

Cinema de Animação: de Fantasia 1940 a Fantasia 2000

Telma Valente



Este texto enfoca o cinema de animação, particularmente, a animação cinematográfica realizada pelos Estúdios Disney – por meio das obras Fantasia, de 1940, e Fantasia 2000. Dessa forma, investigaremos a utilização dos efeitos especiais nessas produções antes da utilização de tecnologia digital e depois da disseminação da mesma.

Nosso percurso de pesquisa aponta para o cinema de animação como uma parada obrigatória, tendo em vista o desenvolvimento alcançado por esse cinema por meio do uso de efeitos especiais.

O cinema de animação vem escrevendo um capítulo à parte da história do cinema. Desde o seu surgimento, 1877, esse gênero de produção cinematográfica tem apresentado particularidades que o distinguem e o destacam em meio às realizações tradicionais (FALCÃO, 1996, p. 9).

Originariamente, sua técnica artesanal constituiu-se na sua dianteira e na

sua retaguarda ao mesmo tempo. À beleza e graciosidade das imagens obtidas por meio do talento manual dos artistas da animação opunha-se a crescente valorização dos processos industriais, que aceleraram o ritmo de produção do cinema convencional, deixando o cinema de animação para trás (FALCÃO, 1996, p. 9).

Essa situação foi particularmente acirrada quando da introdução do som no cinema. Para fins de uma melhor sincronização de imagem e som, padronizou-se a utilização de 24 quadros por segundo, ao invés dos 16 utilizados anteriormente, para a produção da ilusão de movimento. Com isso, exigiu-se de uma prática que prima pela paciência e tempo empregados na criação de imagens, a produção de oito desenhos a mais (TASSARA, 1996, p. 21).

No entanto, com o passar do tempo, algumas inovações técnicas chegaram também para o cinema de animação. Aliando-se esse fato à persistência e dedicação de alguns realizadores, entendemos como o cinema de animação sobreviveu frente à arrancada dada pelo cinema convencional (TASSARA, 1996, p.21).

Essa situação começaria a mudar com a introdução de suportes informáticos na produção de animações, já no final dos anos 60. Assim, além da habilidade manual dos seus criadores, o cinema de animação passou a contar com um aliado precioso. Em pouco tempo, essa inserção do computador – que começou timidamente – tornou-se preponderante para esse gênero de produção. A partir de meados dos anos 80, a utilização de recursos de computação gráfica nos trabalhos de animação tornou-se imprescindível (D'ELIA, 1996, p. 172).

As descobertas, as inovações tecnológicas assumiram um ritmo intenso. O tempo de obsolescência de uma ferramenta da informática para a sua versão mais nova foi se tornando cada vez menor.

Esses fatores foram os principais responsáveis por uma nova fase do cinema de animação. Tantos progressos fizeram com que essa modalidade de cinema voltasse a brilhar ao lado e, não raras vezes, à frente do cinema tradicional. Haja vista o filme *A Bela e a Fera* (Jean Cocteau, 1991), que concorreu ao Oscar de melhor filme, em 1992, ao lado de outros gêneros do cinema tradicional. Foi a primeira vez que um filme de animação competiu ao lado de filmes feitos para o público adulto e foi premiado com o Oscar. Esse fato fez com que a Academia de Cinema de Hollywood criasse uma categoria especial para premiar filmes de animação, que não mais concorreriam com os filmes do cinema tradicional. Desde 1981, a Academia

não criava uma nova categoria de premiação. Nesse ano foram criados prêmios especiais para maquiagem e tecnologia utilizada.

A seguir, apresentaremos um pouco dessa história, que se inicia em 1892, com a criação do praxinoscópio. Prosseguiremos com um breve panorama do cinema de animação no mundo, até chegarmos no cinema de animação americano. Nesse ponto, nossas atenções voltar-se-ão para a construção do Império Disney - até encontrarmos nossos objetos de estudo - os filmes Fantasia, de 1940 e Fantasia 2000.

Considerações Iniciais

Para começar essa explanação é necessário traçar uma diferença conceitual entre animação e cinema de animação. No primeiro caso, o conceito cobre qualquer técnica que vise reproduzir a ilusão do movimento. Desde os flip-books – animação simples feita através de sucessivos desenhos aplicados às bordas exteriores de um bloco de folhas encadernado – até os anúncios luminosos animados. O segundo caso refere-se especificamente ao emprego das técnicas cinematográficas com esse mesmo objetivo, um caso especial de animação (TASSARA, 1996:14).

Durante algum tempo, o cinema de animação foi considerado o primo pobre do cinema tradicional. Caracterizado pela produção de desenhos animados, coube-lhe ainda a pecha de ser coisa de criança. Na verdade, trata-se de uma arte sofisticada, complexa – já que mistura várias linguagens artísticas tais como a música, a pintura, o desenho e a literatura – e abstrata, pois é capaz de representar, com poucos traços, a intenção de vida de objetos, animais, seres fantásticos, etc (FALCÃO, 1996, p. 8).

Sua origem remonta à segunda metade do século XIX. Surgiu antes do chamado cinema tradicional, graças à Émile Reynaud, criador do praxinoscópio, em 1877. A aptidão para as ciências já era notável em Reynaud, ao que se somou uma curiosidade e um empenho em confeccionar artefatos que fossem capazes de reproduzir o movimento. Dessa forma, Reynaud ocupou-se da fabricação de brinquedos ópticos aliando a essa prática seu talento para o desenho (TOULET, 1988, p. 69).

Ele partiu da idéia de Joseph Plateau, criador do fenaquisticópio, substituindo as fendas do disco por vidros, a fim de aumentar a luminosidade. Ele próprio desenhava as fitas de imagens e organizava a comercialização de seu aparelho, cujo sucesso foi imediato. Depois o aperfeiçoou, criando um praxinoscope teatro e um praxinoscope de projeção acoplado a uma lanterna mágica (TOULET, 1988, p. 70).

Em 1889, seu Teatro Óptico estava pronto. Seu princípio era o de um praxinoscope de projeção, mas ele utilizava uma película, cujo comprimento não era limitado, enrolada num carretel e que avançava mediante uma engrenagem que encaixava em furos. Suas três primeiras fitas lhe custaram três anos de trabalho, nos quais passou pintando, imagem por imagem, num suporte gelatinoso, as pantomimas luminosas: Un bon bock, Le clown et ses chiens e Pauvre pierrot (TOULET, 1988, p. 70).

Esse espetáculo ganhou as multidões do Museu Grévin a partir de 1892. No entanto, o processo extremamente artesanal de produção dos desenhos, somado à fragilidade do material, que ocasionalmente resultava em perdas de partes de filmes, tornou o hábil trabalho de Reynaud uma atividade morosa. Esse foi o principal motivo de sua derrocada frente aos progressos feitos por Edison, com seu kinetoscope, bem como pelos irmãos Lumières, com o cinematógrafo (TOULET, 1988, p. 71).

Os Pioneiros

Os primórdios do cinema de animação incluem os nomes de alguns pioneiros, como o de James Stuart Blackton. Inglês, emigrado para os Estados Unidos, Blackton entrou para o cinema por acaso. Jornalista e desenhista do Evening World de Nova York, foi encarregado de fazer uma entrevista com Thomas Edison, em 1896. Esse propôs que a conversa fosse no seu estúdio, onde Blackton poderia fazer o seu retrato diante da câmera. O jornalista encantou-se com o novo invento de Edison e pouco tempo depois fundou, com Albert E. Smith, o Vitagraph – que se tornaria um dos estúdios mais importantes da sua época (TASSARA, 1996, p. 16).

Em 1906 Blackton decide retomar o seu talento para o desenho e inicia sua carreira no cinema de animação produzindo o filme Humorous of funny faces. Tratava-se de um desenho que apresentava uma mão, que desenhava num quadro negro os rostos de um homem e de uma mulher. Quando a mão saía de cena, os rostos adquiriam vida, mexendo os olhos. Na volta da mão, as faces eram apagadas e no quadro negro apareciam novos desenhos (TOULET, 1988, p. 72). Em The magic fountain pen (1907), Blackton contava a história de uma caneta que escrevia sozinha (TASSARA, 1996, p. 17).

As trucagens também aparecem no nascedouro do cinema de animação. Segundo De Chomon, espanhol que leva o processo de colorização de filmes para a Espanha, vai para a França, a convite da produtora Pathé, construindo lá uma câmera especialmente adaptada para as trucagens. Num

galpão de vidro da firma, instala um andaime que lhe permite filmar, na vertical, desenhos postos em cima de um tabuleiro: nasce a tituladora. Por seu trabalho impecável, foi considerado um dos operadores mais hábeis de seu tempo (TOULET, 1988, p. 73).

A história do cinema de animação menciona uma polêmica quanto ao verdadeiro pai do desenho animado. Alguns historiadores atribuem a Emile Cohl, nascido em Paris, em 1857, a verdadeira paternidade. Um dado importante de ser citado é que Cohl era amigo de Méliès, que provavelmente o influenciou na adoção do cinema como carreira. O período de sua maior produtividade estendeu-se de 1906 a 1912, durante o qual realizou filmes notáveis como: Fantasmagoria (seu primeiro filme, com cerca de dois minutos), Joyeux microbes, Drame chez les fantoches (1908) e tantos outros, ultrapassando uma centena de filmes, todos de curta duração (TASSARA, 1996, p. 18).

