abria.

O animador estadunidense Jonh Randolph Bray (1879-1978) causou uma ruptura no processo da animação, tamanha inovação em sua maneira de se produzir estes filmes. Ele já trabalhava com ilustrações para jornais, no entanto vislumbrava a animação como um recurso em potencial para o sucesso. Tinha uma visão empreendedora e sabia que para a animação prosperar deveria competir com os filmes de ação ao vivo, que já gozavam de regularidade em sua produção (em média dois filmes eram lançados por semana, quase todos do gênero comédia). Assim, implementou os princípios de gerenciamento aos moldes das teorias de Frederick W. Taylor¹², em seu livro *Princípios da Administração Científica* (1911), sobre produtividade no trabalho (LUCENA, 2002). A estratégia escolhida para viabilizar a produção em animação foi desenvolvida em quatro etapas: modificar a maneira vigente da animação; abandonar a produtividade individual a partir da divisão de trabalho; proteger os processos por meio de patentes; e mudar a maneira de distribuição fílmica e o marketing para divulgação.

Em seu segundo filme, *The Artist Dream* (O sonho do artista), de 1913, Bray buscou uma solução para não ter que desenhar o cenário em todas as

¹¹ Na Idade média haviam os ateliês onde os mestres e aprendizes trabalhavam. Também no Renascimento haviam os ateliês onde apenas os mestres assinavam as obras.

¹² Considerado como o pai "administração científica", fundamentou alguns princípios que seriam gerais para administração e funcionamento das empresas. Entre eles: Cada funcionário deveria executar tarefas de acordo com as suas aptidões para aumentar a produtividade e o lucro da empresa. Deveria haver um tempo padrão para produção, para que os funcionários cumprissem as metas. Cada funcionário deveria receber um salário de acordo com o que produzisse. Assim, quem produzisse mais, ganharia mais.

folhas¹³, e começou a imprimir os cenários em que seriam desenhados os personagens animados. Nas cenas em que a figura e fundo pudessem se confundir, pintava o personagem todo de branco, destacando-o do cenário. A partir deste processo, Bray requereu a patente deste e dos outros processos de animação conhecidos até aquela época. O sistema implementado por ele refletia na animação como uma linha de montagem, atendendo às necessidades mercadológicas e conseqüentemente à formação do público para esta nova arte. Em seu estúdio, havia uma hierarquia, em que ele era o diretor e os outros seus assistentes. Essa situação propiciou o aparecimento de códigos visuais, que contribuíram para uma identificação popular deste gênero. Segundo Lucena (2002), esses fatores só reforçam a tese de que, a arte, sendo em sua essência uma apreensão intuitiva do mundo, estará sempre acima das condições técnicas e, agora também, de sistemas de conhecimentos aplicados à produtividade do trabalho artístico.

O único estúdio que era um concorrente do estúdio de Bray era o de Raoul Barré (1874-1932), um artista canadense que emigrou para os EUA e transformou seu estúdio em uma verdadeira fábrica de animadores. Esses dois vanguardistas desta arte dominaram o mercado até 1920. Para se manter em nível de igualdade com o estúdio de Bray, Barré teve que desenvolver sua própria técnica para contornar a necessidade de redesenhar os cenários. Ele criou a técnica baseada no sistema de corte das folhas onde estavam desenhados o personagem ou o cenário. Já Bill Nolan (colaborador de Barré) criou a técnica de desenhar o cenário em folhas bem compridas de papel, que eram movimentadas por trás da personagem que se movia no mesmo lugar, dando a ilusão do movimento.

A organização empresarial da produção e o desenvolvimento das técnicas deram origem às séries de desenhos animados. A expressão “desenho animado” surgiu para nomear a série *Newlyweds* (1913), criada por Emile Cohl, durante temporada nos Estados Unidos. Em 1914, outra contribuição veio a acentuar o desenvolvimento da animação, o desenho em acetato celulósico transparente (no Brasil, chamado de acetato), criado pelo animador Earl Hurd.

¹³ McCay havia desenhado mais de 5000 vezes o mesmo o cenário para o filme *Gertie the dinossauro*. Precisou contratar até um ajudante para acelerar este processo.

O impacto desta inserção tecnológica vai se institucionalizar, e é considerada por Lucena (2002, pg.66) como “a maior contribuição técnica para a animação tradicional até o advento da computação gráfica”. Esta descoberta afeta a produção básica dos desenhos, aumentando de maneira efetiva as possibilidades de criação. Até mesmo a utilização da cor seria impensável sem esta tecnologia. Com o acetato, podia-se separar o cenário dos personagens e ainda animar cada personagem separadamente. Esse advento possibilitou que as concepções dos cenários fossem puramente artísticas, surgindo uma nova profissão: o paisagista ou cenógrafo. Outra invenção essencial para o aperfeiçoamento desta técnica foi a de Raoul Barrè, conhecida como pinos, pequenos apoios de ferro fixados sobre uma régua para colocar em posição idêntica as folhas de animação.

Os irmãos Fleischer explorariam as possibilidades artísticas que todas essas inovações trouxeram. O primeiro personagem a se tornar famoso foi o palhaço *Koko*, da série *Out of Inkwell*, na década de 1920. A série misturava desenho com animação ao vivo, como os *lighting sketches*, como os já feitos por Winsor McCay. Eles combinavam todas as técnicas desenvolvidas até então (rotoscopia, sistema de corte, animação por fases e acetato), colocando a técnica a serviço da necessidade expressiva. As conquistas técnicas da animação reverberavam no desenvolvimento dos personagens e na sua empatia, e, com isso, na própria fundamentação estética. E devido a esse desenvolvimento foi possível a criação das séries de personagens que abriram a competitividade neste mercado.

No ano seguinte, os irmãos Max e Dave Fleischer inventaram a Rotoscopia, que foi explorada artisticamente pelos criadores de personagens que marcaram o imaginário visual do século XX, como *Betty Boop*¹⁴ e *Popeye*¹⁵. Este aparelho permitia a cópia de uma sequência real, através de uma chapa de vidro onde eram projetadas as imagens quadro a quadro, que permitia que se decalcasse para o acetato ou papel a parte desejada. Assim

¹⁴ Betty Boop foi criada pelos irmãos Fleischer em 1930 no desenho chamado *Dizzi Dishes*.

¹⁵ Popeye é um personagem criado por Elzie Crisler Segar para as histórias em quadrinhos que apareceu na primeira vez em 1929. Os estúdios Fleischer fizeram a animação do desenho em 1933.

expandiram-se as possibilidades criativas e industriais da animação. Também se possibilitou a criação de outro tipo de animação, a de instrução e educação. A partir desta técnica, ganhou impulso a produção de filmes que misturavam desenhos animados com animações ao vivo. Um ator podia transforma-se em personagem desenhado sem que este perdesse o movimento, a sutileza e a sensação de solidez da imagem real. Está técnica viabilizou que os artistas/animadores dispusessem de um controle maior da sintaxe plástica, o que aumentou as possibilidades expressivas, sem os limites deterministas do mundo real.

Essa fase da animação produziu os primeiros livros e periódicos sobre o assunto, como: *Course in Motiom Picture*, de Carl Gregory, e *Animated Cartoons: Haw They Are Made, Their Origim and Development* (1926), de Edwin G. Lutz. O livro de Lutz, específico de animação, inclui descrição de conceitos artísticos da animação que, no começo da década de 1920, já se encontravam padronizados, como ciclo, ação repetidas, animação elástica, entre outros. Passou também a haver uma preocupação com a descrição dos processos, incluindo a criação e desenvolvimentos dos desenhos animados, além de efeitos de humor. Nesse livro há ainda uma preocupação com o conteúdo pedagógico que os desenhos poderiam engendrar, mesmo que de forma leve, revelando as possibilidades de animações educacionais e instrucionais.

Pode-se dizer que esses livros consolidam um sistema de conhecimentos para que a técnica possa continuar se desenvolvendo, ao ponto de fundamentar esta arte, que dotou de uma linguagem visual própria, universalmente assimilável. Assim as séries de personagens acabam por cair no gosto do público, revelando um setor de entretenimento rentável. Os personagens acabavam por ligar as histórias em série, e o público se identificava e voltava para ver mais aventuras.

A transformação advinda das séries se refletiria na superação da tendência inicial de sempre ter um animador/ator em ação direta que criava os personagens. Ele agora aparecia apenas no início e no fim do filme, dando uma maior liberdade expressiva aos desenhos. Essa abertura vai contribuir

para a criação de uma fauna de tipos mais diversos, “que acabam servindo de Alter Ego e para manifestações ideológicas de seus criadores” (LUCENA, 2002, pg.75).

A retirada do animador para os bastidores trouxe os animais ao estrelato, como os personagens de bichos protagonistas. Era a opção perfeita para dar asas à fantasia, ainda mais pela identificação imediata dos seres humanos com o mundo animal. O gênero da fábula criado por Esopo, onde os animais ganham a fala e humanização, seria retomado com grande entusiasmo pelos animadores a partir desta época. Para Sébastien Denis: “A humanização dos animais e objetos [...] logo surgem como um possível regresso ao animismo” (2010, p.16).

Um dos personagens mais populares deste período foi o Gato Félix, em seu mundo contraditório. A escolha deste animal parece bem apropriada por toda carga arquetípica incorporada em nossa cultura. O criador deste personagem foi Otto Messmer, mas a produção do desenho é de Pat Sullivan. Felix é o resultado de mundo desses artistas, após a Primeira Guerra Mundial, um período de efervescência criativa na história do século XX. A concepção formal deste personagem foi muito bem pensada, sendo uma abordagem de ordem funcional e estética. A primeira animação deste gato ocorreu em 1919, no desenho intitulado *Feline Fois*, em que, além do gato, havia uma gata, e alguns ratinhos ladrões. Há também quadros narrativos no meio do desenho, apresentando Felix e suas aventuras. As formas arredondadas foram escolhidas pela facilidade e rapidez com que poderiam ser desenhadas. Pintar o corpo de preto foi a forma encontrada para facilitar a pintura e dar uniformidade ao personagem. No cenário predominava o branco com poucas linhas, para destacar ainda mais os movimentos dos personagens. Otto Messmer preocupou-se não apenas com as formas; queria que, a partir destas, aliadas ao movimento, o personagem ganhasse personalidade. Para tal, o artista aplicou os princípios da encenação, explorados no cinema mudo e no teatro. O Gato Félix não tinha visões maniqueístas, mas expressava comparações com o mundo humano e sua característica mais marcante é a maneira surrealista como faz uso de seu próprio corpo. Este desenho tornou-se

referência para muitos outros animadores e estúdios, como Walt Disney, que elevou a animação a um novo patamar.

1.2 A Era Walt Disney: dando alma ao movimento

A contribuição de Walt Disney (1901-1966) e dos artistas de seu estúdio é fundamental para fundamentar a animação como uma arte autônoma e o desenvolvimento de sua linguagem plástica e estética. As animações produzidas em seus estúdios influenciaram gerações de artistas, e fundamentaram princípios técnicos dentro do estilo Disney de excelência das imagens. Para compreender melhor a elaboração do filme *Fantasia* (1940) é preciso conhecer sua trajetória, que será discutida posteriormente.

Disney foi um ícone do entretenimento mundial, era um obstinado no que fazia e incentivou muitas pesquisas nesta área. Para muitos autores, como Gabler, Denis, Quintão e Lucena ele é o nome mais importante da história da indústria do cinema de animação.

Não é nenhum exagero afirmar que o século XX não teria as feições culturais que o caracterizam sem as influências do imaginário do mundo de fantasia criado a partir dos desenhos animados de Walt Disney. E esse sucesso se deve, inicialmente, ao enfrentamento dos problemas então existentes para a formulação de uma linguagem que verdadeiramente dotasse a animação de características artísticas próprias – a correta equação envolvendo imagem desenhada e seu movimento no tempo espaço. (LUCENA, 2002, p.97)

Disney começou a trabalhar com animação em Kansas City, onde animou anúncios sobre a empresa *Kansas City Films*, junto com Ub Iwerks (1901-1971). Disney e Iwerks aprenderam animação estudando o livro de técnicas básicas de Carl Lutz e as fotografias de movimentos humanos e de animais de Muybridge. (SOLOMON, 1982)

Depois, ainda em Kansas, criou o próprio estúdio de animação o *Laugh-O-Grams*, em 1922, onde trabalhava como produtor e animador. Entre os que trabalharam com ele estão alguns pioneiros desta arte, tais como; o Ub Iwerks (1901-1971), Hugh Harman (1903-1982), Rudolph Ising (1903-1992), Friz Freleng (1906-1995) e Carman Maxwell. Foi neste estúdio que começou a desenvolver o seu estilo, que conquistou muitas gerações: a releitura atualizada das histórias populares e dos contos de fadas. O estúdio criou seis animações com esta temática, o primeiro deles foi *The four musicians of Bremen* (Os quatro músicos de Bremen), em 1922, dos irmãos Grimm (SOLOMON, 1982).

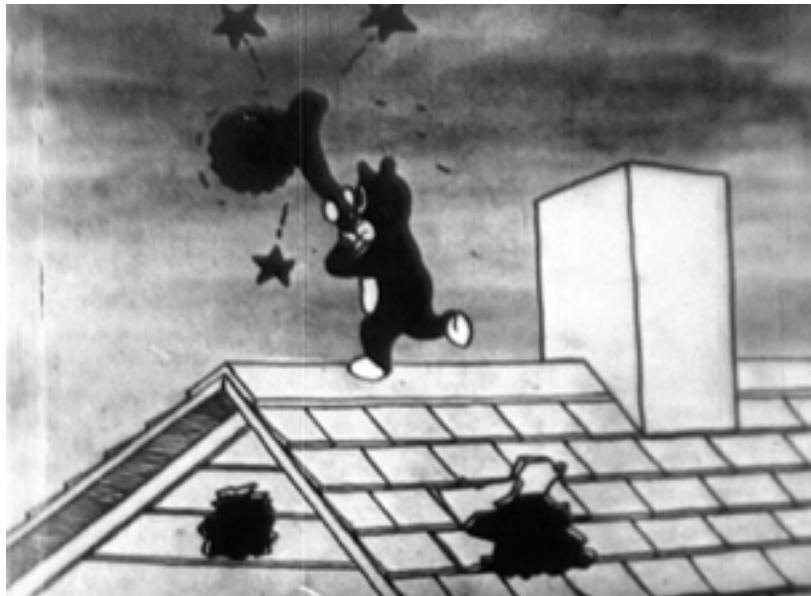


Figura 14- O gato do desenho de *The four musicians of Bremen*, criado por Walt Disney e Ub Iwerks

Este desenho teve influência direta do Gato Félix, as cenas de perseguições e até mesmo o andar do gato lembram as animações de Otto Mesmer, como pode ser visto na figura acima. O filme mostra que o estúdio procurava se aproximar da produção dos principais estúdios da costa leste, e para tal o estudo dos desenhos fazia-se necessário. No entanto, havia limitações que impossibilitavam que a *Laugh-O-Grams* obtivesse a mesma qualidade dos desenhos destes grandes estúdios, tanto pelo viés econômico, como pelo domínio da técnica.

Na *Laugh-O-Grams* também foi criada a série *Alice Wonderland* (1923), que misturava filmes de ação com animação. O estúdio foi fechado naquele mesmo ano, devido a problemas financeiros. Assim Walt Disney foi embora de Kansas para tentar fazer filmes em Hollywood¹⁶, levando o filme de Alice para vender sua ideia. Ele se juntou ao irmão Roy Disney (1893- 1971) para abrir um estúdio, o *Disney Brothers* (que mais tarde mudaria para *Walt Disney Studios*), e procurar um novo distribuidor para fazer Alice. Mandou o filme inacabado para a produtora Margaret Winkler (1895-1990), que fez a distribuição da série.

A interação da animação com os filmes de ação ao vivo já acontecia desde o surgimento do cinema, o diferencial deste desenho era que a personagem real entrava no universo do desenho animado. A identificação do público, principalmente o infantil, com a personagem principal, feita pela atriz mirim Virginia Daves (1918-2009), era evidente. Tanto Disney como Winkler convenceram os pais da atriz a se mudarem para a Califórnia (BARRIER, 2007).

Os primeiros seis filmes da série foram animados por Disney, tendo como assistente o animador americano Rollin Hamilton (1889-1952). Em pouco tempo a série começou a fazer sucesso e Disney chamou Ub Iwerks para trabalhar com ele, que passou a fazer a maior parte das animações. O nome da série também mudou, passando-se a chamar *Alice Comedy* (SOLOMON, 1982).

Em 1927, o marido de Winkler, Charles Mintz, assumiu o controle de seu negócio e ordenou que fosse criada uma nova série de animação para distribuição através da Universal Pictures. A nova série foi chamada de *Oswald the Luck Rabbit* (Oswald o Coelho Sortudo) foi um sucesso quase imediato, idealizado por Walt Disney e desenhado por Ub Iwerks, tornando-se logo uma figura popular (GABLER, 2009).

¹⁶ A década de 1920 hollywoodiana é considerada como a Era de Ouro de Hollywood, no qual tem-se o chamado cinema narrativo clássico (1915-1925), e em 1927 a inauguração do som no cinema.

No entanto, o primeiro desenho, *Poor Papa* (1927), não agradou à Universal. O argumento: o desenho não era muito expressivo. Disney e Iwerks aprimoraram o personagem, mas nesta época Disney começou a afastar-se da execução dos desenhos, dedicando-se mais à produção das animações, revelando também seu talento para contar histórias. Segundo Solomon:

Talvez ninguém na história do filme tenha tido uma compreensão tão completa da estrutura da história e de ritmo quanto Walt Disney. Enquanto ele ainda não usava roteiros ou *storyboards*, ele mantinha um olhar atento sobre cada filme e prontamente os resultados eram aparentes¹⁷. (1982, p. 39)

Disney não queria que Oswald (fig.15) fosse apenas um coelho, isto é, um “gancho” para piadas; o autor queria lhe conferir uma personalidade distinta. Defendia algo novo, que as piadas fizessem parte do personagem organicamente. O segundo desenho da série Oswald o Coelho Sortudo, *Trolley Troubles*, foi criado em 1927, e mostra o personagem como um maquinista de trem em uma aventura nos trilhos.



Figura 15-**Oswald the Luck Rabbit**, criado por Walt Disney e Ub Iwerks

Esse desenho foi considerado como um avanço para a animação, na ótica de alguns animadores e historiados, como Dick Huemer, que trabalhou

¹⁷Original: *Perhaps no one in the history of film has had as thorough an understanding of story structure and pacing as Walt Disney. While he did not use scripts or storyboards yet, he kept a watchful eye on each film and the results were readily apparent.*

com os irmãos Fleischer e que ia buscar referências em Oswald: “as orelhas levantando-se e caindo, por exemplo, que comprovava que sua natureza libidinosa, era algo que não havia sido explorado em desenho animado” (HUEMER apud GABLER, 2009, p.129).

Em 1928, Walt Disney teve um desentendimento com Mintz em relação à parte financeira da empresa, e acabou perdendo os direitos autorais de Oswald, já que assinou um contrato no qual o direito do personagem era propriedade da produtora Winkler. Isso o levou a buscar a criação de um novo personagem. Segundo Neal Gabler (2009), Ub Iwerks, Roy e Walt Disney pesquisaram em revistas e debateram ideias para criação de Mickey. E uma das influências diretas para a criação do Mickey, foram os desenhos de Clifton Meek, seus trabalhos apareciam regularmente nas revistas populares *Life* e *Judge*, que os três pesquisavam na época. Meek tinha uma tira de quadrinhos chamada *Johnny Mouse and George Grindstone* (fig.16), criada na década de 1910.

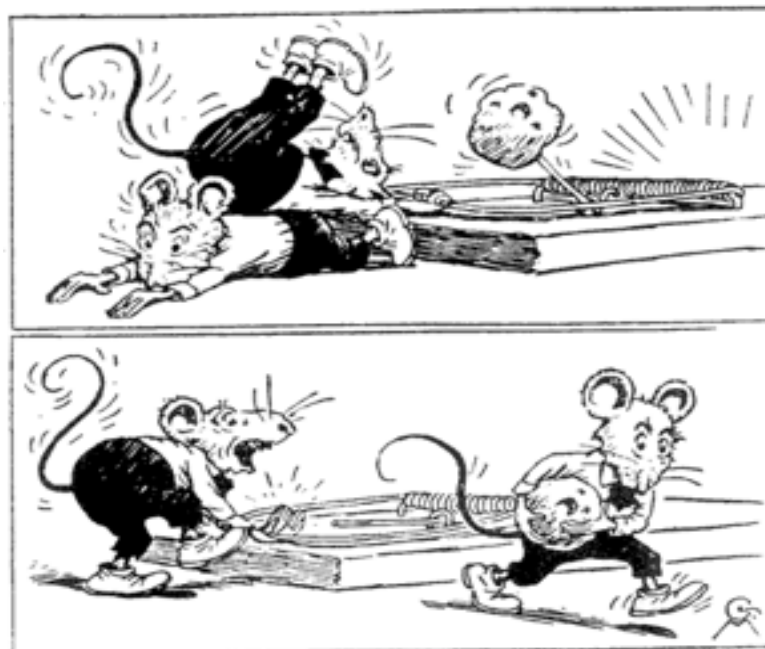


Figura 16- MEEK, Clifton, *Johnny Mouse e George Grindstone*

Foi o desenho de Iwerks, com a estrutura de Oswald (mas com um rato de orelhas mais curtas), que moldou o padrão do desenho do primeiro Mickey (fig.17): o corpo em formato de pera, um par de pernas finas e orelhas curtas. Foi criado para facilitar ao máximo a animação (com a técnica de 24 quadros por segundo), pois formas circulares eram mais fáceis de animar e reproduzir os movimentos. Quanto ao nome do personagem, Disney, em um rascunho autobiográfico, conta que pensou em vários nomes de amigos e decidiu chama-lo de Mickey Mouse (GABLER, 2009).

O primeiro desenho animado de Mickey foi *Crazy Plane* (1928). Os cenários foram adaptados de Oswald o Coelho. Quanto a sua personalidade, as características deste personagem eram a criatividade e a determinação. Neste desenho ele arranca as penas do rabo do peru para colocar na cauda no avião, e agarra-se a uma vaca para voltar para dentro do avião. Também se mostra agressivo com a Minnie, sua namorada. Segundo Gabler (2009), apesar de o desenho ter feito sucesso imediato por onde foi exibido, nenhum estúdio ou distribuidora quis ficar com o filme. Este desenho se destacou por sua refinada elaboração.



Figura 17- *Mickey Mouse*, 1928

Em *Crazy Plane*, os corpos seguem uma lei física improvável, não há lei da gravidade, mas a história é baseada em cenas do cotidiano. Iwerks trabalha com a qualidade de “borracha” dos personagens e objetos, como o avião, que é flexível, e o cão, que vira elástico. “Assim, naquele mundo de borracha, a lei que predomina é a lei da *gag*, que muda até mesmo as suas leis predominantes para criar desfechos inesperados e divertidos” (QUINTÃO, 2007, p.144). Foi quando Disney teve a ideia de fazer o desenho com som¹⁸. Já na visão de Roy Disney, a ideia surgiu depois de Walt assistir *The Jazz Singer* (1927), o primeiro filme sincronizado com a imagem, aclamado por ter inaugurado o som no cinema. Após este filme, a era silenciosa da indústria cinematográfica foi rapidamente substituída pelo cinema sonoro.

O cartunista e diretor americano Paul Terry tinha um filme de som sincronizado em produção com o processo da RCA *Photophone* e os irmãos Fleischer já haviam trabalhado com um sistema *Deforest Phonofilm*, para sonorizar seus desenhos. Mas colocar um som não era apenas uma questão de colar a música no filme. Havia a questão relacionada ao público que não estava acostumado com a voz nos desenhos animados. Disney insistiu que o som fosse realista e viesse diretamente da ação dos personagens. No entanto havia um obstáculo psicológico, uma vez que não havia voz nos personagens, e por outro lado, havia a limitação técnica da sincronização do som. Foi quando um dos animadores do estúdio, Wilfred Jackson, sugeriu que se utilizasse um metrônomo para determinar o número de quadros da animação pelo número de compassos da música. Em seguida o animador, compositor e diretor americano Wilfred Jackson (1906-1988) inventou a folha de barra que indicava o número de cadência em cada composição musical, e conectou a ação dos desenhos animados com a música.

A perspectiva de fazer o que ainda não se havia feito aumentou ainda mais o entusiasmo de Disney e sua equipe para a criação de um novo filme, agora totalmente sonorizado. Teve como inspiração o comediante Buster Keaton (1895-1966) no filme *Steamboat Bill* (1928), e foi nomeado *Steamboat Willie*. Ansiosa para testar o som, a equipe trabalhou com rapidez para a

¹⁸O primeiro desenho animado com trilha sonora foi produzido por Paul Terry, chamado *Dinner Time* (EUA, 1928).

produção desta animação. Quando ficou pronta, Disney reuniu sua equipe no jardim para projetar o filme, chamou Wilfred Jackson para tocar na gaita a música *Steamboat Bill*, e Johnny Cannon, que fazia efeitos com a boca. Quando o filme começou, ambos faziam o som de acordo com a animação que era projetada (GABLER, 2009).

O filme foi apresentado no Colony, em 18 de novembro de 1928, antes do filme principal *Gang War*¹⁹. Segundo Barrier (2007), a recepção foi espantosa, transformando-se rapidamente em um fenômeno. Seis minutos que tinham pouca narrativa, mas uma ação sonora totalmente inovadora: tudo que Mickey via e tocava transformava-se em instrumento musical. Os únicos personagens em cena eram o Mickey, o gato do comandante que aterrorizava Mickey e a Minnie. O que tornou este curta diferente de outros foi o fato de ser um desenho inteiramente sonoro, no qual a música e os efeitos eram inseparáveis da ação, um verdadeiro desenho musical ao invés de um desenho com música. Até o andar dos personagens foi pensado musicalmente. As imagens agora tinham uma relação complexa com o ritmo, a partir dos efeitos sonoros e das músicas. A princípio, o som era criado depois das imagens, mas a equipe inverteu o processo, ao perceber que desta maneira funcionava melhor. Assim, depois de criar a história e a trilha sonora, eram feitas as animações.

Outros estúdios queriam fazer também o que Disney fez, mas ele tinha vantagem em seu sistema de sincronização. Isso o levou à criação de outra série de desenhos *Silly Symphonies*²⁰ (Sinfonias Tolas), em 1929. Ub Iwerks fez a animação para *Skeleton Dance* (fig.18). Segundo Gabler, a apresentação no Carthay foi muito bem recebida, o público e os críticos adoraram o desenho. Em seu livro *A Música no Cinema*, Michel Chion, destaca a contribuição de Disney e sua equipe, para a fundamentação da sincronização da imagem e do som no cinema de animação, ao criarem as *Sinfonias Tolas*. Chamado de síncrese, ele considera como uma das funções do som no cinema - um efeito

¹⁹ Filme sobre uma guerra de gangues, dirigido por Bert Glennon (1893-1967), estrelando Jack Pickford (1896-1933) e Olive Borden (1906-1947). O filme era para ser inicialmente mudo, mas depois foram adicionadas as falas.

²⁰ Série criada pelos estúdios Disney, produzida de 1929 a 1939, que trabalhava diversas histórias. Disney queria ver se era possível emocionar o público tanto por meio de desenhos como de filmes. A narrativa foi explorada mais a fundo do que era comum naquela época.

psico-fisiológico, considerado como "natural", em virtude do qual dois fenômenos sensoriais e simultâneos (imagem e som) são percebidos imediatamente como um só, procedendo do mesmo lugar. Para Chion (1997, p. 99), "a síncrese permite que o mundo desenhado cante e dance mais facilmente que o mundo filmado, porque em primeiro lugar é mais variável, abstrato e estilizado".²¹

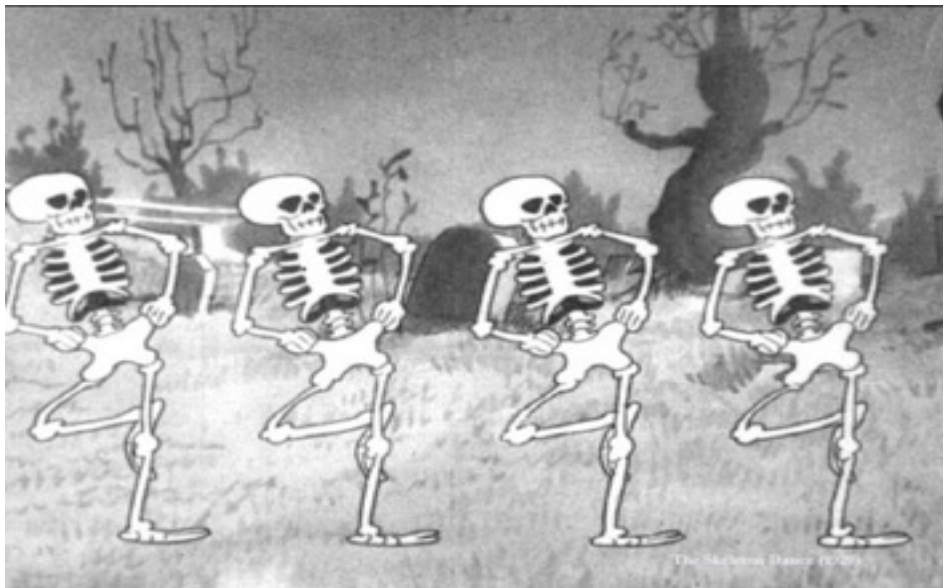


Figura 18- *Skeleton Dance*, 1929

Um dos grandes sucessos de Disney foi Mickey, o que ocorreu graças também às estratégias de marketing criadas em torno deste personagem. Harry Woodin, um gerente do cinema Fox, em Los Angeles, criou o Clube do Mickey Mouse, passando diversos desenhos em um sábado à tarde. Posteriormente, salas de cinema passaram a produzir atividades extras, nos dias de exibição desenhos, como distribuição de tortas e jogos de bolinha de gude, reforçando o objetivo de ter como público-alvo as crianças. Também passaram a ser vendidos produtos da marca Mickey, que ultrapassou fronteiras, sendo reconhecida também na Europa.

²¹ Original: *La Síncresis permite que el mundo dibujado cante e baile más fácilmente que el mundo filmado, porque el primero es más maleable, abstracto, estilizado.*

Na década de 1930, a produção anual do desenho era de 18 curtas. Segundo Alvaro Moya (1996), o mundo todo queria ver o Mickey, desde o rei George V da Inglaterra, até Franklin Roosevelt na Casa Branca. Em 1931, a animação *Mickey Orphans* foi indicada ao Oscar e, em 1932, Disney ganhou uma estatueta pela criação do personagem. Nesta mesma década, muitas análises foram feitas para se entender o sucesso de Mickey. Alguns autores compreenderam o fenômeno por meio das correntes culturais, como o historiador estadunidense Jonh Culhane, que dizia que as formas circulares do desenho sinalizavam uma espécie de invulnerabilidade, eram a expressão da sobrevivência da sociedade diante da grande depressão que assolava o EUA. Também apontou que um poderoso fator de atração era o “mito do herói” vivido pelo personagem. Já William de Mike via em Mickey “um altruísmo nos moldes de Roosevelt e Franklin que durante sua vida sugeriu o amado Mickey como o Don Quixote, a Minnie como Dulcinéia e o Pluto como Sancho Pança” (MIKE apud GABLER, 2009, p.181).

Para Barrier (2007), o fato é que a maioria do público se identificava com Mickey. O historiador Warren Susman afirmou que a década de 1930, conhecida como a “era Franklin Roosevelt”, deveria ser intitulada como a “era Mickey Mouse”, pelo fato de o desenho refletir as rupturas do período e sua agonia e, ao mesmo tempo, apresentar-se como remédio para reconfortar o público. O autor e ilustrador infantil Maurice Sendak situou a atratividade da animação em sua plasticidade, que mostrava uma investigação do corpo. Como um bebê, Mickey oferecia ao espectador uma “licença” para o sentido de tocar, revelando um sentido tátil em suas formas. Outros estudiosos afirmaram que o personagem como despertava as memórias de infância, como o professor de Havard Robert D. Field. Segundo Gabler (2009), o psiquiatra Abraham A. Brill (1874-1948), escreveu em 1934 que achava que Mickey narcotizava o público adulto, ao levá-lo de volta à infância, quando tudo podia ser conseguido através da fantasia, assim como o próprio personagem conseguia as coisas.

Mickey também foi visto como a representação da liberdade. E comparado com outro ícone do cinema, Charles Chaplin (1889-1977). Disney sabia das semelhanças e chegou a mencionar que utilizava Chaplin como

referência. Já para Iwerks, Mickey personificava um herói, um personagem aventureiro, como uma extensão da personalidade do próprio Disney. O cineasta russo Serguei Eisenstein (1988) também escreveu sobre a relação que o personagem tinha com seu criador, mencionava que havia nele algo do heroísmo real de Disney. Mickey exibia graça, facilidade do gesto e elegância. Ele era um personagem bem comportado e não poderia mostrar uma comicidade escrachada, conforme coloca Bendazzi (1994). Em torno dele, estavam “co-estrelas”, menos elegantes, mas capazes de promover o riso, como Pluto, Pateta e Pato Donald. O pato mal humorado apareceu a primeira vez em um desenho chamado *The Wise Little Hen* (A pequena galinha sábia), de 1934, baseado na fábula de Esopo. O personagem conquistou o público e apareceu com Mickey no desenho *The Band Concert* (1935). Segundo Moya (1996, p.32): “[...] o pato roubou o show. E transformou-se em um dos maiores *hits* no mundo da animação”.

Disney não foi atingido pela depressão econômica que se abateu sobre os EUA em 1929. A indústria do cinema teve seus percalços, mas o estúdio Disney não. Ao contrário: enquanto o desemprego assolava outros setores do cinema, Disney abriu suas portas para contratação de animadores, músicos, engenheiro, diretores, entre outros profissionais que pudessem contribuir para a inovação e a elevação técnica e estética desta arte. O grande diferencial de Disney era que ele não se satisfazia com resultados medianos; era obcecado por fazer de seus desenhos os melhores. A obsessão resultou na excelência de seu padrão operacional de animação. Enquanto os outros estúdios tentavam simplificar ao máximo a criação dos desenhos, através da repetição dos movimentos, ele buscava exagerá-los, criando assim princípios da animação perpetuados até os dias atuais, como o processo de “espremer e espichar” as imagens. Outro fator, segundo Moya (1996), que fez Disney tornar-se um ícone da produção de animação, foi sua capacidade de liderar, inovar e possibilitar novas experiências, além do senso crítico apurado e faro para “colocar o homem certo no lugar certo”. Ou seja, ele percebia as habilidades de cada um de sua equipe e as direcionava para um trabalho em especial. Desta maneira, começou a subdividir o trabalho no estúdio por funções e equipes, e investir em tecnologias que pudessem melhorar a produção.

Entre os métodos de trabalho do estúdio, estavam os “testes a lápis”, cujos esboços eram fotografados e os negativos avaliados antes da finalização da animação. Disney instalou uma moviola²² em um pequeno *closet* sem janela, que ficou conhecido como “a cela”, onde eram assistidas as animações e estudados os movimentos dos personagens. Era o momento em que podiam ser feitas correções antes de o desenho chegar às telas. Disney foi pioneiro neste tipo de método para criar animações, que possibilitava maior controle das ações dos desenhos. Os chamados filmes “Leica” foram criados quando Wilfred Jackson começou a unir os testes em sequências longas com cenas que não haviam sido animadas. Depois juntava som ao material, que podia ser visto antes de ser pintado em celulóide. Os testes a lápis dos filmes Leica não apenas elevaram a qualidade dos desenhos Disney como alteraram a natureza da técnica de animação.

Em outros estúdios, os animadores recebiam a proposta de uma situação básica, que era animada aleatoriamente, sem que se desse muito atenção ao conjunto da obra; por exemplo, não se verificava se as piadas se comunicavam entre si. Disney era mais cauteloso com relação ao planejamento das situações, de maneira que uma se encaixa na outra, com uma lógica interna. “Começou a pensar não apenas em termos de piadas, mas em termos de uma história à qual as piadas estavam subordinadas, o que pode ser visto com um avanço tão revolucionário para animação como a ação contínua” (GABLER, 2009, p.203).

Em 1930, Disney criou um novo departamento na animação, o de enredo, e convidou o animador Ted Sears (1900-1958) para chefiá-lo. O departamento era composto pelo animador Bill Cotrell (1906-1995), o ex jornalista Webb Smith (1895-1950) e o ator e dublador Pinto Colvig (1892-1967). De início ficaram encarregados de ajudar a inventar piadas sem ter que animá-las. Disney propunha uma situação para desenvolverem, depois começavam a dar continuidade. O objetivo era que houvesse uma harmonia entre as piadas, a

²² Equipamento de montagem cinematográfica, composto de dois rolos (um de entrada outro de saída), girado por uma manivela onde se podia ver o filme em movimento para selecionar e editar suas partes, cortar e colar partes do filme. Inventado pelo engenheiro holandês Iwan Serruier, 1917.

continuidade e a animação. Os piadistas iam de animador em animador dando sugestões e para mostrar suas ideias. Segundo o animador americano Shamus Culhane (1908-1996) foi o animador Ted Sears (1900-1958) que inventou o *storyboard*, que permitia aos argumentistas e animadores a ter uma visão geral do fluxo narrativo do filme (GABLER, 2009). Dessa maneira, possibilitou que estudassem a animação antes mesmo dos testes a lápis.

Esse processo ajudaria no desenvolvimento dos personagens, que deveriam ser elaborados de acordo com as histórias. Disney percebeu que o público precisava se envolver com os personagens e não apenas rir deles. Começou a pedir que seus animadores e argumentistas buscassem cada vez mais reações emocionais do público, através de seus personagens. Para ele o objetivo mais importante das belas artes era conseguir uma reação emocional de seu observador. A única forma de obter essas emoções seria através da personalidade, assim os desenhos deveriam ter um conjunto de características próprias que se fundissem para defini-lo.

Entre todas as contribuições que Disney trouxe à animação, essa foi uma das mais significativas: os personagens deveriam transmitir sua personalidade através da plasticidade das formas. A mágica dos desenhos estava na personalidade internalizada nos personagens. Disney retomou o sentido etimológico da palavra animação, em uma busca incessante pela ilusão da vida em desenhos cada vez mais realistas. A ideia de um desenho animado pensante e sensível foi tomando forma cada vez mais significativa e um dos primeiros desenhos em que é nítida esta preocupação é *Play Ful Pluto* (1934), animado por Norm Ferguson (1902-1957). Neste desenho, mostra-se a relação de amizade entre o cão e Mickey. Ferguson mostra Pluto, que se assemelha a um cão real, através de seus gestos e movimentos. Ele destaca a ação de Pluto, tanto em sua interação com seu dono, como depois, com uma mosca e a armadilha. Sua personalidade é singular.



Figura 19- Estudos do movimento para o desenho de **Playful Pluto**, feitos por Norman Ferguson

Os estudos de Pluto (fig. 19) mostram a preocupação do animador com o realismo da gestualidade e da expressividade para a animação do personagem. Era um “realismo visual”, produto de um realismo psicológico e emocional que Disney exigia. Ele tinha como um dos fundamentos da animação o que chamava de “impossível plausível”, que era o esticamento das leis da física sem rompê-las por completo. Como coloca Sebasti n Denis: “[...] com Disney n o se trata de fugir da realidade, mas de permitir que nos aproximemos dela atrav s do imagin rio” (2007, p.138). Desta maneira, as anima es do est dio deixaram de lado as t cnicas chamadas de “manguera de borracha”, nas quais a forma do objeto mudava e influenciava diretamente na composi o de um clima ambiental em que parecia n o haver gravidade. Para Disney, isso comprometia a realidade emocional e psicol gica das personagens e rompia o la o emocional com o observador. A gravidade entraria pela primeira vez no universo da anima o, al m das a es secund rias, como movimento das roupas, cabelos e folhas, nuvens entre outros.

O est dio todo se tornou interessado pela busca da gravidade na anima o, mas para corresponder  s novas exig ncias os profissionais sabiam que teriam que aperfei oar suas habilidades. J  em 1929, Disney levava

alguns animadores ao centro de Los Angeles, para ter aula na *Chouinard Art Institute*²³. Em 1931, contratou o instituto para ensinar alguns artistas uma noite por semana. Um tempo depois contratou o professor Donald Grahan para dar aulas no estúdio. As aulas ministradas por ele consistiam na base do desenho realístico, o efeito da gravidade, e como a carne e os músculos se movimentavam. Don Grahan, como era conhecido, teve grande influência na estética dos desenhos do estúdio, educando os animadores “nas teorias dos velhos mestres europeus, na arte moderna, na atuação e nos princípios científicos do movimento, conduzindo-os a belas artes” (CULHANE, Shamus apud GABLER, 2009, p.209).

Para complementar esses ensinamentos, Disney ainda adquiriu estudos fotográficos em câmeras lentas, com várias situações e efeitos para estudo dos animadores. Também criou uma biblioteca no estúdio, que rapidamente tinha duas mil cópias fotostáticas, para que os animadores pudessem desenhar por cima e descobrir o próprio movimento. “Do ponto de vista estético, o realismo irá tornar-se desde o início da década de 30 a marca de Disney, que instaura um universo visual ainda inédito, longe do formalismo do desenho animado tradicional” (DENNIS, 2010, p.140).

Os animadores de outros estúdios não tinham o mesmo incentivo, e queixavam-se de não ter o mesmo tempo para o estudo. Mas o que diferenciava Disney de seus concorrentes era a mentalidade, e não apenas o tempo dedicado ao trabalho. Para ele, apenas o estudo poderia levar ao aperfeiçoamento desta arte. A partir dessas mudanças técnicas e estéticas, a receptividade do público aumentou e seus desenhos transformaram-se em sucesso absoluto.

As animações de Disney eram da vida, mas também maior que a vida. O que Walt buscava não era a imitação da vida real tal qual ela é, mas da vida até onde possa exagerá-la a uma caricatura da vida real, com raízes no realismo, mas expandindo-se além dela. (GABLER,2009, p.210)

²³ Escola profissional de Artes, inaugurada, em 1921, por Nelbert Murphy Chouinard (1879-1969). Em 1969 foi incorporada ao CAL ARTS (*California Institute of the Arts*).

Após essas conquistas técnicas e estéticas, a preocupação de Disney passou a ser com a cor. Estava tão ansioso com a qualidade visual de suas imagens que, em janeiro de 1930, o estúdio começou a usar o estoque do filme positivo, mais sensível que o negativo. Todo este processo encarecia muito a produção do filme, custando em média \$1000,00 por desenho (BARRIER, 2007). Logo depois designou Bill Cotrell, no departamento de câmeras, para fazer uma experiência para *Silly Sinfonie* chamada *Night* (Noite). Por instrução de Disney, Cotrell pôs nitrato de prata para ver o efeito. Depois pintou a área de azul para que se aproximasse da cor do céu. Também fez uma sequência de incêndio pintada de vermelho, e uma cena pintada de verde para representar a água.



Figura 20- Cartaz de *Flowers and Trees*, 1932

Ele queria que seu estúdio avançasse nas técnicas de animação, a despeito das limitações técnicas e o tempo. E não sossegaria até ter cor em

seus desenhos. Assim procurou companhias que trabalhassem com a cor no cinema, até chegar à Technicolor, dedicada aos filmes coloridos, no início de 1932. Ela havia anunciado um processo de três cores, que visava reproduzir os tons com mais fidelidade. Na época, o estúdio já estava animando um curta da série *Silly Sinfonie*, sobre duas árvores que se apaixonam, que seria chamado de *Flowers and Trees* (Flores e Árvores).

Com a cooperação da Technicolor, decidiu que converteria o curta em um desenho totalmente colorido. Assim, o departamento de tinta e celulose teve que limpar o preenchimento do desenho e deixar apenas os contornos em preto, depois as formas foram pintadas com as cores selecionadas. Disney ficou tão encantado que convidou o escritor Rob Wagner para assistir ao filme. Ele recomendou que mostrasse a Sid Grauma, chefe do cinema Grauma's Chinese. Este ficou tão impressionado com o curta que decidiu passá-lo antes do filme da MGM, *Estranho Interlúdio*, o que garantiria uma grande audiência ao desenho. O filme foi distribuído pela *United Artists*. A cor passou definitivamente a fazer parte da "alma" do movimento, e os desenhos em preto e branco logo tornaram-se ultrapassados. Disney fechou contrato com a Technicolor, por meio do qual foram produzidos treze *Silly Sinfonies*, em troca de dois anos de exclusividade sobre o uso desta tecnologia para animação. Este desenho ganhou um Oscar, em 1932, na categoria animação.