Não poderia ficar de fora o nome de Winsor McCay, autor dos famosos Gertie, a trained dinosaur (1909) e Little Nemo (1911). Temos ainda a lembrança do nome de Earl Hurd. Ele introduziu, em 1914, o emprego de folhas transparentes (celulóides, também conhecidos como acetatos). Essa utilização permitiu uma maior desenvoltura por parte dos animadores para confeccionarem seus desenhos, já que antes os mesmos eram feitos em papel opaco. Tal inovação fez com que a narrativa do desenho animado ganhasse novas dimensões (TASSARA, 1996, p. 19).

Breve panorama do cinema de animação no mundo

A França teve um papel importante no desenvolvimento do cinema de animação no mundo. Merecem destaque os nomes de Héctor Hoppin e Anthony Gross, autores do filme La joie de vivre (1934) além de outros realizadores competentes como: Mimma Indelli, René Clément, Paul Grimault entre outros. Um tempo depois, em 1973, o nome de René Laloux ficaria associado à criação do longa-metragem La planète sauvage (O Planeta Selvagem) (TASSARA, 1996, p. 21).

O russo Alexander Alexeieff iniciou sua carreira cinematográfica, na verdade, na França. Juntamente com sua companheira, Claire Parker, ele desenvolveu uma técnica conhecida como "tela de alfinetes". Essa consistia numa prancha repleta de minúsculos orifícios, cada qual atravessado por um pino. Esses pinos eram dispostos de tal maneira que podiam ser empurrados para dentro ou para fora da prancha, produzindo uma sombra mais ou menos alongada sobre ela. Com esse tipo de regulamentação, tornava-se possível criar uma vasta gama de cinza que, por sua vez, definia os sofisticados desenhos, em branco e preto, que a dupla animava, quadro a quadro. Alguns filmes

que utilizaram essa técnica: *Une Nuit sur le Mont Chauve* (Uma Noite no Monte Calvo, 1933), *En Passant* (1943) e *The Nose* (1963) (TASSARA, 1996, p. 21).

Da Alemanha vem o primeiro nome feminino no cinema de animação, Lotte Reiniger. Ela usou de forma sofisticada a antiga técnica de silhueta utilizada nas sombras chinesas. Algumas de suas obras mais conhecidas: *Prinz Achmed* (As Aventuras do Príncipe Achmed, 1926), *Aventure du Docteur Dolittle* (1928) e *A la Chasse de la Fortune* (1930) (TASSARA, 1996, p. 22).

Outro realizador alemão que devemos mencionar é Oskar Fischinger. Ele desenvolveu um estilo bastante experimental, o que pode ser observado pelos elementos da pop art e arte abstrata que ele levou para o cinema. Não só a imagem, mas também o som foram frutos de suas experiências. Destacou-se com os trabalhos: *Wax Experiments* (1921-1923), *Spirale* (1925) e *Komposition in Blau* (1934) (TASSARA, 1996, p. 23).

Da Inglaterra vem o nome de Walter R. Booth, que realizou *The Hand of the Artist* (1906), considerado o primeiro desenho animado inglês. Temos também os nomes de Harry Furniss e Lancelot Speed, que realizaram seus trabalhos pouco antes da I Guerra. Tempos depois o destaque seria o nome de John Halas e de George Dunning com o seu revolucionário longa-metragem *Yellow Submarine* (Submarino Amarelo, 1968) (TASSARA, 1996, p. 30).

Na Suécia devemos mencionar o nome de Victor Bergdahl; na Suíça aparecem os nomes de Lortac e Cave; na Dinamarca deve ser lembrado o nome de Robert Storm-Petersen; na Bélgica temos Victor Van Hamme. Na Espanha, o já citado Segundo de Chomon, que é considerado o realizador do primeiro longa-metragem em desenho animado, com o filme *La Guerra e il Sogno di Momi* (1908 e 1912), realizado em parceria com Giovanni Pastore (TASSARA, 1996, p. 30).

Da Itália surgem os nomes de Zambonelli e Presepi. Já a animação de fantoches tem em Cesare Antamoro uma referência pelo seu longa-metragem *Pinocchio*, de 1911. Nos anos 70 surgiram os nomes da dupla Giulio Giannini e Emanuele Luzzati, além de Bruno Bozzetto e Osvaldo Cavandoli (TASSARA, 1996, p. 31).

No Canadá, em 1941, John Grierson criava o National Film Board, que seria considerado um dos maiores estúdios de animação do mundo devido, principalmente, à atuação de Norman McLaren. Ele foi considerado um dos animadores mais completos do mundo, experimentou quase todas as técnicas existentes na sua época e foi responsável pela criação de muitas outras (TASSARA, 1996, p. 29).

No leste europeu destacamos a antiga União Soviética e os nomes de Dziga Vertov e Lucanus Cervus. Na Tchecoslováquia temos o inovador Jiri Trnka e seus colegas Josef Lada, Zdenek Miler, Josef Kapek. Da Polônia vêm os nomes de Jan Lenica, Walerian Borowczyk e Piotr Kamler. Na Iugoslávia o destaque fica por conta de Dusan Vukotic e Nedeliko Dragic. Na Romênia temos Íon Popesco-Gopo. Por fim, da Hungria vêm os nomes de Zsolt Richly, Jozsef Gemes, Sandor Reisenbüchler e Peter Szoboszlai (TASSARA, 1996, p. 28).

O pós-guerra marcou a presença do Oriente nesse cenário. O Japão rapidamente ganhou destaque no mundo com seus animadores Yoji Kuri, Isao Takahata e Kimio Yabuki. Depois viria Osamu Tezuka, em 1963 e em 1985 Renzo Kinoshita. Na América Latina, Cuba conseguiu avanços importantes no cinema de animação, alcançando notoriedade pelas suas produções. (TASSARA, 1996, p. 19-20).

O cinema de animação americano: uma retrospectiva

O ano de 1919 marcou o cinema de animação americano com a criação de um personagem que faz sucesso até os dias de hoje: o Gato Félix. Pat Sullivan e Otto Messmer foram os autores desse personagem que foi considerado um dos mais consistentes e duradouros do cinema (NAZÁRIO, 1996, p. 39).

Mas uma parceria histórica ainda estava por vir. Ela aconteceu quando Walt Disney e Ub Iwerks começaram a trabalhar – esse momento coincidiu com o surgimento dos estúdios Disney, em 1922 (NAZÁRIO, 1996, p. 39).

Ub Iwerks foi um realizador tão talentoso, que aos 28 anos de idade já abria seu próprio estúdio, onde pôde dar vida ao personagem Flip, o sapo. Assinou um contrato com a MGM (Metro Goldwyn Mayer) para a qual criou a série ComiColor, cujo destaque era o desenho Humpty Dumpty – uma história de um casal de ovos que tem seu romance interrompido por um ovo podre. Mas a consagração de Iwerks veio com o desenho O Alfinetomem/Na Terra dos Balões. Essa era a história de um casal de balões que enfrenta seu inimigo, o monstruoso alfineteiro, que persegue as criaturas infladas (NAZÁRIO, 1996, p. 39).

O talento de Iwerks implementou a técnica cinematográfica de animação com a criação da câmera multiplana, além de ter desenvolvido um grande número de efeitos especiais. Nos estúdios Disney, Iwerks contribuiu com o

incremento das técnicas de fusão de desenho animado com ação ao vivo, abrindo o caminho para a animação tridimensional (NAZÁRIO, 1996, p. 39-40).

Uma dupla notabilizou-se no cinema de animação americano antes do surgimento dos grandes estúdios, são os irmãos Fleischers. Max Fleischer trabalhou nos estúdios de John Bray, onde pôde criar o personagem Koko, o palhaço, que nasceu de um tinteiro. Fundou com seu irmão Dave Fleischer, em 1921, a Out of the Inkwell Films, produzindo centenas de desenhos até o final da década (NAZÁRIO, 1996, p. 41).

Em 1929, a dupla funda os Estúdios Fleischer para produzir desenhos animados que seriam distribuídos pela Paramount Pictures. Nos anos 30, o sucesso dos irmãos é surpreendente, chegando a produzir dezoito desenhos animados por ano, com uma qualidade técnica surpreendente (NAZÁRIO, 1996, p. 41).

No entanto, o que distinguiu o trabalho dos Fleischers foi a animação do marinheiro Popeye, personagem criado por Elzie Segar, que vendeu os direitos de utilização do desenho para a dupla. Outra personagem que destacou o trabalho dos Fleischers foi Betty Boop, que sacudiu o moral e os bons costumes da época (NAZÁRIO, 1996, p. 42).

Resta ainda mencionarmos a série Color Classics, dos irmãos Fleischers, produzida por Adolph Zukor, nos anos 30. A obra-prima O Canto dos Pássaros e por fim o longa-metragem As Viagens de Gulliver, uma adaptação livre do romance de Jonathan Swift, de 1939, completam a lista de criações geniais dos irmãos (NAZÁRIO, 1996, p. 43).

Os grandes estúdios

Os grandes estúdios americanos também abraçaram o cinema de animação. Destacam-se entre eles: a Metro Goldwyn Mayer (MGM), a Warner Brothers, a Universal e a Paramount. Em comum eles tiveram a tônica dada aos desenhos, que ainda pode ser observada nos dias de hoje, principalmente nas reprises feitas pela televisão. Referimo-nos às perseguições constantes entre animais, que se declaram arquiinimigos e passam os dias arquitetando planos para a captura da vítima ou tentando escapar do seu vilão. A dicotomia bem/mal está fortemente estruturada com uma divisão muito clara entre os que "são do bem" de um lado e os que "são do mal" do outro (NAZÁRIO, 1996, p. 46).