Em 1933, outro fenômeno de sucesso foi mostrado ao público, também da série *Silly Sinfonie*: *Tree Little Pigs* (Os Três Porquinhos). A história sobre os três porquinhos e o lobo mau estava no livro *Green Fairy Book* (O livro da Fada Verde), de 1892, de Andrew Lang. Quando o *storyboard* ficou pronto, Disney mostrou um interesse especial pela produção deste curta, principalmente de sua música.

A própria animação foi feita de maneira diferente, com uma equipe menor de animadores, entre eles, Norman Ferguson, Dick Lund, Art Babbitt (1907-1992) e Fred Moore (1911-1952). Ferguson desenhou o lobo mau, nos passos de dança, e Babbitt os desenhos de ação. E quem desenhou os três porquinhos foi Moore. Os três porquinhos ganharam uma personalidade charmosa e suave, com formas arredondadas (fig.21). O estilo de Moore se

tornaria uma referência da estética Disney, o que ajudou a formatar sua identidade. Outro fator essencial para o sucesso deste desenho foi a sugestão de colocar uma música no meio do desenho. Feita pelo compositor americano Frank Churchill (1901-1942) e Ted Sears, “Quem tem medo do lobo mau” se tornaria um ícone da cultura americana. A música tomou conta do país, um fenômeno, e tocava incessantemente.

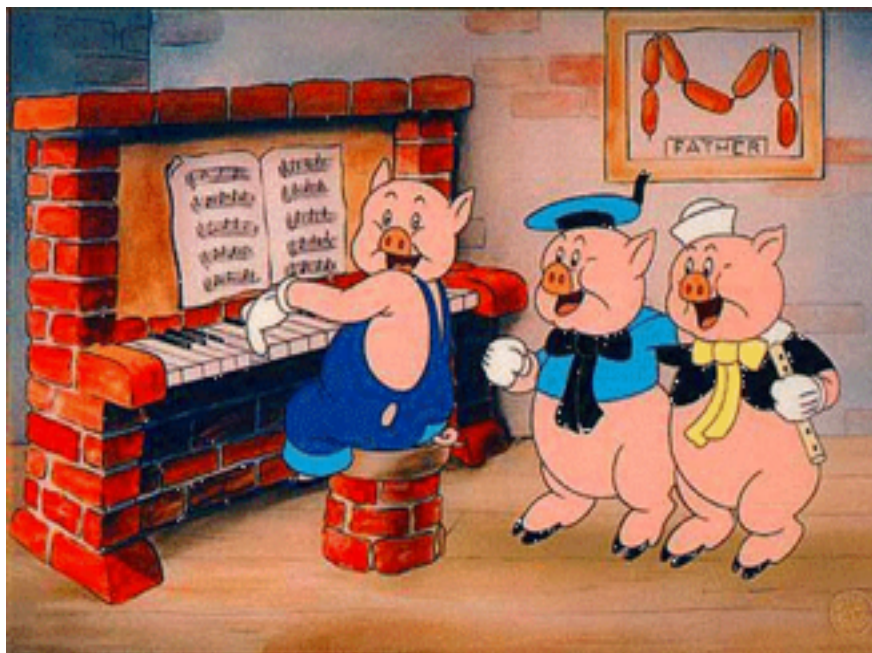


Figura 21- *Tree Little Pigs*, 1933

A *United Artists* teve que aumentar as cópias, tamanho foi o sucesso do desenho, visto como uma conquista notável na animação. Esta inovação mostrou que não era a aparência de um personagem, mas sim seus movimentos que determinavam sua personalidade. A diferença entre *Os Três Porquinhos* e a maioria dos desenhos anteriores, não era apenas o trabalho da animação, mas a presença da música, que aumentou imensamente sua popularidade. Os críticos a reconheceram como parte da “consciência nacional”, além de ser uma canção que aliviava a ansiedade com relação à

Depressão de 1929²⁴. Disney alegou que não havia pensado nisso quando ele e suas equipes criaram a música. A música era um sinal de esperança. O verso “Quem tem medo de Lobo Mau?” poderia ser interpretado como “Quem tem medo da depressão?”.

Ainda em 1933, Disney achou que era hora de uma nova experiência em seu estúdio: a grandeza e a dramaticidade deveriam entrar para o universo animado. E foi neste mesmo ano que escolheu a história *Branca de Neve e os Sete Anões* para inaugurar a era do longa-metragem animado. Como justificativa de sua escolha, citou elementos estéticos e também as lembranças de infância, no entanto, razões psicológicas mais profundas poderiam estar por trás de suas opções. A história tinha muitos atrativos narrativos: tirania, punição, promessas e utopias infantis. E também grandes temas da vida juvenil: a subjugação de uma geração anterior para obter maturidade, e a fuga para a fantasia de uma realidade inóspita (ELLIOT,1993).

Em 1934, Disney reuniu sua equipe e anunciou a produção do longa-metragem. Ele encenou por quase três horas a história da *Branca de Neve* e quando acabou toda equipe ficou ansiosa para participar do projeto (GABLER, 2009). Nesse mesmo ano designou a equipe que faria o roteiro, baseado na história já encenada por Disney. Buscaram trabalhar em blocos narrativos complexos. Quase todos profissionais foram mobilizados para este projeto. Disney designou Ted Sears para fazer a composição das músicas. Esta animação foi feita com muito cuidado e Disney estipulou que este projeto não teria prazo para terminar, já que deveria ser feito com maior perfeição técnica e estética. A personagem principal, Branca de neve, foi muito bem estudada e planejada. Alguns animadores tinham aulas três vezes por semana para estudar as partes do filme.

Em 1936, o longa-metragem começou a ser animado, bem como o som e as vozes. Disney participou efetivamente do processo de criação e analisava cuidadosamente as animações. Ele buscava o melhor, musicalmente e

²⁴ Crise que emergiu no EUA após a Primeira Guerra Mundial, quando a Europa deixou de importar produtos estadunidenses. A crise também ficou conhecida como “A Grande Depressão”. Como naquela época, diversos países do mundo mantinham relações comerciais com os EUA, a crise acabou se espalhando em nível global.

visualmente, buscando uma nova paleta de cores. Também buscaram aperfeiçoar as tintas, já que alguns dos pintores reclamavam da umidade e da rachadura em alguns desenhos. Assim o estúdio desenvolveu uma nova cola à base de goma arábica, que mantinha a tinta aderida e evitava as rachaduras. Moíam toda tinta que usavam com um conjunto de triturador e tinham um espectrofone, aparelho para medir as cores com exatidão. O departamento de pintura tinha mais de 1200 pigmentos diferentes, mas sabendo que a Technicolor não reproduziria os tons com fidelidade, seus profissionais elaboraram uma tabela conversora, para ver como a cor ficaria na tela. A cor tinha sido uma preocupação central para Disney, desde *Flowers and Trees*. Alguns críticos afirmam que ele foi o primeiro artista de cinema a usar a cor de forma mais expressiva do que realista, o que significava que ele dispunha de brilhantes cores *pops* não encontradas na natureza (GABLER,2009).

Em *Branca de Neve*, o tratamento da pintura foi diferenciado, mais minucioso. A animação deveria ser pintada por um artista de telas. A cor foi pensada para que o público não se cansasse, por isso foram usados tons terrosos e cenas escuras para “descansar” a visão (GABLER, 2009). O principal responsável pela pintura foi o animador Albert Hurter (1883-1942), que também desenhou muitos dos personagens do longa-metragem e supervisionou todo o projeto do filme.

Todos os personagens e cenários tinham de ser aprovados por ele, pois era o responsável pela identidade visual de todo o filme. Para fazer esta animação o setor de modelagem desenvolveu pequenas esculturas de todos os personagens que seriam animados. Dessa maneira os animadores poderia ver em todos os ângulos o personagem a ser desenhado.

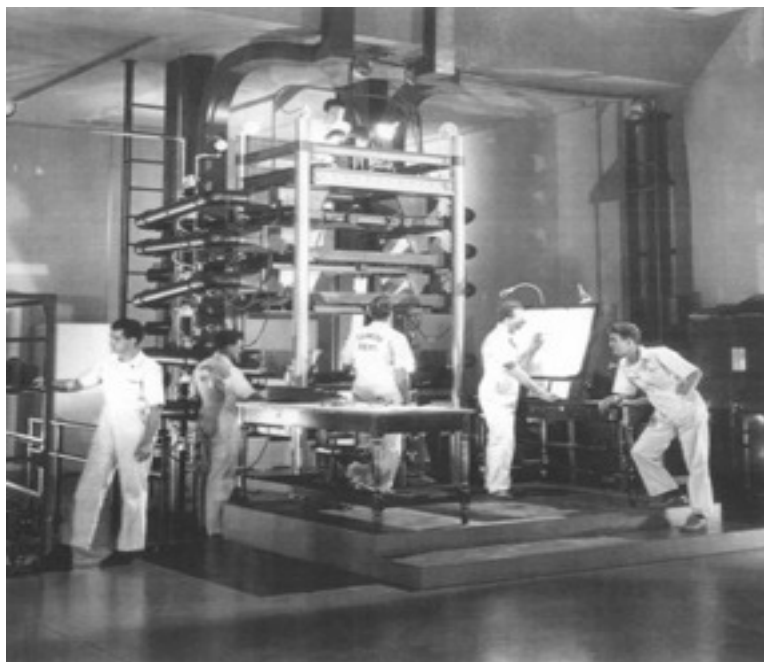


Figura 22- **Câmera Multiplano** desenvolvida por Ub Iwerks

Ao mesmo tempo, outra inovação surgiu no estúdio Disney: a câmera multiplano²⁵. Construída por Ub Iwerks, era uma câmera que fotografava vários desenhos sobrepostos de celulóide. Este equipamento permitiu que fossem fotografados vários planos de celulóide, do plano fechado para o médio, e do médio para o fundo. Com uma câmera que parecia movimentar-se através deles, este invento é um dos mais importantes feitos até a computação gráfica. O equipamento elevou consideravelmente as possibilidades criativas de ilusão tridimensional.

²⁵ Embora os processos multiplanos já existissem. Por exemplo: a câmera utilizada pelo diretor e animador alemão Lotte Reiniger (1899-1981) em seu filme “As aventuras do Príncipe Achmed” (1926), e pelo cineasta austro húngaro Berthold Bartosch (1893-1968), em seu filme “A Ideia” (1930). A câmera multiplano inventada por Iwerks é muito mais funcional para o propósito requerido.



Figura 23 – **Branca de Neve e os Sete Anões**, 1937

Em dezembro de 1937, o primeiro longa-metragem animado foi lançado, *Snow White and Seven Dwarfs* (Branca de Neve e os sete anões), fazendo um enorme sucesso. As filas se multiplicaram nos lugares onde o filme foi exibido. O filme foi distribuído pela RKO, e exibido também em países europeus e da América do Norte. A partir de Branca de Neve, a história dos longas-metragens animados começou; e a “alma” do movimento das imagens estaria fundamentada, abrindo caminho para outras animações. Walt Disney se tornou um dos grandes ícones desta arte e do entretenimento no Ocidente. A maioria dos críticos elogiou o filme, eleito pelo *New York Times* como um dos dez melhores filmes do ano. Para Elliot (1993, p.139):

O tema básico do filme também conseguiu tocar um ponto crítico da sociedade. A luta da Branca de Neve contra sua terrível madrasta transformou-se em uma vívida metáfora, identificando os temores de uma nação prestes a entrar em um conflito mundial, quando as sombrias forças do mal pareciam ameaçar a própria existência dos Estados Unidos.

Nesta época, aumentou significativamente o interesse de cineastas e críticos europeus por Disney, entre eles, Eisenstein, que não continha palavras e elogios para falar de sua obra. Ele comparava Disney a um mestre devido ao

seu apuro técnico como por sua maneira de expressar os pensamentos e imagens mentais dos sentimentos humanos. Outro importante pensador, segundo Dennis (2010), foi Erwin Panofsky, que viu no universo visual dos curtas-metragens uma iconografia fascinante, passível de uma análise mais profunda, que pode revelar a natureza do desenho animado e sua relação complexa com a animação. Para ele, a verdadeira virtude do desenho animado era animar, dotar de vida coisas sem vida, ou ainda animar seres de outros reinos que não o humano. Este filme abriu portas para que Disney começasse mais três projetos de longas: Pinóquio, Dumbo (que seriam também lançados em 1940), e Bambi (1942). Mas foi da criação de outro curta que nasceu *Fantasia: o Aprendiz de Feiticeiro*.

1.3 Aprendiz de Feiticeiro... a caminho do Filme Concerto

Do encontro de Disney com o maestro polonês Leopold Stokowski (1882-1977), em 1937, nasceu a ideia de fazer um filme como *Fantasia*. Segundo o jornalista e professor americano Neal Gabler (2009), foi em uma conversa, sobre um curta do *scherzo* sinfônico do compositor francês Paul Dukas (1865-1935), que Disney gostaria de produzir, chamado o *Sorcerer's Apprentice* (Aprendiz de Feiticeiro), composto entre 1896-1897, e que teria como aprendiz o Mickey. Stokowski sugeriu que Disney criasse uma fantasia que ilustrasse diversas peças de música clássica. Assim o filme seria baseado em música clássica, e não em um conto de fadas, como a maioria de seus filmes.

Ao firmar uma parceria com Disney, Stokowski tentava forjar uma união entre o clássico e a massa como forma de popularizar a música clássica e sua própria imagem. Disney, por outro lado, propunha unir forças com a grande arte

e expandir o desenho animado de suas origens, a cultura popular, à condição de “obra prima”. Ele também se orgulhava de que seu estúdio pudesse animar a música clássica e ascender a animação à condição de Arte. Para ambos, a música erudita era inacessível às massas. A importância da peça estava em sua possibilidade de educar a audiência, além de revelar a dimensão completa da relação entre a música e a animação. Stokowski destacou a importância do cinema na divulgação da música clássica, alegando o acesso deste a uma população muito maior.

A parceria de Stokowski e Disney, o ícone do artista clássico e o ícone do artista comercial, respectivamente, selava o casamento da cultura clássica e do entretenimento. Às vezes, durante essa relação, até houve um estranhamento cultural entre os dois, mas compartilhavam de um senso incomum sobre as relações entre o entretenimento e a grandiosidade estética (GABLER, 2009). Em tempos de discussão da obra de arte em sua reprodutibilidade técnica, à luz das teorias de Walter Benjamin, em 1936, e da indústria cultural proposta por Adorno e Horkheimer, em 1940, os produtores de *Fantasia*, mostravam que era possível unir a alta cultura e a cultura do entretenimento, e produzir uma obra de arte animada. Stokowski escreveu sobre a parceria com Disney:

Eu gostei de trabalhar com Walt por causa de sua imaginação sem limites e abordagem simples direta a tudo. Ele tinha a capacidade de encontrar e atrair designers altamente talentosos, da forma e da cor. Seu instinto de perceber grandes dons em jovens artistas, me fez lembrar de Diaghilev.²⁶ (apud CULHANE, 1983, p.11)

Isso por que a intenção de Disney, assim como a de Diaghilev (1872-1929), fundador do *Ballet Russe*, era uma integração das várias linguagens artísticas. Para o empresário russo, sua companhia de balé deveria integrar os ideais de outras formas de arte, como as artes visuais, o teatro e a música. (CULHANE, 1983). Disney, em seu filme, queria fazer uma junção das várias formas de arte, combinando as artes visuais, a dança, a música e o teatro, criando uma forma inteiramente nova de filme de arte. Para Génin

²⁶ Original: *I enjoyed working with walt because of his boundless imagination and simple direct approach to everything. He had the ability to find and attract highly talent designers in form and color. His Instinct for perceiving great gifts in young artists reminded me of Diaghilev.*

(2005), este filme foi a grande experiência de Disney. Para Elliot (1993), esta animação foi uma fantasia gótica de seu idealizador.

A princípio seria o retorno do personagem Mickey, que apareceria em um curta da série *Sinfonias Tolas*, que ainda era bastante popular e poderia reanimar as vendas de bilheteria do personagem. Um dos objetivos de Disney era tornar a música clássica comum a todos, e a possibilidade de trazer o personagem Mickey de volta aos cinemas, transformando-o novamente em um sucesso financeiro. O Pato Donald já havia se tornado tão popular quanto o Mickey, e este havia se tornado um personagem comum à medida que a equipe desenvolvia outros personagens. Era preciso então tirar Mickey das sombras, redesenhá-lo, e dar a ele uma nova personalidade. Para Disney, este personagem era para sempre, poderia até ter seus momentos de sombra, no entanto, sempre voltaria aos holofotes. E *Aprendiz de Feiticeiro* era a oportunidade perfeita para seu retorno. Pediu para o animador Jack Kinney (1909-1992) desenvolver a narrativa de Mickey, enquanto os animadores Fred Moore (1911-1952) e Ward Kimball (1914-2002) foram designados para redesenhar o personagem. Mickey ganhou um corpo de pera bem pequeno e rechonchudo, para que tivesse mais curvas e menos rigidez, aumentando a cabeça e diminuindo o corpo (fig.24). Também ganhou massa e peso, suas bochechas mexiam com a boca e os olhos ganharam um formato oval. Todas estas alterações deixaram-no com mais cara de criança e menos cara de rato.

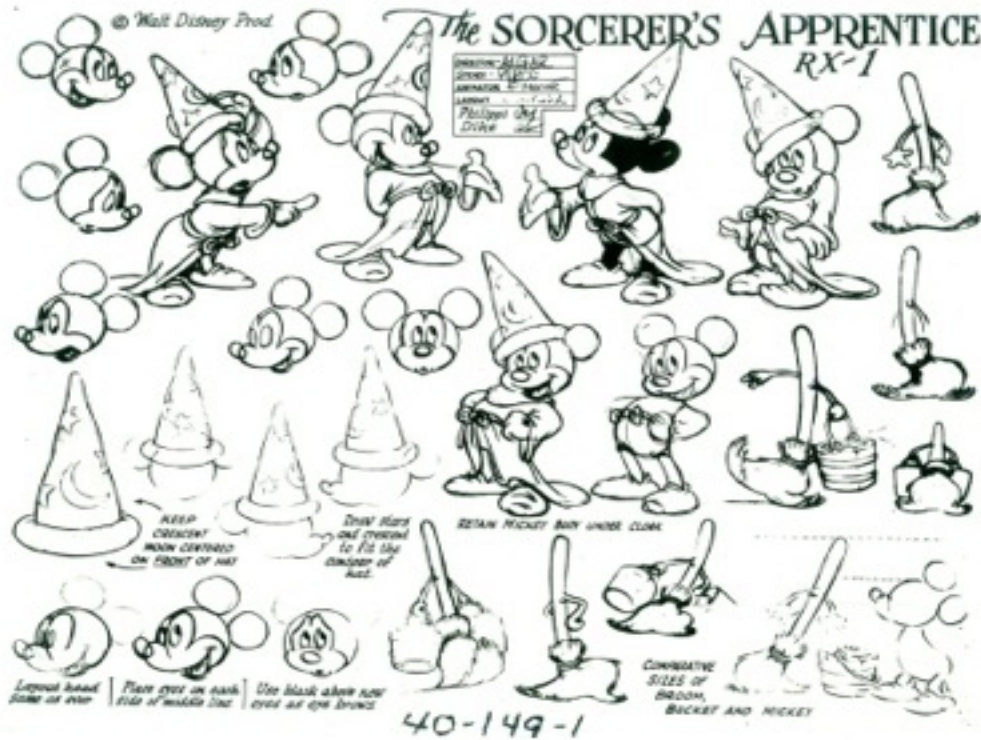


Figura 24 – Estudos para **Mickey**, desenhado por Fred Moore para Fantasia

Por outro lado, o *Aprendiz de Feiticeiro* tocou uma parte sensível de Disney. Se em seu primeiro longa-metragem, *Branca de Neve*, fazia referências a uma história da juventude, este curta tratava de uma história sobre seu novo poder e de sua relação com ele. Bill Tytla desenhou “o feiticeiro com a famosa sobancelha de Walt e o chamaria de Yen Sid, Disney ao contrário, para fazer a conexão entre a onipotência mágica do feiticeiro e de Walt” (GABLER, 2009, p. 342). Colocou os “melhores homens” para fazer a pintura e a animação do feiticeiro. De fato, depois de todo sucesso de seus desenhos, ele podia ser considerado o “feiticeiro da animação”, e sua equipe, seus “aprendizes”, incapazes de executarem suas tarefas sem ele. Mas ainda, segundo Gabler, outra interpretação poderia passar pela cabeça de Disney: a de que ele mesmo era um aprendiz, passível de ser esmagado pelas hierarquias, mostrando a dúbia relação que tinha com seu próprio poder.

Disney tocou esse projeto com uma rapidez pouco usual, em junho de 1937, assegurou os direitos da música, e em agosto o roteirista Otto Englander submeteu um rascunho, com a supervisão de Disney, que orientava a manter a música o mais fiel possível. Com a parceria de Stokowski todos os estúdios ficaram mais ansiosos para começar o projeto, principalmente Disney: “Estou muito entusiasmado com a ideia e acredito que a união com Stokowski e sua música, junto com os melhores de nosso meio, será um grande sucesso e levará a um novo estilo de filme” (apud GABLER,2009, p. 346). Enquanto isso, o maestro fazia as gravações na Filadélfia, com a orquestra sinfônica. Em janeiro de 1937, Stokowski chegou a Los Angeles com 85 músicos que gravariam a música. Uma semana depois Stokowski regeu a partitura de Dukas, em três horas de duração, gravadas em seis trilhas separadas. Stokowski estava tão envolvido que incentivou Disney a fazer um filme de longa metragem com músicas clássicas, e levou um repertório para mostrar a ele. Mas quando o custo de *O Aprendiz de Feiticeiro* passou dos 125.000 dólares, Disney viu que um curta-metragem não poderia ganhar de volta todo dinheiro investido, e reconsiderou a sugestão de Stokowski (CULHANE, 1983).

Em 1938, Disney reuniu entre 50 e 60 artistas no estúdio para um concerto, para o qual já haviam sido selecionadas algumas músicas para serem animadas, que durou 2:30 horas (GABLER,2009). Logo depois deste concerto, Disney, Stokowski e Deem Taylor escolheram as músicas que deveriam compor a trilha do filme. A princípio, as músicas escolhidas foram: *O Aprendiz de Feiticeiro* (Paul Dukas), *Tocata e Fuga em Ré Menor* (Johann Sebastian Bach), *Cydalise e o Pé de Cabra* (Pierné Gabriel), *Suite Quebra-Nozes* (Pyotr Ilyich Tchaikovsky), *Noite da Montanha Careca* (Modest Petrovich Mussorgsky), *Ave Maria* (Franz Schubert), *Dança das Horas* (Almicare Ponchielle), *Claire de La Lune* (Claude Debussy) e *A Sagração da Primavera* (Igor Stravisnky). Depois, para a criação do filme e com algumas mudanças, a ordem das músicas ficou assim: *Tocata e Fuga em Ré Menor* (Bach), *Suite Quebra-Nozes* (Tchaikovsky), *O Aprendiz de Feiticeiro* (Paul Dukas), *A Sagração da Primavera* (Stravisnky), *Dança das Horas* (Ponchielle), *Noite da Montanha Careca* (Mussorgsky) e *Ave Maria* (Schubert).

Esse filme seria a obra-prima de suas produções. Para Disney, era um desafio. O desejo de fazer curtas mais poéticos sempre permeou seus pensamentos. Chegou a pensar em fazer um balé das flores para um curta da série *Sinfonias Tolas*. Para este filme, ele imaginava algo além das piadas tradicionais já integradas aos filmes de animação, como comentou certa vez: “é uma luta contínua neste lugar para fugir do humor vulgar de dar tapinhas na bunda de alguém ou fazer alguém engolir alguma coisa” (apud GABLER, 2009, p.348). Estava em busca de algo que fosse uma nova maneira de trabalhar com a animação, que deveria ser considerada como uma obra de arte, que incluísse as diversas linguagens artísticas. Por isso, Disney cuidadosamente selecionou profissionais que pudessem corroborar suas ideias.

A animação do *Aprendiz de Feiticeiro* começou em janeiro de 1938. O diretor deste curta (que mais tarde viria a tornar-se um segmento) foi o diretor, roteirista e produtor americano James Algar (1912-1998). A animação do sonho de Mickey foi feita pelo animador americano Preston Blair (1908-1995). A direção de arte foi designada aos artistas americanos Tom Codrick (1901-1969), Charles Philippi (1898-1954) e Zack Schwartz. O desenvolvimento da história ficou sob a responsabilidade do escritor americano Perce Pearce (1900-1955) e do animador Carl Fallberg (1915-1996). Outros animadores que fizeram parte da criação deste segmento foram: Les Clark (1907-1979), Riley Thompson (1912-1960), Marvin Woodward, Edward Love (1910-1966), Ugo D’Orsi (1897–1964), George Rowley (1905-1991) e Cornett Wood (1905-1980). Como desenhistas dos cenários foram designados os artistas americanos Claude Coats (1913-1992), Stan Sponh (1915), Albert Dempster (1911-2001) e Eric Hansen. Seis funções distintas estão presentes nesse segmento: a direção, o desenvolvimento da história, a direção de arte, os artistas dos cenários, os animadores e os supervisores de animação (divisão esta que se tornaria um padrão no cinema de animação).

Disney e sua equipe começaram a trabalhar em um filme provisoriamente intitulado *The Concert Film* (O Filme Concerto). Para ele, era a possibilidade de produzir uma grande obra de arte utilizando as diversas linguagens artísticas: a música, a dança, o teatro e a animação. Seria um encontro entre a cultura erudita da música e o entretenimento da cultura popular.

1.4 Fantasia... a visão animada das músicas clássicas

Em novembro de 1937, começou a produção de *Aprendiz de Feiticeiro*. No entanto, o filme *Fantasia* terminaria sua filmagem dois dias antes de sua estreia, em 1940, com o término do último segmento Ave Maria. É um dos mais grandiosos filmes de arte, a começar pelo seu custo, que somou um total de \$2.280.000 (GABLER, 2009). Disney investiu boa parte dos lucros de *Branca de Neve* na produção de *Fantasia*, pois queria um resultado inovador e surpreendente. Queria criar um filme em que pudessem dialogar as várias linguagens artísticas, música, dança, teatro e desenho, traduzidas em um filme de animação.

O publicitário da RKO Hal Horne começou a ser pressionado em relação ao nome do filme. Disney queria algo mais eufônico, que pudesse ser logo registrado para evitar que nenhum concorrente o copiasse. Assim, Stuart Buchanam (1894-1974) teve a ideia de fazer um concurso realizado entre os funcionários do estúdio para escolher um título, já que o nome “Filme Concerto” parecia bem simples, perto do que Disney imaginava para seu filme. Quase 1800 nomes foram sugeridos, e o nome *Fantasia* foi escolhido, como o mais adequado. Todos os envolvidos viam este desenho como uma fantasia, uma vez que a liberdade de criação possibilitava que dessem asas à imaginação.

Fantasia abria novamente os caminhos da animação para o desconhecido. Depois de expressar seu desconforto com as piadas, Disney agora queria evitar uma linguagem muito narrativa. Ele iniciou a ideia da apresentação das imagens para as músicas clássicas, e para isso a experimentação das técnicas de animação seria fundamental. Ele pensava o filme como um tipo novo de experiência dramática. Também ficou mais preocupado com a questão cultural das músicas, tentando manter as partituras quase inalteradas, para não se distanciar da composição original. Segundo Gabler, ao ver o curta do produtor americano Pete Smith (1892-1979), *Audioscopiks* (1935), em que eram distribuídos óculos especiais para efeitos

tridimensionais, Disney teve a ideia de fazer efeitos semelhantes (cogitou jogar perfume em determinada música). Assim nasceu também a ideia de fazer um sistema de som diferenciado, em que a pessoa pudesse ouvir uma orquestra perfeita, com caixas de som ao fundo, nas laterais e na frente. Sons e imagens deveriam ser expressos de tal maneira para aprimorar a percepção do público. A este equipamento de som, Disney deu o nome de *Fantasound*.

É um dos primeiros usos documentados do som *surround*, registrado no *Journal of the Society Motion Picture Engineers*, em 1941, por seus desenvolvedores, o engenheiro americano William Garity (1899-1971) e J. Hawkins. Consistia de três canais de áudio espalhados em torno do cinema, com 54 alto falantes. Três faixas e canais de programa tinham outras vantagens sobre um sistema de canal único. Modulação cruzada entre diferentes sons podia ser fortemente minimizada. Diálogo, música e efeitos poderiam ser colocados sobre faixas separadas. O sistema também permitia a diferenciação de fase para completar diferenciação da amplitude na obtenção da perspectiva direcional. A diferenciação das fases também minimizava os problemas com interferência acústica do teatro.

O objetivo de Disney era que o público sentisse que realmente Stokowski estava ali, regendo a orquestra ao vivo. Em 1939, Stokowski assinou um contrato de 18 meses com Disney para realizar as peças restantes para *Fantasia* e decidiram gravar com a Orquestra da Filadélfia (dirigida pelo maestro de 1912 a 1938), já que queriam reproduzir uma orquestra sinfônica completa com o volume normal e a acústica do teatro. A gravação começou nesse mesmo ano, e durou sete semanas. Havia 33 microfones colocados ao redor da orquestra, que possuía 110 músicos. Seis canais foram gravados em diferentes seções da orquestra, o que permitiu o *close-up* dos instrumentos: tímpano, instrumentos de sopro, viola, violinos, violoncelos e contrabaixos. Um sétimo canal registrou uma mistura dos seis primeiros, e um oitavo ativava o som geral da orquestra à distância. Mais tarde, um nono canal foi adicionado para ajudar os animadores a sincronizarem imagem e música. Os engenheiros de som faziam a mixagem destes canais, e depois adicionavam as vozes e os efeitos especiais. Outro grande avanço de três canais de som foi o de vários instrumentos propagarem o som pelo ar em pontos diferentes, como coloca

Culhane (1983). Esta nova disposição de som poderia ser comparada ao Pontilhismo, técnica que permite ao artista compor um desenho através de pontos, que ao ser contemplado à distância apresenta a percepção de uma figura única.

Ao mesmo tempo começaram os estudos para o desenvolvimento visual dos outros segmentos que comporiam o filme, que foi dividido em oito segmentos animados apresentados um após o outro em um formato de concerto, com cenas da gravação da orquestra e a narração de Deems Taylor. A primeira metade do concerto abre com *Toccata e Fuga em Ré Menor*, de Bach, e termina com *A Sagração da Primavera*, de Stravinsky. A segunda metade abre com a *Sinfonia Pastoral*, de Beethoven, e termina com a *Ave Maria*, de Schubert. Precede cada episódio um comentário introdutório de Taylor. Segundo a divisão de trabalho, junto com o diretor, estavam os artistas de “leiaute”, que eram responsáveis pelo desenvolvimento gráfico de todas as cenas, o que significava criar as localidades e adereços em detalhes e perspectivas, e em seguida, os modos mais eficazes de posicionar as câmeras e seus respectivos ângulos. Planejavam o tamanho das cenas e das cores, e todos os detalhes dos cenários e dos personagens. Também faziam a integração entre as cenas e a música. Em suma, o diretor era responsável pelo tempo da história e o artista de “leiaute” pelo espaço. Disney tinha quase uma centena de empregados de sua equipe trabalhando em *Fantasia*. Esse sem dúvida foi um trabalho de uma grande equipe.

Para o primeiro segmento foram escolhidas as músicas *Tocata e Fuga em Ré Menor* (1703-1717), do compositor alemão Johann Sebastian Bach (1685-1750). Para esta composição Disney imaginou, a princípio, uma animação que fosse um conto de bruxas, no entanto Stokowski disse que *Uma Noite no Monte Calvo* seria muito mais apropriada para esta temática. Assim ele vislumbrou uma animação que pudesse criar uma materialização plástica da música. A fuga é a tecelagem em conjunto de vários temas. O diretor do segmento Samuel Armstrong (1893-1976), junto com Disney, aproveitou todas as nuances da música para idealizar um mundo puramente expressionista, cheio de abstrações, que dão movimento e vida à música. A direção de arte ficou sob a responsabilidade do Robert Cormack (1909-1952), que também foi

responsável pela concepção visual da produção. Também foram considerados os efeitos tridimensionais para este segmento.

Quando Disney perguntou a Stokowski o que esta música representava, este respondeu que era um motivo ou padrão decorativo, que gradualmente se desenvolve cada vez mais. E, finalmente, torna-se perfeitamente livre. Assim o tema dos desenhos seguiu a direção dada por Stokowski, segundo a qual deveria haver um desenvolvimento gradativo das vozes dos instrumentos (CULHANE, 1983). Outra preocupação presente nesse segmento era a de como representar, entre as frases das músicas, o contraste que deveria haver entre estas.



Figura 25- Storyboard em aquarela da iluminação para dramatização de **Tocata em Fuga em Ré Menor**

No início desse segmento, antes da animação em si, a abertura mostra cenas de ação em que os músicos aparecem através de sombras e silhuetas em várias cores. Alguns estudos de iluminação foram feitos, como pode ser visto no *storyboard* acima (fig.25), para que se pudesse fazer uma melhor transição da figura dos músicos para o universo animado. Na visão de Disney, o desenho deveria ser uma forma descritiva da música, expressando apenas as

oscilações da trilha de som óptico, mais nenhuma outra representação figurativa. A ideia de Disney em usar 3D (pensou a princípio em utilizar óculos especiais) para fazer a forma da música animou Ed Plumb (1907-1958), diretor musical fantasia. Essa animação, segundo Culhane, pode ser considerada a primeira animação abstrata comercial da história. Este segmento foi inspirado em Oskar Fischinger (1900-1967), um animador de vanguarda da Alemanha, que foi pioneiro em animação abstrata. Fischinger esteve na equipe de Disney por algum tempo, durante a produção de *Fantasia*, mas desistiu do trabalho por causa de desavenças artísticas. Fischinger almejava a completa abstração das formas, mas Disney não o fez. Ainda assim, para um filme de mercado de massa na época, Disney foi ousado ao utilizar bastantes recursos abstratos.

O animador chinês Cy Young (1900-1964) foi designado para fazer os efeitos especiais, e instruído por Disney a não buscar referências para compor sua arte abstrata. Ele foi o criador das nuvens formadas com arcos de violino e da animação destes arcos de acordo com a música. Disney contratou também o animador americano Jules Engel (1909-2003), para animar este segmento (GABLER, 2009). Outros animadores que fizeram parte da criação deste segmento foram: Art Palmer, Daniel MacMannus, Edwin Aardal (1910-1988), Joshua Meador (1911-1965), George Rowley e Cornett Wood. Os cenários foram compostos pelos artistas Joe Stahley (1894-1969), Jonh Hensch (1908-2004), Nino Carbe.

Já no segundo segmento, criaram uma animação para a música *Suíte Quebra-Nozes* (1891-1892), de Piotr Ilyich Tchaikovsky (1840-1893), que foge ao tema da composição da música²⁷ em si, e ao contrário desta, a animação não possui enredo, apenas o balé. Neste filme, foram utilizadas apenas as seis últimas suítes da composição, já que a abertura do balé poderia ser

²⁷ Esta obra foi baseada em um conto de E.T.Hoffmann “O Quebra-Nozes de Nuremberg” (1816). A adaptação desse conto, feita por Alexandre Dumas, foi transformada em música por Tchaikovsky. Composta de 12 quadros com música alegre, foi apresentada ao público pela primeira vez em 18 de Dezembro de 1892, no Teatro Mariinsky, em São Petersburgo: Abertura 3:28, Marcha 2:40, Chocolate 1:13, Café 4:31, O Chá 1:16, Trepak 1:08, Dança dos Mirlitões 2:30, A Mãe Cegonha e os Polichinelos 2:45, Dança da Fada do Açúcar 2:52, Valsa das Flores 6:40, Pas-de-Deux 5:59, Valsa Final e Apoteose 5:27 (Fonte:http://www.concertino.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=1858:suite-quebra-nozes-op71)

caracterizada pela dispensa dos violoncelos e dos contrabaixos. Logo em seguida, anuncia-se a marcha através dos instrumentos de sopro, seguidos pelos de corda, flautas e violinos. O som do piano marca a *Dança da Fada Açucarada*.

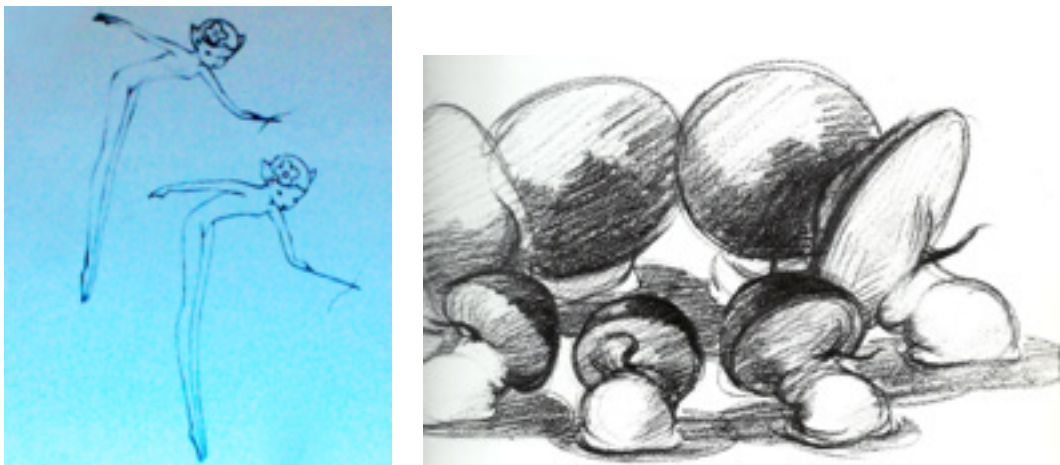
A Dança Russa possui todos os característicos do balouçar monótono peculiar às melodias populares eslavas. A Dança Árabe é não menos característica. Escrita em tom menor, a melodia se desdobra em terceiras, com essas floridas cadências que constituem o *sine qua non* da música árabe. A Dança Chinesa, em contraste extremo com a árabe, é uma espécie de caricatura que parece preencher sua finalidade e é executada pelo flautim e pela flauta. *Lês Mirlitons* são fornecidos por uma espécie de *polka staccato*, habilmente trabalhada, enquanto que a *Danse des Fleurs* é uma valsa que, em certos trechos, possui um pouco da ondulação própria de Strauss. (UPTON G., BOROWSKI, F. apud ALMEIDA, 2002, p.63)

Na visão criada por Disney e sua equipe, esse segmento mostrava a mudança das estações do ano (primavera, verão, outono e inverno), a partir das peculiaridades da própria música. O desenvolvimento da história foi feito pelos desenhistas Sylvia Moberly-Holland (1900-1974), Norman Wright, Albert Heath, Bianca Majolie, Graham Heid. A direção de arte ficou sob a responsabilidade dos seguintes artistas: Robert Cormack, Al Zinnen (1903-1960), Curtiss D. Perkins (1916-1996), Arthur Byram e Bruce Bushman (1911-1972). Os cenários foram criados pelos artistas John Hench, Ethel Kulsar e Nino Carbe (1909-1993). Neste segmento também está presente o *Character Designs*. Este tem a função de criar os personagens, e foram eles: John Walbridge, Elmer Plummer (1910-1986) e Ethel Kulsar. Os demais animadores que participaram deste segmento foram Art Babbitt, Les Clark, Don Lusk, Cy Yong (1908-1980).

A primeira e última parte mostram as fadas e suas ações na natureza, enquanto a segunda, terceira e quinta mostram cogumelos, plantas e folhas dançando. Na quarta parte, há um balé de peixes e, em determinada altura da animação, uma “peixinha” olha diretamente para o espectador enquanto faz movimentos sinuosos. Uma variedade de danças é apresentada com fadas, cogumelos, flores, peixes e folhas. Ao total são seis peças, cada uma apresentando algum aspecto do mundo natural. Disney incluiu as seguintes danças na animação: *Dança das Fadas de Açúcar*, *Dança Chinesa*, *Dança das*

Flautas, Dança Árabe, Dança Russa, e Valsa das Flores. Assim, apresenta um mundo animista de fantasia, em seis partes, dentro de um mundo natural em torno de um pequeno lago.

A Dança das Fadas de Açúcar foi realizada pelas fadas de orvalho que dançam entre as flores. A princípio aparece Stokowski, que vai sumindo na penumbra. Esta dá lugar a um balé de luzes que, na verdade, são as fadas que vão transformando a natureza, como mostra abaixo um dos estudos para composição das fadas (fig.26). Sylvia Moberly-Holland foi a encarregada de desenvolver esta parte da história.



Figuras 26 e 27- Estudos para personagens de **Suíte Quebra-Nozes**, fadas e cogumelos

A *Dança Chinesa*, de início, seria representada por lagartos, mas depois foram feitos alguns estudos com cogumelos, que rapidamente substituíram os primeiros “bailarinos”. Disney achava que, após verem estes cogumelos, os espectadores guardariam a referência em sua memória: toda vez que vissem novamente um cogumelo se lembrariam imediatamente da dança chinesa. Ainda segundo Culhane (1983), a história de como cogumelos entram na dança chinesa é um exemplo do bom gosto de Disney para o entretenimento. Neste episódio do segmento, o diretor Sam Armstrong assumiu a produção, a partir de Jerry Brewer, enquanto a história ainda estava sendo desenvolvida. Ele e Disney pensaram em fazer cogumelos iluminados pelas gotas de orvalho, e depois acrescentaram o tamanho a estes, sendo um pequeno, dois medianos

e quatro maiores. Vários estudos foram feitos para a composição dos cogumelos, o desenho acima (fig.27) mostra a variação de tamanho deles, bem como a expressividade. Os animadores da Disney também criaram um personagem distintamente personalizado: um pequeno cogumelo chamado *Hop Low*, que combinava os movimentos dos cogumelos maiores, mas que constantemente ficava para trás. A animação desses cogumelos ficou sob a responsabilidade de Art Babbitt. Culhane (1983) mostra memórias de pessoas rindo genuinamente e desfrutando esta cena em particular no filme durante o primeiro lançamento.



Figura 28- Estudo para **Dança das Flautas**

A Dança das Flautas, concebida por flores que caem à deriva, revelava certa dose de sexualidade, segundo a descrição do próprio Disney:

[...] a bailarina aparece e põe um pouco de sexo na coisa toda [...]. Quando dá um salto e gira ao ar vêem suas calcinhas e seu pequeno bumbum. A plateia vai delirar se pudermos fazê-la sentir sexo em uma flor. (apud GABLER,2009, p. 359-360)

Para a criação do balé das flores, foram feitos estudos sobre o movimento das flores e das pétalas, para que a dança tivesse um ritmo que acompanhasse a música. As flores também se posicionam de maneira invertida para que as pétalas pareçam saiotas de bailarinas, desta maneira

evidenciando o movimento do balé. Cy Young fez a animação desta parte do segmento, sendo também o responsável pelo efeito da animação em que as flores se viram para a câmera e caem em formato de cachoeira.



Figura 29- Estudo dos movimentos para a **Dança Árabe**

A dança árabe foi desenhada por Don Lusk e seus assistentes desenharam os peixes, e também o brilho, os efeitos especiais, os matizes das caudas e das barbatanas. Disney antes havia explicado exatamente o que ele queria: uma “peixinha dourada” dançando no fundo do mar, atrás de uma formação de corais que sugerisse uma treliça de hárem, onde as mulheres costumam ficar semiescondidas. É um balé sub aquático, focado na performance dos peixes, mais precisamente do balé de cauda da peixinha. Ao estudar os desenhos, Disney observou, através dos esboços, que as formas eram muito femininas e sensuais, e ao mesmo tempo seus movimentos captavam os movimentos naturalistas de um peixe. Armstrong e Norman Wright buscaram estudar os movimentos humanos da dança árabe, através de filmagens, e para tal contaram com uma dançarina árabe do elenco de *Princess Omar* (CULHANE,1983).



Figura 30- Estudo do personagem e dos movimentos para a **Dança Russa**

A *Dança Russa* é uma dança coletiva que foi desenvolvida para ser feita em pares. O estudo de seus movimentos mostra que a dança foi pensada para ser dinâmica com pulsões bem impactantes que eram solicitadas pela própria música. As possibilidades visuais foram muito exploradas, e para isso foram contratados artistas para desenvolver “os homens cardos” e “as mulheres orquídeas” em várias cores. Art Babbit desenvolveu os movimentos animados para a dança. Quando a composição toma ritmo acelerado, as orquídeas ganham vida e começam a dançar fazendo coreografias em conjunto. Cossacos russos e meninas camponesas, representado por cardos e orquídeas que sugerem homens e mulheres em sua forma e movimento, podem ser considerados como um triunfo da imaginação. As formas das flores lembram o estilo de vestuário russo. O começo e o fim deste episódio são marcados pela transformação das flores em seres animados. Quando o trecho da música acaba, no mesmo instante, as orquídeas se transformam em folhas reais novamente.

A *Valsa das Flores* é composta por fadas do gelo que representam o inverno. No andamento musical, folhas brancas caem aos poucos e se movimentam como bailarinas, enquanto outras folhas laranja são levadas pelo vento. O trecho valsado conduz os movimentos da fada, que patina no gelo e vai congelando as folhas à medida que as toca. A animação das fadas do gelo patinando em um lago congelado representou com precisão os movimentos com velocidade e ritmo das patinadoras do gelo. Isso foi feito por Robert

Stokes. Em contraste com o primeiro segmento, a confiança é de fato abundante na *Suíte Quebra-Nozes*, com suas ricas visões de cor, movimentos bruscos das folhas e representação geral da beleza da natureza. Apesar de Disney mudar a história, mantém referências do tema original, como faz ao retratar o inverno e o tempo natalino em *O Quebra-Nozes*.



Figura 31- Estudo do personagem e dos movimentos da **Fada do Gelo**

O terceiro segmento é a animação da música *Aprendiz de Feiticeiro*, de Paul Dukas, e tem como personagem o Mickey como o aprendiz. A história é baseada em um poema de Goethe, de 1797, *Der Zauberlehrling* (O Aprendiz de Feiticeiro). Esta composição foi aclamada como um marco da música descritiva, o compositor ilustra a narração através da música. Todos os movimentos são sugeridos durante os trechos da música: o descanso do mestre, a ação do aprendiz, o andar da vassoura, o sonho do aprendiz, a água inundando o salão, o despertar do aprendiz, a machadada na vassoura e o seu renascimento como várias vassouras e a chegada do mestre.

Estamos em um mundo humano, mas em seu aspecto misterioso, onde coabitam a magia e os sonhos. O segmento ocorre na casa de um feiticeiro e seu aprendiz. O feiticeiro sai e deixa o aprendiz sozinho. O jovem camundongo

pega o chapéu de seu mestre e tenta alguns truques de magia, mas tem apenas uma ideia de como controlá-los. No meio do segmento, Mickey adormece e em seu sonho tem as forças da natureza totalmente sob o seu comando. Em seus gestos de comando, Mickey parodia o maestro Stokowski. Os sonhos prenunciam o próximo segmento, quando a magia se encontra fora de controle. O desenho *Fantasia* foi criado como uma demonstração virtuosa de um novo tipo de experiência entre som e imagem. Apenas este segmento, *Aprendiz de Feiticeiro*, tem uma narrativa convencional. Nenhum dos outros segmentos apresentam personagens que falam um para o outro, ou ainda qualquer som naturalista. Toda a ação é aquela que o espectador vê, a música que ouve, e a relação entre os dois.

Quando Disney, Taylor e Stokowski ainda selecionavam as músicas, Disney perguntou qual peça teatral poderia melhor encenar algo com temas pré-históricos e Taylor indicou *A Sagração da Primavera* (1913) de Igor Stravinsky (1882-1971), que rege o quarto segmento. Quando lançada, a música de Stravinsky já havia causado estranheza, surpreendendo a todos devido à liberdade rítmica e à ausência de melodia, e desencadeando violentas polêmicas. O compositor se inspirou em uma visão sobre um ritual pagão para compor *Sagração da Primavera*.²⁸

Para Disney, havia ali uma visão totalmente diferente, que mostrava uma história da formação do planeta, das primeiras criaturas até a extinção dos dinossauros. Após ouvir a música, começou a vislumbrar um mundo pré-histórico com precisão. Convidou o escritor de ficção científica H.G.Wells para relatar com mais detalhes a criação do mundo e a evolução das espécies até os dinossauros. O segmento faz uma viagem a 100 milhões de anos de vida na Terra. A animação começa com um zoom inicial de fora da galáxia para a superfície da terra, atravessando 100 milhões de quilômetros de espaço. Depois aparece a vida unicelular no início dos mares. E todos os tipos de dinossauros terrestres, uma briga entre um Tiranossauro Rex e um Stegosaurus, cataclismos violentos e tempestades. Isso pode ser a primeira

²⁸ Em sua visão uma garota dança até morrer, enquanto anciãos a observam; sacrificando-a, queriam harmonizar-se com o deus da primavera. A obra é um balé e contém duas partes: I – Adoração da Terra e II – O Sacrifício.

visualização da origem e desenvolvimento evolutivo da vida. É uma representação de um macrocosmo naturalista.



Figuras 32 e 33- Estudos de dinossauros para composição animada da **Sagração da Primavera**

Disney designou para a direção desse segmento Bill Roberts (1899-1974) e Paul Satterfield (1896-1981). Esta era uma interpretação bem diferente da que teve seu compositor (Stravinsky escreveu a *Sagração da Primavera* tendo como inspiração os cultos indígenas americanos), o que levou alguns integrantes da equipe a achar uma injustiça para com a música e a visão de seu criador. Mas Disney usou da licença poética para a livre associação com a música. O desenvolvimento da história foi feito pelos artistas William Martin, Leo Thiele, Robert Sterner, John Fraser McLeish. A direção de arte ficou sob a responsabilidade dos artistas americanos McLaren Stewart (1909-1992), Dick Kelsey (1905-1987) e John Hubley (1914-1977). Os cenários foram criados por Ed Star, Brice Mack e Edward Levitt. Este segmento foi animado por Philip Duncan, John MacManus (1895-1959), Paul Busch, Art Palmer, Don Tobin, Edwin Aardal (1910-1988) e Paul B. Kossoff, sob a supervisão do artista Wolfgang Reitherman (1909-1985) e de Joshua Meador. Neste segmento aparecem os efeitos especiais de câmera que são creditados a Gail Papineau e Leonard Pickley. Tempos depois, este segmento foi editado

com narração e lançado como um filme de ciência educacional para escolas, sob o título "Um mundo nasce."

Com quase 23 minutos de duração, *A Sagração da Primavera* é o segmento mais longo do filme, e é a peça mais ousada da música, com seus ritmos fora de forma e harmonias dissonantes. Diferentemente de Bach, a música é no estilo tardio clássico e romântico, que forneceu grande parte do vocabulário musical de trilhas sonoras de filmes e musicais da Broadway (GABLER, 2009). Este segmento utilizou uma vasta gama de imagens, talvez a maior todos os segmentos do filme.

Depois há um pequeno intervalo, que mostra os músicos da orquestra saindo e um slide com o título da obra. Há ainda um breve solo de jazz liderado por um clarinetista. E é apresentada a trilha sonora, uma linha animada que muda de acordo com o som do instrumento mostrado, ilustrando como o som é processado, de maneira bem humorada. A linha mostra as mudanças em diferentes formas e cores com base nos sons reproduzidos. Quando vários instrumentos tocam, a linha se transforma em uma "assinatura" visual do timbre de cada instrumento.

A música *Cydalise* foi substituída por um segmento da *Sexta Sinfonia* de Ludwig van Beethoven, *Pastorale* (1808), escolhido por Disney e Stokowski. (GABLER, 2009). A música *Recollections of Country Life* (Lembranças da Vida no Campo) foi considerada por alguns autores, como Almeida (2002), como a sinfonia mais diferente de todas, já que exibiu uma espécie de programa, com nome para cada movimento. São cinco partes: I – *Allegro ma non troppo* - Despertar de sentimentos alegres diante da chegada ao campo; II- *Andante molto mosso* - Cena à beira de um regato; III - *Allegro* - Dança campestre; IV – *Allegro* - A tempestade; e V – *Allegretto* - Hino de ação de graças dos pastores, após a tempestade. Esta obra tem como tema central a vida campestre. Disney retrocedeu o tema para tempos mais remotos. Ele e sua equipe aproveitaram os temas da música para compor a ação das personagens.

A direção desse segmento foi feita por Hamilton Luske (1903-1968), Ford Beebe (1888-1978) e Jim Handley. A história foi desenvolvida pelo escritor iugoslavo Otto Englander (1903-1969), pelo ilustrador e escritor americano

Webb Smith (1885-1950), o desenhista canadense Erdman Penner (1905-1956), Joseph Sabo, os escritores americanos Bill Peet (1915-2002) e George Stallings (1981-1963). O desenvolvimento das personagens foi criado pelo artista belga James Bodrero (1900-1980), John P. Miller (1913-2004), e Lorna S. Soderstrom. A direção de arte foi criada pelo artista Hugh Hennesy (1891-1954), o animador e escritor americano Kenneth Anderson (1909-1993), J. Gordon Legg, o artista e escritor americano Herbert Ryman (1910-1989), o artista Yale Gracey (1910-1983) e o artista americano Lance Nolley (1902-1991). Os cenários foram criados pelos artistas Claude Coats, Ray Ruffine, W. Richard Anthony, Arthur Riley (1911-1998), Gerald Nevius (1914-1997) e Ray Lockrem (1911-1951). Foi feita por um número bem maior de animadores, entre eles, Berny Wolf (1911-2006), Jack Campbell (1896-1961), Jack Bradbury (1914-2004), James Moore, Milt Neil, Bill Justice (1914-2001), John Elliotte (1902-1986), Walt Kelly (1913-1973), Don Lusk (1913), Lynn Karp (1909-1992), Murray McClellan, Robert W. Youngquist (1905-1996) e Harry Hamsel. Também foram muitos os supervisores da animação, entre eles, Fred Moore, Ward Kimball, Eric Larson, Art Babbit, Oliver M. Johnston (1912-2008) e Don Towsley (1912-1986).

Nesse segmento, houve divergência de opinião entre Disney e Stokowski, pois o maestro não via a obra pelo prisma de Disney e sim como uma visão bucólica e pastoral. Alegando que Beethoven era adorado, Stokowski dizia que se a animação destoasse de seu sentido original Disney poderia ter problemas com fãs e eruditos da música. Disney refutou este argumento e manteve a cena inicial (GABLER, 2009). Disney imaginou uma animação baseada na mitologia grega, descrevendo os deuses no Olimpo e as criaturas mitológicas nos bosques e montanhas. A música inicia-se em um mundo mítico de centauros, faunos, cupidos e outras figuras da mitologia clássica. Um encontro para homenagear Baco é interrompido por Zeus, quando este cria uma tempestade e lança raios sobre os seres mitológicos. Assim, o segmento retrata um dia na vida de faunos, ninfas, centauros, cavalos alados, e deuses (Baco, Zeus, Netuno e outros), em cenas cotidianas. Vemos cavalos alados com seus filhotes, casais namorando, e muita dança festiva. É um mundo de assuntos domésticos.

Na primeira parte, o despertar de sentimentos alegres diante da chegada ao campo (o campo imaginado por Beethoven) dá lugar à casa dos deuses gregos, transformando o ambiente nos Campos Elíseos até a chegada ao Monte Olimpo. As criaturas mitológicas já estão presentes neste trecho: faunos, bebês unicórnios e cavalos alados. Para a segunda parte, a cena à beira de um regato, o compositor passou a ideia de tranquilidade de um riacho, com seu som da água nas pedras; e depois revela um barulho de tempestade.



Figura 34- Estudos de **centauros e centauretes**

Disney transformou esta referência em um habitat de centauros e centauretes (elas se arrumam auxiliadas por cupidos), que se encontram em momentos românticos. Os estudos para os centauros e as centauretes foram feitos, a princípio, para a composição animada de *Cydalise*, depois aproveitados para a Sinfonia Pastoral. Baseados no desenho de Wilson MacCay, *The Centaurs* (1921), eles foram recomendados pelo artista Tytla, que acreditava que estes possuíam um design superior. Para que as centauretes pudessem ter um semblante mais parecido com o da mitologia, seus torsos foram aumentados. Segundo Culhane (1983), os rostos das centauretes foram inspirados em garotas adolescentes tipicamente estadunidenses. Disney aproximou, assim, os mitos da realidade local. Este episódio tem referências nos artistas simbolistas, que utilizavam a mitologia grega e a nudez em suas obras. A figura e as cores das centauretes foram compostas pelo aquarelista R. C. Comarck. Fred Moore e Oliver Johnston animaram as centauretes.



Figura 35- Estudos dos **cupidos**



Figura 36- VELASQUEZ, Diego. **O espelho de Vênus**, 1649-51. Oléo sobre tela, 122,5 x 177 cm. Galeria Nacional de Londres

Os cupidos foram animados por Milt Neil, e inspirados na obra *Vênus ao Espelho* (fig. 36), do artista espanhol Diego Velasquez (1599-1660). Nela, o artista apresenta um cupido com as feições e o corpo infantis. Na concepção de Neil, o corpo se torna mais arredondado (fig. 35), com a estrutura em formato de pera, que facilita a animação dos personagens, evidenciando um corpo ainda mais infantil que o de Velasquez.

Para a terceira parte, *Dança Campestre*, Disney reservou o *Bacanal*, ritual em que os seres mitológicos preparam o vinho (faunos, cupidos, centauros e centauretes), e Baco aparece com seu unicórnio jumento, *Jacchus*, para a festa, onde todos dançam. A animação de Baco foi supervisionada por Kimball. Para a quarta parte, *A tempestade*, foi planejada uma tempestade propiciada pelo próprio Zeus, com o auxílio de Vulcano. O clima de tensão proposto pela harmonia da música é realçado pela cena que recorda a trovoada e a tempestade. Em terra, os seres mitológicos, inclusive Baco, correm para se esconder dos raios lançados por Zeus, que ataca a todos, em representação de humanidade. Este parece se divertir com toda a tempestade. A animação destas cenas foi feita por Babbit, que alterou a proposta original de Joe Grant e sua equipe. O animador fez um curso com Don Graham de como desenhar figuras humanas, no centro de treinamento dentro do próprio estúdio. As referências da *Art Decó* também se encontram presentes nos desenhos de Zeus (CULHANE, 1983). Na quinta e última parte, *Hino de ação de graças dos*

pastores, após a tempestade, a chuva acaba, a alegria retorna e a atmosfera de tranquilidade e harmonia na natureza é novamente retomada. Disney representou os elementos do universo em alguns deuses gregos; Diana, Iris e Apolo. A música A Pastoral de Beethoven no filme Disney foi profundamente criticada após a exibição inicial, a maioria das críticas se referia a sua duvidosa reformulação. No entanto, segundo Benzoni (2011), esse tipo de licença artística é praticamente o “preço de admissão” para um mundo de Fantasia.

O sexto segmento é a animação da música Dança das Horas (1876), do compositor italiano Amilcare Ponchelli (1834-1886). Este trecho foi extraído da ópera *La Gioconda*²⁹. Tem como referência as ilustrações do artista alemão Heinrich Klein (1863-1945), em que o artista dava um movimento de graça e leveza aos animais pesados (fig. 37). Disney imaginou um balé de animais que representasse as horas do dia. A ideia dele era que o segmento não se tornasse uma comédia pastelão, o que seria facilitado pela impressão de verdade que seria conferida à ação e aos personagens. A equipe de Norman Ferguson animou os elefantes e hipopótamos; acima podemos ver a referência direta da ilustração de Klein no estudo dos movimentos do elefante de Fantasia (fig. 38).



²⁹ É um drama lírico, e conta a história de uma cantora de baladas que quis se matar para fugir da perseguição de um espião. A ópera é dividida em quatro atos, mas ficou mundialmente conhecida pelo trecho “Dança das Horas”.

A *Dança das Horas* é representada por um balé bem incomum, em que hipopótamos, avestruzes, jacarés e elefantes substituem os bailarinos e dão um ar de comicidade ao segmento do filme. Os animais pesados e desajeitados são embalados por uma música suave e elegante, em perfeita harmonia, no entanto mesmo seus movimentos são em demasia delicados. Toda a peça é uma paródia de arte em que os animais não combinam com seus papéis artísticos, mas não são escrachados na sua condição. Dirigido por T. Hee e Norm Ferguson (este último também fez a supervisão da animação), este segmento é dividido em quatro seções. Os avestruzes representam a manhã; os hipopótamos, o começo da tarde; os elefantes, o fim do dia; e os crocodilos, a noite. No final, todos os personagens dançam juntos. Segundo Culhane (1983), quando Disney começou a planejar este segmento, pediu a sua equipe que pensasse em elefantes e hipopótamos, dando-lhes graciosidade.



Figura 39- Três estudos de personagens, a partir da observação da dança

Para o estudo dos movimentos deste segmento foram contratados bailarinos para interpretar a dança. E os animadores puderam desenhar os movimentos com mais precisão. No documentário³⁰ feito sobre os bastidores

³⁰ Fantasia - edição de colecionador (2009).

da produção da animação, são mostradas algumas cenas destes estudos, em um clima de descontração. A direção de arte foi feita por Kendall O'Connor (1908-1998), Harold Doughty e Ernest Nordli (1912-1968). Os cenários criados por Abert Dempster (1911-2001) e Charles Conner. Os animadores que trabalharam nesta parte foram John Lounsbery (1911-1976), Howard Swift (1912-1983), Preston Blair (1918-1994), Hugh Fraser (1904-1994), Harvey Toombs (1909-1968), Norman Tate, Hicks Lokey (1904-1990), Art Elliot, Grant Simmons, Ray Patterson (1911-2001) e Franklin Grundeen. Os responsáveis pela criação dos personagens foram os artistas Martim Provensem (1916-1987), James Bodrero, Duke Russel e Earl Hurd.

A última parte é composta de dois segmentos e tem duas músicas, *Uma Noite no Monte Calvo* (1867), de Modest Mussorgsky (1839-1881), e *Ave Maria* (1825), de Franz Schubert (1797-1828). A primeira música foi inspirada em um conto do escritor russo Nikolai Gógol, *Noite das Bruxas*, que trata de uma reunião de demônios, espíritos malignos, almas penadas e bruxas, que dançam madrugada adentro. Através do uso das cordas e das vozes sobrenaturais ouvidas ao longe, Mussorgsky retrata este poema sinfônico.

Primeiro Disney pensou em pôr um diabo tocando violino, ou um órgão, ou os dois ao mesmo tempo, elevando-se das profundezas de um vulcão, para compor *Uma Noite no Monte Calvo*. Depois, em uma sessão de concerto, elaborou a ideia transformando o diabo em um *Chenoborg* com almas voando ao seu redor. Nestas imagens, o som do vento acompanha estas cenas por meio do som *Fantasound*. *Chernobog* convoca seus seguidores; fantasmas, espíritos e demônios de todos os tipos, que vão aparecendo noite adentro. Uma dança torcida em meio a incêndios no inferno, transformações alucinógenas, relances rápidos de seios nus. Este é o segmento mais febril no filme, em que são exaltados o mal e a perversão. A dança tem espíritos voando, e atravessando um portal para o inferno, estes caem no fogo.



Figura 40- Tytla e o modelo tridimensional do *Chenoborg*

Sob a supervisão do artista Vladimir Tytla (1904-1968), a animação foi feita por John MacManus, William N. Shull, Robert W. Carlson, Lester Novros (1909-2000) e Don Patterson (1909-1998). A direção de arte foi designada aos artistas Kay Nielsen (1886-1957), Terrell Stapp, Charles Payzant (1898-1980) e Thor Putnan (1911-2001). Tytla esculpia os personagens para facilitar os estudos e animações, à medida que os animadores podiam ver o personagem em três dimensões. O modelo acima mostra o *Chenoborg* na montanha em uma posição de evocação dos espíritos malignos.

Os espíritos malignos fazem reverência ao seu senhor e celebram o mal. O fim da festa é marcado pelo soar do sino da igreja do vilarejo. A mistura do sagrado e do profano na música de Mussorgsky é continuada em *Fantasia*, com a sequência de apresentação da *Ave Maria*, que se integra à composição anterior. A música relata a saudação e exaltação do Anjo Gabriel a Maria, sendo uma das músicas religiosas mais conhecidas nos últimos tempos. Para contrapor as sombras e as trevas, Disney pensou em um amanhecer, em que um coro é ouvido cantando *Ave Maria*. Surge uma fila de monges com tochas acesas seguindo em direção a uma catedral, adorando o Deus da Luz. Para

tal, também são exploradas as possibilidades criativas do som, colocando sinos, expulsando os demônios do monte calvo. Esta parte do segmento é um longo olhar através da floresta que termina em um nascer do sol (que lembra as imagens do Bach e Beethoven).

Os efeitos especiais de câmera foram feitos por Gail Papineau e Leonard Pickley. Os efeitos especiais em animação foram feitos por Joshua Meador, Miles E. Picke, John F. Reed e Daniel MacManus (1900-1990). E o coro de Ave Maria teve Charles Henderson como diretor e a atriz e cantora americana Julietta Novis (1909-1994) como solista. A direção deste segmento ficou a cargo de Wilfred Jackson, e o desenvolvimento da história foi feito por Campbell Grant (1909-1992), Arthur Heinemann e Phil Duke. Os cenários foram criados por Merle Cox (1896-1949), Ray Lockrem, Robert Storms e W. Richard Anthony. Disney queria que os animadores mostrassem uma catedral, mas sem fazer isso de forma óbvia. O diretor desta animação, Wilfred Jackson, recebeu instruções detalhadas para compor a cena. Para finalizar, Disney decidiu fazer uma *tracking shot* (sequência em que a câmera é montada sobre uma plataforma com rodas puxadas sobre os trilhos enquanto a filmagem é feita) com movimento de 220 pés de filme dentro da catedral gótica. A cena teve que ser refeita três vezes. Em uma revisão em 2 de agosto de 1940, a cenas da procissão tremiam tanto que Disney ordenou que fosse refeito (Culhane, 1983).

Nessa animação foi utilizada uma multi câmera horizontal. Um equipamento de câmera especial teve que ser construído para filmar a última cena no segmento, um longo *zoom* das profundezas da floresta para um nascer do sol. A sonda mediu um estágio de som que tinha 45 metros de largura. E, segundo Gabler (2009), esse último segmento teve de ser refeito três vezes. Na primeira vez a lente estava na posição; na segunda, a sessão foi interrompida por um terremoto que desalinhou o equipamento. Depois que quase toda a animação já estava pronta, o crítico e compositor musical Deems Taylor gravou suas cenas como mestre de cerimônia, e também a narração do filme.

A realização de *Fantasia* foi um exemplo perfeito do estilo Disney: inovação e um olhar constante de aperfeiçoamento. *Fantasia* foi o ponto alto do experimentalismo dos estúdios Disney, onde os animadores puderam soltar sua criatividade para materializar a visão das músicas. Mas alguns percalços aconteceram na distribuição deste filme, pois a instalação de Fantasound, era demorada e cara. William Garity levou mais de uma semana instalando o novo sistema, que pesava mais de 3,5 toneladas. Mesmo assim, para Disney *Fantasia* representou sua aventura mais emocionante, pois havia encontrado ali uma maneira de usar a música como inspiração de imagens. *Fantasia* exemplifica a combinação de ciência e criatividade, engenharia e imaginação, que Disney apresenta ao cinema de animação.

1.5 Reverberações de Fantasia no Ocidente (EUA e Brasil)

O lançamento do filme ocorreu em 13 de novembro de 1940, no cinema *Broadway* em Nova Iorque. O público vibrou, não apenas com o filme, mas também com a experiência sonora diferenciada. O escritor americano Bosley Crowther publicou no dia seguinte no *New York Times* uma crítica que apontava as qualidades do filme, do ponto de vista estético e inovador.

Correndo o risco de ser totalmente óbvio e um pouco indigesto, talvez, vamos começar por referir que a história do cinema foi feita no Teatro Broadway ontem à noite, com a estreia mundial espetacular do tão esperado de Walt Disney "Fantasia". Vamos moderadamente admitir que Fantasia é simplesmente fantástico, ótimo como qualquer coisa que já aconteceu em uma tela³¹. (CROWTHER, 1940)

³¹ *At the risk of being utterly obvious and just a bit stodgy, perhaps, let us begin by noting that motion-picture history was made at the Broadway Theatre last night with the spectacular world première of Walt Disney's long-awaited "Fantasia." Let us temperately admit that "Fantasia" is simply terrific—as terrific as anything that has ever happened on a screen.*

Os críticos de cinema, assim como Crowther, ficaram encantados com o filme. O repórter cinematográfico americano Edwin Schallert escreveu um artigo intitulado *Fantasia a Obra Prima do Cinema*, no qual evidenciava a originalidade deste filme para o universo do cinema. Referia-se à arte de Walt Disney como magistral, e evidencia que a criação destas animações pictóricas foi sua maior obra. O *New York Film Critics Awards* deu um prêmio especial à Disney pelas inovações técnicas e estéticas em 1940. Em 1942, *Fantasia* recebeu dois Oscars honorários; um para a Disney, William Garity, John Hawkins, e *RCA Manufacturing Company* (pela sua contribuição para o avanço do uso do som no cinema através da produção da *Fantasia*); e outro para Stokowski e seus associados, pela sua realização única na criação de uma nova forma de música visualizada, ampliando assim o alcance do filme como entretenimento e como uma forma de arte.

No entanto os especialistas de música erudita criticaram severamente o filme, alguns afirmavam que era um desserviço ao clássico. O crítico, também do *New York Times*, Olin Downes elogiou o sistema de som, mas criticou duramente o conceito do filme. Ele explicou que as peças musicais não devem ser relacionadas com outra linguagem artística, pois os ouvintes devem ser livres para imaginar o que quiserem e não receberem a imagem já formada. Esse crítico ainda afirmou que não havia nada de positivo em juntar as artes. E que a edição das músicas adaptadas para a animação pode ser considerada como uma monstruosidade aos olhos da música erudita. Para ele, Disney havia retratado falsas interpretações das peças famosas e seria repreendido pelas autoridades musicais. Sobre este prisma, *Fantasia* era mais um crime contra a arte do que uma vanguarda das linguagens.

Stravinsky, tentando se distanciar também do filme e já criticado duramente pelos músicos eruditos, disse que a música havia sido modificada pelo estúdio e por Disney para adequar-se às imagens, e quanto à cena não comentaria tal “imbecilidade” (GABLER,2009). Para Sebastien Dennis:

Se *Fantasia* de (1940) de Walt Disney foi tão criticado, é em grande parte por recusar a mistura (tradicional no desenho de animação) de músicas populares e clássicas, Disney limitou a selecionar a partir de

um repertório mais grandioso, parecendo desta forma excluir uma parte de seu público, ao mesmo tempo que chocava a *intelligentsia* propondo ilustrações das músicas no limite do *kitsch* (e portanto no cúmulo do mal gosto). A invenção do *Fantasound* (o equivalente ao 5.1 atual) e o desejo de fazer obra pedagógica não resultaram, mesmo que o filme venha sendo periodicamente redescoberto desde os anos 1960. (2007, p. 89-90)

Outro problema apontado pelos críticos era que a reprodução não respeitava a disposição tradicional de uma orquestra. Os instrumentos “passeavam” pelos canais de áudio³². No entanto, as críticas mais duras foram as políticas. Harry Raymond afirmou que as inovações técnicas fascinaram os esquerdistas a tal ponto que os cegaram para as mensagens que o filme passava; um filme reacionário, especialmente em tempos de crise internacional. Para ele, o filme mostrava, em seu último segmento, que as forças do mal não eram entendidas como causadoras das guerras, mas um demônio mítico no topo da montanha, e que apenas a força suprema poderia reverter as sombras da humanidade. Raymond também disse que Disney foi capaz de, através da mensagem do filme, ignorar os horrores que estavam acontecendo na Segunda Guerra Mundial. Outra crítica foi feita pela jornalista americana Doroth Thompson (1893-1961), que mencionou que no filme os homens não teriam chance contra a natureza. E assim como Raymond, via uma abdicação da responsabilidade do autor em relação a qualquer crítica em relação ao terror nazista na Europa.

A polêmica em relação à *Fantasia* não poderia ter sido melhor à publicidade do filme. O público esgotou os ingressos rapidamente; às vezes, precisava esperar até um mês para comprar os ingressos. Nas primeiras semanas o filme já tinha arrecadado bastante, mas não o suficiente comparando com o que Disney gastou para fazê-lo (GABLER,2009).

As polêmicas geraram uma boa publicidade e as vendas antecipadas foram muito animadoras para Disney. A estreia em Los Angeles foi em 29 de janeiro de 1941, no *Carthay Circle*, e também gerou grande admiração em

³² Em 1982, este obstáculo foi ultrapassado quando os estúdios Disney decidiram relançar *Fantasia*. O maestro Irwin Kostal regravou toda a trilha. Assim, se em 1940 Disney fez história com o *Fantasound*, *Fantasia* também seria o primeiro filme a ser gravado, editado e dublado em áudio digital.

todos espectadores, segundo Edwin Schallert (GABLER,2009). O rendimento financeiro do filme não foi tão bom como planejou Disney, primeiro pelo fechamento do mercado europeu devido à guerra. Outro fator foi que, para a exibição, Disney queria que fosse utilizado o *Fantasound*, que era caro e de laboriosa instalação. Assim o filme foi exibido em poucos lugares, o que também prejudicou o retorno financeiro do investimento dos estúdios, em um primeiro momento³³. Outro fator que também colaboraria para acentuar ainda mais o prejuízo foi a Segunda Guerra Mundial.



Figura 41- Walt Disney com sua esposa Lillian e o presidente Getúlio Vargas com sua esposa, Darcy

Fantasia foi logo reconhecido como uma das obras de arte mais significativas do cinema de animação. Disney e Stokowski ganharam um prêmio pelo filme, pelo *New York Films Critics Circle Awards*, em 1940. Foi o quinto lugar no Conselho Nacional de Filmes (*Top Ten Films*), no mesmo ano. Também angariou dois Oscars, em 1942; um para Disney, Garity William e John Hawrkins pela contribuição para o avanço do uso do som no cinema; e outro para Stokowski e seus associados pela realização de uma criação

³³ *Fantasia* começou a ter lucro em 1969, quando foi relançado com uma campanha publicitária psicodélica para atingir a classe jovem e universitária.

inovadora, alargando o cinema como entretenimento e como obra de arte. O alcance do filme foi internacional, contando com uma ampla distribuição para cobrir os enormes custos de produção. Apesar da guerra, *Fantasia* foi lançado na América Latina e na Europa antes do fim da guerra, apesar de não chegar ao Japão até 1955.

No Brasil, o filme foi lançado em Agosto de 1941, no Rio de Janeiro. Na ocasião, Disney fazia parte do grupo que defendia a “*Good Neighbor Policy*” (Política da Boa Vizinhança), criada pelo então presidente americano Franklin D. Roosevelt como iniciativa para estreitar relações diplomáticas e econômicas entre os Estados Unidos e os países latino-americanos. A noite de estreia em solo brasileiro foi um acontecimento que reuniu personalidades da política nacional, como o então presidente da república Getúlio Vargas.

A revista *Clima* (número 5), em outubro de 1941, foi dedicada à crítica de *Fantasia*, com trabalhos de Oswald de Andrade, Sergio Milliet, Ruy Coelho, Francisco Luis de Almeida Sales, Antonio Branco Lefèvre, Paulo Emilio de Sales Gomes, Alberto Soares de Almeida, Lourival Gomes Machado e Plinio Sussekind Rocha. Também apresenta a crítica de Monteiro Lobato (em setembro de 1941). Este número apresentou ainda resenhas e ensaios sobre o filme de edições anteriores.

Monteiro Lobato escreveu sua opinião sobre o filme. O escritor era um fã de Disney e reverenciou *Fantasia*, descrevendo sua experiência com o filme. Seguem alguns trechos de sua opinião (respeitando a ortografia original):

FANTASIA deixou-me estarecido. É a expressão. Estarecido. E embaraçado para definir. Tudo tão novo, tudo tão inedito, que o vocabulário crítico usual mostra-se impotente. Disney é um tipo novo de genio e sua arte é uma arte total e absolutamente nova, jamais prevista nem pelas mais delirantes imaginações. Até o aparecimento de Disney, o cinema não passava duma conjugação do teatro com a fotografia. Era uma representação teatral fotografada em todos os seus movimentos, côres e sons. Disney creou a grande coisa nova; a conjugação da fotografia com a imaginação.³⁴

³⁴ LOBATO, Monteiro. *Fantasia*. 1941. Disponível em http://almanaque.folha.uol.com.br/leituras_28jun00.htm

Na publicação da revista *Clima*, de maneira geral, os escritores afirmavam que havia uma importância exagerada sobre o filme. O texto de Mario de Andrade também seria publicado depois em seu livro *O baile das quatro artes* (1943), chamado de “Fantasia de Walt Disney”. No texto da revista *Clima*, Mario de Andrade sugere a intenção de relativizar o valor atribuído ao desenho animado de Disney. Na publicação do livro, afirma que *Fantasia* não é uma obra-prima, e que possui vários defeitos, no entanto provavelmente se tornará uma obra clássica do cinema. Para ele não havia nada de original em fazer desenhos a partir das músicas. Também questionou o papel e a importância de Stokowski para *Fantasia*. Outro fator colocado pelo escritor foram os preços, demasiadamente altos, para se assistir ao filme. No entanto, ele também apontou a liberdade criadora de Disney, afirmando que sua genialidade está em como ele trabalha a música com as imagens. Segundo Andrade (1975, p. 55): “Fantasia não é uma obra prima, nem chega a ser uma obra, no desconchavo irreduzível de suas peças diferentes. Mas tem partes inteiras e valores que a tornam um dos marcos da arte contemporânea”.

Em outro artigo, publicado na mesma revista, “A propósito de Fantasia”, Sergio Milliet faz uma crítica sobre a produção do filme dizendo que este teria sido a “realização máxima” de Disney. Já o texto de Paulo Emilio Salles Gomes mostra uma visão irônica de que Disney tentava fundamentar o desenho animado, comparando-o com os filmes de arte do início do século XX. Ele teve, inclusive, uma postura bastante hostil sobre os intelectuais que haviam se deixado enganar pelo filme. Segundo o crítico:

[...] o ingênuo Disney não quis mais fazer ‘cousas para criança’, recorrendo, por isso, aos “dois maiores compositores mortos, e o maior compositor vivo”, a “toda uma galeria de pintores [...] Fogos de artifício. Efeitos de holofote [...] Repuxos. Purpurina. Mitologia. Até desenho animado”, com o intuito de “atingir as pessoas no que elas têm de mais fácil. (apud CUNHA,P., 2011, p.173)

A colaboração de Lourival Gomes Machado para este número foi o texto “Quatro afirmações para a salvação de Disney”, no qual percebe que as opiniões das massas e da elite intelectual divergiam à medida que passavam-se os dias de exibição, embora afirmasse que a crítica em geral tivesse gostado de *Fantasia*. Outros escritores também desferiram críticas efusivas

ao filme de Disney, como Ruy Coelho, Antonio Branco Lefèvre e Guilherme de Almeida. Vinícius de Moraes manteve uma relação paradoxal com a obra, segundo sua crítica no jornal (A Manhã, 27/08/1941). O título sugere a ousadia e a inovação de Disney e sua equipe: “Na dança das horas, Disney supera tudo o que já fez anteriormente”, diz ele que, no decorrer do texto, também destaca os pontos negativos da obra:

Sempre que falta o movimento, falta tudo ao desenho de Walt Disney (...). Falei, em crônica anterior, que 'Fantasia' herdou os melhores e os piores motivos de Walt Disney. Realmente: às vezes o desenho é tão evidentemente ruim que se torna incompreensível a maravilha que se segue depois. O erro em si não me parece ser do desenho: "o desenho de (...) Disney não tem pretensões artísticas. A arte nele decorre da movimentação: dessa harmonia de valores novos que só o grande animador soube concertar, em sua peregrinação, para o maravilhoso. O que eu acho é que Disney pecou por ambição. Sempre que o ataca o ímpeto de descrever a música, de vê-la, em valores de 'cartoon', ele fracassa. Sempre que a música lhe arranca aquela espontaneidade de movimento, ele é inexcedível. Ninguém o supera nisso. É uma invenção sua, o melhor da sua criação. (27/08/1941)

O que pode ser analisado nestas críticas é a ousadia de Disney, de integrar as artes através da linguagem da animação. E embora não haja uma história no sentido literal, o filme possui todos os elementos de um bom filme, há o bom, o mal, a beleza e a comédia. A ideia original era relançar o filme anualmente, substituindo alguns segmentos por novos. Segundo Walt Disney, *Fantasia* não poderia sair de moda pela simples razão de que representava um voo em uma dimensão além do tempo. Nessa nova dimensão, qualquer que seja ela, nada fica corroído ou se gasta, nada se torna ridículo... e ninguém envelhece (PEGORARO, 2012).

O que chama a atenção é o fato de ser este um trabalho nominalmente estadunidense. Mas, a princípio, não há nenhuma referência especificamente regional no filme, seja na música ou na história. No entanto, está presente durante todo o filme a cultura local vigente e a ideologia na qual Disney acreditava. Ele se inspirou em contos e histórias de origem europeia de autores como A. A. Milne, Hans Christian Andersen, Grimm, Esopo e Perrault, mas é perceptível também a influência da pintura. Não é, em qualquer sentido comum, uma obra nacionalista, mas sem dúvida pode ser considerada uma expressão de identidade nacional estadunidense.

Capítulo II- As formas, as cores e os sons... a plasticidade de uma fantasia sonora

Analisar as estruturas de um desenho animado requer um olhar atencioso à imagem em movimento, que guia o olhar quadro a quadro da composição. No entanto, este filme não deve ser entendido apenas como um desenho animado, mas um filme de ação ao vivo, que mostra primeiramente de onde vem a música, a forma de seus instrumentos, os músicos, até abrir-se em um mundo animado, que é sempre apresentado por Deems Taylor e conduzido pelo maestro Stokowski.

No caso da animação em Fantasia, suas estruturas devem ser analisadas em camadas. Só quando nos comprometemos a um determinado nível de descrição, que podemos alcançar um entendimento mais aprofundado. Uma vez que a descrição está no lugar, podemos tratar de pontos específicos como referência para a organização de novas observações. A partir destas sequências, é possível centralizar o interesse nas próprias formas simbólicas. E procurar analisar as características estruturais internas, seus elementos constitutivos, interligando-os aos sistemas e códigos dos quais fazem parte. Os estúdios Disney criaram 12 princípios para a animação tradicional, que foram registrados por Frank Thomas e Ollie Johnston, no livro *The Illusion of Life (A ilusão da vida)*, de 1995. Segundo os animadores, a partir desses princípios, é seria possível fazer uma animação com qualidade. São eles:

Squash and Stretch (Comprimir e esticar) - dá peso e flexibilidade para os objetos desenhados;

Anticipation (Antecipação) - prepara o personagem para uma ação, para parecer mais realista;

Staging (Encenação) - Seu objetivo é direcionar a atenção do público, e deixar claro o que é de mais importante na cena;

Straight Ahead Action and Pose to Pose (Animação direta e posição-chave) - na animação direta é desenhado um movimento após o outro (até o fim da cena), já na posição-chave é planejado cuidadosamente os extremos para conseguir o *timing* desejado;

Overlapping Action and Follow Through (Continuidade e sobreposição da ação) - a continuidade significa que algumas partes do corpo continuam em movimento depois que o personagem para de movimentar-se, já a sobreposição da ação é tendência das partes dos corpos de moverem-se em velocidades diferentes;

Slow In and Slow Out (Aceleração e desaceleração) - é a inserção de mais desenhos perto do início e no final de uma ação, enfatizando as poses extremas, e menos desenhos no meio, para que a ação pareça mais realista;

Arcs (Movimento em arco) - a ação mais naturalista tem uma trajetória em arco e a animação deve aderir a este princípio, isso pode se aplicar a um movimento dos membros e articulações;

Secondary Actions (Ação Secundária) - adicionar ações secundárias à ação principal pode ajudar a apoiar a ação principal, as ações secundárias é que enfatizam a ação principal;

Timing (Temporização) - refere-se ao número de desenhos ou quadros para uma determinada ação, que traduz a velocidade da ação no filme, é fundamental para o estabelecimento de humor de um personagem, emoção e reação;

Exaggeration (Exagero) - um exagero da realidade para que se consiga uma melhor comunicação visual, geralmente uma caricatura do real;

Solid Drawing (Desenho volumétrico) - leva em conta as formas no espaço tridimensional, dando-lhes volume e peso, levando em consideração as noções básicas das formas tridimensionais, anatomia, peso, equilíbrio, luz e sombra;

Appeal (Apelo) – recurso aplicado a um personagem de desenho que corresponde ao que seria ao carisma em um ator. Seja através do design do

personagem, ou pela personalidade que lhe é atribuída através da expressividade.

Estes princípios também são parte fundamental da análise das imagens, de sua composição, assim como as composições musicais, que são sua essência. Fazem parte da composição técnica em todo o filme. Como será apontado a seguir, esses princípios possibilitam a identidade estética o filme.

Fantasia começa a partir de cenas ao vivo. As cortinas se abrem em um ambiente de concerto com o azul noturno. Quando foi exibido pela primeira vez, o filme não tinha nem título inicial, nem créditos finais. A informação normalmente transmitida através das imagens foi colocada em um programa impresso, e entregue uma cópia a cada membro da plateia (CULHANE,1983). Quando as cortinas se abriram para revelar a tela, a imagem inicial era a de um palco vazio definido com cadeiras, estantes de música e um pódio. A dramatização da cena é complementada com luzes e sombras. A ambientação do teatro criava no espectador uma experiência diferente, proporcionada pelo sistema de som, que expandia a audição devido à distribuição em várias caixas de som espalhadas no ambiente. Está foi uma experiência completamente nova, naquela noite de 1940.

Sombras de músicos e seus instrumentos musicais se aproximam, até que do fundo da tela entram os músicos e tomam seus lugares ao palco. Os músicos sobem ao palco e pode-se ver sua silhueta e suas sombras projetadas contra a parede atrás do palco. O efeito é semelhante ao que se poderia ver em uma sala de concertos, no entanto, Disney e sua equipe não projetaram uma imagem do que se poderia ver em uma performance real de um concerto, como se pode ver em um show transmitido pela televisão. Desde o início do filme há uma relação fluídica entre as cenas de ação ao vivo e a animação tendo como objeto de transição entre elas a iluminação.



Sequência 1 - Entrada dos músicos em cena e apresentação de Taylor

A entrada dos músicos se dá sob uma iluminação azul, projetando sombras às vezes duplicadas, para ampliar ainda mais as imagens. Conforme vão tomando seus assentos, afinam e aquecem seus instrumentos para um filme concerto, entre violinos, harpas, violoncelos, flautas, e trompetes. Taylor entra no palco e fica entre as harpas. Apresenta: o narrador, o Leopold Stokowski, Walt Disney e *Fantasia*, o primeiro filme que anima as músicas. Pode ser considerado como uma das influências diretas nas criações dos vídeos clipes. Também fala sobre o processo de criação, onde músicos e artistas se uniram para produzir uma nova forma de entretenimento, na qual a música inspirou a imaginação destes artistas na criação das imagens, e não ao contrário. Mostra ainda a relação entre arte e música e divide o filme em três partes distintas: a primeira é a que conta uma história, a segunda onde as imagens existem a partir da música, e a última é a materialização plástica da música. E é desta última que faz parte o primeiro segmento apresentado no filme: *Tocata e Fuga em Ré Menor*. Antes de cada segmento, Taylor dá uma breve introdução sobre a música e sobre a animação.

2.1 As silhuetas da Tocata e o Abstracionismo da Fuga

Se “o cinema ampliou não apenas o nosso conhecimento, como também nossa experiência de vida, ao capacitarmos a ver movimentos que de outra forma seriam demasiado rápido ou lento para nossa percepção” (ARHEIM, 2009, p.377), *Fantasia* mudou a percepção de ver a animação abstrata como a plasticidade da música. Fez nascer, assim, a imagem sonora. São formas que nos conduzem à audição da música, de maneira singular, através das imagens que aparecem na tela.

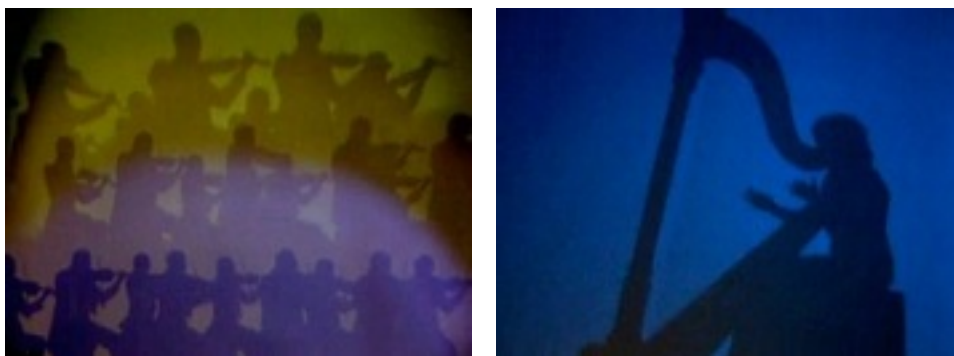
Tocata e Fuga em Ré Menor, de Bach, delinea o primeiro segmento do programa, apresentado como uma peça de música absoluta, que se expressa por si mesma. Ainda segundo Taylor:

Até mesmo o título não tem nenhum significado além de uma descrição da forma da música, o que você verá na tela é um retrato das várias imagens abstratas que podem passar por sua mente se você estivesse em um corredor em uma sala de concerto escutando esta música. (TAYLOR, 1940)

Em seguida, a música começa a sugerir outras formas à imaginação. Muitas das imagens nesta sequência são quase abstratas, pois Disney estava preocupado se o público entenderia sua intenção (BENZON, 2011). Então, ele criou uma história que os prepara para o imaginário e dá-lhes uma maneira de interpretá-la, são apenas formas e mais formas que vêm à mente, quando nossa mente divaga enquanto ouve a música, e estas formas sugerem novas formas de olhar.