O moral da história é: o mal sempre perde no final. As narrativas premiam as vítimas com alternativas de fuga que beiram o fantástico ou com a proteção de animais maiores. Já os maus vêem os seus planos mirabolantes fracassarem e são surpreendidos por situações totalmente inusitadas. São destruídos e rapidamente reconstituídos num mundo de faz-de-conta onde o lema é: ninguém morre de verdade. Essa estratégia de produção atrai principalmente a criança, que se identifica com esse esquema de perseguição, já que também se sente uma vítima num mundo cercado por adultos (NAZÁRIO, 1996, p. 45).

Exemplo clássico do estilo citado acima é a dupla mais famosa do cartoon: o gato Tom e o rato Jerry, criados também por uma dupla, William Hanna e Joseph Barbera, que durante quinze anos estiveram encarregados dessa animação na MGM (NAZÁRIO, 1996, p. 48).

Outros personagens igualmente conhecidos, que “personificaram” o espírito que imperou na produção dos desenhos animados dos grandes estúdios são: Pernalonga (Bugs Bunny), Patolino (Daffy Duck), Gaguinho (Porky Pig), Hortolino Trocaletas (Elmer Fudd), Piu Piu (Tweety Pie), Frajola (Sylvester), Pierre, le Pew (Pepe, le Pew), Ligeirinho (Seed González), Bip Bip (The Road Runner), Coiote (Wile E. Coyote) entre outros (NAZÁRIO, 1996, p. 50). Pernalonga e Patolino foram criados por Tex Avery, que encarnava um animador de um estilo muito especial. Avery não se contentou em produzir apenas para crianças, embora o sucesso dos personagens citados acima. Explorou situações de extrema violência e erotismo no seu trabalho, como foi o caso de Um Dia no Zoológico (NAZÁRIO, 1996, p. 53).

A produção de desenho animado, na verdade, é ainda mais coletiva do que a do cinema tradicional. Apesar da paternidade assumida por alguns realizadores, a confecção de personagens que alcançaram a fama atravessando décadas e encantando gerações contou com muitos desenhistas e profissionais diversos. É o caso de Charles Jones, marinheiro, retratista, animador de marionetes e artista publicitário, que trabalhou com Ub Iwerks, Charles Mintz, Walter Lantz e Walt Disney (NAZÁRIO, 1996, p. 54).

Jones participou da produção de todos os personagens citados acima, mas colaborou especialmente com a produção de Pernalonga. Na verdade, quando dirigiu o filme Os Cães na Casa do Coelho Mágico já estava antecipando o que seria, mais tarde, o famoso coelho. Mas Pernalonga passaria ainda pelas mãos de quatorze animadores entre os anos de 1940 e 1969, quando, então, a Warner fecharia o seu setor de animação (NAZÁRIO, 1996, p. 54).

A UPA (United Productions of America)

Em 1945, um grupo de artistas dissidentes dos Estúdios Disney tentou inovar o cenário da animação americana. Para isso, animadores como Saul Bass, Robert Cannon, John Hubley, Pete Burness e Art Babitt, liderados por Stephen Bosustow, adotaram um traço mais simplificado e menos perfeccionista do que o estilo que era preconizado pelos Estúdios Disney. Criaram a UPA (United Productions of America) cuja produção incluiu desenhos de temática adulta e personagens exóticos. Foram exemplos disso o menino Gerald McBoing-Boing, de Robert Cannon, que troveja e apita em vez de falar ou Mr. Magoo, de Pete Burness, um velhote extremamente míope, que se mete nas maiores confusões e consegue sair ileso (NAZÁRIO, 1996, p. 58).

Mais tarde, Ralph Bakshi levaria ao extremo essa tentativa de “quebrar o traço bem comportado” de Disney. Trouxe para o cinema o estilo underground - inaugurado nos quadrinhos por Robert Crumb - adaptando seu personagem Fritz, o gato para o desenho animado. Esse era um verdadeiro representante do submundo com seu ar indolente e sua ausência de valores morais. Além disso, Bakshi levou às telas a saga de J. R. Tolkien, O Senhor dos Anéis, experimentando mesclar animação com personagens humanos (NAZÁRIO, 1996, p. 60-61).

A entrada da computação gráfica

No final dos anos 60 a animação americana começa a sofrer a influência de um instrumento que paulatinamente penetraria em todas as atividades de produção, em todas as partes do mundo: o computador.

Nas primeiras experiências de uso do computador cada imagem precisava ser gerada a traço e papel, com o auxílio de lentíssimos plotters. Depois, essas imagens que compunham as seqüências animadas precisavam ser filmadas quadro a quadro por câmeras convencionais. Mais tarde foi desenvolvida uma técnica que permitia que as imagens fossem geradas nos monitores colocados diante de uma câmera. No momento em que uma imagem se completava, o próprio computador acionava a câmera, comandando o registro das imagens na película. Atualmente, tudo se faz digitalmente na máquina e só se transferem as imagens para a película (ou fita magnética) quando desejado (TASSARA, 1996, p. 33).

Os primeiros a trabalhar com o computador foram John Whitney e seus filhos, James e John Jr. Eles desenvolveram uma espécie de máquina

analógica para animar padrões geométricos. Dessa forma produziram diversas obras, entre elas podemos citar: Lapislazul (1966), Mandala (1966), Permutações (1967), Matrix (1971) etc. Outros nomes que devem ser mencionados são os de: Peter Foldes, que realizou as primeiras experiências figurativas de animação eletrônica com os trabalhos Metadata e Fome (1971); Keneth Knowlton, com colaboração de Lílian Schwartz, desenvolveu a primeira linguagem de máquina especializada em animação – o Beflix (TASSARA, 1996, p. 34).

Atualmente parece não haver limite para a inserção da computação gráfica nos processos de criação de desenhos animados. As técnicas estão cada vez mais sofisticadas. O cinema, de uma forma geral, passou por muitas transformações, a maioria devido à utilização de tecnologia de ponta, nas últimas décadas. Mas o cinema de animação vem se destacando nessa área e passou a correr lado a lado com o cinema tradicional, recuperando uma posição que possuía nos primórdios da descoberta desse gênero. A mão hábil, porém lenta, do animador viu no computador um forte aliado (D'ELIA, 1996, p. 170).

O Império Disney

O cinema de animação americano atingiu o grau de desenvolvimento atual, em grande parte, devido à atuação de um homem: Walt Disney. A personalidade criativa e empreendedora de Disney faz com que, ao falar do homem, confunda-se a vida com a obra edificada. Falar de Disney é apontar a trajetória da construção de um império, que vem resistindo ao tempo e encantando multidões (TASSARA, 1996, p. 56).



Nascido em Chicago, em 1901, desde a sua infância Disney já demonstrava ter talento para o desenho. Sua carreira foi iniciada em Kansas City, para onde foi depois de voltar da guerra (TASSARA, 1996, p. 57).

Em 1920, criou e comercializou seus primeiros animados originais. Logo depois, aperfeiçoou um novo método de combinar animação e filmagem. Parte, em 1923, para Hollywood para tentar a sorte, sem contrato com os estúdios de lá, com pouco dinheiro no bolso. Em 1925, Disney casou-se, tendo depois duas filhas (TASSARA, 1996, p. 57).

Um ano marcante na vida de Disney foi o de 1928, quando criou o personagem Mickey Mouse e um desenho animado sem som: Plane Crazy. Pouco tempo depois o som chegava ao cinema e rapidamente foi incorporado à animação. Atento às inovações da época, Disney incorporou o som a seu Mickey. Sendo assim, Steamboat Willie, fez sua estréia como o primeiro desenho animado com som sincronizado do mundo, no Colony Theater, em Nova York, em 18 de novembro de 1928 (TASSARA, 1996, p. 56).

Disney prosseguiu com sua produção acompanhando os progressos técnicos e assimilando-os no seu trabalho. Foi assim que o technicolor foi inserido em animações durante a produção de Silly Simphonies (1935).

A dedicação e o empenho de Disney foram premiados, pela primeira vez, em 1932, quando o filme Flowers and Trees ganhou o primeiro dos 32 prêmios Oscar que Disney receberia em sua vida. No final desse mesmo ano, outro sucesso ganhava as telas do Carthay Circle Theater, em Los Angeles. Branca de Neve e os Sete Anões inaugurou a lista dos muitos longas-metragens animados que seriam produzidos por Disney.

Nos cinco anos seguintes Walt Disney finalizou clássicos animados como: Pinóquio, Fantasia, Dumbo e Bambi. Disney deu entrada na década de 40 ensaiando os primeiros passos para a constituição do seu império. O estúdio de Burbank estava pronto. Seu quadro de funcionários foi ampliado e passou a contar com mais de mil artistas, animadores, roteiristas, técnicos etc. Era o começo de uma lista de 81 produções que seriam lançadas pelos Estúdios ao longo da vida de Disney.

Em 1954 Disney abriu mais uma frente para seus desenhos animados. Passou a produzir para a TV, o que projetaria ainda mais os seus filmes e garantiria uma audiência que atravessaria gerações. Em 1955, deu outro passo arrojado, ampliando seu leque de produções, com a inauguração da Disneyland.

Foi um dos primeiros a oferecer uma programação colorida com seu *Wonderful World of Color*, no ano de 1961. Em 1965, voltou sua atenção para o problema da qualidade de vida urbana na América. Assim, criou um novo mundo de entretenimento que incluiu parque de diversões, centro de hotéis, resorts e seu protótipo experimental: comunidade de amanhã.

Em 1971 a Walt Disney World abriu ao público. Dez anos depois foi a vez do Epcot Center. Esses dois empreendimentos foram feitos sem a presença de Disney, que havia falecido em 1966. Encerrou-se assim, uma carreira de mais de 950 honras e citações de todas as nações do mundo, incluindo 48 prêmios da Academia e 7 Emmys.