A peça de Bach é dividida em duas partes, a Tocata na abertura, seguida pela Fuga, que é, em sua maior parte, tocada em um ritmo fixo. A Tocata é uma música em um estilo livre, enquanto uma fuga entrelaça vários temas musicais em um padrão mais rigoroso. Começa com a repetição, a cada três batidas eleva um tom mais grave. Depois acontece uma sucessão de passagens separadas por cadências. Cada uma destas passagens possui características próprias, repetindo-se em alguns trechos, mas em diferentes

alturas, produzindo uma sensação de movimento entre as cadências, possibilitado pelo uso de semicolcheias e da repetição. Nesta parte, apenas o maestro e a silhueta dos músicos aparecem em cores diferentes, que vão mudando a partir da cadência da música. A Tocata volta ao final do segmento, transformando a animação em um show de luzes, em um fundo vermelho, que se transforma em um céu e novamente aparece Stokowski regendo a orquestra.



Sequência 2 - **Sombras dos músicos em cena**

É durante a Tocata que se vê Stokowski e os músicos, principalmente suas sombras e silhuetas em várias cores (seq. 2). A silhueta é algo muito utilizado na linguagem da animação, Walt Stanchfield (2011, p.93) deixa claro a importância dela para a animação: “a essência de cada pose reside nas formas gerais conectadas a formas específicas, nas formas positivas *versus* negativas”.

Stokowski entra em cena regendo a orquestra, movimentando os braços de um lado para o outro, primeiro em um fundo todo azul que vai abrindo do centro da tela em um foco rosa. Escurece novamente a tela e começa surgir a sombra dos músicos. Ocasionalmente, há iluminação frontal o suficiente para que os músicos apareçam como figuras tridimensionais, mas esses momentos são poucos e fugazes. Apenas as sombras, frequentemente em combinações não disponíveis em uma sala de concertos, pois mesmo a iluminação não é a de uma sala de concertos. As imagens são captadas como um simulacro de

uma performance orquestral, mas sem a nitidez das formas. As alterações na aparência, seja na cor, número de sombras, a partir da entrada dos músicos em cena, e assim por diante, promovem transições reconhecivelmente sincronizadas para compassos específicos na música. Assim, podemos fazer uma leitura da estrutura bruta da música a partir da estrutura bruta do imaginário visual. O efeito é uma experiência única da complexidade entre imagem e som. Ao invés de ver imagens concretas dos músicos tocando a música intangível e etérea, percebemos estas imagens como um fluxo coordenado de uma forma visual-sonora.



Sequência 3 - **Final da Tocata, transição do filme para animação**

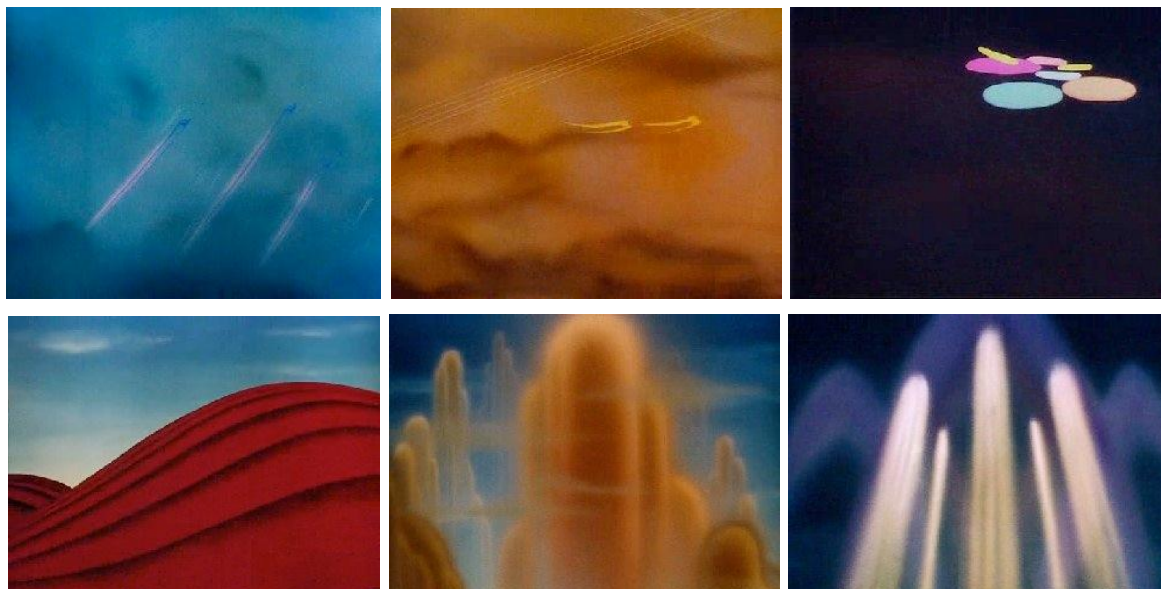
As sombras projetadas são duplicadas, triplicadas para que a apreensão do som e da imagem amplifiquem as estruturas perceptivas e sensoriais dos espectadores. O maestro retoma a cena, a princípio de fundo azul, depois mudando em várias cores, até ficar um vermelho intenso. Seus braços começam a descer e a música se inicia, a imagem vai se dissolvendo na animação. Stokowski é, portanto, parte do quadro chave, conecta a si mesmo e o espectador, com esses mundos de fantasia, evocadas através da música que se abre na animação. Assim, ele vai sumindo dentro de uma névoa animada, e

começa a tocar a Fuga enquanto na tela surgem as imagens sonoras em forma de abstração.

A cena muda drasticamente quando entra na parte da Fuga. A fuga é uma composição polifônica, baseada no contraponto entre quatro vozes com importâncias iguais. Apresenta um tema (sujeito), de caráter diferenciado para dar maior riqueza a obra. Caracterizada pelo começo com uma exposição de diferentes vozes, a sessão central livre, e ao final com uma sucessão de acordes. No momento da transição, vemos uma silhueta de Stokowski dissolvendo-se em uma nuvem de laranja-rosado, que então se torna azul, com pequenos brilhos amarelos que aparecem em sincronia com a melodia. A maioria das imagens nesta seção (mas não em toda ela) não é completamente abstrata. Arcos de violino violetas movem-se entre as nuvens azuis, cordas de instrumentos sobrepõem-se a arcos em um céu alaranjado. Taylor nos pede para pensar nessas imagens como "apenas massas de cor, ou podem ser formas de nuvens ou grandes paisagens ou sombras vagas ou objetos geométricos que flutuam no espaço". Este é um mundo subjetivo e indiferenciado, onde formas sonoras saltam da tela, no ritmo da música, em cores e formas que nos induzem à fantasia.

Essas imagens não requerem um espaço tridimensional coerente, pois as direções são mudadas aleatoriamente. O imaginário muda: nuvens para arcos de violino, para ondas em discos, para as montanhas, e assim por diante, mas não há nenhuma lógica aparente para essas transições, e sim uma metamorfose, como a utilizada por Émile Cohn. O imaginário se desenrola em um espaço sem estrutura ou limites e, muitas vezes, sem qualquer sentido de uma base sólida ou linha narrativa. Das formas nascem formas, o *timing* da mudança das formas se dá ao ritmo da música e os objetos parecem existir em algum espaço coerente de tal forma que podemos ver a forma das imagens como a plasticidade da música. Como *timing* podemos compreender a parte da animação que dá sentido ao movimento (HALAS e WHITAKER, 2011). Assim, as mudanças na aparência são sincronizadas com a música de modo a serem uma forma complexa de expressão. As formas transitam entre os planos e profundidades, enriquecendo as possibilidades de percepção do espectador. A equipe de Disney provavelmente também pensou na luz ao compor este

segmento, intercalando cores quentes, frias e o preto, para não cansar a visão, (já pensado para o filme Branca de Neve). Os brilhos, laços, ondas, discos e assim por diante, se movem no tempo da música.



Sequência 4 - Cenas da **Fuga**

Transições entre um tipo de imagem e outra são sincronizadas com a transição de uma frase musical para outra. Na medida em que não faz sentido falar de causalidade neste mundo fantástico, é a música que impulsiona o movimento na imagem e faz com que um tipo de imagem saia para dar lugar a outra. Podemos ver nas imagens acima (seq. 4) alguns quadros chaves destas transições, que mostram o diálogo entre som e imagem. As propriedades dinâmicas da animação conduzem os olhos do espectador a perceber as frases musicais através das formas. Esta mesma dinâmica é considerada por Arheim (2009) como uma parte integrante do que um observador vê, não como uma propriedade no mundo físico, mas que pode mostrar que os padrões de estilo projetados em nossa retina determinam a qualidade dinâmica inerente ao que percebemos.

Por isso que Disney coloca este segmento no início do filme, estabelecendo de forma inequívoca que estamos entrando em um mundo onde o som é a força causal dirigindo tudo. Daí em diante, durante todo filme,

estamos em um mundo sonoro especial, a potência sonora se assemelha à luz, que é mostrada em muitas partes do filme.

2.2 O baile encantado das fadas e flores em Suite Quebra-Nozes

Disney escolheu *Suite Quebra-Nozes*, de Tchaikovsky, para segundo segmento de Fantasia. Esta música, ao contrário da apresentada no primeiro segmento, já tinha um programa, uma história sobre a véspera de Natal, onde há grandes bonecos dançantes, e um quebra-nozes em forma de soldado. Mas, como considera Taylor em sua introdução, Disney não utiliza essa história. Trabalha com a ideia de seres elementais que auxiliam no processo de transformação de natureza, com flores que bailam sobre as águas, peixes sensuais, cardos, orquídeas, criando novas possibilidades de imaginar a música.

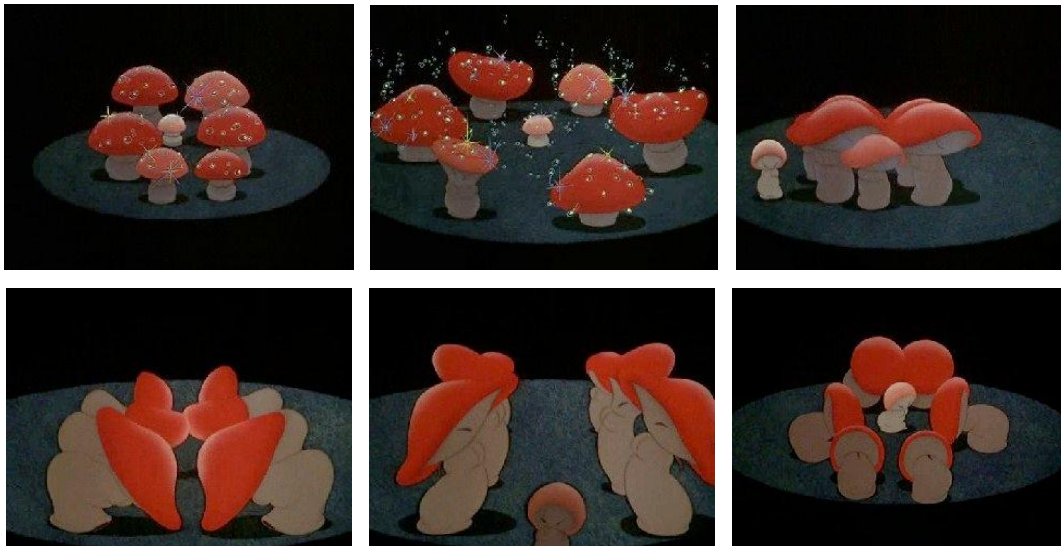
A primeira parte é definida como *The Dance of the Sugar Plum Fairy* (Dança das Fadas Açucaradas), que retrata fadas tocando fios e folhas, fazendo com que as gotas de orvalho apareçam destas. É um ambiente noturno iluminado pelo corpo das fadas, e depois pelo toque de sua varinha. O campo de visão da câmera é como um *zoom* dentro de um universo em miniatura. Esse é um mundo de objetos bem definidos, mas eles são relativamente pequenos.



Sequência 5 - Cenas da **Dança das Fadas**

As fadas têm diversas cores, como podemos ver na sequência acima (seq. 5). Elas e suas varinhas detêm o poder de transformar a natureza, são parte integrante desta. Elas harmonizam o ambiente, como um apelo central das personagens. Enquanto o espaço é bem definido em três dimensões, não há nenhuma referência geral de onde as coisas estão em relação umas às outras, ou em relação ao solo, que pode ser visto apenas no início do segmento.

A câmera move-se em torno deste espaço, seguindo as fadas tocando a natureza com o orvalho, os padrões coloridos tecem no ar, mas o movimento não é dirigido a partir de algum lugar para outro. É apenas o movimento livre. O movimento é sincronizado com a música, isso fica mais evidente nas cenas em que uma fada bate sua varinha em uma flor, uma folha, uma teia de aranha, e gotas de orvalho aparecem. As fadas voltam na sexta parte deste segmento, mas elas estão ausentes no segundo, terceiro, quarto e quinto episódios.

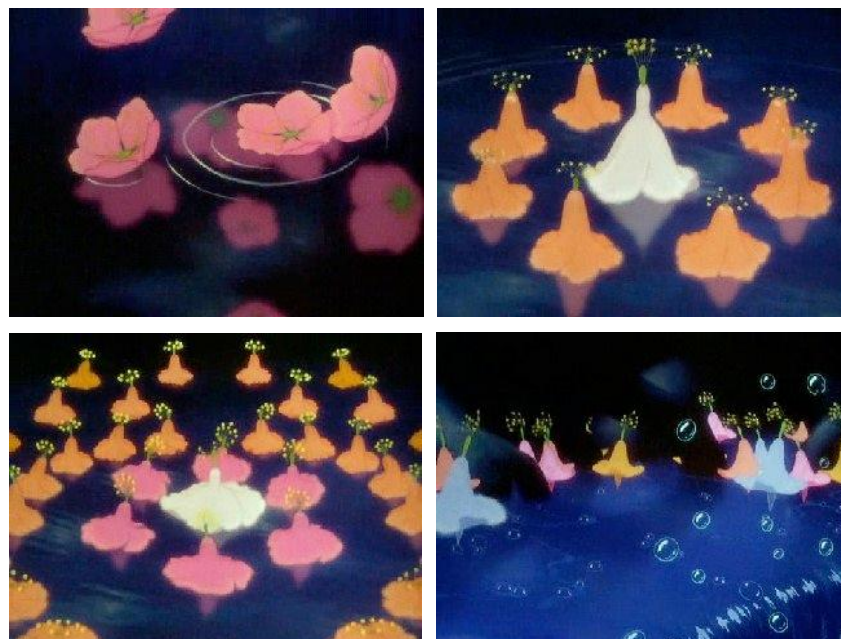


Sequência 6 - Cenas da **Dança Chinesa**

A segunda parte é definida como a *Chinese Dance* (Dança Chinesa) e mostra cogumelos dançando contra um fundo preto, apenas um foco central ilumina os cogumelos, que se assemelham aos chineses, devido aos dois traços abaixo do chapéu. A câmera sempre mantém certa distância dos cogumelos para manter a composição coletiva. Não há referência de onde eles estão, além do fato de estarem no chão. Não é possível saber onde estão em relação ao espaço habitado, como pode ser visto na cena das fadas do orvalho. A transição de um espaço para outro não acontece, porque não se deslocam de um lugar para outro, ao contrário, há simplesmente uma transformação a partir de uma imagem para outra, como um corte direto.

Na sequência acima (seq. 6) podemos observar um dos fundamentos da animação para compor o espaço e a profundidade, o “comprimir e esticar”. Este princípio é um dos mais utilizados na animação até os dias atuais, a sua presença ou ausência pode determinar a vida de um personagem. Na animação deste segmento foi usado de maneira sutil para compor a dança chinesa, segundo Stanchfield (2011, p.13), “nos traços da Disney, a sutileza foi desenvolvida até um alto grau”. Através deste princípio os cogumelos adquirem expressões corporais, e seus movimentos marcam o *timing*, sincronizados com a música. Na maioria das cenas o cogumelo central é o foco, nota-se que eles

têm uma distinção de idade, devido ao cogumelo menor, mas não há referência quanto ao gênero.



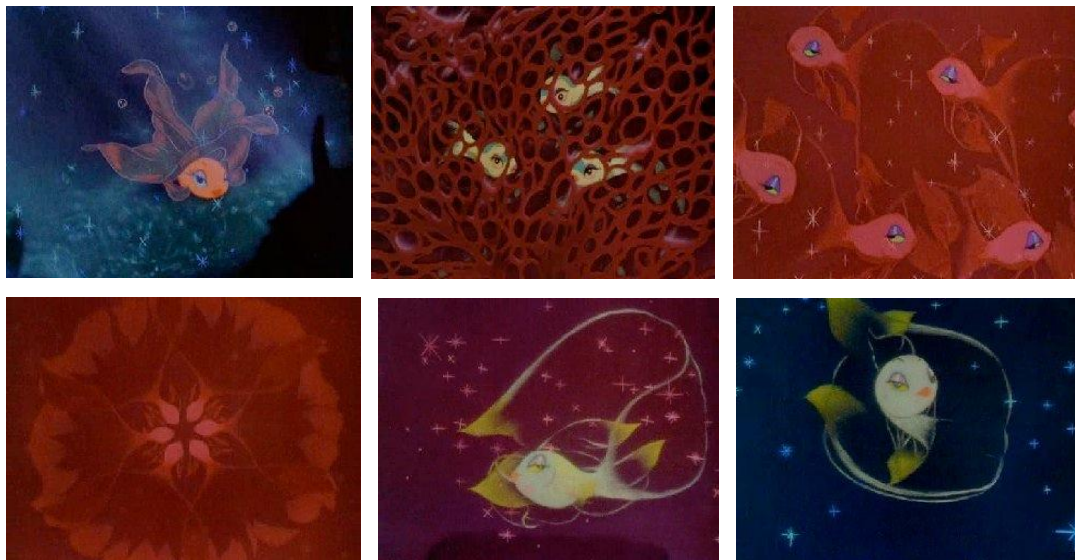
Sequência

7 - Cenas

da Dança das Flautas

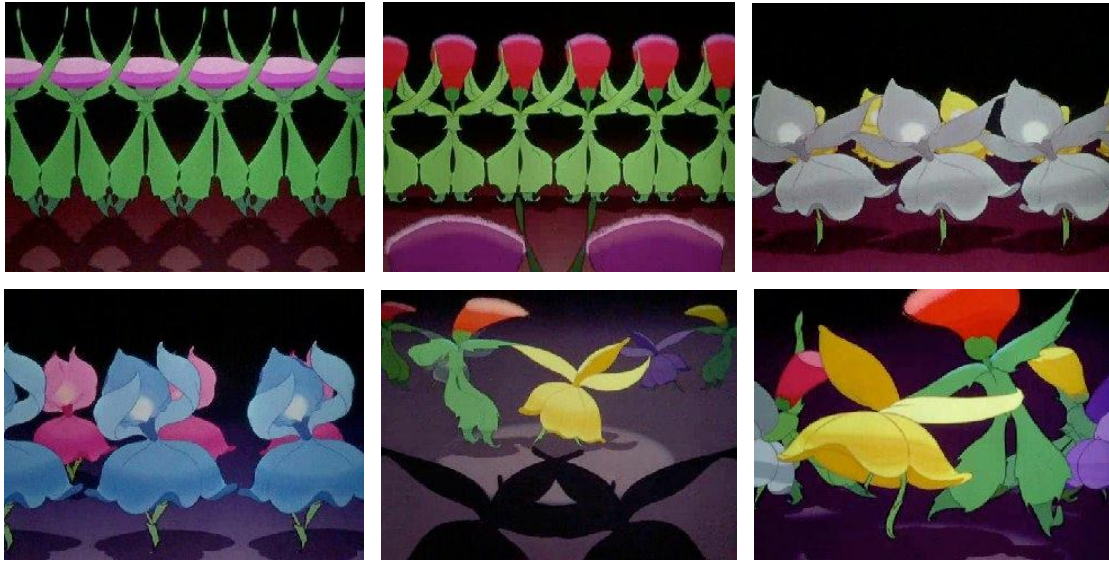
A transição para o episódio da *Dance of the Reed Flutes* (Dança das Flautas) é feita através da iluminação sobre os cogumelos, que vai sumindo até escurecer por completo, suavemente gotas caem sobre o fundo e refletem na imagem da água. Neste episódio, vemos flores dançando na superfície de um córrego, elas transformam suas pétalas em um saiote e tomam formato de um ser feminino. Alguns princípios, como o Apelo, a Aceleração e Desaceleração, são perceptíveis nesta sequência, para otimizar o *timing* da cena. As danças, Chinesa, das Flautas e dos Cardos, retratam vegetais como sendo capazes de um movimento autônomo no espaço, isto é, ser capaz de mover-se como os animais. Não há fadas estimulando-as ao movimento, seu movimento é próprio. Primeiro as flores caem, depois vão tomando corpo e bailando pelo espaço, rosas, amarelas, azuis e uma flor branca ao centro figurando a primeira bailarina (seq. 7). Sempre cadenciadas pela música. A câmera vai se movendo levando as flores pela água, que enquanto são levadas bailam sobre a água.

Esta parte termina com as flores caindo sobre a borda de uma pequena cachoeira, e a “primeira bailarina” é a última que cai, encerrando esta parte.



Sequência 8 - Cenas da **Dança Árabe**

A dança dos peixes acontece individualmente e em grupos. Há ainda um momento onde os peixes formam um padrão hexagonal, como dançarinos em uma coreografia. O comportamento mais interessante desses peixes, no entanto, é que eles olham diretamente para o público (seq. 8), algo que raramente era feito com personagens de filmes. Com este efeito, os peixes atraem a atenção, e parecem tentar seduzir quem os olha, e aqui reside o Apelo desses peixes. Seus movimentos se assemelham à dança do véu, pois há uma sensualidade incutida na música que é perceptível na gestualidade desse personagem. A “peixinha” utiliza a cauda como um véu em um movimento sempre harmônico com a música (aqui pode ser analisado também a utilização do princípio de Arcos), e seu olhar está sempre a fitar o espectador. No final da dança um dos peixes solta bolhas e uma delas torna-se cada vez maior, em seguida, um corte dá lugar a um pequeno grupo de cardos.



Sequência 9 - Cenas da **Dança Russa**

Estes cardos tornam-se animados e começam a dançar a *Russian Dance* (Dança Russa), na qual eles estão unidos em pares com as orquídeas. A câmera se move para a dança. Essa cena se dissolve em uma imagem de um mundo que pôde ser visto na primeira parte da suíte. Os cardos se assemelham a cossacos e sua dança bem marcada remete às danças russas. As orquídeas parecem bailarinas e mesmo o formato de suas pétalas inferiores parecem com saiotos, em cores brancas, amarelas, rosas e azuis. Dançam suavemente acompanhadas de seus pares.

Toda dança acompanha o ritmo da música, as flores se entrelaçam em frases bem marcadas da música. Elas são seres antropomorfos, que dão vida a uma cena fantástica. É uma cena coletiva, dançada também entre pares. A experiência visual é dinâmica, uma vez que não há elementos parados neste episódio (seq.9). O contraste das cores fortes com o fundo negro torna a cena ainda mais viva e fluídica. Os cardos são definidos como de sexo masculino (eles fazem os joelhos se dobrarem, como os passos característicos da dança *Trepak*), enquanto as orquídeas são definidas como gênero feminino. Novamente as pétalas dão forma a esta figura feminina. Nesta sequência, estão presentes diversos dos princípios de animação propostos por Disney e sua equipe, entre eles: Arcos, Apelo, Antecipação, Encenação e *Timing*.



Sequência 10 - Cenas da **Valsa das Flores**

A última parte mostra a transição das estações, e mais uma vez as fadas estão presentes, agora para compor a *Valsa das Flores*. O segmento representa a transição do verão para o outono, e, em seguida, do outono para o inverno. Primeiro vê-se as fadas transformando as cores das folhagens, de verde para amarelo, até que as folhas se soltam dos galhos. Então as folhas flutuam pelo ar, como em um balé e depois caem ao chão. Nessa transição, vemos o que parecem ser as sementes de dente de leão, o vento leva suas pequenas partes, nas quais as fadas se apoiam para voar. Elas aterrizam em uma planta que se abre, deixando suas sementes voando pelo ar. As sementes também flutuam como em um balé até aterrissarem na Terra. A cena mostra o ciclo de reprodução, a próxima geração está sendo colocada no lugar. E então fadas do gelo deslizam entre as plantas, transformando em gelo tudo o que tocam. Inclusive a superfície da lagoa, depois fazendo uma apresentação de balé no gelo. Quando a sequência chega ao fim a tela é preenchida com flocos de neve girando, que acabam por cair, girando com as fadas. As cores desse episódio representam, consecutivamente, a transição do outono para o inverno. Nesta parte, assim como na primeira, as fadas são agentes transformadores da natureza. É através de sua ação que se dá o ciclo da natureza. A dança das fadas representa essa passagem (seq. 10).

Segundo Benzon (2011) há uma estrutura interna neste segmento: fadas, dança, água, água, dança e fadas. O primeiro e último episódios ocorrem no chão ou acima do ar, as fadas são espíritos da natureza e comandam o mundo natural. E são ambos segmentos de dança, tanto ocorrem na superfície do solo, e contra um fundo preto. Ou seja, essas danças são descontextualizadas e não têm nenhuma fada comandando o mundo natural. Ao contrário, as plantas parecem estar dançando para agradar a si mesmas. Os dois segmentos médios são definidos na água; o terceiro na superfície; enquanto o quarto é abaixo dela. Novamente, não há fadas. Mas a dança está presente, desta vez contextualizada: o balé das flores na superfície da água (*Dança das Flautas*), e a dança dos véus (o movimento das caudas) pelos peixes (*Dança Árabe*).

A primeira análise estabelece uma estrutura circular no segmento. Agora podemos ver uma progressão dos elementos através de toda a série: Fadas (ar), Dança (terra), Água (superfície da água), Água (abaixo da superfície), Dança (terra), Fadas (ar). O primeiro e o último episódio são assexuados, o segundo e o quinto são assexuados e o terceiro e quarto mostram um flerte de exibição sexual. Para representar esses elementos foram utilizados alguns dos princípios de animação, dentre eles: o *Timing* para determinar os movimentos mais expressivos para compor este balé da natureza e *Arcs* para aproximar os movimentos dessas personagens ao movimento dos seres vivos.

2.3 O Aprendiz de feiticeiro

Com este segmento, *Fantasia* entra no mundo humano, mas um mundo maravilhoso cheio de magia e fantasia. A história de um feiticeiro e seu aprendiz, interpretado por Mickey. Nem o feiticeiro, nem Mickey parecem encontrar alguma coisa estranha nessa relação entre um ser humano e um rato. O que quer dizer que, em certo sentido, de acordo com os desenhos

animados, mas também como as fábulas, Mickey funciona como um ser humano neste segmento, um ser antropomorfo. Mas os humanos, neste caso, representam o interesse central na magia e nos sonhos.



Sequência 11 - Feiticeiro e o Aprendiz

Também é um mundo com mais definição espacial do que a do segmento *Suite Quebra-Nozes*. Vemos dois espaços distintos, a caverna subterrânea escura, onde o feiticeiro e Mickey trabalham sua magia, e um mundo exterior brilhante, onde existe água saindo de uma fonte, posta em uma pequena bacia. Esses dois mundos estão ligados por um corredor (com escadas). Embora estes espaços não sejam tão claramente indicados, eles existem estão ligados por uma passagem. Esta topologia distingue este mundo de *Suite Quebra-Nozes*, onde não há uma sensação de movimento do espaço, de passagem de um lugar para outro. Essas transições são realizadas por uma edição, não pelo movimento no espaço.

Quando esse episódio começa, vemos o feiticeiro conjurar uma forma de borboleta de fumaça saindo de um crânio humano. A cena mostra o poder do feiticeiro e suas habilidades mágicas. Ele conjura seus feitiços através das mãos, são elas que detêm o poder mágico de mudar a natureza das coisas. A fumaça que sobe primeiro transforma-se em um morcego, e depois em uma borboleta colorida. Mostra um bocejo do feiticeiro que se retira para descansar, deixando o chapéu para trás. O aprendiz decide praticar suas habilidades e, assim, obter alguma ajuda para suas tarefas. Ele põe o chapéu, lança um

feitiço, e traz uma vassoura à vida. Em seguida, ele mostra à vassoura como trazer água da bacia ao ar livre para uma cisterna coberta. Quando ele marcha, seus passos estão sincronizados com o ritmo da música. Uma vez que a vassoura domina sua tarefa, Mickey adormece na cadeira do assistente.



Sequência 12 - Feiticeiro e o Aprendiz

Na sequência acima (seq. 12) podemos analisar as formas dos personagens do segmento: notamos o arredondamento formal de Mickey, possibilitando maior flexibilidade na expressão de seus movimentos. Também suas feições adquirem traços mais humanos, um tom de pele, e um olhar quase infantil. Neste segmento é possível ver alguns princípios da animação, já mencionados em segmentos anteriores, como o *Timing*, e o Comprimir e Esticar. Mas também é possível analisar outros princípios, o da Antecipação e do Exagero, os movimentos do aprendiz e da vassoura se utilizam destes recursos para compor o Apelo dos personagens. Os movimentos dos personagens são todos compostos em Arcos, para que estes pareçam mais realistas.

Durante o sono, ele sonha que flutua até o topo de um pico a partir do qual ele comanda as forças da natureza, como um maestro comanda uma

orquestra. Vale lembrar que cada segmento de *Fantasia* começa com Stokowski no pódio, pronto para conduzir a orquestra, o que fez sem um bastão, o que também remete ao poder das mãos. A imagem de Mickey como maestro certamente ressoa com isso. Os sonhos do aprendiz mostram o sonho de poder que ele tinha, onde poderia dominar todo o universo. A cena de ascensão do aprendiz se passa no pico de uma rocha e ele comanda um balé de estrelas sobre um fundo azul. Esta dança estrelada e os movimentos de Mickey são ritmados ao som de Dukas, há uma complexidade entre música e movimento que não pode ser analisada separadamente. A única cor quente presente nesta parte é do casaco do aprendiz, que centralizada destaca os movimentos do personagem na cena, tudo é grandioso na sua expressividade neste momento.



Sequência 13- **O sonho do Aprendiz**

Enquanto Mickey é feliz em seus sonhos de poder e domínio sobre o universo, a vassoura que foi ocupada do enchimento da cisterna começa a perder o controle. De tanto a vassoura levar a água a cisterna transborda. O aprendiz desperta e, em pânico, tenta assassinar a vassoura cortando-a com um machado que ele acha na passagem da área interna. A cena da agressão é representada por sombras azuis dos personagens, à medida que Mickey vai cortando a vassoura o fundo vai ficando mais vermelho. Mas cada lasca regenera-se em uma vassoura completa, resultando somente em tornar o problema muito pior, dezenas de vassouras aparecem e desenfreadamente jogam água. Finalmente, o feiticeiro acorda e, vendo o que aconteceu, abre um caminho entre as águas, e conjura um feitiço para dispersá-las. O foco central

desta cena está no poder das mãos do feiticeiro, e como estas conjuram seu feitiço. Após esvaziar o local, as vassouras somem, sobrando somente uma. Mickey, como quem sabe que fez uma grande travessura, olha cabisbaixo para seu mestre e tenta sair de “fininho”, mas o feiticeiro dá-lhe uma vassourada e o aprendiz sai correndo.



Sequência 14 - O despertar do aprendiz e do feiticeiro

Quando o episódio acaba, Mickey sai do quadro e sobe ao pódio para felicitar Stokowski. Seu parabéns falado (dublado pelo próprio Disney) é o único discurso de um personagem em qualquer um dos episódios do filme. As primeiras e últimas cenas são dominadas por atos do feiticeiro, enquanto as demais cenas são focadas em seu aprendiz. A cena do meio também mostra o aprendiz, mas ele está sonhando.

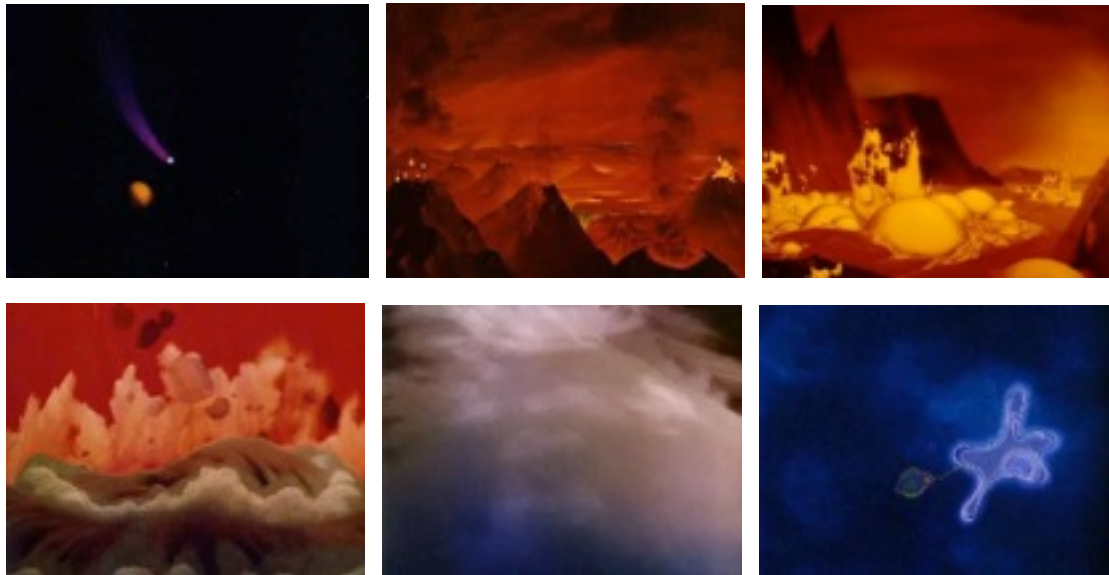
2.4 A Sagração da Primavera, uma ode à ciência

Na *Sagração da Primavera* pode ser observada que a teoria da evolução de Darwin está presente, mesmo que isso não tenha sido mencionado pelo narrador. Aqui está o que considera Taylor em sua introdução de apresentação nesse segmento:

Quando Igor Stravinsky escreveu seu balé *A Sagração da Primavera*, o seu propósito era, em suas próprias palavras, "para expressar a vida primitiva". Então Walt Disney e seus colegas artistas tomaram a palavra dele. Em vez de apresentar o balé em sua forma original, como uma simples série de danças tribais, visualizaram como a história do crescimento da vida na Terra. É uma reprodução friamente precisa do que a ciência acha que passou durante os primeiros bilhões de anos de existência deste planeta. Então, agora, imagine-se no espaço, bilhões e bilhões de anos atrás, olhando para este solitário, planeta pouco atormentado, girando através de um mar vazio de nada.

Ele prossegue para acrescentar que "a ciência, não é arte, escreveu o cenário da imagem [...]" Finalmente, depois de cerca de um bilhão de anos, certos tipos de peixe, mais ambiciosos do que o resto, arrastaram-se à terra e se tornaram-se os primeiros anfíbios. A partir daí, vemos a era dos dinossauros, até sua morte em uma grande onda de calor. Disney havia originalmente destinado a apresentar a evolução desde o início até o alvorecer da humanidade, mas a pressão dos fundamentalistas cristãos levou a abandonar essa ideia (CULHANE, 1983).

A ideia que está nas formas e na trilha sonora é a de que uma espécie evolui para outra. Para Disney, o ponto central é não apenas aquilo que vemos, mas também aquilo que ouvimos. A relação entre as duas percepções é fundamental para a compreensão estética. Assim, antes de nos lançarmos sobre a análise da obra, devemos pensar sobre a relação entre imagem e som. O som é o centro chave do processo criativo, assim tudo foi pensado para ele. No caso da *Sagração da Primavera*, também há uma seleção crítica existente a partir da música.



Sequência 15 - **O surgimento da vida**

Nas imagens acima (seq.15) os fatores determinantes do início da vida estão presentes. O segmento começa com uma visão da Via Láctea, na escuridão do universo. Depois mostra a distância dos planetas, acontece um *zoom-in* para a terra, que é quente e vulcânica. Vê-se, então, erupções vulcânicas, o dourado das bolhas de lavas que explodem formando um rio ígneo. A câmera segue o curso do rio, que vai esfriando e evaporando dinamicamente, até transformar-se em uma massa branca e azul que suavemente vai formando o mar. Neste ambiente, aparece a primeira vida unicelular, seguida por uma sequência onde vemos duas células se misturando, depois se dividindo em quatro células, as quatro em oito, oito em dezesseis e assim por diante. Então vemos criaturas multi celulares e, depois, alguns peixes pequenos. Um destes peixes cresce e muda de forma, pelo menos três vezes, no decurso de aproximadamente 20 segundos. No final da sequência a nova criatura caminha até o banco e cutuca seu focinho acima da superfície da água. A música transporta em profundidade à era dos dinossauros, na qual milhões de anos decorreram, intervalo representado ela tela preta.

Depois de cada uma dessas sequências, aparecem novos tipos de animais. Esta sequência, então, é relativamente tranquila, mas não

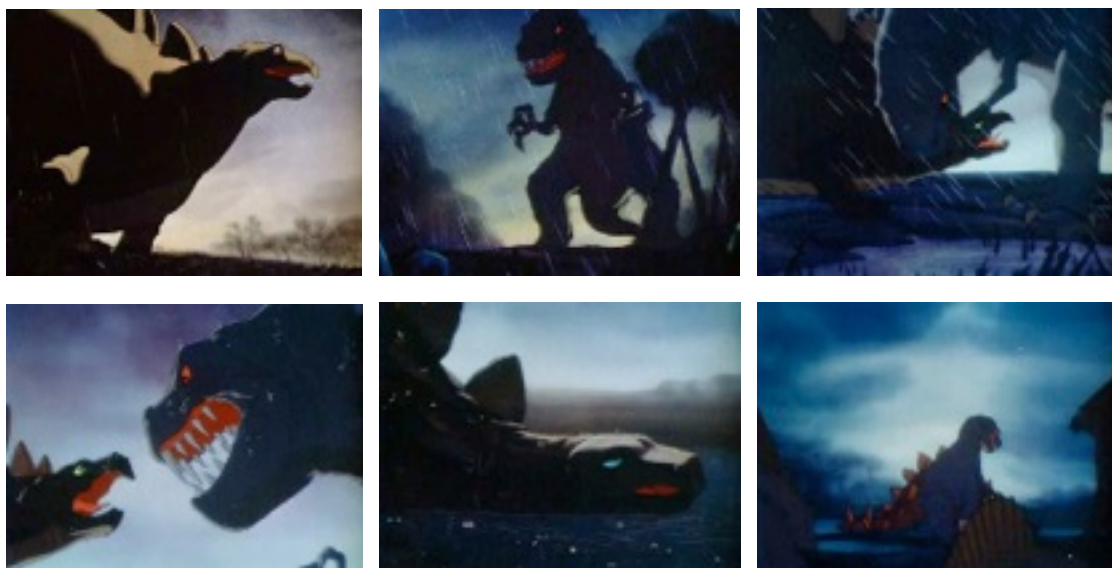
necessariamente pacífica. Mostra esses pequenos animais ocupados perseguindo e tentando comer uns aos outros. Disney não faz nenhuma tentativa para mostrar o surgimento de células vivas a partir da matéria inanimada. Elas estão simplesmente lá. Pouco depois da sequência aparecem duas células vivas, que passam ao primeiro plano, a menor das duas sondando a outra. A consideração inicial de Taylor sobre organismos unicelulares garante que o público tenha uma maneira de interpretar estas novas imagens, que de outra forma pareceriam muito estranhas.



Sequência 16 - **A evolução das espécies**

Nada é fortemente marcado pela música, exceto longos períodos de tempo, aqueles plangentes acordes para que transpire entre os segmentos o que é visto na tela. Esta música lânguida continua até o surgimento da vida animal na terra. À medida que a tartaruga se aproxima da costa, a câmera se move e se concentra no que está acontecendo dentro e fora da água. Visualmente, há uma transição muito forte, desde o azul sob a água, a um mundo acima da água, com laranjas, amarelos e brancos no céu e animais nadando na superfície e, em pouco tempo, pterodáctilos voando e mergulhando de cima.

Assim uma forma de vida evolui para outro peixe, para anfíbio, e muda de um ambiente maior, debaixo da água, para a superfície da terra. Mostra-se a evolução das espécies até sua transformação em animais terrestres. A proporção dos animais vai crescendo a partir de sua evolução dos répteis aos dinossauros. O surgimento da vida animal na terra está traçado. Em pouco tempo, a câmera irá mudar o olhar para a terra, passa para a selva, a música vai pegar o ritmo e acontece a batalha final entre o *T. Rex* e o *Stegosaurus*. É possível ver na sequência abaixo o peso imposto nesta cena através da plasticidade das formas, é uma luta da qual apenas um sairá vivo, e essa dramaticidade é considerada na composição dos movimentos, através do Apelo destes personagens carregado de expressividade.



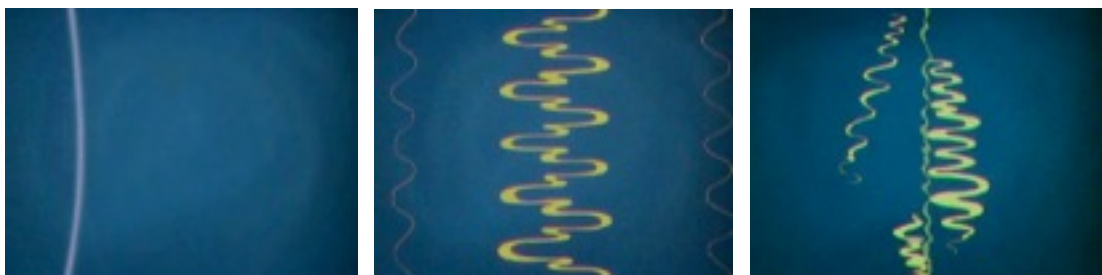
Sequência 17 - A batalha final entre o *T. Rex* e o *Stegosaurus*

Bem como a ascensão, este segmento mostra também a extinção dos dinossauros. A sequência termina com um enorme vulcão derrubando lavas ao mar. A música torna-se mais calma e se dissipa até que não haja nada, mais nenhum som nas cordas. A tela fica preta e a música pára completamente por um segundo ou dois. A música então reinicia com uma melodia lenta nos instrumentos de sopro, a tela se ilumina de azul salpicado de branco. Aparece uma cena debaixo d'água.

O ponto importante é que, dadas as várias convenções implícitas, já estabelecidas nos três segmentos anteriores da *Fantasia*, pode-se entender essa metamorfose como algo que tem sido impulsionado a partir de dentro do próprio animal. Não há nenhuma força externa atuando sobre o animal, nenhum poder divino. A música rítmica fortemente marcada é mais um indicador de que a mudança é iminente, profundamente dentro da própria vida. Na sequência anterior, o vulcão é marcado por erupções de fumaça e lava, também sincronizadas com as batidas da música. A música marca também os movimentos dos animais. Pode-se facilmente experimentar a música como a força motriz animal desses movimentos.