Fantasia 1940

Esta foi uma produção sui generis dos Estúdios Disney. Ao contrário dos filmes realizados até então, Disney privilegiou o público adulto nesse trabalho. Segundo Salles (2002, p. 45) esse é um filme pioneiro e corajoso do ponto de vista estético, uma vez que Disney já havia firmado um determinado padrão narrativo e moral por meio dos contos de fadas. Em *Fantasia* ousadia pode ser sentida, principalmente, na transgressão da relação imagem e som.

A utilização da música sempre foi uma constante nos trabalhos dos Estúdios Disney. A trilha sonora propriamente dita pressupõe a subordinação da música à ação dramática da imagem. No entanto, o que vemos nesse filme é a música como foco narrativo sem estabelecer um ciclo de seqüências ligadas a algum fio condutor, a não ser à própria música. É Salles (2002, p. 45) quem informa que *Fantasia* apresenta experiências abstratas muito próximas do conceito de *Visual Music* (música visual) criado por Oskar Fischinger, além de dar forma a expressividades heterodoxas no tratamento da imagem animada.

Do ponto de vista comercial, esse foi um projeto bastante ambicioso, tendo sido o filme mais caro que os Estúdios Disney já produziram. Envolveu centenas de técnicos, ilustradores, animadores, músicos e um enorme aparato de equipamentos moderníssimos, inclusive tendo patrocinado pesquisas concernentes ao som no cinema em conjunto com a Bell & Howell e a RCA. Foi o primeiro som estereofônico simulado do cinema (SALLES, 2002, p. 46).

Em termos de roteiro, a idéia de *Fantasia* nasceu do desejo de Disney de resgatar a popularidade de Mickey, já que outros personagens – como o Pato Donald – estavam disputando a atenção do público. Aliado a esse

propósito, havia ainda a intenção de explorar a música de uma forma mais complexa, ou seja, excluir os diálogos e as tradicionais onomatopéias. Dessa forma, no filme não haveria nenhum som que não fosse música (SALLES, 2002, p.46).

A opção mais apropriada para esse projeto de desenho musical foi a peça O Aprendiz de Feiticeiro, poema sinfônico que Paul Dukas escreveu sobre um conto de Goethe. Esse conta a estória de um aprendiz que, na ausência do seu mestre, toma emprestado seu chapéu mágico. Sem saber lidar com tanto poder, esse jovem envolve-se em confusões só solucionadas com a volta do mestre.



Para o papel do jovem feiticeiro foi escalado um Mickey aprimorado plasticamente. O desenho dos seus olhos foi modificado radicalmente, ganhou mais contornos. Suas pupilas foram diminuídas com o objetivo de torná-lo mais simpático. A equipe produtora do filme não poupou esforços para que a fita fosse um sucesso absoluto (SALLES, 2002, p. 47).

Uma atenção especial foi dada à música, que ficou a cargo de um dos mais famosos maestros em exercício na época nos Estados Unidos, o inglês Leopold Stokowski. Esse já estava familiarizado com o sistema de trabalho hollywoodiano, pois já atuara como ator em Cem Homens e uma Garota (Henry Koster, 1937), além de ser contratado da Paramount para orquestrar e reger música para filmes (SALLES, 2002, p. 47).

Stokowski iniciara contatos com Oskar Fischinger na época do convite de Disney para trabalhar em Fantasia. Simpatizante da Visual Music de Fischinger, percebeu a grandiosidade do projeto proposto pelos Estúdios e convenceu Disney a incluir Fischinger nessa empreitada.

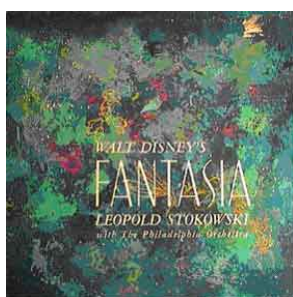
Tudo parecia estar providenciado para que os trabalhos fossem iniciados quando Roy Disney, irmão de Walt e encarregado das finanças, ponderou

sobre o alto custo desse curta-metragem e seu pouco provável retorno. Ao que Walt respondeu com a idéia de um longa-metragem, um filme concerto (SALLES, 2002, p. 47).

Foi então chamado para participar da produção Deems Taylor compositor, comentarista de rádio e um dos principais musicólogos dos Estados Unidos. Ele e Stokowski foram encarregados de escolher as seqüências musicais que fariam parte de Fantasia. Depois de muito estudo, chegaram a uma conclusão que mesclava uma intenção de vanguarda, ou seja, utilizar músicas clássicas pouco conhecidas do público em geral – com um apelo comercial, músicas já assimiladas pela maioria das pessoas. Essa seleção resumiu-se a oito peças:

1. Tocata & Fuga em Ré menor, Johann Sebastian Bach, BWV 565, arranjo orquestral de Stokowski;
2. Suíte Quebra-Nozes op.71a, Piotr Ilitch Tchaikovsky, contendo 6 danças originais do balé (seleção das peças do próprio Stokowski);
3. O Aprendiz de Feiticeiro, Paul Dukas, com pequeno arranjo na orquestração e nas repetições, pelo próprio Stokowski;
4. Sinfonia nº6 em Fá Maior op.68 Pastoral, Ludwig van Beethoven, com cortes profundos nos ritornelos e até exclusão de seções inteiras, reduzindo sua duração original à metade;
5. A Sagração da Primavera, Igor Stravinsky, com profundas modificações na estrutura da obra original ;
6. Dança das Horas, Almicare Ponchielli, com suaves alterações na instrumentação;
7. Noite no Monte Calvo, Modest Mussorgsky, com alterações drásticas na orquestração e na estrutura da peça, cujo final foi emendado com a peça posterior;
8. Ave Maria, Franz Schubert

Todas as alterações foram feitas pessoalmente por Stokowski (SALLES, 2002, p. 48).



Na verdade, as oito seqüências de Fantasia devem ser entendidas de acordo com o tipo de música que anunciam e/ou representam. É o próprio narrador, no início do filme, quem esclarece a respeito do que o público vai assistir, ou melhor, ouvir. Ele menciona três tipos de música: a que conta uma história com um roteiro definido, a que sugere uma história, mas não possui um roteiro definido e por fim, a que não conta uma história, nem possui um roteiro definido (a música em si mesma). Essa delimitação segue o conceito de música programática, ou seja, música que tinha um “enredo”

extra-musical mais ou menos explicitado pelo compositor, prática freqüente num determinado período da história da música (SALLES, 2002, 49).

O primeiro tipo trata de músicas que foram escritas propositadamente para descrever uma ação narrativa completa e por isso, além de já possuírem um caráter descritivo, estão imbuídas de contornos melódicos e estruturas formais propícias à associação imagética natural que elas mesmas propõem. É o caso do Aprendiz de Feiticeiro, Noite no Monte Calvo e Dança das horas. As animações baseadas nessas músicas seguem rigorosamente os programas descritivos propostos originalmente pelo compositor (SALLES, 2002, p. 49).

O segundo tipo, onde temos obras como Sinfonia Pastoral, Suíte Quebra-Nozes, A Sagração da Primavera as animações seguem propostas narrativas muito diversas daquelas pensadas por seus autores. Mesmo no caso da Sagração e do Quebra-Nozes, que são ballets e possuem um argumento narrativo, esse é quase que completamente ignorado em seu sentido literal. No segundo tipo a idéia está apenas sugerida, dando aos animadores a incumbência de completar com imagens, com uma determinada sugestão de narrativa (SALLES, 2002, p. 49).

Quanto ao terceiro tipo, "música absoluta", onde se encaixam a primeira e a última seqüências do filme, ou seja, A Tocata e Fuga em Ré Menor e a Ave Maria, os animadores aí enfrentaram um grave inconveniente, não existia, até então, nenhum paradigma visual que pudesse ser usado como parâmetro ou ponto de partida para desenhar sobre a música. A "música absoluta" tem uma afinidade muito maior com imagens abstratas, exatamente o que Fischinger fazia em seus filmes (SALLES, 2002, p. 50).

A proposta de Fantasia foi um exercício estimulante para a equipe de produção de Disney. Se para a seqüência que engloba as músicas que contam uma estória definida os desenhistas tiveram que se ater ao "enredo" esboçado pelos compositores, no segundo tipo de música a imaginação já pôde comparecer com mais força. Aos animadores coube a tarefa de equilibrar as sugestões dadas pelos autores nas obras, com interpretações particulares de homens dos anos 40. Essa mescla tinha que "soar verossímil", como se para sons dissonantes e bárbaros da Sagração da Primavera, só existisse a possibilidade visual de dinossauros se arrastando nos primórdios da Terra. É essa a exata impressão que temos ao assistir a peça na pele desses animais pré-históricos. Até mesmo a lógica "o bem sempre triunfa no final", presente nas produções Disney, cedeu lugar a um realismo de feras - que existiram no princípio do mundo - externando toda a sua fúria (SALLES, 2002, p. 51).

Da mesma forma, os artistas que trabalharam na seqüência da Sinfonia Pastoral conseguiram nos convencer de que só poderíamos assistir cenas da mitologia da Grécia Antiga, a partir dos acordes desenvolvidos por Beethoven. Mesmo a "licença poética" dada por Disney para a utilização de cores - que resultou em céu amarelo, árvore roxa, montanha lilás - não causou nenhum estranhamento para com esse ambiente etéreo. Isso prova a harmonia entre os paradigmas obtidos pelos realizadores, ou seja, entre sugestão e interpretação (SALLES, 2002, p. 51).