2.5 Um Intervalo: A trilha sonora animada

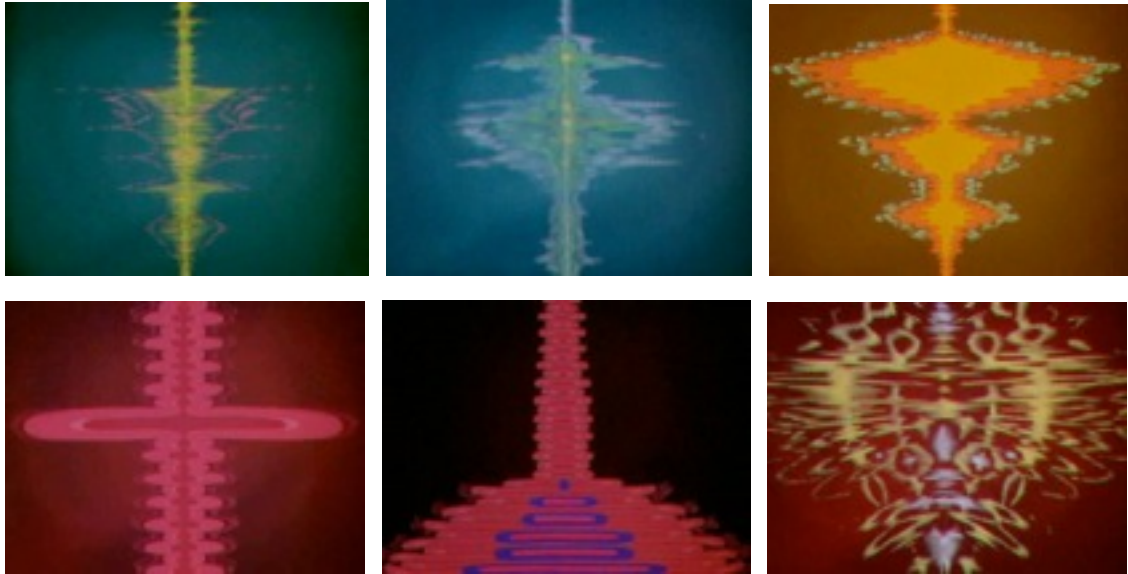
Fantasia foi concebido como um concerto, como pode ser analisado em seu título inicial, *Filme Concerto*. Concertos de música clássica têm intervalos, e neste filme não poderia ser diferente. No entanto, o intervalo de *Fantasia* é mais do que uma pausa no programa onde as pessoas podem esticar as pernas, ir ao banheiro ou conversar com companheiros. Disney também concebeu um segmento do filme que desempenhou o papel de intervalo. Para o DVD, este vem entre o quarto e o quinto segmento das seleções musicais.



Sequência 18 - Apresentação da trilha sonora

Quando *Fantasia* foi exibido pela primeira vez nos cinemas veio, após o intervalo real, que teria sido no mesmo ponto no programa. As pessoas estão sentadas em suas cadeiras, a cortina se abre, e o que o público vê é a mesma cena do início do filme: um palco vazio com um pódio e estantes de música. Gradualmente, como no início, os músicos entram e tomam seus lugares. Há um pouco de ajuste para cima, e então as coisas tornam-se muito diferentes. Taylor aparece e logo a orquestra começa a tocar uma música popular. Disney agora volta ao padrão de filmes e desenhos animados dos anos 30, no qual há uma tensão entre as músicas clássica e popular. Muitos desenhos animados e filmes de ação ao vivo foram construídos sobre esse conflito. *Fantasia* se baseia neste conflito apenas indiretamente. Mas, como se os músicos percebessem esta tensão, eles param de tocar. Taylor murmura "Oh yeah", sinalizando o fim do intervalo. Antes de prosseguir para o próximo segmento, a *Sinfonia Pastoral* de Beethoven, Taylor anuncia um pequeno interlúdio. Observando que "cada som lindo também cria uma imagem igualmente bela", ele apresenta a trilha sonora.

A linha da trilha sonora surge a partir da esquerda, e necessita de um pouco de persuasão para tomar a posição no centro da tela. Cintilante, se movimenta suavemente (seq. 18). Taylor pede a ela para fazer um som, e ela faz, produzindo o som com efeitos visuais. Não há nenhuma afirmação de que essas imagens são adequadas à imagem do som, que é conhecida hoje através de *softwares* de áudio. Em alguns casos, outras possibilidades são explicitamente mencionadas, como nas introduções de *O Quebra-Nozes* e *A Sagração da Primavera*. Mas esse segmento intervalo é diferente. Disney não apresenta composições inteiras, apenas os sons de diferentes instrumentos, como: a harpa, o violino, a flauta, o trompete, o fagote e a percussão, como pode ser visto abaixo (seq. 19).



Sequência 19 - **Respectivamente a imagens dos sons: harpa, violino, flauta, trompete, fagote e percussão**

A ideia aqui é que as imagens são, em certo sentido, a representação dos sons ouvidos. Não há nenhuma pretensão de ciência sobre essa animação, mas apenas o desvelar de um profundo mistério, a imagem do som. E tudo é feito com humor. Assim, o trompete toca uma nota alta e o percussionista não pode deixar de entrar em um solo de *swing*, outra invasão da música pop no templo clássico. Mas as imagens são de alguma forma intrinsecamente a expressão dos sons.

Não existem correlações sistemáticas entre as qualidades de sons e as qualidades das imagens dos animadores da Disney usadas para expressar os sons. Essas correlações têm sua base na percussão. No caso dos dois conjuntos de quadros, existem algumas diferenças evidentes entre eles. O primeiro conjunto é composto por curvas suaves contra a cores frias de fundo (azul), enquanto o segundo conjunto é composto por linhas angulares contra fundos quentes (vermelhos). O primeiro conjunto de padrões parece de alguma forma mais flexível do que o segundo.

O mistério está no coração de *Fantasia*, para cada segmento o som e as imagens mantêm uma relação de complexidade absoluta, presente na maneira como se relacionam, mesmo havendo diferenças sistemáticas entre estes

conjuntos de quadros. Na trilha sonora é como se pudesse ser revelado um pouco deste mistério, através da forma do som.

2.6 Sinfonia Pastoral, um dia no Olimpo

Este segmento está no coração do mundo imaginativo da Disney, pois é sobre a vida familiar e sobre as fases do desenvolvimento humano. Nas primeiras cenas a vida cotidiana invade a tela, conforme pode ser analisado nas imagens abaixo (seq.20). O segmento começa com o Monte Olimpo, deslocando a câmera até campos iluminados mostrando unicórnios a correr pelos campos. Um pequeno fauno toca flauta, ele corresponde a uma parte da sinfonia, como se aquele pedaço particular de música estivesse sendo tocada por ele. Isso vai acontecer algumas vezes durante esse segmento. Ele tem o efeito de trazer a música para a ação ao invés de ter que ser, também, um acompanhamento para ele.



Sequência 20 - A vida cotidiana dos seres mitológicos

Mostra uma família de cavalos alados, composta de mãe, pai e filhos. E também a cena de um pônei em seu primeiro vôo, a princípio auxiliado pela mãe, depois voando sozinho, juntando-se com sua família para um passeio pelo céu. Há leveza em todos estes movimentos. Podemos analisar o segmento pela ótica labaniana³⁵ da essência dos movimentos corporais como a fluência, que trabalha de maneira complexa o tempo, o espaço e o peso. Depois eles pousam na água e o efeito das reflexões que se deslocam sobre a superfície da água é marcado. Outros cavalos alados surgem, eles se movem em paralelo com a família que já está na água, brincando. Estes cavalos também pousam na água e deslizam até encontrar os faunos. A cena é levada através das águas, rios, cachoeiras, ao anoitecer, até a tela ficar preta. Esse pode ser considerado um dos temas mais caros ao universo Disney: a representação do universo familiar. O último quadro da sequência mostra a família como a harmonia perfeita da felicidade. Todos os personagens deste segmento são seres mitológicos.



Sequência 21- **Centauros, centauretes e cupidos**

³⁵ Rudolph Laban (1879-1958) criou um método de análise dos movimentos, em que todas as ações são combinações básicas dos fatores de tempo, peso, espaço e fluência, em graus de intensidades diferentes.

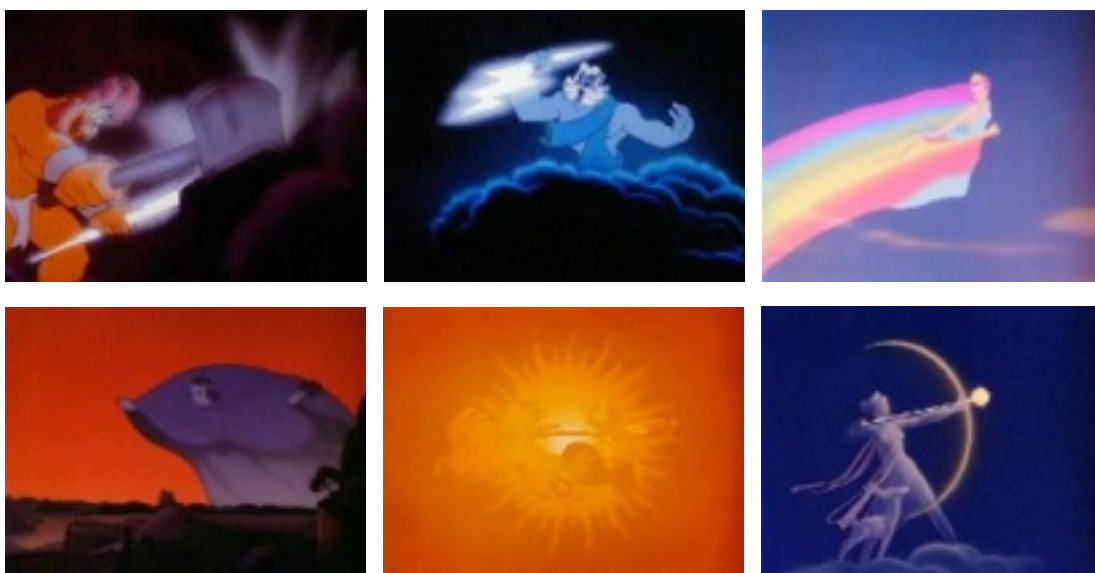
Esta cena abre caminho para o segundo movimento (seq. 21): uma centaurete sai da água e conduz o olhar do espectador até uma cachoeira com nove destas criaturas mitológicas. Elas dançam suavemente ao ritmo da música. Há uma nudez quase acobertada pela ausência dos bicos dos seios. Depois, as personagens aparecem vestidas com folhas ou flores, sendo acompanhadas por pequenos bebês alados, de tom e cabelos claros. Um deles posiciona a asa de um pombo, de modo a formar um chapéu para centaurete. Estes avistam os centauros e começam a enfeitá-las. A cena retrata depois o namoro de centauros e centauretes, ajudado por dezenas de querubins, que tocam em uma relação integrada com a música. O final desta cena, mostra três querubins ajudando com êxito o encontro de um centauro e uma centaurete. Os três desenham uma cortina sobre a cena, mas um persiste, espiando através da cortina para observar a cena. A cena em alguns quadros irá se transformar em um coração.



Sequência 22- **O Bacanal**

Agora apresenta-se a parte central do segmento, o "Bacanal", que abre com faunos, centauros e centauretes trazendo uvas a um grande tonel de madeira cheio de vinho. Depois mostra-se a dança dos faunos sobre as uvas, enquanto alegremente tocando revelam a fonte de música da trilha sonora. Então Baco entra, ladeado por centauretes, assistido por faunos, sustentado por querubins, e montado num jumento, que é menor do que ele. Ele é levado a seu trono, que cai e quebra. A dança começa: participam centauros, centauretes, e Baco, que está embriagado e mal pode ficar em pé. Ele acaba

sentado no chão, e, pensando encontrar uma centaurete para abraçá-la e beijá-la, acaba beijando o seu jumento. Toda a cena é composta com um tom de humor, Baco e seu jumento têm os movimentos acentuados para reforçar o *timing* de comédia desta cena. Aqui nesta parte é possível ver três dos princípios da animação fundamentados pelos estúdios Disney: o Comprimir e Esticar, que mostra o peso e flexibilidade das personagens a partir da deformação dos mesmos; os Arcos de Movimentos, para evidenciar a trajetória em arcos, que são mais naturais e realistas; e o Exagero nos Movimentos, aumentando as ações realistas para ampliar os movimentos e exagerar nas emoções e reações.



Sequência 23- Representação dos deuses mitológicos: Vulcano, Zeus, Íris, Apolo, Nix e Diana

Uma nuvem paira sobre a cena. A chuva começa a cair, eles começam a se refugiar. Zeus aparece na cena com um sorriso travesso de quem pretende se divertir no Bacanal. Vulcano prepara os trovões, que os lança a Zeus que os arremessa em direção a Baco e seu jumento, enquanto todas as criaturas saem correndo. A cena mostra várias criaturas, aqui e ali, antes de mais uma vez se voltar a Baco, que busca refúgio sob a cuba de vinificação. O derramamento do vinho ao partir da cuba inunda a terra, e Baco acaba sendo

jogado em uma poça de vinho. Ele está feliz. Neste momento, Zeus perde o interesse e indica a Vulcano que deve parar de forjar os trovões, o que ele faz. Zeus adormece. A tempestade acabou. O arco-íris sai, o sol se põe, a noite desce, a lua aparece, todos representados por um deus mitológico (seq. 23). Todos vão dormir, e acaba outro dia no Monte Olimpo.

2.7 Dança das Horas, a leveza na animação

O conceito básico de Disney para execução desse segmento era fazer os animais desajeitados desempenharem os papéis normalmente realizados por bailarinas graciosas. Como o próprio título sugere, balé de Ponchielli retrata a sucessão das horas do dia. Disney pega isso e divide o balé em cinco partes (seq. 24): avestruzes, de manhã cedo; hipopótamos, do meio-dia; elefantes, crepúsculo; jacarés, noite; e final com todos os personagens, a noite.



Sequência 24- Divisão do balé em 5 partes

O segmento inicia-se com o abrir das cortinas, quando vê-se o despertar de um avestruz que começa a dançar. A visão do espectador é a de assistir algo que acontece em um palco. Mas, não todo o tempo, a cena também

acontece em um espaço externo como um jardim. O caminho da cena final, de repente, volta a levar o espectador a assistir a algo que ocorre no palco. Quando a música chega ao fim, os *zooms* da câmera enquadram a cena novamente como um palco, com bailarinos dispostos em um quadro final. E mantêm o *zoom* de volta até que estejam fora da sala, olhando para as portas que, em seguida, têm suas dobradiças caídas.

A primeira parte é dançada por avestruzes, durante a maior parte da cena há indicações claras de que a dança está ocorrendo em um palco, com uma paisagem pintada. Pode-se ver as linhas horizontais e verticais de luz indicando costuras na superfície em que o céu está pintado. Esse motivo é bastante claro em muitos quadros nesse segmento e volta no final. Em certo momento, a avestruz que representa a primeira bailarina tem um cacho de uvas em sua boca que as outras avestruzes também querem. Elas começam a persegui-la. A avestruz começa a correr para a direita e elas a seguem. Elas chegam a uma lagoa no meio do jardim, e todas agarram o cacho de uvas, que cai na água. Todas olham ansiosamente para a lagoa, e, quando as bolhas começam chegar à superfície em um ritmo veloz, giram e saem correndo. Elas correm diretamente para a parte traseira, ficando menor e menor a distância até que elas desapareçam. Não se poderia fazer isso em um palco. O céu parece ser perfeitamente liso, não há provas de que é pintado sobre uma superfície. Pode-se concluir que, dentro das condições oferecidas pelo desenho animado, a cena se passa ao ar livre. Não se trata de chegar a uma conclusão através de algum processo de raciocínio dedutivo, é uma questão de percepção direta.

Uma vez que os avestruzes vão embora, um hipopótamo fêmea aparece de dentro da fonte, em seguida, é vestida com a ajuda de suas damas de companhia. Então todas elas dançam o balé em torno do jardim. A hipopótamo logo fica cansada, boceja, e suas damas arrastam-na para uma *chaise longue*, que apareceu atrás dela. Ela vai dormir e permanece na *chaise* quando os elefantes passam por sua dança na próxima sequência. O ato dos elefantes baseia-se em bolhas, eles mergulham seus troncos na lagoa e depois sopram bolhas, muitas delas enormes. Alguns dos elefantes conseguem sentar nas bolhas e flutuam no ar, como se fossem mais leve que o ar. Os elefantes estão

em uma plataforma abaixo, que não estava lá quando primeiro o hipopótamo adormeceu no *chaise*. A cortina é impulsionada por um vento que é forte o suficiente para empurrar todos os elefantes para a esquerda e, em seguida, para o ar, onde eles desaparecem à distância (como as avestruzes tinha feito antes, só que no chão). O hipopótamo flutua até chegar ao chão, a noite cai, e os jacarés começam a surgir. O Apelo dessas personagens se encontra na graciosidade de seus movimentos, que não condizem com a gestualidade natural referida a cada animal.

Essa ação está ocorrendo no exterior. O jacaré e o hipopótamo estão na passarela com grama na frente deles e por trás deles. Mas eles também parecem ter uma luz brilhando diretamente sobre eles, porque suas sombras vêm de baixo deles. Em nenhum lugar neste jardim aparecem postes ou algum outro tipo fonte de iluminação. Mas se imaginar que este é um palco, então a luz é facilmente interpretável como iluminação de palco padrão. Assim, na interpretação simples dos sinais visuais, este espaço é ambíguo, ele é ao mesmo tempo ao ar livre e no palco.

Os jacarés descem do alto, deslizando para baixo pelas colunas. Em seguida, o líder deles aparece no alto, salta para baixo ao ver o hipopótamo. Seus companheiros desaparecem, ele se aproxima e os dois dançam o romântico *pas de deux* que é o clímax dramático do balé. Ao longo deste segmento, há uma grande quantidade de luz que pode ser lida como uma iluminação de palco, mas que ainda não voltou ao palco. Aparentemente, a cena ainda está em um espaço aberto. Assim, o evento mais importante em todo este balé, a paixão do jacaré e do hipopótamo, ocorre em meio a sinais contraditórios.

Quando acaba, o jacaré está irritado com o hipopótamo, que corre alegremente para longe, ele o segue. E todo mundo se junta nesta cena. Os avestruzes e elefantes agora estão de volta, assim como os hipopótamos. Os jacarés estão perseguindo todas as personagens femininas: avestruzes, hipopótamos, elefantes. Em determinado ponto nesta ação, vemos um jacaré tentando levar um elefante entre duas colunas. O elefante fica preso, o jacaré continua indo, deixando o elefante encravado entre as colunas. No plano de

fundo, podem ser percebidos refletores sobrepostos. Se olharmos atentamente para a área azul, encontram-se linhas horizontais e verticais que se assemelham a costuras. A partir daqui até o fim é perceptível a ambientação de um palco.

Na primeira passagem, a ação central é a execução de um balé por avestruzes, através de um corredor e porta do lado de fora. A transição é rápida, mas não abrupta, e uma única ação conecta os dois espaços. A ação continua no mesmo ritmo quase até o fim. Ela muda abruptamente no foco final com o jacaré e o hipopótamo em um “grande final”.



Sequência 25- **Elementos do humor na animação, gravidade x natureza**

Outra peculiaridade da estrutura deste segmento é o humor, a linha de base para a ação focal em Dança das Horas é que estes animais estão desempenhando papéis e, portanto, há algo sobre eles que revela as piadas. Os animadores da Disney trabalham com ações baseadas no humor destes personagens. Elas começam devagar e depois com mais frequência. Quando chega a cena dos elefantes, os animadores introduzem uma série de piadas que são baseadas na dança dos elefantes e as bolhas. As imagens acima (seq. 25) mostram alguns quadros chaves da exploração dos recursos humorísticos

através da brincadeira com a gravidade e a natureza de seus personagens, pode-se ver as avestruzes bailarinas nas pontas dos pés, hipopótamos que dançam com suavidade, elefantes presos a bolhas de sabão e jacarés levantando elefantes. Mas não são piadas grotescas, já que são suavizadas pelos movimentos dos bailarinos. Quando os artistas da Disney conectam os elefantes ao hipopótamo em um pedestal de bolhas, eles estão conectando-os às piadas baseadas em função da principal linha narrativa que já apresenta as ambiguidades incorporadas em seu tratamento de lugar e circunstância. O princípio de Encenação está presente em todo o segmento, seu objetivo é direcionar a atenção do público, evidenciado o que é mais importante, o balé dos animais.

2.8 - Entre o sagrado e o profano: o sabat de Uma Noite no Monte Calvo e a contemplação espiritual de Ave Maria

Uma noite no Monte Calvo, de Modest Mussorgsky, é o penúltimo segmento de *Fantasia*. Taylor considera que este segmento retrata o profano, enquanto o último, *Ave Maria*, retrata o sagrado. É o segmento mais dinâmico, que contrasta radicalmente com o outro segmento, com suas imagens quase estáticas. É o desenho mais assustador de todo o filme, os centros do horror estão no *Chernobog*, e nas criaturas diabólicas que são evocadas por ele para subir à montanha. O trabalho de Tytla, no *Chernobog*, é amplamente considerado como uma das melhores animações feitas à mão, segundo Benzon (2011).

O começo da cena mostra o *Chenoborg* evocando, através da gestualidade de suas mãos (a sombras de suas mãos e braços cobrem a

cidade), os espíritos dos mortos, que emergem de mundos subterrâneos, primeiro da terra e depois das águas. Esqueletos, almas, demônios, montados a esqueletos de animais ou flutuando pelo espaço seguem em direção ao *Chenoborg*. Toda a cena é sombria, conforme pode ser observado nas imagens abaixo (seq 26).

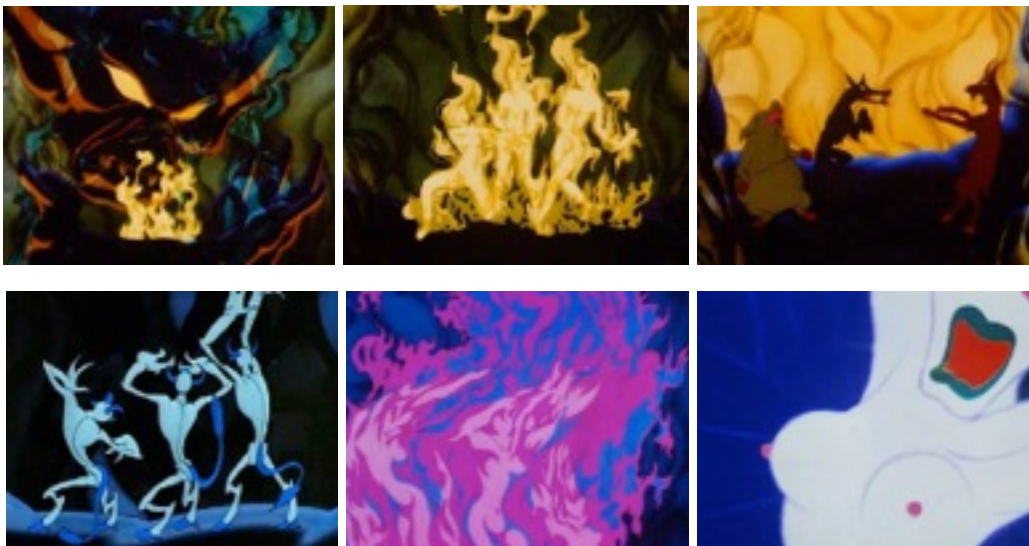


Sequência 26- *Chenoborg e os convidados do Sabat*

A densidade das batidas da música acompanha a subida destes seres até seu mestre, onde lhes aguarda o fogo. Em seguida, ele brinca com os demônios e os joga no fogo. Mostra as harpias de seios nus voando sobre as chamas, embora eles passem rapidamente. O *Chernobog* extrai algumas chamas, que dançam em sua mão, enquanto ele transforma as chamas em mulheres. Esta não é a primeira vez que a evocação de magia está presente neste filme. O feiticeiro conjurou uma borboleta de fumaça, Mickey traz vida à vassoura através da magia, em *Aprendiz de Feiticeiro*. Depois, em um sonho, Mickey conduz os elementos, e Stokowski rege a orquestra. As mãos são muito importantes também no início de cada episódio. Mãos e o trabalho mágico são um tema recorrente neste filme. A mão e o fazer.

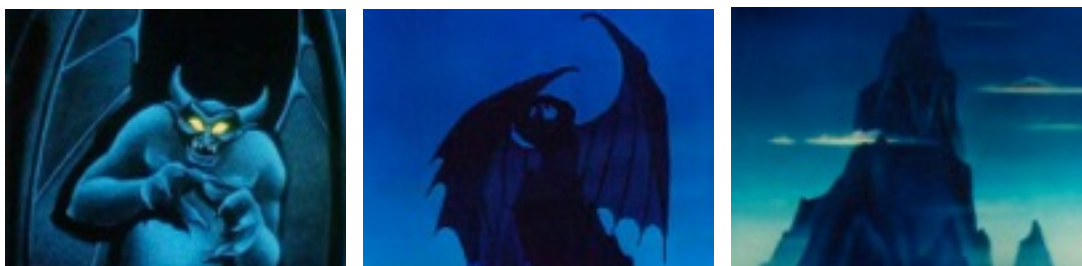
A ênfase em mostrar os corpos femininos nus pode ser vista na dança satânica. Através do poder de sua mão, o *Chernobog* transforma as chamas em figuras femininas, empinando-as sobre a superfície das mãos e mostrando a relação da mulher como uma discípula. Uma luz amarela que parece ser proveniente dos mortos ilumina seus olhos, mas eles estão vazios. A falta de olhos juntamente com um rosto muito expressivo móvel aumenta a sensação de horror sobrenatural. As três mulheres são transformadas em um porco, um

lobo e uma cabra, e, em seguida, em cinco diabinhos azulados, que são, então, esmagados e transformados de volta em chamas, em seguida, para um azul mais claro aparecem na forma de demônios. Neste ponto, a câmera se afasta e, mais uma vez, vê-se o *Chernobog* em sua altura total e os diabinhos azuis brilhantes caem nas chamas. Ao olhar para dentro do poço, pode-se ver as criaturas dançando em torno das chamas.



Sequência 27- Transformações das figuras femininas

Chernobog recua para o fundo, os demônios e almas começam a voltar para seu mundo subterrâneo e a cena volta ao cenário inicial até o fechar de suas asas. Disney mostra de forma plástica a idealização do compositor para esta música. Há um olhar de alegria maligna no rosto do *Chernobog*, que se transforma em medo quando o sino começa a tocar, e quando ele finalmente dobra suas asas faz isso com uma sensação de alívio, após o peso das badaladas sagradas que anunciam o próximo segmento.



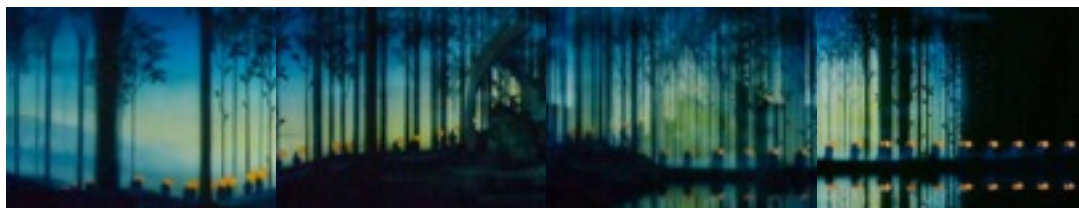
Sequência 28- **O amanhecer no Monte Calvo**

Todos os espíritos que saíram da terra, de seus túmulos, no início do episódio retornam para o chão. Para ter certeza, o filme não dedica tanto tempo ao retorno deles, como para o surgimento original. O episódio começa e acaba em repouso. Isso gera uma grande quantidade de peso nos gestos finais do *Chernobog*, que podem ser lidos como gestos de aceitação, e resignação. No final, ele quer descansar. Ele pôde ter convocado os seres malignos, mas não há nenhum sentido em enviá-los de volta. Eles estão indo para o mundo inferior por vontade própria. Isso leva então ao entendimento de que esse foi um encontro, como uma festa ou um Sabat, e quando a noite acaba a sacralidade da *Ave Maria* se instaura, encerrando a *Fantasia*.

Ao contrário da música *Uma Noite no Monte Calvo*, a música *Ave Maria* é suave, lenta e meditativa. O *Chernobog* metamorfoseia de volta no topo da montanha, aparece uma névoa e a câmera vai se distanciando até descer do monte e encontrar uma procissão.

O segmento *Ave Maria*, o último em *Fantasia*, é uma das sequências de animação mais estáticas produzidas no filme. Há duas fontes de movimento em um filme: o movimento produzido pela câmera, e os movimentos de objetos na frente da câmera. Esse segmento é executado por quase seis minutos, a metade dos quais não têm objetos que se movem na tela. Apenas a câmera se desloca em um *timing* lento. O ponto central é a relação do sagrado e do profano, que se estabelece nos dois últimos segmentos, entre eles não há nem a abertura de Stokowski, nem a apresentação de Taylor. Estes dois segmentos foram planejados para contrastar o sagrado (*Ave Maria*), com o profano (*Uma*

Noite no Monte Calvo). Disney trabalhou este contraste temático em quase toda escala em meios formais e técnicos.



Sequência 29- **A procissão de Ave Maria**

Na primeira parte do segmento *Ave Maria* o único movimento plano vem da procissão religiosa (seq. 29), eles podem ser peregrinos, freiras ou padres (não é claro) e ocorre na primeira metade da sequência. Na animação, o mais lento é o movimento. Os peregrinos, em seguida, aparecem na parte inferior, a névoa se afina um pouco, e vemos os peregrinos movendo-se lentamente da esquerda para a direita na tela. Suas luzes brilham em toda a tela e a procissão se reflete na parte inferior da tela. Assim, é possível ver linhas paralelas de movimento que são simétricas em relação a um eixo horizontal. Primeiramente, a câmera dá um *zoom out* na cena. Então pára e o movimento começa de dentro da cena.

Os peregrinos têm um aspecto diferente em seus reflexos na água, eles aparecem como uma ondulação na superfície das águas em movimento. Movem-se lentamente e de forma imponente. Eles caminham até a escuridão e apenas suas tochas vão iluminado o caminho. Na ponte os reflexos tornam-se mais claramente definidos e visíveis do que seus originais. A ponte em si é sustentada por três arcos góticos, dando à cena uma forte ressonância litúrgica. Agora se estabelece um padrão definido de ondulações ventilando para fora da ponte e modulando os reflexos, dando-lhes mais vida do que seus originais. A câmera começa a se afastar e pela direita. Há outro corte, e os peregrinos aparecem em uma floresta. Os vocais começam com canto coral. Agora o movimento foca nas árvores que estão em diferentes planos. Isto é feito de forma lenta e de modo que é fácil de seguir com os olhos. Na verdade,

não há escolha a não ser segui-lo, pois muito pouca coisa está acontecendo. Os peregrinos desaparecem atrás de uma colina, por um momento, e então reaparecem, aumentando de tamanho até que eles ficam maiores e, mais perto do que antes, embora eles ainda sejam relativamente pequenos e distantes. O movimento paralelo entre as árvores continua.



Sequência 30- **Da floresta ao nascer do sol**

A procissão vai para a floresta, então, acontece outro corte que move a cena para um lago em ruínas. Os galhos das árvores dão a aparência de arcos góticos. A câmera continua panorâmica para a direita, assim como os peregrinos que também se movem para a direita. Na verdade, não fica claro se os peregrinos estão realmente se movendo horizontalmente, mas o movimento da câmera parece mais rápido do que a caminhada. No único movimento real dos peregrinos parece haver uma ligeira oscilação para trás e para frente, o que corresponde a mudanças dos pés e na postura dos mesmos.

Enquanto os peregrinos estão na tela são o ponto focal de atenção e pode-se contemplar a relação entre eles e o mundo sagrado. Depois que eles somem, não há nenhum ponto focal e assim aparece outra maneira de contemplar a relação entre o homem e o mundo, quando a câmera leva o espectador a adentrar a floresta. Mostra o sol nascente, seus raios; sua reaparição faz certamente ressoar o começo e a confluência do início e do fim, mas é um tempo ilimitado.

O que Disney fez, de forma explícita, no segmento de *Ave Maria*, foi estabelecer a presença humana no mundo, representada pelos peregrinos.

Eles não estão interagindo uns com os outros de forma visível, pois eles não são orientados para preocupações banais. Eles apenas estão lá, movendo-se ao longo do caminho, um caminho sem destino visível. É somente uma viagem. E então eles desaparecem. No entanto, existe o movimento, e assim o percurso continua. Desta maneira Disney retoma o início mostrando a complexidade da *Fantasia* que pode ser entendida em sua essência como uma expressão de universalismo do conhecimento das especificidades culturais das quais dependem. A partir deste ponto é possível analisar as imagens presentes nesta obra, mas antes é preciso aprofundar-se no conceito de fantasia. A fantasia é universal, apesar de ter nomes diferentes em culturas distintas. Afinal o que é uma fantasia, qual sua estrutura?

Capítulo III - Espelhos em Fantasia: fantasias, mitos e arquétipos

A terceira parte dessa análise dedica-se a novas possibilidades de reinterpretação, baseado na última parte da metodologia da hermenêutica da profundidade, que como coloca Thompson, “implica em um movimento novo de pensamento, ela processa por síntese, por construção criativa de possíveis significados.” (2000, p. 375) Um processo de reinterpretação, onde as formas simbólicas fazem parte do campo já interpretado construindo uma análise baseada nas relações entre arte e psicologia analítica. Esta última, contribuiu para a compreensão dos símbolos, mostrando a conexão existente entre os mitos antigos e os acontecimentos atuais. Jung, em seu texto *Relação da Psicologia Analítica com a Obra de Arte Poética*, aponta a relação entre estes dois campos, quando escreve:

Essa relação baseia-se no fato da arte, em sua manifestação, ser uma atividade psicológica e como tal, pode e deve ser submetida a considerações de cunho psicológico; pois sob este aspecto, ela, como toda atividade oriunda de causas psicológicas, é objeto da psicologia. (1985, p. 42)

O filme *Fantasia* pode ser considerado uma obra de arte onde as imagens e os sons mantêm uma relação intrínseca com outras linguagens e inovação tecnológica. Mas este filme fala mais, ele carrega em si uma linguagem simbólica. Assim a análise de *Fantasia* à luz da Psicologia Arquetípica possibilita uma nova interpretação, identificando imagens arquetípicas na simbologia existente no filme. Para tal é preciso compreender o próprio nome da obra e seus diferentes significados ao longo dos tempos.

3.1 Relações entre o filme *Fantasia*, seu conceito e a Imaginação

Porque *Fantasia*? Na escolha desse nome pela equipe do estúdio Disney, deve ser levado em consideração as nuances conceituais da própria palavra, que se abrem em possibilidades de interpretação, ressignificação e relação direta com a imaginação. *Fantasia* segundo o Dicionário Aurélio:

s.f. Imaginação criadora; ficção; coisa que não tem existência real, mas apenas ideal. / Extravagância; alucinação. / Pequena obra de arte em que o autor se deixa levar pela imaginação caprichosa. / Música Variação mais ou menos desenvolvida sobre um trecho musical. / Bras. Máscara, disfarce ou vestimenta carnavalesca³⁶.

Estas definições apontam a relação intrínseca entre fantasia e imaginação. Para Christoph Wulf³⁷, *Fantasia*, *Imaginação* e *Capacidade Imaginativa* tem o mesmo sentido: a capacidade humana de assimilar imagens de fora para dentro, transformar o mundo exterior em mundo interior, assim como a capacidade de criar, manter e transformar mundos imagéticos interiores, de origem e significado variados. Este mesmo sentido também se faz presente na definição filosófica, segundo Japiassu e Marcondes (2001), em “sentido corrente, designa tanto a originalidade criadora de alguém quanto a irregularidade de um capricho da vontade ou do desejo”.

Pode se dizer então que fantasia é fenômeno psíquico complexo, tal como evidencia Edgar Morin, “num primeiro sentido, a palavra *complexus* significa aquilo que está ligado em conjunto, aquilo que é tecido em conjunto. E é este tecido que se deve conceber” (2000, p. 495). A fantasia se manifesta das mais variadas formas, em diferentes fases da vida. Mas tem em sua essência a

³⁶ Fonte: <http://www.dicionariodoaurelio.com/Fantasia.html>

³⁷ Professor de Antropologia e Educação, membro do Centro Interdisciplinar de Antropologia Histórica, e dos programas de pós-graduação "Interartes / Interartes" e de pós-graduação na Universidade Livre de Berlim.

singularidade de conceber imagens, até quando a imagem representada não se faz presente, realizada apenas em suas idealizações ou materializada através de sua ação. Assim, para analisar o conceito de fantasia e sua relação com o imaginário no ocidente, é preciso considerar o caráter interdisciplinar que parte da filosofia e da psicologia histórico cultural, até as conceituações mais específicas da psicologia profunda. Mas o que se quer, ao transitar entre as áreas, é investigar os sentidos e significados das palavras fantasia e imaginação, para fundamentar possibilidades de análise para relações dialógicas com a obra de Disney.

Objeto de reflexão desde a antiguidade, a fantasia tem sua origem na palavra grega *Phos* que significa luz, derivada do verbo *Pháinein*, que pode ser compreendido como “fazer aparecer” ou brilhar, uma vez que o que é iluminado pela luz se faz notar. A mais antiga referência do conceito desta palavra se encontra na Politeia, de Platão. A mímese do pintor é definida como imitação de "algo que aparece" em um diálogo entre Sócrates e Glauco, no livro X de A República (séc. IV). A palavra fantasia aparece nos escritos de Aristóteles, em *De Anima* (séc. IV), e nesse livro tem um sentido de imaginação, e se refere a concepção da imagem (*phantasma*) através do processo mental. Para este filósofo grego a fantasia é uma faculdade intermediária entre a percepção e o pensamento, essencial à memória, que não pode existir sem as imagens.

Já na antiguidade romana, *imaginatio*³⁸ substitui a palavra *phantasia*. A imaginação se apropria do sentido da fantasia e não difere substancialmente desta, mas as funções a ela atribuídas tornam-se mais complexas e diversas ao longo da história. Segundo o dicionário Oxford³⁹ a imaginação pode ser considerada como a faculdade ou ação de novas ideias, imagens ou conceitos de objetos que não estão presentes aos sentidos, e também como a capacidade da mente para ser criativo ou engenhoso. Desta maneira, a imaginação possui o poder de criar imagens, e por imaginar entende-se a representação mental de um objeto ausente ou a reprodução de uma sensação causada pela ausência do mesmo.

³⁸ As palavras imagem e imaginação procedem do latim *imago* e *imaginationis*.

³⁹ Fonte: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/imagination?q=imagination>

A imaginação foi um assunto tratado por diversos filósofos, artistas, estetas e também psicanalistas, no decorrer do pensamento ocidental, e para entendermos esta relação complexa é necessário revisitá-los. O filósofo neopitagórico Apolônio de Tiana (2 a.C. – 98d.C) é considerado por Reinéiro Simões, um dos únicos pensadores que atribuiu maior poder à imaginação que à razão. Para este filósofo a imaginação pode reviver e relembrar imagens da experiência passada, e também elaborar e construir novas idealizações. O místico neoplatônico⁴⁰ Plotino (205-270) chegou mais próximo à moderna concepção da imaginação criadora; também entendia que o artista não copiava o mundo visível, mas já conseguia expressar uma visão da realidade ideal, escondida por trás das aparências do mundo sensível.

Na Escolástica Medieval, o poder de uma imaginação que mudava, reconstituía e até mesmo resignificava as imagens, eram chamadas de fantasia ou imaginação desregrada. Paradoxalmente, reconhecia-se na imaginação, a exemplo de Santo Agostinho (354-430), o poder e o prazer de ordenar, multiplicar e recompor livremente imagens, para enriquecer o pensamento.

A atividade artística e literária do Renascimento prosseguiu na ortodoxia de desconfiar ou precaver-se contra os desvarios da imaginação, principalmente no que tange a representação da fantasia como uma paixão desorientada ou desatino. O poeta e dramaturgo inglês William Shakespeare (1564-1616), no século XVI, retratava os perigos e os fascínios da capacidade imaginativa do ser humano. São célebres as peças⁴¹ do autor onde personagens atormentados alienam-se, sob o véu da imaginação, da realidade lógica e adentram em uma insanidade voraz. Paracelso (1493-1541) traduziu essa palavra para o alemão como *Einbildungskraft*, com o sentido de capacidade imaginativa. Para ele a imaginação tinha um caráter mágico, a força da imaginação teria a capacidade de modificar a realidade.

⁴⁰Foi uma corrente de pensamento começada no século III baseada nos ensinamentos de Platão, mas com interpretações bastante diversificadas.

⁴¹ Os acessos de loucura do Rei Lear e os arrebatamentos amorosos do casal Romeu e Julieta são dois dos muitos exemplos presentes em sua obra. Shakespeare confere um valor quase profético e místico à imaginação. É precisamente em seus terríveis acessos de alienação que a imaginação de Lear transmite as mais tremendas visões da condição humana.

A imaginação se torna uma das três faculdades mentais, junto com a memória e a razão, na ótica do inglês Francis Bacon (1561- 1626). Para o filósofo empirista ela é a base da poesia e o poder intermediário essencial ao pensamento e a ação⁴².

A imaginação também ocupou um lugar especial na filosofia de David Hume (1711-1776), que situa em condição de igualdade as ideias e as imagens. O filósofo distingue em sua teoria a imaginação livre ou fantasia (devaneios e suposições inúteis) da imaginação como fator necessário a toda ideia, fundamental à produção do conhecimento.

Na teoria do filósofo alemão Immanuel Kant (1724-1804) a imaginação se fundamenta entre a sensibilidade e o entendimento, e é considerada como uma atividade. A imaginação é limitada pelas formas a priori, porém na medida em que se quer interligar o diverso sensível com um objeto, ela se expande indefinidamente. Segundo o filósofo: “Há, pois, em nós uma faculdade ativa da síntese deste diverso, que chamamos imaginação, e a sua ação, que se exerce imediatamente nas percepções, designo por *apreensão*” (KANT, A120). Ele faz uma distinção entre imaginação reprodutiva e imaginação produtiva. A imaginação reprodutiva reorganiza imagens e acontecimentos que vivenciados ao longo da vida, podem ser recompostos de diversas formas, a partir dos sentidos e da percepção retida pela memória. Já a imaginação produtiva é uma ação que se inicia em si mesma, e combina dados sensoriais com apreensão intelectual. Ela é essencial para a percepção humana, e também para a arte. O filme *Fantasia* é um exemplo de imaginação produtiva, combinando as impressões sensoriais da música, na criação das imagens criadas a partir do repertório de Disney e sua equipe.

A partir de Kant, a imaginação passa a ser compreendida como um elemento dinâmico, tanto no plano do conhecimento, como da criação e fruição estética. A imaginação é responsável pela ligação entre as intuições sensíveis e os conceitos puros do entendimento, contribuindo para a produção de conhecimento. No plano da experiência estética, a relação entre imaginação e

⁴² Classificou a ciência em três categorias: Ciência da Memória (História), Ciência da Razão (Filosofia) e Ciência da Imaginação (Poesia).

entendimento é mais livre, expressa pela linguagem da arte. O Idealismo Romântico, de Johann Gottlieb Fichte (1762-1814) em diante, atribuiu à função produtiva da imaginação uma capacidade maior do que aquela que Kant analisou nas condições formais. A imaginação tornou-se essencial à criação da estética romântica. O romantismo também elaborou um outro significado, segundo o qual “a Fantasia é entendida como imaginação criadora, diferente, em qualidade mais do que em grau, da imaginação reprodutora comum” (ABBAGNANO, 2007, p 428).

A imaginação criadora levou o filósofo Georg Hegel (1770-1831) a fundamentar a distinção entre imaginação e fantasia. Para o filósofo, imaginação e fantasia são determinações da inteligência; mas a inteligência como imaginação é reprodutiva, enquanto que como fantasia é criadora. Para o filósofo alemão, o poder criador da fantasia está presente na pessoa privilegiada de um dom (a figura do gênio artístico é presente neste período). Ele concede à fantasia, o sentido de “capacidade artística” e atividade de criação, “o talento e o sentido para o conceber da efetividade e de suas figuras”.

No que se refere, em primeiro lugar, à faculdade geral da produção artística, caso se deva falar de faculdade, a fantasia deve ser designada como esta capacidade artística que se destaca. Mas então devemos imediatamente nos proteger para não confundirmos a fantasia com a imaginação [*Einbildungskraft*] meramente passiva. A fantasia é criadora. (HEGEL, 2011, p. 282)

Assim a atividade criadora se manifesta dentro da fantasia sob a ótica de Hegel. Nela, o dom e o sentido coexistem para a compreensão efetiva de suas formas e dão vida às imagens no espírito por meio da visão e da audição. No entanto, a fantasia não permanece presa à apreensão do interior e do exterior, uma vez que a “obra de arte ideal” não limita-se a materialização do interior no exterior, mas segundo o filósofo, a verdade e a racionalidade em si é que chegam ao fenômeno exterior. E dentro desta racionalidade o artista deve refletir sobre o essencial e verdadeiro, abrangendo todas as direções possíveis de análise.

No século XIX, o caráter desordenado da imaginação fantasiosa passa a ser um elemento positivo, uma característica da liberdade criadora. O filósofo italiano Benedetto Croce (1866-1952) escreveu, em seu livro *Breviário da Estética* (1913), que a estética deste século fundamentou a distinção, encontrada em alguns filósofos, entre Fantasia e Imaginação.