Já o terceiro tipo de música exigiu um cuidado redobrado de Disney e seus colaboradores, a ponto de chamarem à cena a figura de Oskar Fischinger, que ficou encarregado de toda seção referente à Tocata e Fuga. Seus princípios de Visual Music foram colocados à prova, já que se tratava de uma produção Disney. Empenhado em fazer o melhor, mas entediado com as pressões impostas pelos Estúdios, Fischinger acaba abandonando a equipe. Todavia, seu trabalho foi aproveitado pelos desenhistas de Disney que, depois de dado o pontapé inicial, adaptaram as abstrações projetadas por Fischinger ao padrão Disney de animação (SALLES, 2002, p. 52).

Os acordes imponentes de Tocata e Fuga foram escolhidos para a abertura de Fantasia. Se Bach, ao compor essa obra, pensava em louvar a Deus, Disney pretendia deixar claro para o público, desde o início, a proposta arrojada de Fantasia apresentando-lhe um mundo de abstração quase que total (SALLES, 2002, p. 53).

Da mesma forma, Disney planejou um final inusitado para os espectadores. À atmosfera demoníaca sugerida pela peça Noite no Monte Calvo, de Mussorgski, contrapôs a serenidade e a esperança restauradas pela Ave Maria, de Schubert. Esse fim teve um caráter mais conceitual - através da construção da antítese musical - do que apoteótico (SALLES, 2002, p. 53).

Desse modo, Fantasia estreou a 13 de novembro de 1940. A personalidade detalhista de Disney fez com que ele investisse alguns milhares de dólares no sistema de som dos cinemas de Nova York e Los Angeles, que foram escolhidos para a estréia do filme. Sua exibição, a princípio, deveria ser constante, de modo que as gerações seguintes pudessem contemplar essa obra-prima. Mas a incompreensão da crítica e a decepção do público, acostumado com os contos de fada anteriormente exibidos, levaram ao insucesso da fita. Isso sem contar o fracasso financeiro, já que os custos da produção superaram em muito o público pagante (SALLES, 2002, p. 54).

Fantasia não obteve os louros esperados na época. Foi um filme muito além do seu tempo, que só teve seu mérito reconhecido 30 anos depois de seu

lançamento. Mas entrou para a história do cinema de animação como um clássico.

O filme 'Fantasia' pode ser definido como uma 'enciclopédia' do desenho animado, pois todos os elementos que constituem a arte da animação em papel estão presentes, desde layout, backgrounds, estória, até a própria música e a cor. Todos esses elementos são utilizados com extrema maestria, indo aos limites dos recursos técnicos que dispomos até hoje, mas sem ajuda de nenhum computador. (SALLES, 2002, p. 59-60).

Apesar de não ter utilizado recurso algum de computação gráfica, impossível para a época, o tratamento dado ao som - a seriedade com que as experimentações com a linguagem sonora foram conduzidas, a investigação em torno da questão musical, o empenho em desenvolver a mais alta qualidade sonora foram o principal legado de Fantasia e o que consagrou-o como imprescindível para o desenvolvimento do cinema de animação.

Sua proposta original de subverter os cânones da animação cinematográfica, por meio de uma nova proposição de imagem e som, surpreende até hoje pela engenhosidade e impetuosidade.

O filme atravessou o tempo maravilhando gerações e gerações com suas imagens fantásticas. A perfeição técnica obtida numa época de recursos tecnológicos escassos continua intrigando os que acostumaram-se com as facilidades da produção de imagem por meio dos suportes informáticos. Sua sofisticação continua despertando nossa atenção, convida para o exercício de nossa reflexão e sensibilidade.

Quem melhor define a importância de Fantasia para a história do cinema é Roy Disney. "Para mim, Fantasia é um marco porque justificou tudo o que veio depois. Mostrou que esse veículo (cinema) não está para brincadeira. Mostrou que esse veículo é arte."

Fantasia 2000

O sonho de Walt Disney esperou 60 anos para se concretizar. Esse foi o intervalo entre o filme Fantasia, de 1940, e Fantasia 2000. A proposta inicial de transformar Fantasia numa peça contínua, ou seja, de relançar a fita todos os anos com acréscimos referentes aos elementos das novas versões, foi intimidada pelo fracasso de público e de crítica obtido pela versão de 1940.

Ao filme Fantasia 2000 coube a responsabilidade de superar o de 1940, que

o tempo se encarregou de transformar num clássico da animação. Para realizar essa tarefa a equipe da Disney tinha como aliado um sofisticadíssimo aparato tecnológico, com as mais recentes ferramentas da computação gráfica, a seu dispor. Dessa forma, corresponder às expectativas do público e da crítica parecia uma meta com grandes chances de ser atingida.

Foi assim que Fantasia 2000 foi lançada nos cinemas no ano em que se iniciava um novo milênio. Sua composição incluiu 8 segmentos:

1. - Sinfonia nº 5, de Ludwig van Beethoven;
2. - Pinheiros de Roma, de Ottorino Respighi;
3. - Rapsódia em Azul, de George Gershwin;
4. - A Bailarina e o Soldado, de Dmitri Shostakovich;
5. - O Carnaval dos Animais, de Camille Saint-Saëns;
6. - O Aprendiz de Feiticeiro, de Paul Dukas;
7. - Pompa e Circunstância, de Sir Edward Elgar;
8. - O Pássaro de Fogo, de Igor Stravinsky

A situação criada pela produção de um filme, 60 anos depois, que teve como objetivo ser a continuação ou a superação da sua versão original, torna, muitas vezes, a comparação entre as peças inevitável. Isso pode ser observado já no primeiro segmento. A escolha da Sinfonia nº 5, de Beethoven, com seus acordes imponentes, conferiu um ar de grandiosidade, majestade, solenidade ao início do filme, mas ao mesmo tempo, lembrou-nos do começo de Fantasia, de 1940. O famoso início da obra de Beethoven tem uma correspondência com a Tocata e Fuga em Ré Menor, de Bach. A magnitude de Beethoven só poderia ser equiparada com a sublime intenção de Bach de compor para Deus.

Ambas as peças são apropriadas para o impacto desejado para uma abertura de um filme. Mas as semelhanças não param por aí. Novamente foi utilizada a figura de um narrador, que anuncia uma circunstância já conhecida do público. Ele diz algo como "nesse filme existem três tipos de música. Música que conta uma história definida com um roteiro definido. Música que não conta uma história específica, mas apresenta uma série de imagens mais ou menos definidas. Música absoluta, ou seja, que simplesmente é música."

Lembramos, mais uma vez, da tipologia música programática apresentada pela história da música. Na verdade, um nome oficial para o que o narrador define como música que não conta uma história específica, mas apresenta uma série de imagens mais ou menos definidas.

Beethoven, por várias vezes, produziu obras que foram enquadradas dentro da classificação citada acima. Chama-nos a atenção o fato de sua sinfonia ter sido interpretada pelos animadores da Disney como música absoluta, ou dentro do conceito de Visual Music. O tratamento dado à composição de Beethoven também pode ser constatado no filme de 40, igualmente no primeiro segmento daquela fita, ou seja, na obra de Bach.

Como já foi dito, por Visual Music devemos entender o máximo de abstração para as imagens que acompanham a música. Isso pôde ser observado na música de Bach. No entanto, percebemos que o mesmo não aconteceu de forma plena com a obra de Beethoven. Talvez pela herança de música programática, presente várias vezes nas composições do autor. O fato é que a Sinfonia nº 5 presenteia-nos com fantásticas explosões de imagens e sons, mas também conduz nossa imaginação para uma fauna de triângulos-borboletas, em determinados momentos, triângulos-morcegos, em outros. A utilização freqüente dessa figura geométrica corta o fluxo da livre associação de idéias. Em vez disso são apresentadas sugestões de imagens.

Esse foi um dos mais trabalhosos segmentos do filme. Teve várias versões desenvolvidas até a equipe se decidir pela que chegou às telas. Seu diretor, Pixote Hunt, contou com os animadores Wayne Carlisi e Raul Garcia. Precisou de dois anos para desenvolver esse trecho, do storyboard até sua finalização. Tinha em mente uma batalha entre o bem e o mal, tema recorrente nas produções Disney. Percebia um pouco de melodia, mas muito poder nessa composição de Beethoven. Construiu, então, um confronto entre essas forças inimigas. Para isso tentou uma inovação, uma aproximação de texturas em cor pastel na tradicional animação “feita a mão”, com alguns efeitos gerados por computador.

A utilização do pastel exigiu um esforço redobrado da equipe. “Se você tocá-lo, espirrar nele, ou for um leigo sobre isso o desenho se desintegra. Cada background (fundo de cena) fotografado seria destruído devido à placa de vidro que desce sobre o desenho, fixando-o para a fotografia”, esclarece Hunt. Assim as forças do bem foram representadas pelos tons claros e as do mal pelos tons escuros. A música de Beethoven foi reduzida de sete para três minutos para não correr o risco de cansar a platéia.

Dessa forma, a equipe de Disney manteve-se fiel, ou quase, à proposta verificada na versão anterior. Ou seja, proporcionar ao público uma abertura “conceitual”, a fim de que esse percebesse, logo de início, que se tratava de um tipo especial de animação. Há que se reconhecer a coragem da equipe

Disney ao escolher as quatro notas mais famosas da história da música para uma seqüência de imagens abstratas.