Acumular imagens, selecioná-las, esmiuçá-las, combiná-las, pressupõe a produção e a posse de cada uma das imagens pelo espírito; a Fantasia é produtora, enquanto a imaginação é estéril, apta a combinações extrínsecas, mas não a gerar o organismo e a vida. (CROCE apud ABBAGNANO, 2007, p.428).

O filme *Fantasia* gera o organismo e a vida, utiliza-se desta liberdade criadora para produção das imagens, baseado na música clássica para a criação das mesmas. Em uma análise sobre o conceito de Fantasia podemos ver que a escolha desta palavra para o filme foi determinante para a identidade estética e poética do filme. Para compor seu repertório imagético, Disney e sua equipe buscam referências culturais de sua própria realidade ocidental, mitos europeus expressam a realidade americana. Assim tão importante quanto a fantasia criadora, é a realidade onde são buscadas estas imagens. Novamente os caminhos entre a imaginação e a fantasia se encontram, mas agora atrelados ao contexto histórico cultural no qual este filme está inserido.

3.2 A relação complexa da essência humana: Fantasia, imaginação e realidade

Para compreender o mecanismo psicológico da imaginação e da atividade de criação a ela ligada, é melhor iniciar pelo esclarecimento da relação entre fantasia e realidade no comportamento humano. (VIGOTSKI,2009, p. 19)

Um dos autores a tratar da relação entre imaginação e realidade através da análise histórico cultural foi Lev S. Vigotski (1896-1934). O autor enfoca a imaginação como uma formação especificamente humana, intrinsecamente relacionada à atividade criadora do homem e às suas relações sociais. Para este autor, a vida humana é mediada por ferramentas e atividade psicológica, também por ligações que são produtos da vida social, traduzidas para sua forma mais importante: a linguagem. O conceito de linguagem segundo Vigotski não é somente a expressão adquirida pelo ser humano, mas deve ser concebido como uma inter-relação essencial entre o pensamento e a linguagem. Para este autor, todas as atividades cognitivas humanas acontecem mediante sua história social e conseqüentemente constituem-se no produto do desenvolvimento histórico-social de sua comunidade. Dessa maneira, a forma de estruturar o pensamento de cada um não é determinada apenas pelos fatores filogenéticos, e sim por resultados dos hábitos sociais da cultura em que o indivíduo se desenvolve. A percepção é, dessa maneira, também apreendida a partir desse contexto. Para o neuropsicólogo russo Alexander Luria (1902-1977):

A percepção do homem é mediada pelos seus conhecimentos anteriores, decorrentes da experiência anterior e constitui uma complexa atividade de análise e síntese que compreende a criação da hipótese do caráter do objeto perceptível e a decisão acerca da correspondência do objeto perceptível, a essa hipótese. (1991, p. 41)

Nesse contexto, a atividade criadora do ser humano é aquela em que se cria algo novo, não importando se é a criação de algo externo ou uma construção da mente, conhecida apenas pela pessoa que a vê. O produto da atividade criadora é sempre fruto do contexto social, de seu próprio tempo, das influências deste tempo e da cultura sobre o sujeito. Como pode ser analisado no filme de Disney, que apesar da música e mitologia serem europeias, pode ser feita uma leitura de seu próprio tempo e lugar. Um mundo onde mal acabara uma guerra e já existia a ameaça de outra. Em 1933, o presidente Franklin D. Roosevelt, trouxe um ar de confiança e otimismo com o seu programa, conhecido por *New Deal*⁴³. No entanto, antes que seu programa pudesse estar fortalecido, o mesmo fora assombrado pelos desígnios de regimes totalitários no Japão, na Itália e na Alemanha⁴⁴. A esta altura, uma guerra parecia eminente mas os americanos não queriam se envolver. Segundo o Departamento de Estado dos Estados Unidos (2012, p. 244):

Os Estados Unidos, desiludidos com o fracasso da cruzada pela democracia na Primeira Guerra Mundial, anunciaram que em nenhuma circunstância qualquer país envolvido no conflito podia contar com a sua ajuda. Legislação sobre neutralidade, promulgada pouco a pouco de 1935 a 1937, proibia o comércio de armas com os países beligerantes, [...] O objetivo era evitar a todo o custo o envolvimento dos Estados Unidos numa guerra estrangeira.

E tanto o otimismo dos EUA, como a tensão relativa a Segunda Guerra estão presentes no filme, seja na confiança do aprendiz de feiticeiro, seja nas relações maniqueístas entre o bem e o mal, no segmento de Uma Noite no Monte Calvo e Ave Maria. Todas as nuances da realidade estão sob a forma da fantasia, como uma metáfora lúdica no filme de Disney.

⁴³ O primeiro *New Deal* foi aplicado ao setor bancário, depois ao desemprego, ao setor agrícola e a indústria, ajudando o país a sair da chamada depressão de 1929. O chamado segundo *New Deal*, teve como principal agência de ajuda a Administração de Progresso dos Trabalhos (WPA), a maior agência de obras públicas. Entre estas medidas econômicas e sociais destacaram-se medidas para combater a pobreza, criar mais trabalho para os desempregados e proporcionar uma rede de segurança social.

⁴⁴ Em 1931, o Japão invadiu a Manchúria (China). A Itália estava sob o comando de Benito Mussolini, conquistando a Etiópia em 1935. Na Alemanha, Adolf Hitler incorporou a Austria no Reich Alemão e conquistou a Polônia em 1939.

Vigotski atribui o mesmo significado a fantasia e imaginação, “a psicologia denomina de imaginação ou fantasia essa atividade criadora baseada na capacidade de combinação do nosso cérebro”. (VIGOTSKI,2009, p. 14) Do ponto de vista do autor há quatro formas principais entre a realidade e a imaginação, onde esta é considerada não um entretenimento ocioso da mente, mas ao contrário, tem uma função vital para o ser humano. A primeira relação existente entre realidade e imaginação fundamenta-se no fato de que toda a obra da imaginação, constitui-se em elementos tomados da experiência anterior do indivíduo, presentes em sua realidade. Aqui cabe analisar o segmento a *Sagração da Primavera*, onde Disney remonta o nosso mundo em sua criação e na evolução das espécies. Apenas a combinação destes elementos é fantástica, os elementos em si foram buscados na realidade. Taylor abre o segmento norteando o espectador que este “é uma representação precisa do que a ciência pensa que aconteceu durante os primeiros bilhões de anos de existência do planeta. Ciência e não arte, escreveram o argumento destas imagens”. Pode-se ver aqui a Teoria da Evolução, proposta por Charles Darwin (1809-1882), onde todas as espécies descendem de formas mais primitivas, por "seleção natural”.

Outro fator que determinou a utilização de seres primitivos como os dinossauros foram as pesquisas paleontológicas. Em 1874, na cidade norte americana de Golden, descobriram-se dentes de Tiranossauro (o mesmo mencionado por Taylor no filme). Henry Fairfield Osborn, que em 1915 remontou o primeiro fóssil do animal que ele chamou de Tiranossauro⁴⁵, exibido em público em 1917 Disney utilizou de tais referências para a criação de seus dinossauros e da luta entre dois deles que leva à extinção. O estúdio Disney tinha enviado uma expedição de volta à Terra 6 milhões de anos atrás. Para isso, contactaram museus e autoridades mundialmente conhecidos como o paleontólogo estadunidense Roy Chapman Andrews (1884-1960), o biólogo inglês Julian Huxley (1887-1975), o paleontólogo estadunidense Barnum Brown (1873-1963), e o astrônomo estadunidense Edwin P. Hubble (1889-1953) com

⁴⁵ Osborn criou o termo "tiranossauro rex" para denominar um novo fóssil que ele mesmo tinha descoberto em suas escavações, e ao exibir publicamente as semelhanças entre seu fóssil e os outros dois antes descobertos, provou sua teoria de que os três pertenciam a mesma espécie.

pedidos de informações detalhadas sobre a Teoria da Evolução das Espécies e teorias sobre a formação do universo.

Os paleontólogos tinham reconstruído esqueletos dos gigantes extintos, mas os animadores tiveram que pensar como seria o movimento da cauda de um *Stegosaurus*, bem como sua textura e cor de pele. Os animadores da Disney usaram seus conhecimentos de equilíbrio, peso e cor e foram capazes de criar uma aproximação que rendeu elogios da comunidade científica. A atividade criadora foi utilizada com uma riqueza e diversidade de experiências de cada um dos participantes da equipe, bem como seus colaboradores científicos, aumentando potencialmente as combinações imagéticas criadas para a sequência. A equipe Disney transformou monstros pré-históricos que haviam sido extintos em vida, a partir das informações mais precisas disponíveis no momento.

A segunda forma de relação entre a fantasia e a realidade é um pouco mais complexa, pois não se refere diretamente à combinação de elementos da realidade para construção fantástica, e sim “àquela entre o produto final da fantasia é um fenômeno complexo da realidade.” (VIGOTSKI,2009, p. 23) Referem-se à narrativa de uma pessoa e o efeito que estas causam a outra. Por exemplo, quando leio livros sobre determinado assunto, em minha mente criam-se imagens desta leitura que fazem parte da atividade criadora da imaginação. Minha mente não reproduz os elementos anteriores da experiência, mas cria novas combinações com as experiências atuais. Esta relação torna-se possível através da experiência do outro, ou da experiência social. Assim, a imaginação adquire uma importância fundamental no desenvolvimento humano, uma vez que amplia a experiência da pessoa, que pode imaginar o que não viu ou participou diretamente.

Essas duas primeiras relações mostram que a imaginação e a experiência são uma via de mão dupla, se no primeiro caso a imaginação utiliza-se da experiência para compor as imagens, no segundo caso a experiência utiliza-se da imaginação para dar vida as histórias e narrativas de outrem. E assim *Fantasia* foi produzido com a combinação de diversas fantasias: de Disney, Stokowski, Taylor, a orquestra e a equipe da animação. É uma obra coletiva

composta por um ideário cultural sendo uma produção de seu tempo e espaço. Isso pode ser analisado no início do segmento Sinfonia Pastoral: o cotidiano de uma família de cavalos alados é a representação ideário da família estadunidense na década de 1940. A família perfeita era ter uma casa, um emprego estável, ser casado e ter alguns filhos. O pai como protetor e a mãe como cuidadora, assim como pode ser visto na ação das personagens, onde a mãe acolhe o pequeno pônei e o ensina a voar, depois toda a família passeia pelo céu. Também é interessante analisar a cor do pai, que é preto, e com isso Disney inclui em seu filme a discussão racial. Nos anos de 1916 até 1930, ocorreu uma onda de migração negra para o meio-oeste e oeste dos EUA, regiões onde a tolerância e as oportunidades de trabalho eram maiores, isso deu início ao movimento pela igualdade de direitos.

A terceira forma de relação entre a realidade e a imaginação manifesta-se de duas maneiras diferentes, e é de caráter emocional. A primeira se refere aos sentimentos e emoções, que tendem a formar em nós imagens diretamente ligadas a esses, detendo em si mesmas a capacidade de gerar impressões e imagens por determinado tempo. Vigotski utiliza como exemplo o medo que é capaz de deturpar a realidade e criar monstros, onde não há. A esta influência do fator emocional sobre a fantasia combinatória dá-se o nome de “lei do signo emocional comum”, e consiste em imagens que possuem um elemento emocional comum e exercem nas pessoas uma influência emocional parecida, apesar de não haver uma relação de semelhança explícita. Podemos destacar no filme dois momentos onde o medo prevalece. Quando em *Aprendiz de Feiticeiro*, Mickey dá machadadas na vassoura, vemos apenas as sombras, mas a lei do signo emocional comum está lá, e recria a sensação do terror em nós. O mesmo acontece na cena de transição entre *Uma Noite no Monte Calvo* e *Ave Maria*, as badaladas e as luzes que reluzem no *Chenoborg*, nos dão dimensão desta energia que o aflige, bem como sua expressão de terror.

Há ainda uma relação inversa entre a emoção e a imaginação, onde a imaginação infere diretamente no emocional do indivíduo e, segundo o autor, poderia ser chamada de “lei da realidade emocional da imaginação”. A essência desta lei se baseia na premissa de que todas as formas de imaginação criativa carregam em si elementos afetivos, e são vivenciados por

aqueles que o imaginam, a despeito de seu caráter real ou não. “É essa premissa psicológica que pode nos explicar porque as obras de arte, criada pelas fantasias de seus autores, exercem uma ação bastante forte em nós.” (VIGOTSKI,2009, p. 28) Esta ação pode ser vivenciada nas obras literárias, visuais e musicais e ocorrem porque determinadas obras são vivenciadas pelo outro de maneira real e profunda, através da imaginação. O filme Fantasia reúne todas as linguagens artísticas no cinema de animação, para despertar o emocional da imaginação através do som e da imagem. A Dança, a música, a dramaticidade, as artes plásticas são a essência deste filme, incorporados à uma nova linguagem que fosse possível integrar todas as artes.

A quarta e última relação entre a fantasia e a realidade, consiste no fato de que a construção da fantasia pode ser algo fundamentalmente novo, que nunca aconteceu na realidade de uma pessoa e sem nenhuma correspondência com o objeto referenciado, no entanto ao ser imaginada dá vida ao objeto, e começa a existir no mundo e inferir em outras coisas. Assim a imaginação torna-se realidade, como exemplo podemos pensar nos dispositivos técnicos do cinema e da animação. Estes frutos da imaginação passaram por uma longa história, e seu desenvolvimento partiu de elementos hauridos da realidade, mas internamente foram submetidos a uma reelaboração, um produto da imaginação que se transforma em realidade. Ao tornarem-se reais possuem uma nova força que os modifica, e é considerado como o “círculo completo da atividade criativa da imaginação”. No nosso caso, o filme Fantasia produziu uma nova percepção das imagens, mas também uma nova percepção sonora através de seu sistema *Fantasound*. Para Luria “a sensação auditiva ocorre com a participação imediata dos componentes motores tanto no próprio aparelho auditivo como no aparelho oral a ela relacionado.” (1991, p. 8) A disposição do som em várias partes do ambiente, provocou uma nova percepção do som, amplificando-o no espaço.

Tanto o fator intelectual como o emocional são necessários para o ato da criação. A imaginação humana é uma forma complexa da atividade psíquica e está ligada à capacidade de planejamento e realização do homem. Neste sentido, Vigotski afirma que a imaginação precisa ser completada, ou seja,

materializada em uma obra, artefato ou em palavras, virar um produto que possa corroborar com a produção coletiva. Uma vez que: “ as obras de arte podem exercer esta influência sobre a consciência social das pessoas apenas porque possuem sua própria lógica interna. (VIGOTSKI,2009, p. 33)

A análise do comportamento humano quanto às suas atividades possibilitou-o verificar que há dois tipos principais de imaginação que podem ser chamados de reconstituidor ou reprodutivo, e comportamento criativo ou combinatório. No primeiro tipo de imaginação, chamada de reconstituidora ou reprodutiva, ela está diretamente ligada à memória e consiste na reprodução dos meios de conduta anteriormente criados. No segundo tipo de imaginação, chamada de combinatória ou criadora, há uma criação de novas imagens ou ações, fazendo com que o homem se volte para o futuro, modificando o presente. Esta imaginação pode ser comparada com o conceito de fantasia proposto por Hegel, onde esta é a base de toda atividade criadora e manifesta-se em todas as esferas da vida cultural. Dentro deste sentido toda a produção humana, distinta da natureza, pode ser considerada como produto da imaginação humana. Vigotski enfoca a importância da arte e seus estudos, em seu livro *Psicologia da Arte* (1970, p. 25), mostra que:

A estética se apresenta, como uma teoria do comportamento estético, é dizer, da condição geral que habita em todo ser humano e tem como ponto de partida o centro da impressão estética, a estética deve ser estudada como psicologia do prazer estético e da criação artística⁴⁶.

Para ele o estudo da psicologia da arte deve iniciar-se pela teoria da sensibilidade e da imaginação, e são essenciais para compreensão desta. Alega que muitos psicólogos partem da indubitável relação entre emoção e fantasia, ainda que não exista, segundo o autor, um sistema reconhecido e acabado das teorias de sentimento e fantasia. A reação estética pode ser representada da seguinte forma: o objeto de arte é constituído de diversos componentes, como as impressões do objeto, do material ou mesmo da forma,

⁴⁶ Original: *La estética se nos presenta, como una teoría do comportamiento (Verhalten) estético, es decir, de la condición general que abarca y penetra a todo el ser humano y tiene como punto de partida y centro la impresión estética...La estética debe estudiarse como psicología del placer estético y creación artística.*

as quais são distintas umas das outras, mas têm em comum que cada elemento corresponde a determinado tom emocional, e ao entrar em contato com o espectador parece acionar a tecla sensitiva de seu organismo que responde mediante sua experiência. No filme Fantasia não é diferente, assim toda reação estética forma estas impressões emocionais, que surgem como respostas aos estímulos propostos, pelos elementos da respectiva obra de arte.

As dimensões da arte adquirem na obra, a integração de um conjunto de signos estéticos dirigidos a suscitar emoções, pois a vivência da arte surge quando o homem se entrega aos sentimentos. Evidencia também que esta subjetividade de entendimento não é uma característica exclusiva da linguagem poética ou arte, mas que esta "subjetividade" é uma característica geral de todo o entendimento que se baseia na determinação social da linguagem. Assim, o processo de percepção e criação artística dialoga com o processo de criação e percepção da palavra, em sua forma externa, e em seu significado.

As nossas emoções possuem não só uma expressão corporal, mas também uma expressão anímica. Assim toda arte se baseia na unidade do sentimento e da fantasia, e devemos compreender que toda emoção se sirva da imaginação e reverbera-se em uma série de representações e imagens fantásticas. Por conseguinte, os sentimentos e as fantasias não são fatos isolados um do outro, pode-se considerar a fantasia como a expressão central da reação emocional. Vigotski afirma que "as imagens da fantasia ou representações são estímulos internos para nossa nova reação, em cujo caso reforçam indubitavelmente a reação fundamental⁴⁷" (1970, p. 258). O autor utiliza como exemplo as imagens de uma cena amorosa e refuta que neste caso a fantasia pode ser a descarga de uma emoção anterior já vivenciada. A peculiaridade da relação entre fantasia e emoção, reside ainda em suscitar afetos que se desenvolvem em direções contrárias, devido ao princípio de antítese, a expressão motora das emoções, e ao enfrentar os aspectos do signo contrário, aniquila os afetos nele contido, os afetos da forma, levando a

⁴⁷ *las imágenes de la fantasia o representaciones son estímulos internos para nuestra nueva reacción, en cuyo caso refuerzan indudablemente la reacción fundamental.*

descarga de uma energia nervosa. E é nesta transformação dos afetos em sua combustão espontânea que reside a catarse⁴⁸ da reação estética, presente no filme *Fantasia*.

Assim sob a ótica da psicologia Histórico cultural, fantasia e imaginação são análogas e imprescindíveis para a ontologia humana, tendo como base as próprias experiências às quais o homem está sujeito ao longo de sua vida. A reação estética está sujeita à catarse que o indivíduo experimenta ao entrar em contato com a obra de arte, onde experimenta uma completa descarga de emoções, através de suas fantasias e experiências pessoais. O nome Fantasia do filme de Walt Disney, contém um pouco de cada uma dessas definições, da loucura à criatividade, representados em imagens e sons que permitem sonhar, devanear e ampliar a percepção através da arte. E destes sonhos individuais ou coletivos há outra análise que evidencia a relação complexa de fantasia e imaginação, e estuda sua importância para além da vivência do indivíduo, evidenciando a essencial função destas para a mente humana, nas raízes do inconsciente pelas veias da psicologia profunda e da psicanálise.

3.3. Fantasia na perspectiva da Psicologia Profunda e da Psicologia Arquetípica

A Psicologia Profunda tem origem nas teorias e na práxis do psiquiatra e psicanalista austríaco Sigmund Freud (1856-1939), a ele é atribuída sua descoberta, não porque introduziu o termo inconsciente (muitos filósofos, artistas e escritores já utilizavam do termo), mas porque foi o primeiro a estudar suas estruturas. O inconsciente é utilizado para designar o conjunto dos

⁴⁸ Como catarse, Vigostki, define como uma “completa transmutação dos sentimentos.”

conteúdos não presentes no campo da consciência, sem fazer distinção dos conteúdos pré-consciente e inconsciente. Para Freud, em a *Interpretação e os Sonhos*:

“O inconsciente é a verdadeira realidade psíquica, em sua natureza mais íntima, ele nos é tão desconhecido quanto a realidade do mundo externo, e é tão incompletamente apresentado pelos dados da consciência quanto o é o mundo externo pelas comunicações de nossos órgãos sensoriais”. (1996, p. 637)

Intimamente ligada à estrutura do inconsciente, a Psicologia Profunda, se vale do método terapêutico da psicanálise⁴⁹, que utiliza de estudo de casos, principalmente as associações livres (análise dos sonhos). Para a Psicanálise, Fantasia e Imaginação tem uma importância fundamental para se compreender os mecanismos da mente humana. A fantasia tem seu significado próprio, pode ser considerada como um “roteiro imaginário em que o sujeito está presente e que representa de modo mais ou menos deformado pelos processos defensivos, a realização de um desejo e, em última análise, de um desejo inconsciente” (LAPLANCHE, 2001, p.169). Ainda segundo o autor, a fantasia se mostra sobre diversas modalidades, ora como fantasias conscientes ou sonhos diurnos, ora como fantasias inconscientes que podem ser reveladas através de análise, e estão enraizadas a um conteúdo manifesto, como fantasias originárias⁵⁰. Pode se relacionar ao filme de Disney, uma vez que *Fantasia* dá vida a mundos imaginários, através de livre associação, como no primeiro segmento de *Fantasia, Tocata e Fuga em Ré Menor*. As imagens abstratas tentam captar a música absoluta, mas apenas em formas quase abstratas para

⁴⁹ A psicanálise é a ciência que tem como objeto o inconsciente, procura as raízes do comportamento humano nas motivações e nos conflitos inconscientes.

⁵⁰ “Estruturas fantasísticas típicas (vida intra-uterina, cena originária, castração, sedução) que a psicanálise descobre como organizando a vida fantasística sejam quais forem as experiências pessoais dos sujeitos; a universalidade destas fantasias explica-se, segundo Freud, pelo fato de constituírem um patrimônio transmitido filogeneticamente.” (LAPLANCHE, 2001, p.174)

que o público possa formar suas próprias imagens. A percepção⁵¹ da música é amplificada pela ambientação do *Fantasound*, e pelas imagens dos músicos que são duplicadas através das sombras (Tocata), depois com Stokowski que rege as luzes que se abrem em um mundo de imagens abstratas, e estas despertam fantasias inconscientes ligadas à música de Bach. Assim o primeiro segmento do filme foi colocado para que as imagens que apenas sugestionam as formas, possam levar o espectador a um mundo de fantasias no desenrolar dos outros segmentos.

A tocata de abertura é bastante dramática e em um ritmo livre. O que se vê são as sombras coloridas dos músicos, com algumas cenas emergentes em relevo e em 3D através de iluminação frontal ocasional. A relação entre o que se vê e o que você ouve é transparente. Tudo que se tem são objetos que se movem no espaço, e que estão sendo conduzidos pela música. Este episódio é sobre a relação entre som e imagens, mas parece ter a materialidade do sonho e da fantasia.

Para aprofundar na compreensão da noção freudiana do termo *Phantasien* é preciso distinguir diversos níveis. O primeiro deles é o que Freud designa como *Phantasien* e podem ser considerados a priori: os sonhos diurnos, as cenas, os episódios, os romances, ficções que o sujeito forja e conta a si mesmo em estado de vigília. Analisa-as como formações do compromisso e mostra que a estrutura é comparável ao sonho. Assemelham-se ao estado de vigília. Usa frequentemente a expressão fantasia inconsciente sem que implique em uma posição metapsicológica determinada. As vezes

⁵¹ Para Luria as ondas sonoras inferem na visão uma vez que: "Oscilações elétricas com onda
14

de 0,1mm de comprimento e 30.10¹⁴ de freqüência também não são percebidas, embora a pele perceba como calor as mesmas oscilações com onda de 0.1 a 0.004mm de comprimento e
14

freqüência de 8.10¹⁴ oscilações por segundo. É sobretudo interessante o quadro que surge em relação à percepção das ondas sonoras: a retina do olho humano percebe ondas sonoras de
14 14

0.008-Q.004mm de comprimento com freqüência de 4.10¹⁴ - S.10¹⁴ oscilações por segundo, provocando sensações de luz e cor". (1991, p. 5)

designa um devaneio subliminar, pré consciente e do qual não irá tomar consciência. Freud, em seu livro interpretação dos sonhos, faz reflexões sobre a fantasia e a relaciona com os pensamentos oníricos:

Como os sonhos, as fantasias são realizações de um desejo, como os sonhos baseiam-se, em grande medida nas impressões infantis, e beneficiam-se de certo grau de relaxamento de censura. Se examinarmos sua estrutura, perceberemos como o motivo de desejo que atua em sua produção, mistura, rearranja e compõe num novo todo o material que deles são construídos. (1996, p. 524)

Em outra linha de pensamento, a fantasia aparece em uma relação mais íntima com o inconsciente. No capítulo VII de *A Interpretação dos Sonhos*, é em um nível inconsciente que Freud situa certas fantasias, aquelas ligadas ao desejo inconsciente e que estão no ponto de partida do processo metapsicológico⁵² de formação do sonho. Freud analisa a relação complexa entre o que ele considera os três níveis de fantasia: consciente, subliminar, inconsciente.

As fantasias conscientes são conhecidas também como sonhos diurnos. Já as fantasias subliminares são aquelas que podem ser consideradas como um devaneio pré-consciente ou sublimar, o qual pode ou não ter consciência. As fantasias inconscientes são aquelas ligadas aos desejos inconscientes e que estão na origem do processo de formação de um sonho. Nestes sonhos, os devaneios diurnos utilizados pela elaboração secundária estão muitas vezes em conexão direta com o que constitui o núcleo do sonho, a fantasia inconsciente. No sonhar, a fantasia está presente nas duas extremidades do processo, de um lado presente na elaboração secundária e de outro ligada ao desejo inconsciente mais profundo. A reflexão freudiana de fantasia traz à luz, a distinção de natureza entre a fantasia inconsciente e a fantasia consciente, visando assinalar as analogias e as passagens entre elas⁵³.

⁵² Termo criado por Freud para designar a psicologia em sua dimensão mais teórica, leva em consideração três pontos de vista: dinâmico, tóxico e econômico. (LAPLANCHE,2001)

⁵³ Como exemplo mostra as fantasias conscientes dos perversos, que, em circunstâncias favoráveis, podem vir a ser comportamentos estruturados; os temores delirantes dos paranóicos, que são projetados sobre o outro de maneira agressiva; as fantasias inconscientes dos histéricos, que se descobrem através da psicanálise por trás dos seus sintomas.

Para Freud a ocorrência constante das fantasias⁵⁴ diurnas conscientes traz estas estruturas ao conhecimento. No entanto, assim como há fantasias conscientes, também existem um vasto número de fantasias inconscientes que devem permanecer adormecidas por seu conteúdo. Segundo Hanna Segal, a fantasia para Freud não é uma atividade primária, ela contém em si as mesmas raízes “dos sonhos, dos sintomas, dos atos falhos e da arte, e é comparável a elas, ela não é subjacente aos sonhos, aos sintomas, ao pensamento e à arte” (1991, p. 44). Na definição de fantasia mais completa apresentada por Freud:

Elas (as fantasias) são, por um lado, altamente organizadas, não contraditórias, aproveitam todas as vantagens do sistema Cs, e o nosso discernimento teria que distingui-las das formações desse sistema; por outro lado, são inconscientes e incapazes de se tornarem conscientes. É a sua origem (inconsciente) que é decisiva para o seu destino. (apud LAPLANCHE, 2001, p. 171)

Os termos “fantasia” e “atividade fantasiadora”, sugerem a oposição entre imaginação e realidade (percepção⁵⁵). Ao fazer desta oposição uma das referências principais da psicanálise, somos levados a pensar a fantasia como uma produção puramente ilusória que não resistiria a uma apreensão correta do real. Em alguns textos de Freud é possível ver tal reflexão, como em *Formulações sobre dois princípios do funcionamento mental (Formulierungen uber die zwei Prinzipien des psychischen Geschehens, 1911)*, que opõe ao mundo interior, que tende a satisfazer-se com a ilusão, um mundo exterior que impõe progressivamente ao sujeito, por intermédio do sistema perceptivo, o princípio da realidade. Também neste artigo Freud discorre sobre a relação da fantasia com o impulso sexual e os impulsos do ego, e de outro lado a consciência. Os impulsos sexuais comportam-se auto-eroticamente a princípio;

⁵⁴ Freud também relacionou o Fantasia a distúrbios como a histeria, mostra que nestes casos as fantasias são como fachadas psíquicas erigidas para bloquear o acesso a lembranças (de cenas originárias). Onde os sintomas histéricos provem das fantasias construídas com base em lembranças, e não estão ligados as lembranças reais.

⁵⁵ Para Freud: “Toda a nossa atividade psíquica inicia-se a partir de estímulos (internos ou externos) e termina em enervações. (...). Na extremidade sensória [*sensiblen Ende*], fica um sistema que recebe percepções; na extremidade motora fica outro, que abre o portão de acesso à atividade motora. Os processos psíquicos, em geral, avançam da extremidade perceptual [*Wahrnehmungsende*] para a extremidade motora. (2001, p.513-4).”

o indivíduo obtém sua satisfação do próprio corpo e, portanto, não se encontra em situação de frustração que forçou a instituição do princípio da realidade. Neste caso a fantasia mantém uma relação complexa com “a continuidade do auto erotismo que torna possível reter por tanto tempo a satisfação momentânea e imaginária mais simples em relação ao objeto sexual, em lugar da satisfação real que exige esforço e adiamento.” (1996, p. 241)

O esforço de Freud e de toda a análise psicanalítica consiste em procurar explicar a eficácia, a estabilidade e o caráter relativamente organizado da vida fantasística do sujeito. Nessa perspectiva, Freud logo que se interessou pelo conceito de fantasia, ressaltou modalidades típicas de encenações fantasísticas. As fantasias típicas encontradas levaram-no a postular a existência de estruturas inconscientes que transcendem a vivência individual e que seriam transmitidos hereditariamente, conhecidas como fantasias originárias. A fantasia e o desejo mantém-se em uma relação estreita, ambos tem uma importância significativa para a psicanálise e também para a arte. A complexidade desta relação pode ser vista mesmo nas suas formas menos elaboradas, a fantasia surge como irreduzível a um objetivo intencional do sujeito desejante: trata-se de roteiros, ainda que enunciem em uma só frase, de cenas organizadas, suscetíveis de serem dramatizadas, a maior parte das vezes de forma visual. O sujeito está sempre presente nas cenas, mesmo na cena originária, de onde pode parecer excluído, ele figura de fato, não apenas como observador, mas como participante⁵⁶.

Fantasia pode ser considerado como um sonho diurno de seu idealizador, mostrando todos os desejos de Disney de elevar o cinema de animação a uma categoria de obra de arte. Como também a fantasia de Stokowski de difundir a música erudita, ou mesmo da equipe de produção do filme, como a de animadores, dançarinos, músicos, de participarem de um grande projeto que unia todas as linguagens de arte. Como realização de desejos pode se ver

⁵⁶ Não é o objeto que é representado, como visado pelo sujeito, mas uma seqüência de que o próprio sujeito faz parte e nas quais são possíveis as permutas de papéis. A medida que o desejo se articula na fantasia, possibilita processos de defesas mais primitivos como a inversão (de uma pulsão), a negação e a projeção. Estas defesas estão ligadas à função primeira da fantasia- a *mesi-en-scène* do desejo. Como afirma Segal “o próprio fato de fantasiar é uma defesa de realidades dolorosas.” (2001:36) Aqui o sentido de fantasia pode ser visto como um aspecto defensivo através da realização dos desejos.

alguns aspectos presentes em *Fantasia*, como o relaxamento da censura em o Aprendiz de Feiticeiro, as brincadeiras infantis na primeira parte da *Sinfonia Pastoral* com os unicórnios a brincar, e também as fantasias sexuais em *Uma Noite no Monte Calvo* com mulheres nuas que dançam para o *Chenoborg*. Mas também podem ser analisadas como fantasias inconscientes geradas por cenas originárias, e para tal a Psicologia Arquetípica⁵⁷, que estuda as obras do psiquiatra e psicólogo analítico, Carl Gustav Jung (1875-1961) pode fundamentar a análise com seus conceitos de Fantasia, Inconsciente Coletivo e Arquétipo.

A fantasia, para Jung, é um tipo de união entre o conteúdo consciente e inconsciente, um resultado das operações das estruturas arquetípicas. Ela expressa as ideias e imagens do inconsciente, e transforma-se em uma atividade imaginativa e criativa da psique. O inconsciente, não inclui apenas os conteúdos reprimidos, mas um material psíquico que está ligado ao limiar da consciência. E só pode ser compreendido a medida que comprova-se seu conteúdo. Segundo o autor, tais conteúdos do inconsciente pessoal são “os complexos de tonalidade emocional, que constituem a intimidade pessoal da vida anímica” (JUNG, 2003, p. 16). Jung classificou a fantasia em dois tipos distintos: fantasias ativas e fantasias passivas. As fantasias passivas são advindas do inconsciente, mas que também podem utilizar-se dos conteúdos do consciente. Na fantasia passiva o indivíduo permanece como simples espectador diante das fantasias que emergem do inconsciente, vivendo-as passivamente. Este fator de passividade expressa uma atitude da atividade do inconsciente. Para Jung:

“o aspecto geral das manifestações inconscientes é principalmente caótico e irracional, apesar de certos sintomas de inteligência e propósito. O inconsciente gera sonhos, fantasias, visões, emoções, ideias grotescas, etc.” (2001, p. 276)

As fantasias ativas são aquelas que se utilizam do ego para vir a consciência, são consideradas como criativas, também designadas por Jung

⁵⁷ Criada por James Hillman, em seu artigo Porque Psicologia Arquetípica? (1970), a Psicologia Arquetípica desloca o foco na análise individual para analisar o imaginário de uma determinada cultura.

como imaginação ativa. Elas fazem a ligação entre consciente e inconsciente, como um processo criativo numa linguagem idêntica à usada por artistas.

O filme de Disney é povoado por estas imagens, e pode ser visto como uma materialização plástica de uma das várias possibilidades imagéticas do inconsciente. Para Jung, a imagem é a principal fonte de criação da fantasia, mas ao referir-se à imagem deve se compreendê-la em um sentido mais amplo, como elementos ativos da psique, quando não há estímulos diretos e se criasse a imagem na mente. Neste caso, a palavra imagem é utilizada para sinalizar o vão entre o mundo externo e a fantasia. Na visão de Jung, a fantasia e suas imagens são essenciais, pois estão por trás dos sentimentos e do comportamento humano. Desta maneira, não são apenas versões secundárias de problemas emocionais ou comportamentais, mas sim parte complementar da psique.

Na fantasia criadora encontra-se a função unitiva buscada por Jung, nela fluem os elementos atuantes. No entanto, ele ressalta um sentido dado à fantasia por alguns psicólogos, que a ela atribuem uma má reputação. Menciona que para Freud, a fantasia seria apenas um véu simbólico que dissimularia as tendências e os impulsos primitivos. Jung contrapõe esta teoria, não por seus fundamentos teóricos, mas segundo ele, por razões práticas, a fantasia não poderia ser explicada pelas leis da causalidade, uma vez que ela é:

...o regaço materno onde tudo é gerado e que possibilita o crescimento da vida humana. A fantasia tem em si mesma, um valor irreduzível enquanto função psíquica, cujas raízes mergulham tanto nos conteúdos conscientes como nos inconscientes, e tanto no coletivo como no individual. (JUNG,2008, p.154)

Para ele a fantasia deve ser compreendida como “um verdadeiro símbolo hermenêutico⁵⁸”, tamanha sua importância. Utiliza o símbolo na tentativa de elucidar o processo que ainda está desconhecido, assim como pode ser considerada a fantasia. No entanto, a redução analítica a algo universalmente

⁵⁸ O conceito de hermenêutica proposto por Jung é de uma ciência que consiste em enfileirar analogias depois de anotadas, a partir de um símbolo dado. Onde são anotadas a priori, as analogias subjetivas e depois as objetivas, onde o símbolo inicial passa a ser ampliado, chegando a um resultado complexo.

conhecido pode destruir o valor autêntico do mesmo. Para que isso não ocorra, ele reforça a necessidade de atribuir um significado hermenêutico para fundamentar seu valor e sentido.

Para Jung o essencial não é a interpretação e compreensão das fantasias, mas a vivência em cada uma delas. Em sua obra, a fantasia é objeto de reflexão constante, analisa a fantasia individual de seus pacientes, mas também as fantasias coletivas, e enfatiza que “algo atua por de trás do véu das imagens fantásticas, quer lhe atribuamos um nome mau ou bom. Trata-se de algo verdadeiro, razão pela qual suas exteriorizações vitais devem ser levadas a sério” (JUNG,2008, p. 104). A *Fantasia* de Disney ao retratar mitos e contos de fadas através da música conduz o público a vivenciar tais fantasias. O ritmo, segundo Jung em *Símbolos da Transformação* (2013), é a ideia clássica de gravar certas ideias ou outras atividades, é uma transferência da libido para uma nova forma de atuação. Há uma relação íntima entre o rendimento do trabalho e a música, a dança e o ritmo nos povos primitivos, a libido é transformada em habilidade cultural.

As fantasias existem e atuam diretamente na vida do indivíduo, tratando-se de uma questão empírica. Podem ser fruto do consciente, do inconsciente pessoal e coletivo. O inconsciente pessoal contém lembranças reprimidas ou perdidas, percepções que não ultrapassa o limiar da consciência, sentidos que não atingiram a consciência por falta de intensidade. O inconsciente coletivo é “desligado” do inconsciente pessoal e é universal, seus conteúdos estão em toda parte. Ele aparece nas fantasias quando estas:

não repousam mais sobre reminiscências pessoais, trata-se da manifestação da camada mais profunda do inconsciente onde jazem adormecidas as imagens humanas universais e originárias. (JUNG, 1980, p. 59)

Algumas imagens do filme *Fantasia* também podem ser vistas como imagens primordiais, que são as formas mais antigas e universais da imaginação humana. Também conhecidas como arquétipos, são vistas por Jung como sentimento e pensamento, simultaneamente, em relação complexa com os instintos. Instintos estes que podem materializar-se como fantasias e

revelar sua presença através de imagens simbólicas. Esta “sequência fantástica”, que vem à tona e alivia o inconsciente, representa um material vasto de formas arquetípicas. Nesse contexto, tudo o que é psíquico é pré-formado, assim como cada uma de suas funções, principalmente as que derivam essencialmente das disposições inconscientes. A estas pertence a fantasia criativa. Na opinião de Jung, a alma do recém-nascido não é uma tábula rasa, uma vez que a criança responde aos estímulos sensoriais externos, com predisposições específicas, que condicionam uma organização e seleção da percepção que lhe são próprias (individuais). Tais predisposições são impulsos herdados e pré-formados. Sua presença imprime no mundo do indivíduo o teor antropomórfico. Tratam-se dos arquétipos que determinam os rumos da atividade da fantasia, criando as imagens fantásticas dos sonhos infantis, bem como os delírios esquizofrênicos, como os que também são encontrados de forma atenuada nas pessoas normais e neuróticas. E das possibilidades da herança destas ideias gerais, pela ocorrência universal dos arquétipos.

Os produtos da atividade da fantasia inconsciente são tratados pela psicologia moderna, segundo Jung, “como autorretratos de processos que acontecem no inconsciente ou como asserções da psique inconsciente acerca de si própria” (2003, p. 156). Ele classifica a fantasia inconsciente em dois tipos: as fantasias de caráter pessoal, referentes às vivências pessoais, a coisas esquecidas ou reprimidas; e as fantasias de caráter impessoal, que proporcionam uma analogia mais próxima com os tipos mitológicos. As fantasias de caráter impessoal, que correspondem a certos elementos estruturais coletivos da alma humana, são fruto do inconsciente coletivo. Os produtos desta segunda espécie assemelham-se aos tipos estruturais dos mitos e dos contos de fadas, que carregam em si um rico material arquetípico.

As fantasias, para Jung, são expressões da natureza do inconsciente. Para ele, o inconsciente é a psique de todos os complexos funcionais do corpo, e suas fantasias carregam um significado etimológico que não deve ser negligenciado. Jung evidencia também que o corpo humano é constituído de matéria do mundo, e é nele que as fantasias se manifestam e podem ser experimentadas. “Sem matéria, elas seriam mais ou menos como grades

abstratas de cristal dentro de uma solução de lixívia em que o processo de cristalização ainda não começou” (2001, p. 171). Para a Psicologia arquetípica, "fantasia" e “realidade” trocam de valor e lugar, não são vistas mais como opostas, segundo Hillman:

A fantasia nunca é apenas mentalmente subjetiva, mas está sempre sendo vivida e encarnada. Terceiro, o que quer que seja física ou literalmente "real", é sempre também uma imagem de fantasia. Então o mundo da chamada realidade concreta e factual é também sempre a exposição de uma fantasia especificamente modelada (1995, p. 49-50).

A fantasia também é parte essencial da vida onírica, Jung faz uma amostra da relação intrínseca entre elas. Afirma que a frequência e a intensidade dos sonhos são reforçadas pela presença de fantasias inconscientes, que ao emergirem na consciência alteram o caráter do sonho, tornando-se mais fracas. O sonho muitas vezes contém fantasias que tendem a se tornar conscientes. A fonte dos sonhos muitas vezes provém de ideias reprimidas, e tem por finalidade influenciar a parte consciente do indivíduo. Por vezes, os sonhos também fazem uso das fantasias do inconsciente coletivo, trazendo à vida onírica os elementos arquetípicos dos mitos e dos contos de fada. No material da fantasia que constitui sua fenomenologia, encontram-se inúmeras conexões arcaicas e históricas, isto é, imagens de natureza arquetípica. Para fazer esta análise, Jung (2001) ressalta que é necessário procurar motivos que não são conhecidos pelo sonhador e se comportam funcionalmente, de forma a combinar com a dinâmica dos arquétipos tal como é conhecido pelas fontes históricas. A imaginação ativa⁵⁹ também é outra fonte de acesso ao material onírico, ela é compreendida como uma seqüência de fantasias que é gerada pela concentração intencional. A importância da imaginação na obra de Jung se dá à medida que para ele “psique é imagem”. O indivíduo só tem acesso à imagem, portanto esta é a realidade daquele que a vive. E o que dá a intensidade sensível das coisas e designa a força destas ideias é a fantasia. A relação entre a intensidade do real e sua elaboração

⁵⁹ Jung usou o termo para descrever o processo de sonhar com olhos abertos. O método consiste em o indivíduo concentrar-se em um ponto específico, uma disposição, quadro ou eventos específicos; em seguida, permite que uma série das fantasias associadas se desenvolvam e gradativamente assumam um caráter dramático.

intelectual é obra da imaginação. Ela liga todas as funções e os opostos, é a geradora de possibilidades. “Jung vê a imaginação como criadora desse modo: o elemento vivo de ligação e a corrente de criação contínua”. (PERRONE) A imaginação é um processo vital, e este fenômeno se dá através de atos contínuos da criação. Segundo Jung:

Trata-se ora de sonhos, ora de visões ou de sonhos entretecidos de visões. Essas "visões" não são de modo algum alucinações ou estados extáticos, mas sim imagens de fantasias visuais espontâneas, ou aquilo que chamamos de *imaginação ativa*. Este último é um método de introspecção indicado por mim e que consiste na observação do fluxo das imagens interiores: concentra-se a atenção em uma imagem onírica que causa impacto, mas é ininteligível, ou em uma impressão visual, observando-se as mudanças que ocorrem na imagem (2003, p. 190).

A imaginação ativa está intimamente ligada à fantasia, sendo parte essencial da mesma. E como podemos ver, há duas definições de fantasia para Jung: a primeira, que entende a fantasia diferente e separada da realidade externa; e a segunda, que mostra a fantasia unindo os dois mundos, interior e exterior.

Essa dicotomia conceitual pode ser resolvida considerando-se por “mundo interior” alguma coisa em esboço e presente apenas em sua forma estrutural. Assim a fantasia torna-se o fator de ligação entre o arquétipo e a realidade externa, ao mesmo tempo, estando em relação oposta à realidade. Até aqui podemos ver a fantasia como uma essência de nossa humanidade, que atingi a cada um de nós de maneira diferente. Mas e quando ela se torna coletiva? A obra *Fantasia*, de Disney, pode ser analisada como uma fantasia em todos os aspectos vistos até agora, ela fala de sonhos, de cenas infantis, de formas abstratas, da nudez, do mal, da fé. Todos estes elementos tem a sua imagem originária na ontologia humana, imagens que fazem com que este filme apresente uma linguagem universal. Tanto suas imagens, como sua sonoridade, têm algo de arquetípico em sua composição.

3.4. Arquétipos e a linguagem simbólica

Cada indivíduo é uma realidade única. Entretanto, Jung afirma que, quando se afasta destas realidades individuais e aproxima-se de ideias abstratas sobre o homem, passa a compreender melhor seus dilemas morais. Portanto, é necessário entender seu passado tanto quanto seu presente, bem como seus símbolos, presentes nos arquétipos e mitos. Para compreender os símbolos e os arquétipos, é importante conhecer o conceito de inconsciente coletivo.

Jung considera que o inconsciente coletivo é o inconsciente em seus níveis mais profundos, que possui “conteúdos coletivos em estado relativamente ativo” (2008, p. 13), que se manifestam sob a forma de arquétipos. Distingue-se do inconsciente pessoal, essencialmente pelo fato da não existência de uma experiência pessoal.

Os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e portanto não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade. Enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos. (Jung, 2003, p. 53)

A psicóloga suíça Marie Louise von Franz (1975) aponta que os arquétipos têm predisposições estruturais inatas que se manifestam na experiência concreta como fator que reorganiza ou ordena as representações em determinado padrão. E Jung, em seu livro *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*, afirma que “o concernente aos conteúdos do inconsciente coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos - ou melhor - primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos” (2003, p. 16). O termo arquétipo é por vezes confundido, por exemplo, como modelo mitológico definido ou mesmo como certas imagens, mas estas são as representações conscientes (FRANZ, 1975). Por isto, a análise do filme é referenciada como imagens arquetípicas, uma vez que o arquétipo foi representado de formas variadas ao passar de geração a geração, mas a sua essência não pode ser limitada a imagens. Segundo Franz:

Cada arquétipo é um sistema energético fechado, a veia energética pela qual correm todos os aspectos do inconsciente coletivo. Isto não quer dizer que a imagem arquetípica seja uma imagem estática, pois ela é sempre e ao mesmo tempo um processo típico e completo, incluindo outras imagens de uma maneira específica. (1990, p. 11)

Ao homem primitivo, não bastava apenas a observação dos fenômenos naturais, mas deveria haver alguma relação com sua parte anímica. Estes acontecimentos mitologizados da natureza, na visão do autor, não poderiam ser considerados como alegorias (que era considerada por ele como uma paráfrase de um conteúdo consciente), mas sim como expressões simbólicas do drama inconsciente da alma que é apreendido através da projeção. Outro fator que deve ser destacado é que os arquétipos são dotados de uma iniciativa própria, e uma energia peculiar, e graças a estes elementos podem criar interpretações significativas e influenciar em determinadas situações com suas formações e impulsos (JUNG,1997). Todo arquétipo possui seu lado positivo e negativo, pode causar uma mudança devastadora na cultura de um povo.

O arquétipo é como um modelo coletivo que dá possibilidade de desenvolvimento da identidade individual. Eles estão nas fantasias individuais e nas mitologias de todos os tempos. O significado de arquétipo, segundo o dicionário Aurélio⁶⁰, é de um “modelo pelo qual se faz uma obra material ou intelectual”, o que dialoga com a posição de Jung de os arquétipos serem uma representação coletiva, que deu origem aos mitos, religiões e filosofias. Jung aprofunda o termo do modelo para uma estrutura psíquica. Para ele: “o arquétipo é, essencialmente, um conteúdo inconsciente que é alterado ao tornar-se consciente e ao ser percebido; empresta sua coloração à consciência individual em que porventura aparece” (2003, p. 17). Contudo, os padrões mitológicos não devem ser considerados como arquétipos, e sim como representações e ritos que formam a consciência coletiva de um povo em particular. Outra forma de expressão do arquétipo, além do mito, é o conto de fadas. Ambos receberam uma forma específica e foram passados de geração em geração ao longo dos tempos. Os arquétipos “são a um tempo imagem e

⁶⁰ Fonte: <http://www.dicionariodoaurelio.com/Arquetipo.html> Acesso: Dezembro, 2013.

emoção. E só podemos nos referir a arquétipos quando estes dois aspectos se apresentam simultaneamente” (JUNG, 1997, p. 96), geralmente sob a forma de símbolos. Para Hollis, “os símbolos agem como transformadores; sua função é converter a libido, de uma forma inferior numa forma superior” (1997, p. 56).

O mito, sonhos e contos de fadas são escritos na linguagem simbólica. Para o psicanalista alemão Erich Fromm, em seu livro *Linguagem Esquecida* (1962) esta é uma linguagem onde as experiências íntimas, os pensamentos e os sentimentos são registrados como se fossem experiências sensoriais. Também ressalta que as categorias dominantes neste tipo de linguagem são a associação e a intensidade, uma língua com sintaxe e gramática próprias, que são imprescindíveis para a compreensão do mito, dos contos de fadas e dos sonhos.

O símbolo pode ser uma imagem, um termo ou um nome que é assimilado no cotidiano do indivíduo, e tem significações especiais além do sentido convencional. Envolve algo oculto ou vago para aquele que o lê. Desta maneira, uma palavra ou imagem é simbólica quando provoca “[...] alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato” (JUNG, 1977, p.20). Isto é, quando possui um aspecto que abrange um inconsciente mais amplo, que não é definido e não pode ser explicado em sua plenitude. Os termos simbólicos são utilizados para representar estes conceitos que não podem ser compreendidos totalmente. Jung afirma que este é um dos motivos pelo qual a religião emprega esta linguagem simbólica, expressada através das imagens. No entanto, “o símbolo não é uma alegoria, nem um *semeion* (sinal), mas a imagem de um conteúdo em sua maior parte transcendental ao consciente” (JUNG, 201, p.99).

A linguagem simbólica pode ser considerada como uma expressão do mundo interior no exterior, que representa os anseios e medos da mente e da alma. Fromm divide o símbolo presente nesta linguagem em três tipos: o convencional, o acidental e o universal. O símbolo convencional é aquele que está presente na linguagem cotidiana, como a relação das palavras e seus respectivos objetos. Por exemplo, a palavra copo e o objeto copo. Apesar de não haver uma relação entre a sonoridade da palavra e o próprio objeto há

uma convenção social que associou um ao outro. Também as imagens podem ser incorporadas como símbolos convencionais, por exemplo, no caso de imagens associadas à religião. A cruz pode ser considerada como uma imagem integrada à cultura do cristianismo.

A segunda espécie colocada por Fromm é o símbolo accidental que, segundo o autor, é oposto ao símbolo convencional. Neste caso, pode-se pensar na associação pessoal de um objeto a uma lembrança. Por exemplo: uma pessoa que teve uma experiência traumática em determinada cidade terá este local associado as suas más lembranças. Dessa maneira, o símbolo accidental é pouco usado ou raramente utilizado nos mitos e contos de fadas, uma vez que está na esfera do pessoal e muitas vezes intransponível. O símbolo universal possui uma relação complexa entre o símbolo e sua representação, e muitos destes acham-se intrínsecos na experiência de todo ser humano. E é através destes símbolos que são representados os mitos e os contos de fadas, em todas as suas formas arquetípicas. Fromm destaca os elementos da natureza, como o fogo e a água, para elucidar a força simbólica que estes elementos têm na humanidade. Para ele:

O símbolo universal é o único onde a relação entre o símbolo e o simbolizado não é pura coincidência, mas é algo intrínseco. Ele tem suas raízes na experiência da afinidade entre uma emoção e um pensamento, de um lado, e uma experiência sensorial do outro (FROMM, 1962, p. 21).

Esta linguagem está enraizada nas estruturas do corpo, da mente e dos sentidos, comum a todos os homens, é uma linguagem que foi esquecida, frente à criação de uma nova linguagem convencional universal. No entanto, ela permanece na humanidade, pois é orgânica. Todo ser humano que possui os aspectos essenciais do equipamento mental e corpóreo é capaz de entender e falar a linguagem simbólica, fundamentada nestas propriedades comuns. Alguns destes fatores, como chorar quando se está triste, rir quando se está feliz, ou enrubescer quando se está irado, são expressividade comuns a todos, não se limita a uma cultura ou a um povo. A linguagem simbólica universal pode ser encontrada em todos os mitos e sonhos das mais diversas culturas, no entanto devem ser interpretados em duas esferas na universal,

mas também dentro de sua própria cultura. Para Fromm, o significado particular de cada símbolo só pode ser interpretado considerando-se todo o contexto em que está inserido, já que este faz parte essencial da experiência sensorial de quem utiliza o próprio símbolo. Assim podemos fazer uma leitura complexa do filme *Fantasia* que, apesar de trabalhar com símbolos universais, mostra a expressividade de seu próprio tempo.

A maioria dos símbolos encontrados nesta linguagem simbólica tem sua origem coletiva e não individual. São incorporados ao repertório do indivíduo através dos sonhos e depois transformam-se em mitos, ritos e contos de fadas. E todos estes aspectos podem ser vistos no filme *Fantasia*; em cada um de seus segmentos, está presente a linguagem universal. Os mundos criados por Disney e sua equipe, inspirados na música clássica de compositores renomados, abrem uma possibilidade de análise da identificação dessas imagens com alguns dos símbolos da transformação propostos por Jung, na linguagem simbólica que revive os mitos.

3.5. Imagens Arquetípicas em Fantasia

O mito é uma narrativa popular ou literária que encena acontecimentos de seres humanos, deuses e outras figuras lendárias, para os quais se faz uma apresentação de fatos históricos, reais ou imaginários. Quem trouxe o mito à luz da psicologia foi Freud, em seu livro *Psicologia das massas e a Análise do eu*. Ele afirma que o mito “é o passo com que o indivíduo emerge da psicologia da massa.” Ainda segundo Freud “o primeiro mito foi certamente o psicológico, o mito do herói; o mito explicador da natureza deve ter surgido bem

depois” (2011, p. 80). Ele sistematizou o complexo de Édipo⁶¹ baseado na história do mito de Édipo do dramaturgo grego Sófocles (496 a.C.- 406 a.C.). Para Jung, a alma contém todas as imagens das quais se originaram os mitos, e o inconsciente é um sujeito que se apropria destas lembranças do drama do homem primitivo, que criou-se a partir de grandes e pequenos fenômenos da natureza.

Encontramos os mitos em todos os povos do mundo, abordando as mais diversas questões e nos mais variados níveis de interpretações. No entanto, quanto mais estudamos estes mitos, mais é perceptível a repetição de velhos percursos, e a reincidência das mesmas indagações. Os padrões são os mesmos e aguardam pelo nosso reconhecimento, mesmo que as circunstâncias de tempo, local e espaço variem. A estes padrões que se repetem o analista junguiano James Hollis nomeou de “drama cósmico”. Para o autor, o drama que se instaura nos mitos e suas histórias nunca é estático, mas sim um processo em um movimento dialético, em um ritmo atemporal e universal. Foi exatamente isso que Disney planejou para seu filme (e, intencionalmente, com Stokowski): procurou dar características que fizessem com que *Fantasia* fosse uma obra atemporal e universal, que rompesse com as barreiras do tempo. Reuniu em um mesmo universo a música, a dança, o drama, a arte da animação, os mitos e as tonalidades conceituais que o próprio nome *Fantasia* pode sugerir. O filme também leva a marca de seu tempo e de sua história, como uma encenação dos mitos modernos através de imagens primordiais. Por isso o Cosmo, as fadas, as flores, os magos, os dinossauros, os deuses, os animais dançarinos, os seres demoníacos e Ave Maria. Para Hollis, a história completa não pode ser encontrada em um único mito, nem todos os padrões, mas em cada um deles há pelo menos um motivo do drama cósmico. Tratam-se de dramas atemporais que permeiam a existência da humanidade, motivos míticos que se perpetuam no cotidiano.

⁶¹ Segundo Vocabulário de Psicanálise, Laplanche e Pontalis, o complexo de Édipo pode ser compreendido como: “Conjunto organizado de desejos amorosos e hostis que a criança sente em relação aos pais. Sob sua forma dita positiva o complexo se apresenta -se como na história de Édipo Rei: desejo da morte do rival que é a personagem do mesmo sexo e desejo sexual pela personagem do sexo oposto. Sob sua forma negativa, apresenta-se de modo inverso: amor pelo progenitor do mesmo sexo e ódio ciumento ao progenitor do sexo oposto” (2011:77).

Assim podemos considerar que os mitos são a forma etnológica dos arquétipos. Atuam de maneira mais ou menos intensa em cada arquétipo, que antropomorfiza a realidade, permitindo que a fantasia adentre no mundo exterior. Segundo Jung, “esta condição é dada indubitavelmente na criança em seus primeiros anos⁶²” (2000, p. 79). As predisposições específicas dadas às crianças são impulsos herdados e pré-formados (este último baseado nos instintos). São as pré-formações que imprimem no mundo o timbre sonhador e antropomórfico. E estes são os arquétipos que determinam os rumos da atividade da fantasia, produzindo desse modo as imagens fantásticas de sonhos infantis. Em seu livro “Símbolos da transformação” (2013), Jung menciona dois tipos de pensamento: o direcionado, que era verbal e lógico, exemplificado pela ciência; e o pensamento de fantasia (que aparece quando não somos mais guiados pelo pensamento direcionado), que era passivo, associativo e imagético, exemplificado pelos mitos.

O pesquisador estadunidense Joseph Campbell (1904-1987) afirma que os mitos são as histórias da busca humana pelo significado, pela verdade e sentido da vida através dos tempos. O ser humano sente a necessidade de contar e ouvir histórias para compreender fenômenos, como a vida e a morte. Em uma busca pelo entendimento do oculto e não palpável, também se defronta com a ideia do eterno. Ainda para este autor os mitos são dicas para as potencialidades espirituais da vida. O mito apresenta uma história, desenvolvida em um tempo e espaço, expressado pela linguagem simbólica, em “ideias religiosas e filosóficas, experiências da alma em que reside o verdadeiro significado do mito” (FROMM, 1962, p. 141).

Jung também faz uma relação da alma, não apenas dos mitos, com os sonhos e os contos de fadas. Ele afirma que, nos três aspectos em que a alma fala de si mesma, os arquétipos se revelam em sua combinação natural, como “formação, transformação, eterna recriação do sentido eterno” (2000, p. 214). O autor defendia que os mitos típicos (aqueles que correspondiam ao desenvolvimento dos complexos), eram imagens primordiais. Essas imagens

⁶² Ainda segundo Jung, a criança tem um cérebro diferenciado, que é pré-determinado pela hereditariedade (individualizado), e ela responde aos estímulos sensoriais externos, com predisposições *específicas*, que condicionam a uma organização da percepção que lhe é própria.

ajudam a tornar visível o mundo invisível, uma vez que o mito é uma estrutura dinâmica que anima imagens que simbolicamente reproduzem energias e processos no interior das pessoas.

Segundo Hollis, tanto o artista como o esquizofrênico aproximam-se das camadas profundas da psique, dos abismos inacessíveis da razão ou da linguagem discursiva, “visíveis somente em imagens simbólicas que apontam para mais além de si mesmas, na direção do mistério” (1997, p. 83). O artista consegue descer até o mundo inferior e comungar com as forças ali presentes e então voltar ao mundo superior com suas histórias, músicas e imagens, que são recordações de sua perigosa jornada. Por outro lado, o esquizofrênico se perde nos estratos mais profundos da mente, seduzido e hipnotizado pelos conteúdos do inconsciente. Assim, para o artista, o trabalho mítico expressa os símbolos de uma verdade emocional, ele manipula as imagens, cores, formas, palavras ou sons, e pode diferenciar entre os níveis da verdade simbólica.

Fantasia poder ser analisado sob a ótica do mito do Criador, proposto por Jung em *Símbolos da Transformação*, em que o autor analisa o poema de Miss Miller, em que primeiro o criador criou o som, depois a luz e depois o amor. Assim ocorreu no filme: em primeiro lugar escolheu-se as músicas, depois o enredo e por fim as imagens. É uma cadeia de associações em que a música, as formas e as cores que compõem o filme podem ser interpretadas como o Deus do Som, o Deus Criador, Deus da Luz e do Fogo e finalmente o Deus do Amor. Estes se encontram presentes em todo o filme, desde a música absoluta de *Tocata e Fuga em Ré Menor*, que abre o filme (primeiramente, mostra-se o Criador do Som e depois a imagens que apenas induz o espectador a outras associações livres, através de formas quase abstratas), até a procissão em Ave Maria, que encerra o filme mostrando através do som um Deus de Amor. A criação artística e intelectual é um processo natural, mesmo se projetada na figura de uma divindade. Trata-se de um fenômeno natural, universalmente difundido. Olhando por este prisma o conteúdo visual do filme foi ditado pelo desejo de apresentar uma rica cosmologia, e pelo desejo de revelar as imagens arquetípicas.

A impressão trabalha no inconsciente e produz fantasias simbólicas. Estas designações se encontram também na linguagem erótica, e o modo de expressão é o afeto. Isso pode ser observado no filme, em uma *Noite no Monte Calvo* e *Ave Maria*, as duas grandes correntes caracterizadas pelo Mal e o Bem. O problema mais imediato do segmento *Uma Noite no Monte Calvo* é o erótico, o *Chenoborg* é caracterizado pelo papel do sedutor, como o Diabo para a Idade Média.

A sexualidade é um dos conteúdos psíquicos de maior carga afetiva. Certos conceitos tendem a derivar dela, de suas analogias, nas quais em algum ponto a libido sexual encontra uma barreira e é obrigada a encontrar uma atividade substitutiva como uma analogia ritual. A libido é um apetite em seu estado natural, filogenicamente, é como as necessidades físicas básicas, como a fome a sede, sono, sexualidade, estados emocionais que constituem o estado da libido (JUNG, 2013). Para obrigar o instinto à regressão ou à limitação parcial é preciso uma força de coerção, que pode ser a do medo. O cristianismo fundamenta a repressão moral dos instintos animais através do medo, suas figuras animais e demoníacas representam a personificação do mal e da dor, que o mundo de sexualidade e agressividade pode trazer. Essa é uma leitura que pode ser feita do conjunto dos dois segmentos, *Uma Noite no Monte Calvo* e *Ave Maria*. O ritual do primeiro segmento provoca o terror para a cultura cristã de *Ave Maria*.

Por outro lado, a imagem divina decorrente de um ato de criação espontâneo é uma figura viva, uma entidade que se torna autônoma com relação aparente de seu criador, com uma relação dialética entre ambos. O homem comum não consegue negar esta interdependência e desenvolve na prática seu relacionamento dialético com a divindade. Assim em situações perigosas ou conflituosas apela para a presença do divino, para que este possa solucionar seus problemas. Como em *Ave Maria*, onde os monges caminham em sua procissão contínua para a redenção dos pecados do mundo, recorrendo à Virgem que a todos perdoa. Essa projeção consciente é visada pela educação cristã, um benefício psíquico duplo: por um lado a omissão da culpa do pecador que é tentado por um demônio; e por outro a entrega deste perdão a Deus, que pode o fazer esquecer-se de seus erros.

Em *Uma Noite no Monte Calvo*, o que está em jogo é a natureza humana: somos seres humanos ou somos animais? Será que estamos no controle de nós mesmos ou estamos à mercê dos deuses e demônios que nos habitam? O segmento dominado pelo *Chernobog* mostra apenas a parte superior do seu corpo, sua parte inferior parece ser a montanha a partir do qual ele emerge. As órbitas de *Chernobog* estão vazias, derrotam as tentativas de ler sua mente, ele não é humano. Nesse segmento duas sequências estão entre as mais movimentadas em todo o filme. Na primeira, o *Chernobog* segura as mãos diante do rosto e manipula as criaturas, evocando-as do fogo e devolvendo-as ao fogo. Aqui há o desafio de controlar a identidade de algumas dessas criaturas, que mudam de forma: de fêmeas humanas para animais, como o porco. Na sequência seguinte, a câmera se volta para as chamas (chamas azuis e vermelhas em forma feminina), harpias, cabeça e caveiras, tudo em um zoom tão rápido que o espectador não se tem certeza se viu ou não determinada cena.

Nesse momento estamos em uma posição para ver um projeto dramático, em geral, agressivo em *Fantasia*. Em *Uma Noite no Monte Calvo*, a humanidade está abalada. As faculdades mentais estão lá, mas a ordem está desaparecida. *Chernobog* encena um show com as mãos, as almas são seus marionetes, mas ele não têm satisfação, nem existe qualquer laço de afeto com as criaturas. Todos os símbolos podem ter um sentido positivo, favorável, ou negativo e nefasto. No entanto, no presente segmento, os símbolos nefastos são as bruxas, os fantasmas e seres animais. Outros elementos como o túmulo, o sarcófago, a profundidade da água, a morte, o pesadelo também se encontram nessa sequência para acentuar o pavor ao pecado. É um ritual em que os seres demoníacos fazem sua festa cultuando um ser supremo do mal. Para estas “almas perdidas” o *Chernobog* é naquele momento uma entidade divina, seu Deus do Mal. As regras não existem, tudo se resume ao caos. Tudo o que temos é um ritual demoníaco sem esperança de satisfação. Os sinos dobram, e o ritual chega ao fim. *Chernobog* lentamente volta a sua forma de montanha.

Para contrapor esse mal que assusta e perturba, Disney mostra a imagem do Bem e o sentido de divindade, em Ave Maria. Há seres humanos neste

episódio, mas apenas na primeira parte e em uma forma impessoal. Tem-se uma linha de peregrinos caminhando lentamente para a floresta. Eles são tão pequenos que não se pode ver seus rostos e seus outros movimentos são imperceptíveis. Não há nada para ler, exceto o fato de que eles são humanos. Na sequência, tudo o que se vê é uma floresta estilizada como uma catedral gótica. A câmera segue lentamente, muito lentamente. Por alguns segundos no meio não vemos nada, e então a floresta ressurgue, e o sol nasce. A tonalidade afetiva é o fator característico e ativo de um complexo, representa uma tensão emocional que pode ser formulada energeticamente. A luz e o fogo mostram a intensidade da tonalidade afetiva. Quando se venera o deus sol e do fogo, se venera a intensidade da força da libido, sua energia psíquica. Forma é imagem, e maneira de aparecer. Em geral, a energia psíquica da libido produz a imagem de Deus usando modelos arquetípicos, e que o homem, em consequência da força anímica, faz reverência ao divino.

A figura de Deus é essencialmente uma imagem psíquica, um complexo de relações de natureza arquetípica. A observação científica transforma a figura divina, em relação a qual a fé postula, em segurança e certeza, numa grandeza difícil de ser definida, embora em seu sentido psicológico não possa por em dúvida sua existência. O homem também deve comungar com o próximo através do amor. O amor é o próprio Deus, mas também uma figura do antropomorfismo, ao lado da fome, ambas são as forças motrizes que regem a vida do homem. O amor é por um lado a imagem dos relacionamentos, mas por outro a própria imagem de Deus. “O amor humano é considerado com uma condição *sine qua nom* para a presença divina” (JUNG, 2013, p.87). O homem pode aparecer na forma de um arquétipo e realizar atos correspondentes a este, ocupar o lugar de Deus ou ser um meio de comunicação entre deuses e homens. As imagens imponentes e música lenta de Ave Maria proporcionam um ponto de fixação para que o olhar do espectador possa acompanhar as cenas através da contemplação divina. Segundo Jung (2013), a virgem é facilmente compreendida como comparação e causa da libido, no filme ela parece ser uma transferência da energia do impulso para a religião, como uma sublimação. “Trazer um Deus para dentro de significa muito, é a garantia da

felicidade, de poder e até de onipotência, uma vez que são atributos divinos [...] é quase como ser o próprio Deus” (JUNG, 2013, p.110).

O cristianismo e o mitraísmo⁶³ surgiram para reprimirem moralmente os instintos animais. A educação cristã no sentido espiritual levou inevitavelmente a uma grande desvalorização indevida da *Physis*, produzindo uma imagem distorcida do homem. Através de um trabalho secular o cristianismo dominou a instintividade animal presente no mundo antigo, e como efeito houve uma mudança fundamental de posição existencial: o homem passou a buscar uma fuga do mundo para a ir em direção ao além, através da interiorização e da abstração espiritual.

Um objeto com a qualidade estética do bom e do belo influencia profundamente o relacionamento dos homens com os outros e com o mundo. A natureza é bela porque é amada. A libido é energia inerente ao arquétipo, ao inconsciente e por este motivo não está à disposição do indivíduo. Quem renuncia à façanha de viver precisa sufocar dentro de si mesmo o desejo de fazê-lo. O poder do bom e do sensato que vem do mundo dos sábios regulamentos é ameaçado pelo elementar caótico poder da paixão. Como força transcendente da consciência, a libido serve a Deus e ao Diabo. Se o mal pudesse ser destruído, o divino sofreria uma perda grave. É necessário o mal para provar a superioridade do Bem. E essa relação parece bem evidente nos dois segmentos do filme, *Uma Noite no Monte Calvo* seguida por *Ave Maria*, que ressaltam a magnitude do Bem que, através de um Deus Luz, traz esperança à humanidade. A luz da vela, a luz do sol e a música transbordam a força existente no Mito do Criador.

Dessa maneira, o fogo é o elemento que figura entre os devaneios associados às paixões, às filosofias e aos ideais de vida. É ele o ponto de confluência entre opostas polaridades, assimila as valorações maniqueístas de bem e mal: “Agente da pureza e símbolo da impureza, brilha no céu e arde no

⁶³ Mitraísmo é uma religião antiga de mistérios, desenvolvida por volta do século II a.C., na região do Mediterrâneo Oriental. Religião de mistérios, do tipo iniciático, excluía as mulheres das formas exteriores e regulares da liturgia. Mitra era compreendido como um deus essencialmente bom, responsável pela criação da luz, e que travava uma luta eterna contra a divindade obscura do mal, Ahriman. Ao nascer, foi adorado por pastores, sua história tem muita similaridade com a história de Jesus.

inferno, é doçura que purifica e tortura que incendeia, é um espírito tutelar e terrível, criador e destruidor, a um só tempo” (BACHELARD, 2008, p. 21-22). O devaneio aponta a verticalidade desse elemento ígneo: o que é pequeno torna-se grandioso, e a chama de uma vela passa a ser toda a criação de um mundo flamejante. Mesmo quando exaurido, suas cinzas são potências criativas para um renascimento da matéria, do símbolo e da poética.

Já sob a ótica primitiva, ou da observação das ciências naturais, o sol está acima desta dualidade. Nos dois casos, o Sol é o Deus Pai, do qual vivem todos os seres, ele é fecundo e criador, a fonte de energia do mundo. Segundo Jung, “[...] por isso o sol é adequado para representar Deus visível neste mundo, a força propulsora de nossa alma a qual chamamos de libido e cuja essência é produzir coisas boas e más” (2013, p. 150). O arquétipo tem um efeito numinoso, o sujeito é impelido por ele como pelo instinto, e pode ser limitado ou subjugado por esta força.

O mais nobre de todos os símbolos da libido é a figura do herói. A linguagem simbólica abandona o campo neutro, próprio da linguagem astral ou meteórica, e assume a forma humana. O herói é uma representação da natureza humana, que muitas vezes em sua imperfeição é dominado pela vaidade, pelo orgulho, lançando-se em missões sobre-humanas, além de sua capacidade. Neste momento, surgem seres superiores, divinos, que protegem e ajudam o herói em sua jornada. Esses seres divinos são representações do *self*, que possibilitam ao ego o alcance de um novo estado de consciência. Os desafios do herói representam a luta do desenvolvimento do ego frente às forças regressivas do inconsciente.

Na visão de Campbell, o herói é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno, aperfeiçoado, não específico e universal, renasceu. Eis por que falam com eloquência, não da sociedade e da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual a sociedade renasce. A

segunda e solene tarefa do herói é não se confundir com as figuras e retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu.

O arquétipo do herói pode ser encontrado de várias maneiras, em feitos heróicos que têm sempre bases arquetípicas. Segundo Hollis:

Talvez o herói que mais tem utilidade para nós seja aquele que nos lembra de nossas limitações, da distância entre os humanos e os deuses. Seria útil então definir o herói como aquele que amplia nosso senso do possível e ao mesmo tempo nos recorda os limites necessários da condição humana. [...] Para compreendermos o herói como aquele que amplia nosso senso do possível devemos também distinguir entre heróis positivos e negativos (1997, p.72).

Em *Aprendiz de Feiticeiro*, podemos ver um desses heróis, que mostram a limitação do humano. No segmento que foi adaptado do poema com o mesmo nome, Mickey personifica o aprendiz, mas também o humano que, após seu mestre descansar, utiliza da varinha mágica para substituir seu trabalho. Vemo-nos então diante do herói trapaceiro, o *trickster*. Para Jung, esse tipo de herói é uma soma dos traços de caráter inferior; é como uma figura da sombra coletiva. Assim como o aprendiz de feiticeiro, o *trickster* é o herói embusteiro, ardiloso, cômico, pregador de peças, protagonista de façanhas que se situam num passado mítico. A trajetória do aprendiz é pautada pela sucessão de boas e más ações. As ações do Mickey são marcadas pela malícia, pelo desafio à autoridade e por uma série de infrações às normas e aos costumes. Seguindo o arquétipo do herói *trickster*, o aprendiz torna-se poderoso, mas envolve-se em situações cômicas e embaraçosas, obrigado a pedir socorro a seu mestre para livrar-se de enrascadas.

A ambiguidade presente nesse arquétipo também pode ser observada em todas as cenas em que o aprendiz manipula a varinha, dando vida à vassoura para que essa execute seu trabalho. As transgressões cometidas pelo personagem mostram, a um só tempo, que este herói não pode ser caracterizado em definitivo nem como negativo nem como positivo, ele transita entre o bem e o mal. O *Aprendiz de Feiticeiro* é um segmento que trata do

universo humano em sua realidade mágica, um conto maravilhoso sobre um mago e seu aprendiz. Este segmento é uma reinterpretação de um conto de Goethe, adaptada por Dukas para música descritiva⁶⁴, em que cada parte do poema foi ilustrado musicalmente. Foi trazido à vida animada por Disney e sua equipe, mostrando assim a flexibilidade imagética e sonora que este conto possui.

O nome do feiticeiro *YEN-SID* (Disney ao contrário) nos direciona à leitura de que Disney é o mago deste universo animado. E que o aprendiz seria sua própria equipe; essa deveria conhecer o seu lugar e a importância de Disney, que tinha a consciência de ter elevado a animação a um novo nível técnico e estético, a uma obra de arte. Isso pode ser comprovado ao longo da história do cinema, na qual *Fantasia* se destaca como um dos maiores filmes de todos os tempos. Esta pequena história sobre um feiticeiro e seu aprendiz, no entanto, fornece uma declaração enfática e inequívoca de quão necessário é o chefe da equipe. Talvez esse segmento possa revelar um pouco da ansiedade do próprio Disney sobre o seu papel no processo. Para ter certeza, ele era o chefe incontestável da equipe, colocando seu nome em primeiro lugar nos filmes (BENZON, 2011). Embora suas ideias e trabalho fossem fundamentais para o processo criativo, a natureza exata de sua contribuição foi, e continua sendo, difícil de definir. Mesmo que o filme tenha servido como um veículo expressivo das tensões internas do estúdio, a maioria do público sabe os detalhes de seus bastidores.

Em *O Aprendiz de Feiticeiro* vemos a magia no trabalho: a fumaça assume uma forma de borboleta, uma vassoura é trazida à vida, e a água é dispersa, tudo através do poder das mãos. A mão supera os obstáculos que a resistência da matéria impõe. Também podemos observar uma defesa constante do trabalho, caracterizado pela mão humana, na poética de Bachelard. Ele direciona sua investigação da ação da mão ao campo da arte, e o poder dessa ao transformar o mundo em imagens.

⁶⁴Os movimentos são sugeridos durante os vários trechos da música: a marcha da vassoura, a água enchendo o salão, a confusão do aprendiz, a machadada na vassoura e o seu renascimento e a chegada do mestre.

Essa consciência da mão no trabalho renasce em nós na participação no ofício do gravador. Não se contempla a gravura: a ela se reage, ela nos traz imagens de despertar. Não é somente o olho que segue os traços da imagem, pois à imagem visual é associada uma imagem manual e é essa imagem manual que verdadeiramente desperta em nós o ser ativo. Toda mão é consciência de ação. (BACHELARD, 1994, p.86)

É também neste segmento que Disney mostra os mistérios da alma e o poder dos sonhos, do inconsciente, quando o aprendiz adormece sua alma sai do corpo e ele comanda as estrelas através do poder das mãos. Seu poder se torna absoluto. Ele é, nesse momento em seu sonho, o mestre maior do universo e do som, uma vez que todos os movimentos são sincronizados com a música, de modo a parecer que ele é também o maestro que comanda os músicos, as estrelas que dão vida à música. O ambiente emocional sugerido pela música aproxima o público, inserido categoricamente no mundo real do universo da fantasia, quebrando a barreira entre esses dois mundos. Os espectadores se transportam para a realidade criada neste universo e se identificam com Mickey e seu poder mágico. Misturando assim o real e o imaginário; o concreto e o abstrato. Trabalhar com os sonhos sempre remete ao trabalho do mistério, em geral é enigmático. Para Hollis (1997, p.81): “Os sonhos são a rota íntima de saída da alma e constituem o processo gerador de mitos em cada pessoa.” A imagem dominante no sonho de Mickey são os cometas, ventos, ondas e nuvens sob suas ordens através do trabalho da mão.

Quando Mickey acorda surge o resultado da mão ociosa, o nosso herói percebe a confusão em que se meteu, a vassoura sem controle inundou todo o local. Desse momento em diante, vemos o poder ambivalente do *trickster* e da mão, que deixa de ter o poder dinâmico da transformação para executar o poder da destruição. Um dos momentos mais sombrios do filme pode ser visto nessa parte, quando Mickey destrói a vassoura com machadadas. Tanto que apenas podemos ver as sombras desta destruição e a cor que, a cada machadada, torna-se mais vermelha. Momento também sincronizado com a música. Desta maneira podemos ver em Mickey a imagem já descrita de *trickster* por Jung:

O "trickster" é um ser originário "cósmico", de natureza divino-animal, por um lado, superior ao homem, graças à sua qualidade sobre-humana e, por outro, inferior a ele, devido à sua insensatez inconsciente. Nem está à altura do animal devido à sua notável falta de instinto e desajeitamento. Estes defeitos caracterizam sua natureza humana, a qual se adapta às condições do ambiente mais dificilmente do que um animal (2000, p.259).

O aprendiz mostra essa insensatez inconsciente, proveniente dos instintos, ao destruir a vassoura. E como resposta a seu ato, cada pedaço da vassoura se multiplica em outras vassouras, que executam o primeiro comando de Mickey desenfreadamente, de maneira a perder o controle completo da situação. Nesse momento, apenas aquele que possui sabedoria superior ao aprendiz pode concertar sua bagunça, o Feiticeiro. Segundo Jung, a figura do feiticeiro ou mago pode ser vista como um "sinônimo do velho sábio [...] ele é um *daimon* imortal que penetra com a luz do sentido a obscuridade caótica da vida" (2000, p. 45). Ele é o iluminador, o professor e mestre cuja personificação também se encontra no feiticeiro de Disney. Para Jung, o Velho aparece quando o herói se encontra numa situação sem saída, da qual só pode salvá-lo uma reflexão profunda, isto é, uma função espiritual. Uma vez que nosso herói não pode resolver a situação por motivos externos. O feiticeiro aparece em cena e conjura um feitiço para abrir as águas, tal como fez Moisés ao abrir o mar vermelho. Novamente o poder das mãos é evidenciado, com uma gestualidade grandiosa, o feiticeiro retira toda a água do local, restando apenas nosso pequeno herói cabisbaixo, saindo de "fininho".

Outro arquétipo presente no filme *Fantasia* é o da figura da mãe, em uma de suas imagens primordiais, a Grande Mãe e Mãe Natureza, com todas as suas belas transformações sazonais, evidenciada no segmento *Suite Quebra-Nozes*.

O conceito da Grande Mãe provém da História das Religiões e abrange as mais variadas manifestações do tipo de uma Deusa-Mãe. No início esse conceito não diz respeito à psicologia, na medida em que a imagem de uma "Grande Mãe" aparece nessa forma muito raramente. O símbolo é obviamente um derivado do arquétipo materno. (JUNG, 2000, p. 87)

Na primeira parte do segmento são as fadas que comandam a natureza, sendo parte integrante de sua essência. Fadas são seres da natureza, idealizações do feminino, mas primordialmente são mitos. E é esta dimensão mitológica que as torna tão profundamente ligadas à mente humana e persistentes nas tradições dos mais diversos povos. As fadas abrem o segmento representando o outono, e o encerram representando o inverno. São imagens presentes no arquétipo da grande Mãe Natureza. Assim, o arquétipo também é representado pelas flores e cogumelos animados. Estamos em um mundo panteísta onde cada matéria presente na natureza é dotada de alma. Os peixes, no meio do segmento, também são representações primordiais desse arquétipo feminino, com sua lânguida dança sensual, que é evidenciada pela melodia da música. Bachelard afirma que a água é um elemento transitório e cria um tipo especial de destino, que transforma continuamente a substância do ser. A água assume também uma verticalidade oposta ao fogo porque parte da superfície para as profundezas oníricas. Este elemento feminino simboliza as potencialidades humanas mais escondidas e simples.

Esse segmento nos fala então da transformação natural, que fundamenta todas as ideias sobre o renascimento. A própria natureza exige morte e renascimento. O alquimista Demócrito afirma: "A natureza alegra-se com a natureza, a natureza abraça a natureza, e a natureza vence a natureza" (apud JUNG, 2000, p. 127). E isso ocorre o tempo todo em *Suíte Quebra Nozes*, na qual as fadas interagem com a natureza, os cogumelos, as flores, os peixes e dançam ao ritmo na música. Todas são movidas por uma energia autônoma que é parte complexa da natureza. A energia da transformação natural é a parte essencial desse segmento. Segundo Jung:

Todos os acontecimentos mitologizados da natureza, tais como o verão e o inverno, as fases da lua, as estações chuvosas, etc, não são de modo algum alegorias destas, experiências objetivas, mas sim, expressões simbólicas do drama interno e inconsciente da alma, que a consciência humana consegue apreender através de projeção - isto é, espelhadas nos fenômenos da natureza. (2000, p. 18)

Suíte Quebra-Nozes exibe uma paleta completa de cores. Há muitas sequências em que a paleta é sutil, ao invés de usar altamente cores saturadas, típicas do "desenho animado". Através das cores são mostradas essas transformações naturais, visíveis no primeiro episódio *A dança das Fadas Açucaradas*, e no último com as fadas da geada, em *a Valsa das Flores*. Na opinião Disney: "Se você tem uma vagem, e as fadas ao tocá-la, todas as sementes voam para fora quase como se elas estivessem vivas . . . Eu acho que há algo de belo nessas sementes bailando através do ar, eu gosto de usá-las, porque podemos ter o nosso balé no ar " (apud CULHANE, 1972, p. 62).

Nesse segmento é possível ver a relação panteísta presente também no paganismo, em que os deuses vivem nas criaturas da natureza e por isso o homem sucumbe a estas, e deve tomar cuidado para não ser subjugado pelo seu poder. Neste segmento é visível a percepção profunda da animação da natureza, desde as fadas que transformam o tempo, até os cogumelos que dançam. Tudo é vivo e dotado de animação.

Em *Sinfonia Pastoral*, Disney e sua equipe deram vida a um drama cósmico, tal qual conceitua Hollis (1997, p. 112): "Um esquema metafórico que nos permite perceber os padrões em meio à infinita variedade de materiais míticos." O conceito de drama cósmico serve para a identificação de padrões recorrentes, o movimento que comunica cada mito, e como esses padrões supra-históricos também são reproduzidos na vida de cada um. Há um mistério sobre as origens e finalidades do grande drama. Sua mensagem é conhecida com a seguinte frase: "a ontogênese recapitula a filogênese" (HOLLIS, 1997, p. 113). Além do código genético, o ser individual carrega as estruturas arquetípicas.

O Monte Olimpo domina a abertura e o final do segmento para nos situar no tempo espaço da fantasia. E são essas estruturas que Disney utiliza nesse segmento, como um veículo para apresentar a vida doméstica ideal na primeira cena. A família de cavalos alados, o pai, mãe, os filhotes, retratam o mundo onde tudo parece harmonioso. Na imagem feminina da égua alada, vê-se indicado alguns traços do arquétipo materno. Tal como coloca Jung:

Seus atributos são o "maternal": simplesmente a mágica autoridade do feminino; a sabedoria e a elevação espiritual além da razão; o bondoso, o que cuida, o que sustenta, o que proporciona as condições de crescimento, fertilidade e alimento. (2000, p. 86)

Esse é o cenário no qual as várias criaturas, híbridos de animais e animais (querubins, cavalos alados e unicórnios), híbridos de animais e humanos (faunos e centauros), e dos deuses (representados como seres humanos), vivem suas vidas. Na cena seguinte, centauretes estão a beira do lago, elas estão à busca do “amor romântico”, da experiência pessoal de amor que acabe por levar ao matrimônio, e aguardam seus centauros encantados. Os bebês alados enfeitam-nas enquanto esperam por seus pares. Esta cena pode ser relacionada com os contos de fada que, na visão de Franz, são a representação dos arquétipos em sua forma mais pura e simples. A figura feminina que aguarda seu par masculino encantado. Auxiliados pelos bebês, os centauros encontram as centauretes, que caminham na direção desses, ritmadas ao som da música. Há uma sensualidade na gestualidade desses seres míticos. Ela tem a finalidade de ajudar os casais de centauros, tal qual Eros, aproximando-os. No drama cósmico esta é a passagem do ambiente infantil e familiar para o ambiente da sexualidade e juventude, é a cena do amor.

Existem várias histórias que falam sobre a origem desse ser mitológico, o centauro. Uma delas, oriunda da Antiguidade, relata que o príncipe Tessaliano Íxion tentou assediar a esposa de Zeus, Hera. Ela então contou a seu marido o ocorrido. Zeus, para castigar Íxion, moldou uma nuvem com as características de Hera e a colocou perto de Íxion para ver qual seria sua reação. A nuvem esculpida com as formas de Hera deu origem ao Centauro, que se tornou o pai dos centauros e deu origem aos outros centauros, um ser metade homem, metade cavalo (HACQUARD, 1996). Os centauros são seres mitológicos que eram vistos como parte dos monstros da mitologia, mas que tinham poder de socialização devido à parte humana que possuíam. “Os centauros viviam nos bosques dos montes Pélion e Ossa e os seus costumes eram considerados selvagens. Vêmo-los figurar nos cortejos de Dioniso. A lenda atribui-lhes numerosos delitos” (HACQUARD, 1996, p. 38).

A cena que segue em *Sinfonia Pastoral* é justamente a de um bacanal ou de um cortejo de Dionísio. Baco é a versão romana do deus grego Dionísio, deus do êxtase e do entusiasmo, filho de Zeus. A sequência central da sinfonia mostra a humanidade, figurada em Baco e nos seres mitológicos, à beira do caos, se esvaindo em bebedeiras, festanças que é, paradoxalmente, um aspecto da interação utilizada para forjar laços comunitários. Por isso, Baco é personagem central desta cena. Nesse segmento, Disney mostra a capacidade de representar a interação humana. Os Imortais, nesse segmento, nos parecem muito mais mortais.

Dioniso foi figura central na Grécia após o séc. VIII a. C. Graças aos rituais em sua homenagem, as artes proliferaram e conheceram uma nova exaltação. As celebrações artísticas e as festas populares juntavam-se nos lugares de culto, e ritos de carácter orgiástico, através dos quais as pessoas entravam em uma bebedeira descontrolada, desencadeavam o êxtase através da dança e do sexo. Dionísio ou Baco estão associados aos ritos selvagens e passionais, incluindo a sexualidade. Segundo Hacquard (1996, p. 52):

Nas representações artísticas, Dioniso aparece sob a forma de um homem maduro, barbudo, com cabelos encaracolados, coroados por hera. Depois, à medida que a sua personagem e a sua lenda evoluem, ele vai surgir como um efebo imberbe, de longos cabelos, coroados com parras; umas vezes aparece nu, sob uma pele de pantera, outras coberto com um longo vestido feminino, transportando numa mão um copo e noutra o tirso, seu atributo ritual, enfeitado com ramos de vinha e de hera e rematado por uma pinha. Entre as múltiplas representações, evocamos simplesmente a estátua de Miguel-Angelo e os quadros de Leonardo da Vinci, Ticiano, Poussin, J. Rornain.