No segundo segmento do filme temos a peça Pinheiros de Roma, de Ottorino Respighi. À interpretação mais óbvia da obra de Respighi - na forma de quadros de uma paisagem campestre - contrapô-se um inusitado e deslumbrante espetáculo de baleias. Essas têm como pano de fundo uma atmosfera polar desenhada por gigantescos blocos de gelo. A frieza dos icebergs foi quebrada por um céu de um azul escuro, mas iluminado por estrelas faiscantes.

O porte avantajado das jubartes foi amenizado pela graciosidade com que se



movem pelo mar e pelo ar. Essa seqüência de Fantasia 2000 surpreende pelo surrealismo incrustado num balé inacreditável de baleias no céu e pássaros no mar. Essa tranquilidade só é suspensa quando um filhote de baleia, num divertido pega-pega com uns pássaros, fica preso embaixo d'água sob blocos de gelo que se desprenderam da superfície. Vislumbrado pelo

cardume do lado de fora do gelo, os sentimentos do pequeno são expressados pelas notas melancólicas do trecho da peça de Respighi em execução.

Como se trata de um universo fantástico, uma saída inesperada foi providenciada para que o filhote pudesse retornar aos seus. Feito isso, reinicia-se o balé de baleias pelo céu, dessa vez iluminado pela luz de uma potente super nova.

Essa animação tridimensional teve a direção de Hendel Butoy, a direção de arte de Dean Gordon e William Perkins. Contou com os animadores: Linda Bel, Darrin Butts, Darko César, Sasha Dorogov, Sergei Kouchnerov, Andréa Losch, Tereza Martin , Branko Mihanovic, William Revinos, William Wright.

A equipe teve contato com especialistas em baleias, que esclareceram a respeito da anatomia e locomoção desses animais. A animação dos seres aquáticos foi feita usando as mais recentes ferramentas de computação, enquanto os efeitos subaquáticos foram feitos inteiramente a mão (animação tradicional). Os olhos e sobrancelhas das baleias foram desenhados de forma tradicional para dar mais expressão aos personagens. David Bossert, supervisor de efeitos visuais do filme explica: "nós ressuscitamos algumas velhas técnicas que foram usadas no Fantasia, de

1940 e fomos capazes de recriá-las utilizando novas ferramentas no computador”.

O terceiro segmento de Fantasia 2000 é o mais “atípico”. Foi a primeira vez que um ambiente totalmente urbano foi abordado numa proposta, que pretendia ser a continuidade de Fantasia, de 1940. Acostumada com paisagens exuberantes, reinos de fadas, roteiros fantásticos ou apenas com explosões de cores, formas e tamanhos, a platéia foi surpreendida com uma temática social embalada por um ritmo de jazz. Foi essa a interpretação dada pelos animadores da Disney para a Rapsódia em Azul, de George Gershwin.

Essa impressionante seqüência tem como roteiro a história de quatro personagens. O primeiro deles é um operário da construção civil, que em meio à dura rotina do seu trabalho, acalenta o sonho de ser músico. O segundo é um desempregado, que já não alimenta muitas esperanças de conseguir um emprego. A manchete do jornal, que estrategicamente cai do caminhão, anuncia o que esse personagem já havia insinuado: emprego escasso. Aqui um parêntese é necessário. O “toque” social apresentado nesse segmento não é uma constante nas produções Disney. No entanto, a “ruptura” verificada aqui surte um efeito de conciliação e não de separação como poderíamos pensar.

O terceiro personagem é uma garotinha muito desengonçada, que não consegue se destacar nas atividades artísticas as quais se dedica. Não obtém uma boa performance na aula de balé, nem na de canto ou na de piano, muito menos na de natação. Fica, assim, sob o julgo de uma babá, que a arrasta de aula em aula. Seu sonho é voltar logo para junto dos pais, que a amam como ela é.

O último personagem é um marido oprimido pela esposa. O dinheiro farto, em tempos difíceis, parece não interessar a esse senhor que se encanta com a música, com a dança e possui, ele mesmo, o desejo secreto de ser artista. Esse sonho é constantemente desfeito pela esposa de personalidade dominante, que se orienta por ideais mais pragmáticos.

As histórias desses personagens entrelaçam-se de uma forma tão brilhante quanto à música que as acompanha. Num determinado momento da música, um “surto” de efeitos em cadeia invade a vida de um e resolve o problema do outro personagem. Essa reviravolta só tem fim quando todos os sonhos dos personagens são realizados. O andamento da música torna-se alegre, empolgante, coroando de êxito esse final.

A ficha técnica de Rapsódia em Azul é extensa, portanto, vamos nos limitar a algumas funções mais importantes. Eric Goldberg é o seu roteirista e diretor geral. Além dele, temos sua esposa, Susan McKinsey Goldberg, como diretora de arte. Para a música temos Bruce Broughton como maestro e supervisor. Para consultor artístico foi chamado Al Hirschfeld. Para os efeitos visuais: Mauro Maressa. O time de animadores está assim representado: Tim Allen, James Baker, Jared Beckstrand, Nancy Beiman, Jerry Yu Ching, Andreas Deja, Robert Espanto Domingo, Brian Ferguson, Douglas Frankel, Thomas Gately, David Hancock, Sang-Jin Kim, Bert Klein, Joe Oh, Jamie Oliff, Mark Pudleiner, Michael Show, Marc Smith, Chad Stewart, Michael Stocker, Andréas Wessel-Therhorn, Theresa Wiseman, Anthony Ho Wong, Ellen Woodbury, Phil Young.

Temos que enfatizar a presença marcante de Al Hirshfeld, legendário caricaturista americano, nessa produção. O diretor Eric Goldberg, profundo admirador desse artista, prestou-lhe uma homenagem nessa fita através da adoção de seu estilo linear para as imagens vistas na tela.

Rapsódia em Azul, que inicialmente seria um curta-metragem de animação experimental, foi inserido em Fantasia 2000 por decisão de Roy Disney e Don Ernest. Goldberg supervisionou o storyboard da seqüência inteira de pouco mais de doze minutos. Além disso, o diretor fez questão de incluir um personagem, cuja aparição foi muito breve, fisicamente semelhante ao músico George Gershwin, para fazer uma referência ou reverência a esse músico.

O quarto segmento de Fantasia retrata a estória do soldado e da bailarina, tema da peça *The Steadfast tin Soldier*, de Dmitri Shostakovich (Piano Concerto nº 2, Allegro, Opus 102). À meia-noite, os brinquedos infantis ganham vida e saem de suas caixas. Numa dessas saídas um valente soldado de chumbo vislumbra os graciosos passos de balé da elegante bailarina. Ele encanta-se com ela e fica ainda mais fascinado quando pensa que a bailarina tem apenas uma perna como ele. Ao sair da posição de dança, que criava essa ilusão, a bailarina revela ter duas pernas. O soldado logo se entristece por ter cometido um engano. No entanto, já havia conquistado a bailarina, que o chama para perto de si.

Uma grande afeição começa a surgir entre eles, que passam a se encontrar toda vez que o relógio bate, à noite, as doze badaladas. O que o casal não sabia é que alguém os observava, às escondidas, com ar de reprovação. Era o Jack-in-the-Box, uma espécie de pierrot de molas, guardado dentro de uma caixa. Seu corpo se resume à sua grande cabeça, revestida com um

gorro, aos pequenos braços e à base de mola.

Enciumado das atenções que a bailarina passa a dispensar ao soldado, o pierrot transforma-se no vilão dessa estória, que tudo faz até que consegue separar o casal. Um golpe inesperado do adversário joga o soldado de chumbo para fora e faz com que ele vá parar no esgoto. Lá, o soldado encontra outros vilões, representados pelos grandes ratos, habitantes daquele submundo.

Mas essa é uma estória com final feliz, ao contrário do conto de Hans Christian Andersen, que inspirou esse episódio. Providencialmente, o soldado de chumbo é engolido por um peixe. Esse é pescado e levado até a cidade. Vai parar na casa onde habitava o soldado de chumbo. Ao dar entrada nessa residência, um empregado vê o brinquedo cair da boca do peixe. Pega-o e recoloca-o na caixa de brinquedos. Ao dar meia noite, a bailarina, que andava triste com o sumiço do soldado, tem uma grata surpresa ao vê-lo de volta. Ao contrário do Jack-in-the-Box, que investe novamente contra o soldadinho ao encontrá-lo. Dessa vez o soldado foi mais astuto. Numa manobra calculista, o herói da peça faz com que o pierrot caia da mesa diretamente para uma fornalha, que o destrói totalmente. O casal, então, pôde ser feliz para sempre.

No conto de Andersen, o soldado seria atirado ao fogo, para onde iria logo em seguida a bailarina, a fim de acompanhá-lo nesse destino infeliz. No entanto, a equipe Disney achou a versão original muito assustadora para o público infantil, que certamente veria o filme. Além disso, o final da obra de Shostakovich convida para um desfecho feliz, ao contrário da história de Andersen.

Na verdade, essa estória seria um longa-metragem de animação nos anos 40, mas os produtores ficaram com medo de uma rejeição, devido ao seu conteúdo aterrorizador. No entanto, o diretor Hendel Butoy juntamente com Roy Disney e Tom Schumacher foram até a Biblioteca de Pesquisa de Animação do estúdio para resgatar os esboços originais feito nos anos 40. As imagens do filme foram fotografadas e sincronizadas com a música atual. Do ponto de vista da direção de arte, Butoy e o diretor de arte Mike Humphries projetaram o segmento com um toque antigo em termos de humor e cor. Imagens geradas por computador foram usadas para criar os três personagens principais. Butoy esclarece:

Uma das nossas intenções foi não fazer a animação parecer gerada por computador, mas queríamos que tivesse a qualidade de uma imagem 3D. Entre Steve Goldberg e o time técnico surgiu um programa chamado 'segue-pensamento'. Por exemplo, o animador criaria a performance da bailarina e o computador ajudaria a mover a roupa e o cabelo em resposta às ações do personagem.

Esse filme representa a primeira vez que os personagens principais foram concluídos como elementos de computação gráfica. Um dos grandes desafios da produção foi fazer com que a parte digital ficasse ajustada com todos os outros componentes feitos a mão. A equipe de animadores inclui os nomes de : Tim Allen, Doug Bennett, Eamonn Butler, Darrin Butts, Sandro Cleuzo, Steve Hunter, Ron Husband, Mark Kausler, Sang-Jin Kim, David Kuhn, Roy Meurin, Gregory G. Miller, Neil Richmond, Jason Ryan, Henry Sato Jr.

O quinto segmento, Carnaval dos Animais, foi baseado na música de Camille Saint-Saëns. Como o título anuncia, a interpretação dessa obra pelos animadores de Disney resultou num engraçado balé de flamingos. A coreografia das aves ganha um ar cômico pela presença de um iô-iô, que incomoda o grupo, manipulado por um dos membros, que insiste em se ocupar do tal objeto. Por fim, a ave consegue se livrar dos companheiros "estraga- prazeres" e pode, finalmente, usufruir do seu brinquedo em paz. Essa é a seqüência mais curta de Fantasia 2000. Segundo seu diretor, Eric Goldberg, a idéia para a animação surgiu de uma velha questão: "o que aconteceria se você desse um iô-iô para um grupo de flamingos?" O fato do comportamento desses animais ter se baseado em mecanismos de imitação, ou seja, um gesto de um membro é logo seguido pelos demais, inspirou a equipe de produção a introduzir um "elemento surpresa" nesse cenário. Esse é representado por um flamingo rebelde, que tenta demarcar seu espaço seguindo suas próprias regras. Sua atitude inclui a brincadeira com um iô-iô, que incomoda o resto do bando.

Esse jogo de "esconde-esconde", "pega-pega" é marcado pela utilização precisa de cores, que conferem mais personalidade às aves. Além disso, a paleta de cores marca o humor das situações vividas pelo grupo. Susan McKinsey Goldberg, diretora de arte e esposa de Eric, explica como foi realizada a utilização cromática:

Nós esperávamos um visual inspirado numa camisa havaiana, uma paleta tropical brilhante. Nós realmente esperávamos algo que parecesse incrivelmente feito a mão. Para cada frame do filme pintamos a mão sete ou oito camadas de aquarela, usando uma tinta gráfica especial utilizada, primeiramente, em ilustração. As aquarelas presentes nos backgrounds são as mesmas que os impressionistas franceses usaram no fim do século

dezoito. Eles tinham um rico sentimento e uma matiz que nos deu densidade e uma serenidade que esperávamos. Para 'Carnaval dos Animais' pintamos a mão três mil desenhos. No fim, toda a animação dos personagens e os backgrounds foram pintados a mão por um time de seis aquarelistas. ' ' =

O sexto segmento traz de volta a famosa seqüência do filme de 1940, O Aprendiz de Feiticeiro, baseado na obra de Paul Dukas. A animação é exatamente a mesma, nem um frame foi acrescentado ou suprimido da versão original.

O trabalho de restauração dessa animação começou muito antes, quando essa foi relançada nos cinemas nos anos 80. Dessa forma, sua inserção em Fantasia 2000 é mais uma homenagem à produção de 40, que foi injustamente desprestigiada pelo público do seu tempo.

Novos avanços na tecnologia digital tornaram possível dar a essa seqüência o mais alto nível de qualidade. A Cinesite - subsidiária da Kodak - supervisionou a restauração do conteúdo visual. O produtor, Don Ernest, explica o processo:

Nós tivemos que limpar o filme e a trilha digitalmente para que se ajustasse ao visual e ao som dos novos segmentos. Colocamos o filme original no computador e trabalhamos frame por frame para remover a poeira, sujeira e artefatos que nunca pensávamos que estariam por lá. Para a trilha sonora fomos à Sony, em Nova York e usamos o sistema de propriedade deles. A trilha foi quebrada em 256 partes. Nós poderíamos ir a cada uma das partes e tirar ruídos estranhos, restaurando a música antes e depois da área particularmente ferida. Desse modo, não teríamos como pegar o maravilhoso espectro do som junto com uma área específica com problema. ' '

O sétimo segmento traz a obra Pompa e Circunstância, de Sir Edward Elgar (Marchas 1, 2, 3 e 4) com a participação do The Chicago Symphony Chorus, apresentando a soprano Kathleen Battle.

A leitura da obra de Elgar feita pelos animadores da Disney resultou num episódio à altura do título da peça. Nada melhor do que a representação da passagem bíblica do dilúvio para consagrar acordes tão retumbantes. No entanto, o clima solene e majestoso dessa história ganha contornos de humor através da presença de um personagem muito especial. Referimo-nos ao Pato Donald, figura que nos anos 40 chegou a ameaçar a popularidade de Mickey.

Ele é o encarregado de Noé para agregar os vários casais de animais, que seriam salvos da grande inundação, para depois repovoarem a Terra. Tarefa

de grande responsabilidade, exigia um cuidado redobrado da parte do seu executor. Mas esse não parecia encará-la dessa forma, ou então não seria encontrado descansando numa rede por um Noé já impaciente com a sua negligência.

Para Donald também foi previsto um par, a pata Margarida. Mas o final feliz não chegaria tão facilmente para eles. Antes, Donald teria que cumprir a sua missão junto a Deus.

Inicia-se o dilúvio. Os animais seguem em fila dupla para o interior da arca. Essa marcha coincide com os trechos de "pompa" da música indicada no título. São alguns segundos de travessia marcados por um clima de respeito que a "circunstância" exige.

Mas nem tudo é perfeito. O que Donald não sabia é que sua querida Margarida ficara para trás. Pelo menos foi o que ele imaginou, quando não viu dentro da arca, mas avistou a casa onde moravam sendo destruída por uma onda gigantesca. O que ele não sabia é que Margarida já estava dentro desse transporte, embora não estivesse à vista dele.

Da mesma forma, a pata também se enganou e pensou que seu par não tinha conseguido se salvar. Essa sucessão de mal-entendidos sustenta a trama durante boa parte da animação, tornando a espera pelo término do dilúvio menos monótona.

Finalmente, a volta da pomba com o ramo de oliveira no bico anuncia que já existe terra firme para abrigá-los. O que é reforçado pelo "encalhe" da arca no topo de um morro. Felizes, os animais correm para a parte externa da arca e logo em seguida para fora do transporte. Mas essa saída novamente é pontuada pelos trechos de "pompa" da música de Elgar.

Tanta alegria só não transparece no rosto do casal de patos, ainda enganados pelos seus sentidos e crentes de que haviam perdido um ao outro. O reencontro acontece de forma tão casual, quanto foram os desencontros vividos até a chegada no novo lar. Só então o final pôde ser feliz para todos.

Pompa e Circunstância foi dirigida por Francis Glebas. Teve Daniel Cooper como diretor de arte e Tim Allen como supervisor de animação dos personagens Donald e Margardia. No time de animadores estavam nomes como: Doug Bennett, Tim George, Mark Kausler, Sang-Jin Kim, Roy Meurin, Gregory G. Miller. A proposta da equipe Disney era dar uma chance ao pato Donald de ocupar um lugar de destaque, outrora reservado ao rato Mickey.

Em função disso, o filme tem várias formas que lembram a figura do “pato”. A casa de Donald lembra um ovo num ninho. A arca parece o corpo de um pato e vários outros toques relacionados ao pato aparecem durante o segmento.

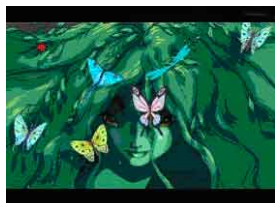
O gigantesco dilúvio foi criado nos computadores da Disney de modo a parecer uma pintura impressionista em movimento. Além disso, as gotas de chuva foram filmadas em live-action e depois adicionadas ao desenho (mesma técnica utilizada no segmento Sagração da Primavera, do filme Fantasia original).

Uma das curiosidades do filme é que Mickey e Minnie aparecem no final do segmento. Logo após o dilúvio, os animais correm para a parte superior da arca. Um olhar mais atento vai perceber que Mickey e Minnie estão de mãos dadas junto das outras duplas de animais.

Resta dizer que o tratamento musical contou com o trabalho do músico Peter Schickele. É ele quem anuncia:

Muitas pessoas não fazem idéia que Pompa e Circunstância é uma composição de cinco marchas. Nós decidimos pegar partes de quatro dessas marchas e então juntar segmentos de diferentes marchas para criar algo que ajudasse na continuidade da estória. A música encaixou-se com a linha da estória e possui uma ampla extensão de emoção do que apenas um marcha famosa poderia ter. Acrescentamos também um coral no fim da seqüência. Foi decidido que teríamos uma soprano cantando sobre a melodia na última vez que se ouve a marcha. Nós tomamos a liberdade de colocar uma linha musical com uma flauta piccolo próxima do fim da primeira parte da marcha, quando um grupo de pássaros estão voando. Eu fiz também uma pequena porção de tímpanos, que Elgar nunca teria feito. ‘ ‘ ‘ ‘

O oitavo e último segmento apresenta-nos o Pássaro de Fogo, de Igor Stravinsky. Novamente as comparações com a versão original, de 1940, são inevitáveis. Mais uma vez, a escolha da música para encerramento do filme recaiu sobre o compositor russo.



A interpretação da peça de Stravinsky começa com a aparição de um cenário gelado. Mal podemos enxergar a floresta em meio a uma persistente neblina e a uma espessa camada de neve, que revela apenas alguns pedaços de árvores. No entanto, a figura de um alce nessa atmosfera glacial é bastante nítida. Logo veremos que a presença desse animal é fundamental para o desenvolvimento da estória. Da imersão do seu focinho numa superfície aquosa surge um ser mágico. Pequeno de estatura, seu corpo nu é muito claro, parece mesmo ser constituído de água, tal a fluidez que os seus longos cabelos apresenta. Une-

se ao alce e juntos vão espalhando vida, cor, luz e alegria àquele ambiente inóspito.

A paisagem destruída pelo frio foi renascendo à passagem do pequeno ser montado no seu fiel alce. A natureza renasce exuberante, transbordando felicidade, onde antes só existia desolação.

Tudo corria bem até que o ser mágico depara-se com algo de difícil identificação, mas que aparentemente não tinha mais vida. Ao tocá-lo, no entanto, o pequenino trouxe à vida uma presença maléfica: o pássaro de fogo. Tem início, então, uma perseguição implacável, uma luta entre o bem – representado pela entidade clara – e o mal, na figura daquele grande pássaro flamejante.

O efeito devastador das chamas mudou rapidamente a paisagem ora reconstruída. Em pouco tempo, tudo voltou a ser como antes. Onde havia cor, agora existe o negro ou o cinza da vegetação queimada. Nada de luz, muito menos de alegria. Quanto à vida, voltou a ser uma sobrevida, ao menos para aquela floresta. Quanto ao ser encantado, vida nenhuma lhe sobrou ao final.

Ao menos é o que pensamos inicialmente. Logo pressentimos uma esperança no ar. É que avistamos um sobrevivente, o alce do começo do filme. Ele novamente traz à vida aquele ser tão pequeno. Esse, muito fraco e triste no começo, vai se fortalecendo ao ver que, de suas lágrimas caídas na neve, a natureza renasce mais uma vez.

A equipe Disney encerra Fantasia 2000 com sua temática emblemática: a luta do bem contra o mal. A peça de Stravinsky cai como uma luva para o caso, já que Pássaro de Fogo trata da questão mítica da vida, morte e renovação. Pela segunda vez, uma antítese é apresentada à platéia no final de um filme Fantasia.

A decisão de terminar o filme com um apelo à reflexão, com um clima mais circunspeto do que esfuziante se repete. O risco de não agradar as pessoas também. Mas já se passaram 60 anos. A insistência na proposta arrojada de Walt Disney prevalece como se fosse uma questão de honra. A meta parece ser a de fazer de Fantasia 2000 um tributo ao seu antecessor, bem como uma chance para público e crítica reconhecerem a genialidade presente nesse filme. Como na peça de Stravinsky, aos animadores da Disney coube a tarefa de ressuscitar Fantasia para uma vida eterna.

A direção desse segmento ficou a cargo dos gêmeos Gaëtan e Paul Brizzi. Esses também se encarregaram do design do filme. A direção de arte coube

a Carl Jones. Entre os animadores envolvidos temos: Tim Allen, Sandro Cleuzo, David Hancock, Sang Jin Kim, Gregory G. Miller, Joe Oh, David Zaboloski.

Na criação dos três personagens centrais os diretores usaram uma combinação de técnicas tradicionais de desenho a mão com ferramentas de computador de última geração. Anthony de Rosa supervisionou a animação do pequeno ser. Ron Husband, a do alce e John Pomeroy cuidou de trazer à vida o pássaro de fogo.

Supervisor de efeitos especiais, o animador Ted Kierscey foi o responsável por adicionar as camadas, feitas a mão, de fumaça, fogo e a crosta de lava para o personagem pássaro de fogo. Esse foi totalmente feito a mão, sendo somente colorido no computador.

Dave Bosset e seu time de efeitos visuais inovaram no terreno da animação com essa seqüência. Bosset diz:

Observamos algumas das animações de lava que foram produzidas para a Sagração da Primavera, da versão original de 40, bem como o que foi feito no filme Aladin, de 1992. Mas esperávamos fazer alguma coisa que seria muito diferente do passado. Estudar cenas de filmes reais nos mostrou que existe sempre uma crosta formada na lava como se esfriasse. Incorporamos esse elemento para definir o pássaro de fogo e fazê-lo uma criatura abrasadora. John Pomeroy fez a animação básica do personagem e Ted Kierscey lhe deu vida usando camadas de efeitos de animação feitos a mão para criar uma qualidade de lava. A crosta realmente se tornou o elemento que definiu o personagem e lhe deu a aparência de uma bolha vermelha. O pequeno ser é basicamente um personagem 2D animado por Tony de Rosa, mas para tê-lo completamente combinado com o fundo, nós incorporamos vários elementos 3D gerados por computador. Ele é basicamente composto de 50% de efeitos. Mike Kaschalk foi o animador de computação gráfica para a cena final da peça, que possui mais de um milhão de partículas, para dar-lhe um aspecto de uma pintura ligeiramente em movimento.

Considerações Finais

A expansão da utilização da informática nos últimos 20 anos afetou a produção do cinema de animação. Alguns processos mecânicos e repetitivos foram simplificados, especialmente o acabamento das imagens. Céu D'Elia (1996, p. 171-172) distingue três tipos básicos de utilização de computadores em animação:

a) Por meio da digitalização de imagens e movimentos já existentes, o computador é utilizado como um 'polidor de imagem'. Ele é usado não paara gerar movimento, mas para melhorar o acabamento de uma imagem já

captada ou para adicionar efeitos. A técnica de acetatos foi em grande parte substituída pela finalização digital, onde o desenho a lápis feito manualmente é digitalizado por meio de um scanner, e aí, por meio de ferramentas eletrônicas, colorido e aplicado em cenário. Podem-se adicionar detalhes em um movimento pré-capturado, como bocas que falam em sincronia com a voz sobre a imagem de um gato real e produzir-se um gato que fala, ou outro animal qualquer. Tradicionalmente esse tipo de efeito era realizado com a optical printing (impressora ótica), que reunia filmes diferentes em um mesmo negativo. Hoje esse tipo de colagem pode ser realizada digitalmente, com um acabamento de melhor qualidade e com mais recursos para correção de fotografia e cor;

b) As imagens são captadas estáticas em duas dimensões (digitalizadas) ou desenhadas no próprio computador de forma plana (síntese em duas dimensões) e, a partir da digitalização, programadas para gerar movimento. É a chamada animação 2D;

c) A síntese em três dimensões é a criação de modelos tridimensionais matemáticos (modelagem) com a memória do computador, seguida da animação destes modelos, que podem ser vistos de todos os ângulos, receberem cor e textura e ser iluminados com pontos falsos de luz existentes apenas na memória do computador. O resultado é uma representação bastante convincente da realidade, mas talvez exageradamente artificial. No princípio, os modelos em movimento não podiam fazer muito mais do que voar para todos os lados e a animação em 3D uma prática muito explorada nas vinhetas de televisão. A evolução desse processo permitiu a animação de personagens com poucos recursos de expressão fácil, dando-lhes uma gama de movimentos quase tão rica quanto a dos desenhos animados clássicos.

No entanto, esse autor esclarece:

A introdução dos computadores (ou melhor, sintetizadores gráficos) nos filmes de animação facilitou sua produção, permitindo maior utilização de efeitos. No entanto, o virtuosismo e os efeitos deslumbrantes sempre envelhecem com a obra, e o que resta e define a genialidade de um trabalho ainda é sua poesia e capacidade de penetrar o espírito humano (1996, p. 173).

Acreditamos que seja esse o caso dos filmes Fantasia e Fantasia 2000. Ambos foram construídos com os recursos mais avançados do período. A

versão de 1940, obviamente, não utilizou o suporte informático, mas as experiências feitas com a linguagem sonora, bem como a plasticidade estampada nas seqüências evidenciam o uso de tecnologia de ponta para a época. Contudo, os esforços feitos para que essa produção se destacasse, em termos técnicos e conceituais não foram suficientes. Fantasia chegou cedo demais para o seu tempo. O reconhecimento do seu mérito viria somente nos anos 70, quando o público e a crítica já estavam amadurecidos. Pensamos que Fantasia resistiu ao tempo e alcançou seu lugar de destaque, mesmo tardiamente, em função da poesia presente nessa obra. A versão de 2000, que contou com os programas mais recentes de tratamento de imagem, tentou resgatar esse caráter poético. Para isso, lançou mão de recursos digitais, na maioria das vezes, mas também fez uso de técnicas artesanais (como já foi relatado anteriormente). Essa mescla de tecnologia põe por terra um pensamento apressado, o de considerar superiores as produções feitas com suportes informáticos e inferiores as de realização artesanal. Por causa dessa "mistura tecnológica" não temos condições de atribuir o sucesso da nova versão ao emprego de procedimentos artesanais ou aos recursos digitais. A utilização tecnológica (D'ELIA, 1996, p. 174) desempenhou um papel funcional, ou seja, otimizou a produção dessa obra. Da mesma forma, os filmes de animação realizados a partir dos anos 80 viram no computador um facilitador do processo criativo e não como o responsável por ele.

Telma Valente é Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e professora do Centro de Artes da Ufes – Universidade Federal do Espírito Santo. Ela faz parte do grupo de pesquisa do NIPP (Núcleo de Imagem Produção e Pesquisa)