A imagem criada para representar Baco, em *Sinfonia Pastoral*, é a de um velho gordo, com uma dimensão mais caricata e menos sexualizada. A dança com as centauretes também não evidencia qualquer indício de que haverá algum clima amoroso, até porque as centauretes já encontraram com seus pares na cena anterior. Todos dançam alegremente com todos, e Baco começa a perseguir as centauretes, que se divertem com a brincadeira. Baco beija seu jumento e todos riem. Nesse momento, Zeus, em cima de suas nuvens, decide que é hora de a festa terminar, e Baco é o alvo dos trovões feitos por Vulcano (na mitologia grega conhecido por Hefesto). Segundo Brandão (1993, p. 47):

“Zeus é, o deus do alto, o soberano, o ‘criador’. Cosmogonia e Paternidade, eis seus dois grandes atributos.” Por isso em *Fantasia* ele aparece em cima das nuvens. Já Vulcano é o Deus do fogo devastador e do solo fecundo. Ele é adorado tanto como Deus do lar, como Deus dos combates.

A tempestade que cai do céu, em *Fantasia*, não é uma tempestade qualquer. É uma tempestade sobre Baco, sobre suas ações e suas implicações. A tempestade acaba com o Bacanal, é hora de terminar a diversão. É por isso que Zeus teve por objetivo acertar Baco. O pai de todos no Olimpo quer restaurar a ordem. Todos os seres buscam abrigo para fugir da tempestade. Não há nenhum cavalo alado em qualquer cena do namoro entre os centauros ou do bacanal. Esta parte do segmento é sobre pais e filhos, e sobre como as crianças aprendem a movimentar-se no mundo. Mas os cavalos fazem uma breve aparição na sequência da tempestade. Um filhote está tendo problemas para voar e ele é ajudado pela mãe e levado de volta para o ninho. A tempestade ameaça a todos. Baco corre com seu jumento fugindo dos raios e trovões, e ao tentar se esconder é atingido por Éolo, Deus dos ventos, que o carrega para o barril de vinho. Zeus acerta um trovão no barril que explode inundando o Monte Olimpo. Depois disso, Baco e o burro brincam em uma poça de vinho e Zeus vai dormir.

Na sequência final, Íris surge no céu, uma personificação do arco-íris. Ela é a ponte, o traço de união entre o Céu e a Terra, entre os homens e os deuses. Muitas vezes é representada com asas e coberta com um véu ligeiro que, ao contato com os raios do sol, toma as cores do arco-íris. Em Sinfonia Pastoral, ela é o próprio arco-íris que ao passar pelo céu deixa suas cores. “O arco-íris é um símbolo universal do caminho e da mediação entre este mundo e o outro; a ponte de que deuses e heróis se utilizam no seu constante vaivém entre o Céu e a Terra” (BRANDÃO, 1993, p. 235).

O pai visível do mundo é o sol, o fogo celeste, por isso pai, deus, sol e fogo são sinônimos mitológicos. A energia deste arquétipo é referenciada em *Fantasia*, quando na Sinfonia Pastoral Apolo surge no céu. “Apolo é um dos dois filhos gêmeos de Zeus e de Leto (que Hesíodo apresenta como uma divindade da noite). A sua irmã Ártemis é a deusa da lua, enquanto ele é o senhor do sol (na Antiguidade, distinguia-se o deus do sol, do próprio deus sol,

Hélios, o astro solar)” (HACQUARD, 1996, p. 13). Também presente nessa parte está Nix, a personificação da noite, que dá lugar a Ártemis. A noite cai, todas as criaturas estão em cena. Os cavalos alados retiram-se para seus abrigos para descansarem de mais um dia no monte Olimpo.

Se nos afastarmos um pouco e contemplarmos a mitologia presente nesse segmento, poderemos ver o drama cósmico. Para Hollis (1997, p. 118), “[...] a metáfora do drama cósmico é uma maneira de localizar a jornada da alma quando todas as outras bússolas desapareceram de vista”. E todas as histórias de Sinfonia Pastoral emergem ciclicamente de temas recorrentes como: amor, poder e orgulho. Os deuses, desta maneira, são as energias dinâmicas que resultam de encontros arquetípicos. Em imagens luminosas deixam seu rastro, mas as imagens não são os deuses: são as formas temporárias dessa energia divina. E isso é comum no ser humano, ater-se à imagem para possuir sua energia e ter Deus em si.

Dessa maneira, as analogias entre os mitos antigos e as criações modernas aparecem porque o homem é capaz de resgatar símbolos primitivos. Por meio da análise de todas estas imagens arquetípicas presentes em *Fantasia*, podemos compreender um pouco melhor os motivos pelos quais esta obra se tornou um fenômeno de sucesso através dos tempos.

Considerações Finais

A análise do filme *Fantasia*, através da metodologia da hermenêutica da profundidade, mostrou que a animação é uma mídia que viabiliza a possibilidade de comunicação e expressão, da identidade humana. Por sua natureza polissêmica, carrega diversos graus de representação, significação e sentido. Assim, a história, a forma e os símbolos no quais se constroem tais elementos animados são tão importantes quanto a narrativa, a sonoridade e a tecnologia, que dão a ilusão da vida. Dessa maneira, mostramos que a contribuição de Walt Disney e dos artistas de seu estúdio foi fundamental para o desenvolvimento da animação como arte autônoma e para a evolução de sua linguagem plástica e estética. As animações produzidas em seus estúdios influenciaram gerações de artistas e fundamentaram princípios técnicos dentro do estilo Disney de excelência das imagens.

E se, por definição, a animação dá movimento aos objetos, ela também vivifica pensamentos e sonhos, porque é uma possibilidade de comunicação e expressão, linguagem que forma a identidade do ser humano. Os personagens devem transmitir as características de sua personalidade através da plasticidade das formas. Das muitas inovações que Disney trouxe à animação, esta foi uma das mais significativas, pois ele começou a pensar não apenas em termos de uma história à qual as piadas estariam subordinadas. Observa-se que ele e sua equipe foram cautelosos com relação ao planejamento das situações. A única forma de obter determinadas emoções seria através da singularidade de cada personagem, representada por um conjunto de características próprias que pudessem expressar as ideias desejadas. Assim podemos considerar aquele que seria o personagem que motivou a criação de *Fantasia*: Mickey. O corpo em formato de pera, um par de pernas finas, um rosto com orelhas curtas, transformaram-se em um rato, que até os dias de hoje é um dos personagens mais conhecidos no mundo.

O encontro de dois grandes nomes da animação e da música, respectivamente, Disney e Stokowski, resultou na criação de um filme que uniu com sucesso a música clássica e a animação. Disney em seu filme fez uma junção das várias formas estéticas, combinando as artes visuais, a dança, a música e o teatro, criando algo inteiramente novo, um filme de arte. Dessa maneira as estruturas do filme foram analisadas em camadas. A partir destas sequências foi possível centralizar nosso interesse nas próprias formas simbólicas, analisando as características estruturais internas, seus elementos constitutivos, interligando-os aos sistemas e códigos dos quais fazem parte, os princípios para a animação tradicional.

A criação das imagens do filme baseou-se inteiramente nas músicas, para isso a experimentação das técnicas de animação foi fundamental. Disney idealizou um filme como um tipo novo de experiência dramática. Houve a preocupação com a questão cultural das músicas, pois ele quis manter as partituras quase inalteradas, para não se distanciar da composição original. Como vimos nesta tese, o filme *Fantasia* foi considerado uma obra de arte por muitos autores, que apontaram que as imagens e os sons mantêm uma relação intrínseca com outras linguagens, por meio de grande inovação tecnológica. Por isso a importância de pesquisar seu contexto histórico cultural, suas características estruturais internas. O filme carrega em si uma linguagem simbólica, através de imagens. A análise de *Fantasia*, à luz da Psicologia Arquetípica, possibilitou uma nova interpretação, identificando imagens arquetípicas na obra.

Fantasia, o filme, utilizou da liberdade criadora, proposta por Vigotski, para a produção das imagens, tendo a música clássica como inspiração. No entanto, para a criação das imagens, Disney e sua equipe buscaram referências em sua própria cultura, reunindo todas as linguagens artísticas no cinema de animação, para despertar o emocional da imaginação através do som e da imagem. A dança, a música, a dramaticidade, as artes plásticas tão essenciais ao filme, foram incorporadas a uma nova linguagem que possibilitou a integração de todas as artes. Para isso, Disney idealizou também um novo sistema de som, que produziu uma nova percepção sonora, o *Fantasound*. Pela disposição das caixas de som no teatro possibilitou ao espectador ter uma

experiência diferente, que expandia sua percepção auditiva. O objetivo de Disney era que o público sentisse que havia uma orquestra no recinto, com músicos tocando ao vivo.

Outros fatores que devem ser considerados para explicar o fenômeno de público que se tornou *Fantasia*, ao longo dos tempos, dizem respeito às singularidades simbólicas de cada segmento que, apesar de possuírem uma história própria de seus contextos, são abertas a novas interpretações. Em *Tocata e Fuga em Ré Menor*, podemos ver a música sugerindo outras formas à imaginação. Um simulacro de uma performance orquestral nos é apresentado, mas sem a nitidez das formas. Todas as alterações na aparência são sincronizadas com compassos específicos na música. Este mundo subjetivo no qual formas sonoras saltam à tela nos induz à fantasia. A maioria das imagens nessa sequência são quase abstratas, através de livres associações elas conduzem o espectador à contemplação de uma música absoluta. Primeiramente, pelas imagens dos músicos que são duplicadas através das sombras na parte da Tocata, depois em um mundo de imagens abstratas, que despertam fantasias inconscientes ligadas à música de Bach. Assim o primeiro segmento do filme foi colocado para que as imagens sugerissem formas capazes de nos levar a um mundo de fantasias, nos outros segmentos. É uma preparação para adentrarmos em um mundo de imagens arquetípicas, no qual fadas, magos, seres e deuses mitológicos nos apontam imagens primordiais.

O segmento *Suíte Quebra Nozes* fugiu ao tema da composição da música em si, a animação não possui enredo, apenas o balé, mostrando a mudança das estações a partir das peculiaridades da própria música. As imagens das fadas tocando fios e folhas, fazendo com que as gotas de orvalho apareçam, são exemplos de pesquisa e criação. Isso ocorre em um ambiente noturno iluminado pelo corpo das fadas, e depois pelo toque de sua varinha. Depois, vem a *Dança dos Cogumelos*, a *Dança das Flautas*, em que vemos flores dançando na superfície de um córrego, que transformam suas pétalas em um saiote e tomam formato de um ser feminino. A dança dos peixes acontece individualmente e em grupos. Os cardos então se tornam animados e começam a dançar a *Dança Russa*, onde eles estão unidos em pares com as orquídeas. A última parte mostra a transição das estações, e mais uma vez as

fadas estão presentes, agora para compor a *Valsa das Flores*. Nessa parte, assim como na primeira, as fadas são agentes transformadores da natureza. É através de suas ações que se dão os ciclos da natureza. A dança das fadas representa esta passagem, em que é possível ver a relação panteísta presente também em culturas pagãs, em que os deuses vivem nas criaturas da natureza e são parte integrante da mesma.

O arquétipo presente nesse segmento é o da figura materna, em uma de suas imagens primordiais, a de Grande Mãe e Mãe Natureza, com todas as suas transformações sazonais. Há uma estrutura interna nesse segmento: fadas, dança, água, água, dança e fadas, tudo determinado pelo elemento feminino. As cores deste episódio representam, consecutivamente, a transição do outono para o inverno. O primeiro e o último segmentos ocorrem no chão ou acima do ar, as fadas são espíritos da natureza que comandam o mundo natural. Esse segmento é sobre a transformação natural, que fundamenta todas as ideias sobre o renascimento. A própria natureza exige morte e renascimento.

Aprendiz de Feiticeiro é o segmento central do filme, tudo começa por ele. Trata-se de uma história sobre o novo poder de Walt Disney e de sua relação com ele. O feiticeiro ganhou o nome de Disney ao contrário e também o desenho de suas sobrancelhas, já na primeira cena mostra o poder do feiticeiro e suas habilidades mágicas, ao conjurar uma borboleta. Por outro lado, apresenta Mickey, que também estava diretamente relacionado a Disney. Como escreveu Eisenstein (1988), os dois tinham a mesma graça, a facilidade do gesto e da elegância. Durante a década de 1930, Mickey era um personagem bem comportado e não poderia incluir uma comicidade escrachada em sua personalidade ou um herói, um personagem aventureiro. Em *o Aprendiz de Feiticeiro* ganha uma nova forma e comicidade, podendo ser visto como um arquétipo do herói, aquele que nos aumenta o senso do possível, mas também evidencia nossa limitação humana. Assim como o herói trapaceiro, o *trickster*. Esse herói, que é uma soma de traços de caráter inferior, também se revela como uma figura da sombra coletiva. Mickey é um pequeno trapaceiro que conjura um feitiço para que outro faça seu trabalho, e ele possa descansar.

Assim como um *trickster*, o aprendiz de feiticeiro tem sua trajetória pautada pela sucessão de boas e más ações. As ações do Mickey são marcadas pela malícia, pelo desafio à autoridade e por uma série de infrações às normas e aos costumes. Os sonhos do aprendiz mostram o sonho de poder que ele tinha, que poderia dominar todo o universo, bem como a infração às normas ao usar o chapéu do feiticeiro para conjurar um feitiço em prol de si mesmo.

Para evidenciar a punição por Mickey usar os poderes sem o consentimento de seu chefe, em seus sonhos de poder e domínio sobre o universo, a vassoura ocupada com o enchimento da cisterna começa a perder o controle. De tanto a vassoura levar a água ela transborda. O aprendiz envolve-se em situações cada vez mais cômicas e embaraçosas, sendo obrigado a pedir socorro a seu mestre para livrar-se da confusão em que se meteu. Há uma dúvida interpretação neste trecho, pois de um lado temos o grande Disney que comanda uma grande empresa e quer que sua equipe saiba o seu lugar, mas por outro temos Mickey apenas como um pequeno herói atrapalhado, que parece quase ingênuo ao final do segmento.

Em *Aprendiz de Feiticeiro* Disney mostra os mistérios da alma e o poder dos sonhos, do inconsciente, pois quando o aprendiz adormece sua alma sai do corpo e ele revela seus desejos mais profundos e suas fantasias. Seu poder se torna absoluto. Mickey é, em seu sonho, o mestre maior do universo e do som, uma vez que todos os movimentos são sincronizados com a música, de modo a parecer que ele é também o maestro que comanda os músicos, as estrelas que dão vida à música. Segundo Jung e Hollis, os sonhos guardam também imagens arquetípicas, e é possível que parte da identificação do público com esse segmento se concentre nas cenas de poder que o aprendiz vive em seu sonho. Assim como cada um de nós também sonha com o poder absoluto em nossas fantasias e vontades. O feiticeiro também funciona nesse segmento como um herói salvador, que concerta toda a bagunça de seu aprendiz. Nesse trecho, também reside grande significado de nossas lembranças arquetípicas, além do próprio momento em que o filme foi criado, conforme analisado na tese. Esse segmento mostra a dualidade dos heróis, através do feiticeiro e de seu aprendiz.

Já em *A Sagração da Primavera*, Disney subverteu a intenção original do compositor, que se inspirou em uma visão sobre um ritual pagão para compor a música. Disney mostrou uma história da formação do planeta, das primeiras criaturas até a extinção dos dinossauros. Esse segmento tem muito mais relação com a recriação da realidade do que a própria *Fantasia*, remontando ao mundo em sua criação, de acordo com a evolução das espécies e não das visões religiosas. Apenas a combinação destes elementos é fantástica, enquanto que os elementos em si foram buscados na realidade acadêmica vigente na época, como as pesquisas paleontológicas. Tamanho estudo para a composição deste segmento fez com que ele fosse utilizado nas escolas como um vídeo educativo de como teria sido o começo do mundo aos olhos da ciência. Está presente nesse segmento a Teoria da Evolução, proposta por Darwin, na qual todas as espécies descenderam de formas mais primitivas, e por uma "seleção natural" da qual ocorreu a evolução. A inovação destas imagens foi a busca dessas referências, mais a criatividade dos animadores que tiveram de pensar como seria o movimento dessas espécies, bem como suas texturas e cores de pele, utilizando os conhecimentos de equilíbrio, peso e cor para recriar uma aproximação razoável de como seria essa vida primitiva. A equipe de Disney deu vida a animais pré-históricos que foram extintos há séculos, alterando o conhecimento e a imaginação que temos dessa realidade distante.

Em *Sinfonia Pastoral*, encontramos um segmento baseado na mitologia grega, descrevendo os deuses no Olimpo e as criaturas mitológicas nos bosques e montanhas. Nele, a música abre-se para um mundo mítico de centauros, faunos, cupidos e outras figuras da mitologia, dando vida a um drama cósmico, tal qual proposto por Hollis (1997), em que percebemos padrões em meio aos materiais míticos dispostos por Disney e sua equipe. As cenas nos mostram alguns padrões em imagens, que nos conduzem à família, à descoberta do amor, à paixão, à repressão e à harmonia. No primeiro episódio, quando os cavalos alados aparecem, podemos ver a vida cotidiana invadir a tela. Podemos fazer uma relação dessas cenas com o modelo da família ideal estadunidense, em que os papéis dos pais estão bem definidos, o pai como o protetor da família e a mãe como a cuidadora e a educadora. Todo

o clima destas primeiras cenas é harmonioso, não há tensão ou conflito nas redondezas do Olimpo. Depois, vem a descoberta do amor, com os centauros e as centauretes, que nos mostram outro padrão recorrente, que é o da espera do amor ideal. É outro episódio sem grandes conflitos, pois a harmonia prevalece, com a ajuda dos bebês alados. Também nesse ponto as questões de gênero estão definidas, sendo a fêmea, aquele que aguarda seu par. A análise do contexto histórico cultural do filme nos ajudou a compreender um pouco mais sobre essas imagens.

No entanto, quando a paixão entra em cena, começa a festa no Olimpo. Baco e os seres mitológicos juntam-se em uma grande festa regada a vinho. Celebram alegremente e dançam. Essa sequência, figurada em Baco e nos seres mitológicos, bebendo e festejando, mostra outro padrão recorrente em nossa sociedade, de tempos remotos até a contemporaneidade: o da interação social através da festa e do álcool. Quando Baco começa a perseguir as centauretes é interrompido por Zeus, quando este cria uma tempestade e lança raios sobre os seres mitológicos. Eis aqui a repressão, a tempestade que cai do céu é para Baco, sobre suas ações, é hora de terminar a diversão.

Na sequência final, há um retorno à harmonia, Íris surge no céu. Apolo, Nix e Artemis seguem sua ordem natural. A noite cai, todas as criaturas estão em cena. Os cavalos alados retiram-se e vão para seus abrigos descansarem de mais um dia no monte Olimpo. Este segmento nos projeta imagens de fases da vida, e de sentimentalidades humanas, amor, paixão, medo e poder.

A *Dança das Horas* é representada por um balé bem incomum, de hipopótamos, avestruzes, jacarés e elefantes que substituem os bailarinos e dão um ar de comicidade ao segmento do filme. Não possui elementos que identificamos como arquetípicos. No entanto, é uma das contribuições significativas que Disney e sua equipe deixaram para a animação. A proposta de Disney era fazer os animais desajeitados desempenharem os papéis normalmente realizados por bailarinas graciosas, provando que a graciosidade está na gestualidade e não na forma.

Para os dois últimos segmentos, Disney revelou a dualidade humana do bem e do mal. O próprio Taylor considera, em sua fala, que o penúltimo

segmento retrata o profano, enquanto o último retrata o sagrado. Por isso Disney, Stokowki e Taylor, escolheram *Uma Noite no Monte Calvo*, uma música em que poderiam dar vida à idealização do compositor, que criou a música para uma festa sabática. E para contrapor tamanha maldade, apenas *Ave Maria* poderia irradiar a luz necessária para encerrar o filme, que como sabiam mudaria a história do cinema de animação. As duas músicas apenas já nos envolvem em imagens arquetípicas, mas Disney tinha que dar vida e movimento a estas imagens.

Em uma noite no Monte Calvo, revelou os lascivos impulsos humanos, o mal, e os demônios que coabitam com nossa espécie. A música acentua o clima de terror, mas também dá o ritmo deste ritual macabro. Apenas as mulheres dançam nuas (essas que se transformam em outros animais), não há nenhum homem. Apenas o *Chenoborg* que controla essas mulheres, como se essas fossem suas marionetes. Não existem regras nesse ambiente, tudo o que temos é um ritual demoníaco. Novamente uma festa é interrompida, o *Sabbat* acaba quando as badaladas do sino começam a tocar. *Uma noite no Monte Calvo* é o segmento mais dinâmico, que contrasta radicalmente com o outro segmento, com suas imagens quase estáticas, em *Ave Maria*. A mistura do sagrado e do profano é continuada com a sequência de apresentação da *Ave Maria*, que se integra ao segmento anterior. As sombras e as trevas são substituídas por um amanhecer, onde um coro é ouvido, e surge uma fila de monges com tochas acesas seguindo em direção a uma catedral, adorando o Deus da Luz.

Ao contrário da música *Uma Noite no Monte Calvo*, a música do último segmento é suave e meditativa. Estes dois segmentos foram planejados para contrastar o sagrado com o profano. Disney trabalhou este contraste temático em quase toda escala em meios formais e técnicos. Na imagem do Bem e do sentido de divindade, há uma energia maior, na qual depositamos nossa confiança e fé. Há seres humanos neste episódio, mas apenas na primeira parte, no entanto, de uma forma impessoal, Disney estabelece uma presença humana no mundo, representada pelos peregrinos. Eles estão lá apenas movendo-se ao longo do caminho, um caminho sem destino visível, mas a sua presença no encerramento do filme marca a cultura cristã como maior

referência da cultura ocidental. Essas imagens podem ser consideradas como arquetípicas, uma vez que o cristianismo produziu uma mudança fundamental, na fuga do mundo para a busca do além, através da interiorização e abstração espiritual, reprimindo moralmente os instintos animais. *Ave Maria* é uma representação das imagens produzidas no imaginário da cultura cristã, mas também uma obra de seu próprio tempo.

Todos os fatores analisados ajudam a compreender o fenômeno de *Fantasia*, e este filme pode ser considerado uma obra de arte. A realização de *Fantasia* foi uma marca do estilo Disney, em inovação e criatividade. A integração das artes através da linguagem da animação, um filme feito a partir da música, que mostra a dança e a dramaticidade, através do desenho. Embora não haja uma história no sentido literal, o filme possui imagens primordiais: o bom, o mal, a beleza e a comédia. Se por um lado é uma obra inovadora, que marca um novo momento no cinema da animação, tanto com as suas contribuições técnicas, bem como com suas inovações estéticas, é nesse ponto que *Fantasia* pode ser considerada como uma obra original e autêntica. Por outro lado, trabalha com um imaginário mítico que faz parte da história humana desde os tempos remotos.

Fantasia não poderia sair de moda pela simples razão de que representa um voo em uma dimensão além do tempo. Nessa nova dimensão, qualquer que seja ela, nada fica corroído ou se gasta, nada se torna ridículo... e ninguém envelhece, segundo Walt Disney. No entanto, gostaríamos de acrescentar que *Fantasia* não sai de moda e é reinterpretado durante os tempos, pois contém imagens arquetípicas, que só puderam ser construídas devido às inovações técnicas e estética propostas por Disney e sua equipe. A análise de suas estruturas peculiares, provenientes da linguagem de animação, também colaborou para que entendêssemos o desenho a partir de sua relação com o sentimento humano, o que é reforçado por sua estrutura de som e imagem. *Fantasia* é uma obra coletiva, composta por um ideário cultural e fruto de seu tempo e espaço. Mas é também um universo de signos e significados abertos a diversas possibilidades de interpretação, através de uma nova linguagem trata de questões ontológicas, que procuram explicar nossa existência.

Referências Bibliográficas

Livros

ADORNO, Theodor W. *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ANDRADE, M. *O baile das quatro artes*. São Paulo: Martins, 1975.

ARNHEIM, Rudolf R. *Arte e Percepção Visual*. São Paulo: Pioneira, 1986.

BACHELARD, Gaston. *A Psicanálise do Fogo*. Martins Fontes 2008.

_____. *A Água e os Sonhos Ensaio Sobre a Imaginação da Matéria*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. *A Poética do Devaneio*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. *A Terra e os Devaneios da Vontade*. São Paulo: Martins Fontes 1991.

_____. *O Ar e os Sonhos*. São Paulo: Fontes, 2002

_____. *O Direito de Sonhar*. Rio de Janeiro: Bertrand, 1994.

BARRIER, J. Michael. *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. Berkeley: University of California Press, 2007.

_____. *Hollywood Cartoons - American Animation in Its Golden Age*. New York: Oxford University; 1999.

BAUER, M. W.; GASKEL, G. *Pesquisa Qualitativa com Texto Imagem e Som*. Petrópolis: Vozes, 2011.

BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: one hundred years of cinema animation*. Indianapolis: Indiana University Press, 1994.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Obras Escolhidas. 7 ed., São Paulo: Brasiliense, 1994.

BENZON, William L. *Walt Disney's Fantasia: The Cosmos and the Mind in Two Hours*. Jersey City, 2011. Disponível em http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1966567 Acesso 06/2013.

BRANDÃO, Junito S. *Mitologia Grega*. Vol. 1 RJ: Vozes, 1993.

BRUZZO, Cristina, (coord. geral). *Coletânea lições com cinema: animação*. São Paulo: FDE, 1996.

- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 1997.
- CHION, Michel. *La música en el cine*. Barcelona: Paidós, 1997.
- _____. *La audiovisión*. Barcelona: Paidós, 1993.
- COELHO, Raquel. *A arte da animação*. Belo Horizonte: Formato Editorial, 2000.
- CRAFTON, Donald. *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*. Chicago: University of Chicago Press, 1993.
- CULHANE, John. *Fantasia*. New York: Abrams, 1983.
- CULHANE, Shamus. *Animation: From Script to Screen*. St. Martin's Griffin, 1990.
- DENIS, Sébastien. *O Cinema de Animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.
- DEPARTAMENTO DE ESTADO DOS ESTADOS UNIDOS *Um Esboço da História Americana*, 2012. Disponível em: http://photos.state.gov/libraries/amgov/30145/publications-portuguese/OutlineofUSHistory_Portuguese.pdf Acesso: março 2014.
- ELIOT, Marc. *Walt Disney: O príncipe Sombrio de Hollywood*. São Paulo: Marco Zero, 1993.
- FIELD, Robert D. *The Art of Walt Disney*, Londres: Collins, 1944.
- FINCH, Christopher. *Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. Nova York: Harry N. Abrams, 1973.
- FRANZ, Marie-Louise. *A interpretação dos Contos de Fadas*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1981.
- _____. *As Sombras e o Mal nos Contos de Fadas*. São Paulo: Paulus, 3 ed., 2002.
- _____. *C. G. Jung: seu Mito em Nossa Época*. São Paulo: Cultrix, 1975.
- FREUD, Sigmund *A interpretação dos sonhos*. Obras Psicológicas Completas. Vol IV e V. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- _____. *A Psicologia das Massas e a Análise do Eu*. São Paulo: Schwarcz, 2011.
- _____. *O caso Schreber, Artigos sobre técnica e outros trabalhos*. Obras Psicológicas Completas. Vol XII. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- FROMM, Erich *El Miedo a la Libertad*. Buenos Aires:Paidos, 2004.
- _____. *A Linguagem Esquecida*. Rio de Janeiro: Zahar, 1962.

GABLER, Neal. *Walt Disney: O Triunfo da Imaginação Americana*. Trad.: Ana Maria Mandim. São Paulo: Novo Século, 2009.

GÉNIN, Bernard. *Cinéma d'animation*. France: Cahiers du cinema, 2005.

GIORA, R. C. F. A. (Org.). *Crisálida: o Libertar da Imaginação Criadora*. Taubaté: Cabral Editora e Livraria Universitária, 2013.

GIORA, R.C.F.A. (org.). *Crisálida: o Desvelar da Criatividade*. Taubaté: Cabral Editora e Livraria Universitária, 2012.

GRAÇA, Marina E. *Entre o Gesto e o Olhar: Elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Senac, 2006.

GOMBRICH, E. H. *A História da Arte*. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

HALAS, John; MANVELL, Roger. *A Técnica da Animação Cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

HALAS, John; WHITAKER, Harold. *Timing em animação*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

HEGEL, George W. *Cursos de Estética I*. Tradução Marco Aurélio Werle. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

HILLMAN, James. *Psicologia Arquetípica*. São Paulo: Cultrix, 1995.

HOLLIS, James. *Rastreado os deuses: o lugar do mito na vida moderna*. São Paulo: Paulus, 1997

JANSON, H. W. *História Geral da Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

JUNG, Carl G. *A Natureza da Psique*. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____ *O Homem e seus Símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977

_____ *O Eu e o Inconsciente*. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____ *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____ *Relação da Psicologia Analítica com a Obra de Arte Poética*. In: O espírito na arte e na ciência. Petrópolis, Vozes, 1985. (Obras selecionadas v. XV)

_____. *Os Símbolos da Transformação*. Petrópolis, Vozes, 2013.

KANT, Imanuel. *Crítica da Razão Pura*. 5 ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001. (A120-122)

LABAN, Rudolf. *Domínio do Movimento*. Edição organizada por Lisa Ullman. São Paulo: Summus, 1978.

LANE, Silvia T. M. *O que é Psicologia Social*. São Paulo: Brasiliense, 2006.

LEYDA, Jay (ed.). *Eisenstein on Disney*. New York: Seagull Books Calcuta, 1988.

LUCENA, Alberto. *A Arte de Animação- Técnica Estética através da História*. São Paulo: Senac, 2002.

LURIA, Alexander. *Curso de Psicologia Geral. Vol II - Sensações e Percepções*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.

LUTZ, Edwin G. *Animated Cartoons*. New York: Charles Scribners sons, 1926.

MININNI, Giuseppe. *Psicologia cultural da Mídia*. São Paulo: Sesc, 2008.

MORIN, Edgar. *Ciência com consciência*. Tradução de Maria D. Alexandre e Maria Alice Sampaio Dória. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

MOYA, Alvaro. *O Mundo de Disney*. São Paulo: Geração Editorial, 1996.

PLATÃO. *A República*. Livro X Trad. Maria Helena da Rocha Pereira. 2. ed. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 1993.

SALOMON, Charles. *The History of Animation: Enchanted Drawings*. Nova York: Wing Books, 1994.

SANTOS, Roberto Elísio. *Para Reler os Quadrinhos Disney: Linguagem Evolução e Análise de HQs*. São Paulo: Paulinas, 2002.

SEGAL, Hanna. *Sonho, Fantasia e Arte*. Rio de Janeiro: Imago, 2001.

THOMAS, Bob. *O Mago da Tela*. São Paulo: Melhoramentos, 1969.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion, 1995.

THOMPSON, John B. *Ideologia e Cultura Moderna: Teoria Social Crítica na Era dos Meios de Comunicação de Massa*. Petrópolis: Vozes, 2000

VIGOTSKI, Lev.S. *Imaginação e Criação na Infância*. Apresentação e comentário Ana Luiza Smolka. São Paulo: Ática, 2009.

_____ *Psicologia del Arte*. Barcelona: Barral, 1970.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber, 2009.

Artigos

CLAGUE, M. *Playing in 'Toon: Walt Disney's "Fantasia" (1940) and the Imagineering of Classical Music*. *American Music*, Vol. 22, No. 1. (Spring, 2004), pp. 91-109. Disponível em: http://www.sfcmlhistory.com/Laurance/Symphonic_poem_GRAD/articles/ClagueDisneyFantasia.pdf Data de acesso: Dezembro/2013.

CUNHA, J. *De Fantasia à "Fantasia de Walt Disney"*. Manuscrita Instituto de Estudos Brasileiros. 8/11/2011. Disponível em: < <http://revistas.fflch.usp.br/manuscrita/article/view/1116>> Data de acesso: Março/2012.

GARITY,W.; HAWKINS,J. *Fantasound*. no *Journal of the Society Motion Picture Engineers* (1941). The American Widescreen Museum, 1998. Disponível em: <http://www.widescreenmuseum.com/sound/fantasound1.htm> Data de acesso: Novembro/2012.

MARTINS, I. M.; PINNA, D. M.S. *Imaginário revelado: Animação, Realismo e Criatividade*. Anais do 9o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil; Universidade Anhembi Morumbi, 2010. Disponível em: < <http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/imaginario-revelado-animacao-realismo-e-criatividade/>> Data de acesso: Março/2012.

MASCARENHAS, R.S. *O Estatuto da Imaginação na Teoria das Paixões de Hume*. Argumentos, Ano 2, N°. 4 – 2010. Disponível em:< http://www.filosofia.ufc.br/argumentos/pdfs/edicao_4/09.pdf > Acesso em: 04/2011.

PEGORARO, Celbi V. M. *Fantasia e uma Nova Dimensão Sonora: Convergência de Linguagens Musical, Artística e Cinematográfica*. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação Ano 5 - Edição 4 . Junho-Agosto 2012. Disponível em: < <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/view/7988/7405>> Data de acesso: Junho/2012.

PEGORARO, Celbi V. M. *A Fabricação de Valor no Imaginário: Problemáticas no deslocamento da imagem da produção Disney*. Estudos em Comunicação, número 11. 229-249 pg. Maio 2012. Disponível em: <http://www.ec.ubi.pt/ec/11/> Data de acesso: Outubro 2012.

PERRONE, M.P. *A Imaginação Criadora em Jung e Bachelard*. Instituto de Psicologia – USP. <<http://www.ip.usp.br/laboratorios/lapa/versoportugues/2c30a.pdf>> Acesso em: 05/2011.

RESENDE, Ana. *Notas sobre o Conceito de Fantasia nas Preleções sobre a Estética de Hegel*. ArteFilosofia. Ouro Preto. Número 4. pg. 75-79, 2008. Disponível em: http://www.raf.ifac.ufop.br/pdf/artefilosofia_04/artefilosofia_04_03_repeticao_fantasia_02_ana_resende.pdf Acesso:04/2013

SALLOMON, Charles. *Fantastic 'Fantasia' : Disney Channel Takes a Look at Walt's Great Experiment in Animation*. *Los Angeles Times*. Disponível em: <http://articles.latimes.com/1990-08-26/news/tv-552_1_walt-disney> Data de acesso: Março/2012.

SERBENA, Carlos A. *Considerações sobre o Inconsciente: Mito, Símbolo e Arquétipo na Psicologia Analítica*. Revista da Abordagem Gestáltica – XVI(1): 76-82, jan-jul, 2010 Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-68672010000100010 Data de acesso: Março/2014.

WULF, Cristoph. Imagem e Fantasia. Seminário Internacional “Imagem e Violência”, promovido pelo Cisc – Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia, no Sesc Vila Mariana, em São Paulo, 2000.

Publicações em jornais e revistas.

ADLER, Dick *The Fantasy Of Disney's Fantasia- 50 Years Later, It's Still A Classical Masterpiece Chicago Tribune*. 23/09/1990. Disponível em: http://articles.chicagotribune.com/1990-09-23/entertainment/9003190603_1_leopold-stokowski-silly-symphony-classical-music Data de acesso: Novembro/2012.

BELEM, Alexandre. *Walt Disney no Brasil*. Revista Veja. 16/08/2011. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/blog/sobre-imagens/fotojornalismo/walt-disney-no-brasil/>Data de acesso: Janeiro/2014.

CATANI, Afrânio M. *Vinicius de Moraes, Crítico de Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1984. Disponível:<http://seer.fclar.unesp.br/perspectivas/article/viewFile/1829/1497> Data de acesso:Dezembro/2013

CROWTHER, Bosley. *Walt Disney's 'Fantasia,' an Exciting New Departure in Film Entertainment, Opened Last Night at the Broadway*. *New York Times*. 14/11/1940. Disponível em <http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9801E2DA1738E532A25757C1A9679D946193D6CF&pagewanted=print> Data de acesso: Março/2012.

FANNING, Jim *Fifteen Fascinating Facts About Fantasia*. Dez, 2010. Disponível em: <https://d23.com/15-fascinating-facts-about-fantasia/> Data de acesso: Março/2014

GOETHE, J. *The Sorcerer's Apprentice*. 1793. Disponível em: http://germanstories.vcu.edu/goethe/zauber_e3.html Data de acesso: Março/2014.

LOBATO, Monteiro. *Fantasia*. 1941. Disponível em http://almanaque.folha.uol.com.br/leituras_28jun00.htm Data de acesso: Dezembro/2013

MONOHAN, Kaspar *Revisited Fantasia Still Thrills*. *The Pittsburgh Press*. 05/04/1970. Disponível em: <http://news.google.co.uk/newspapers?id=cc0bAAAAIBAJ&sjid=WFAEAAAAIBAJ&dq=fantasia&pg=7439%2C1680455> Data de acesso: Outubro/2012.

MORAES, Viniciu. *Na "Dansa Das Horas", Disney supera tudo que já fez anteriormente — o que nos diz Vinicius de Moraes*. Jornal A Manhã, 27/08/1941. Disponível em: http://memoria.bn.br/pdf2/116408/per116408_1941_00016.pdf Data de acesso: Janeiro/2014.

SCHALLERT, Edwin *Fantasia Acclaimed as film masterpiece. The Time*. 31/01/ 1941. Disponível em: <http://latimesblogs.latimes.com/thedailymirror/2011/01/fantasia-acclaimed-as-film-masterpiece.html> Data de acesso: Março/2012.

VEJA. *Três séculos de Trevas* ABRIL/1968 Disponível em: <http://veja.abril.com.br/historia/morte-martin-luther-king/historia-negros-escravidao-segregacao-igualdade.shtml> Data de acesso: Outubro/2013.

Dissertações e Teses

ALMEIDA, Melissa Ribeiro de. *Quando a música fala: a produção de sentido em Fantasia*. Juiz de Fora: UFJF; Facom, 1.sem. 2002. 98 fl. mimeo. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social.

QUINTÃO, Wander L. A. *O aprendiz de feiticeiro: Walt Disney e a experiência norte americana no desenvolvimento da expressão cinematográfica do cinema de animação*. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2007.

SIMÕES, R. L. M. – *A Imaginação Material segundo Gaston Bachelard*. Rio de Janeiro. UERJ, 1999. Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 1999.

WERNECK, Daniel L. *Movimentos Invisíveis: a Estética Sonora do Cinema de Animação*. Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, 2010.

Dicionários

ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

HACQUARD, Georges. *Dicionário de Mitologia Grega e Romana*. Rio Tinto: ASA, 1996.

JAPIASSÚ, H. e MARCONDES, D. *Dicionário Básico de Filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. Disponível em: http://dutracarlito.com/dicionario_de_filosofia_japiassu.pdf Acesso em 05/2013.

LAPLANCHE, Jean. *Vocabulário de Psicanálise*. Tradução: Pedro Tamen. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Dicionário Aurélio Online. Disponível em: <http://www.dicionariodoaurelio.com/> Acesso em 05/2013.

Dicionário Crítico de Análise Junguiana. Disponível em: <http://www.rubedo.psc.br/dicjung/listaver.htm>. Acesso em 06/2013.

Dicionário Oxford Online. Disponível em: <http://oxforddictionaries.com/> Acesso em 05/2013.

Teoria das mídias. Universidade de Chicago. Disponível em: <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/animation.htm> acesso em Maio 2012. Acesso em: 10/2012.

Sites

Associação Brasileira de Cinema de Animação. Disponível em: http://www.abca.org.br/?page_id=375 Data de acesso: Outubro 2012.

The Walt Disney Family Museum. Disponível em: <http://www.waltdisney.com/> Data de acesso: Dezembro 2012.

Just Disney. Disponível em: http://www.justdisney.com/walt_disney/ <http://www.waltdisney.com/> Data de acesso: Dezembro 2012.

Disney. Disponível em: <http://d23.disney.go.com/> Data de acesso: Dezembro 2012.

National Board Review. Disponível em: <http://www.nbrmp.org/awards/past.cfm?year=1940> Data de acesso: Dezembro 2012.

Concertino. Portal de Pesquisa da música clássica. Disponível em: http://www.concertino.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=1858:suite-quebra-nozes-op71. Data de acesso: Dezembro 2013.

Entrevista

CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. (Joseph Campbell, com Bill Moyers); org. por Betty Sue Flowers; tradução de Carlos Felipe Moisés. -São Paulo: Palas Athena, 1990.

Videos

Secret Lives' Walt Disney (1995) direção Joseph Bullman. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qtzyaoFe_wo Acesso em 09/2012.

BRAY, Jonh R. *The artist dream* (1913). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=UY40DHs9vc4> Acesso em 11/2012.

CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. (Joseph Campbell, com Bill Moyers). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5OD6vd6lvlc>. Acesso em 10/2013.

COHL, Émile. *Fantasmagorie*. (1908). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8ylE> Acesso em 10/2012.

DISNEY, Walt. (*Laugh-O-Grams*) *Alice's Wonderland*. (1923). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=H58meqbp5Ps> Acesso em 10/2012

EDISON, Thomas. e BLACKTON, James. *The Enchanted Drawing* (1900). Disponível em <http://www.youtube.com/watch?NR=1&v=rYDmH2B9XJw> Acesso em 10/2012.

EDISON, Thomas. e BLACKTON, James. *Humorous Phases of Funny* (1906). Disponível em <http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=R6vgF6ADcLI> Acesso em 10/2012.

EDISON, Thomas. *Kinetoscópio*. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=WmZ4VPmhAkw> Acesso em 10/2012.

Face to Face Entrevista com Carl Jung. Zurique, 22/10/1959. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dZIYYrnxdQI> Acesso em 03/2014.

FLEISCHER, Max e Dave. *Out of Inkwell* (1914). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=dRdLWgFQVzc> Acesso em 10/2012.

FLEISCHER, Max e Dave. *Dizzy Dishes* (1930). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=BYhYjsqrC4k> Acesso em 10/2012.

FLEISCHER, Max e Dave. *Popeye*. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=9UjM9UI40jk> Acesso em 10/2012.

MCCAY, Winsor *Little Nemo in Slumberland* (1911). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=kcSp2ej2S00> Acesso em 10/2012.

MCCAY, Winsor. *Gertie the dinosaur* (1914). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=UY40DHs9vc4> Acesso em 10/2012.

MCCAY, Winsor. *The Centaurs* (1921) Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=_6N3giozPbl Acesso em 12/2013.

MÉLIÈS, George. *Cinderella* (1899). Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=Jnd8RNZN8Go> Acesso em 10/2012.

MÉLIÈS, George. *Viagem à Lua* (1902). Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=dxB2x9QzXb0&feature=fvst> Acesso em 10/2012.

MESSMER, Otto. *Feline Follies* (1919). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=qgOEBIQIQws> Acesso em 10/2012

MUYBRIDGE, Eadweard. *Zoopraxinoscópio*. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=IEqccPhsqgA&feature=fwrel> Acesso em 10/2012.

Praxinoscópio. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=bq317E7vS6I&feature=fwrel> Acesso em 10/2012.

Walt Disney Studios. Oswald o Coelho Sortudo (1927) . Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=8qbXplvD2dM> Acesso em 10/2012

Walt Disney Studios. Mickey Mouse. Crazy Plane. (1928). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=kCZPzHg0h80> Acesso em 10/2012

Walt Disney Studios. Mickey Mouse. Steamboat Willie. (1928). Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=xPWGCC_BYE8 Acesso em 10/2012

Walt Disney Studios. Silly Sinfonie – Skeleton Dance. (1929). Disponível em : <http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=h03QBNVwX8Q> Acesso em 10/2012

Walt Disney Studios. The Wise Little Hen (1934). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=IErXg5kBXXg> Acesso em 10/2013

Walt Disney Studios. The Band Concert (1935). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=A5dowCyaP7I> Acesso em 10/2013

Walt Disney Studios. Mickey PlayFul Pluto. (1934). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=mrwztZ9i3MA> Acesso em 10/2012

Walt Disney Studios. Silly Sinfonie – Flowers and Trees. (1932). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=LMTLDg4rINQ> Acesso em 10/2012

Walt Disney Studios. Silly Sinfonie – Os três porquinhos. (1933). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Olo923T2HQ4> Acesso em 10/2012

Walt Disney Studios. Branca de Neve e os Sete Anões. (1933). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=DB3qHsAFhPs> Acesso em 10/2012

Walt Disney Studios. Fantasia. EUA: 1940. 120 minutos.

Walt Disney Studios. Fantasia (Documentário) EUA: 1999. 58 minutos.

Behind the scenes on Fantasia / Disney effects animators 1999. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NW73CxS58hg> Acesso em 03/2013

Zootroscópio. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=zfAoAp5nTv8>. Acesso em 10/2012.

Anexo

