

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
ARTES VISUAIS: HABILITAÇÃO EM CINEMA DE ANIMAÇÃO**

Vitor Henrique Costa Lopes

**ANIMAÇÃO DE EFEITOS NOS FILMES FANTASIA E FANTASIA 2000**

Belo Horizonte  
2013

Vitor Henrique Costa Lopes

**ANIMAÇÃO DE EFEITOS NOS FILMES FANTASIA E FANTASIA 2000**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para aquisição do grau de Bacharel em Artes Visuais, com Habilitação em Cinema de Animação.

Orientador: Prof. Me. Virgílio Carlo de Menezes Vasconcelos

Belo Horizonte  
UFMG / Escola de Belas Artes  
2013

## **Agradecimentos**

Este trabalho de conclusão de curso não poderia ser feito sem que fossem citadas algumas pessoas que me ajudaram durante todo o trajeto do meu curso. Agradeço a minha mãe, Tânia, por ter me dado apoio desde a decisão do curso, providenciando os materiais necessários para o andamento do mesmo, mimando os trabalhos e obras de arte produzidas, e fazendo o que estivesse ao alcance para que eu tivesse melhor aproveitamento da minha vida acadêmica. A toda minha família, que também me apoia e incentiva. Aos vários professores com os quais tive a oportunidade de aprender coisas novas e aperfeiçoar o que já sabia, cobrando originalidade e exigindo sempre mais de toda a criatividade que um aluno de artes pode ter. Em especial aos professores Virgílio Vasconcelos e Simon Brethe, que me acompanharam em boa parte do curso, vendo minhas dificuldades e me ajudando a contorná-las. Ao meu grupo de grandes e bons amigos, pelo apoio em todo tipo de situação, e ainda mais pelos momentos de diversão que, sem eles, teria ficado louco com tanta coisa pra pensar e fazer. Ao meu amigo Pedro, por me emprestar os DVDs para produção deste trabalho. Agradeço também ao meu amigo Pablo Pinheiro, que sempre se dispôs a me auxiliar, perdendo horas de sono enquanto lia e revisava meu trabalho comigo, me salvando de alguns apertos e fazendo incontáveis favores para que este trabalho fosse concluído, além de ser meu grande companheiro de jogatina de Pokémon e Monster Hunter. Aqui, então, fica o meu “muito obrigado” a todos vocês que estiveram ao meu lado!

## **Resumo**

A animação de efeitos consiste basicamente em trazer aos filmes, animados ou não, maior naturalidade aos movimentos e ações produzidos artificialmente. A principal função da animação de efeitos é justamente proporcionar movimentos fluidos ao que está sendo animado, passando verossimilhança e mergulhando o espectador com suavidade no universo do filme, dando a impressão de algo real, sem causar estranheza. Entre os inúmeros focos em que a animação de efeitos pode atuar, este trabalho de conclusão de curso pretende abordar o tema separando-o em grupos definidos a partir da lógica dos quatro elementos: água, fogo, terra e ar, e suas variações ou derivações. Considerando tais agrupamentos, serão feitas observações e comparações sobre como cada tipo de elemento se comporta nos filmes *Fantasia* e *Fantasia 2000*, produzidos pelos estúdios Walt Disney nos anos de 1940 e 1999, respectivamente.

### **Palavras-chave:**

Animação de efeitos, animação de elementos, efeitos visuais, Fantasia, cinema de animação.

### **Abstract**

Effects animation basically consists in bringing to the movies, animated or not, more naturality to the artificially created movements and actions. The main purpose of effects animation is to provide fluid movements to what is being animated, giving it realism and softly immersing the viewer in the movie's universe, giving the impression of something real, without causing oddity. Among the several focuses on which animation effects can act, this work intends to address the theme separating it in groups defined based on the four elements logic: water, fire, earth and air, and their variations or derivations. Considering those groups, we make some observations and comparisons about the behavior of each element type in the movies *Fantasia* and *Fantasia 2000*, created by Walt Disney studios in 1940 and 1999, respectively.

### **Keywords:**

Effects animation, animation of elements, visual effects, Fantasia, film animation.

## Lista de figuras

Figura 1: Comparativo entre ação real e representação em efeito animado extraído de O Aprendiz de Feiticeiro (The Sorcerer's Apprentice), do filme Fantasia (1940).....	10
Figura 2: Representação de ondas radiais no segmento O Carnaval dos Animais (The Carnival Of The Animals).....	13
Figura 3: Comparação entre dois tipos de chuva. Pompa e Circunstância – Marchas 1, 2, 3 e 4 (Pomp and Circumstance – Marches 1, 2, 3 and 4) e Sagração da Primavera (The Rite of Spring).....	14
Figura 4: Representação de bolha resistindo ao peso de um hipopótamo. Dança das Horas (Dance of the Hours).....	15
Figura 5: Luz se comportando como splashes de água em Sinfonia N° 5 (Symphony No 5). .	16
Figura 6: Semelhanças entre splashes simplificados e estilizados. Rhapsody in Blue e O Carnaval dos Animais.....	17
Figura 7: Comparativo entre películas de água que escorrem e se abrem em buracos e filetes. Dança das Horas e Pinheiros de Roma (Pines of Rome).....	18
Figura 8: Representação de água se movendo voluntariamente. Pássaro de fogo (Firebird Suite).....	19
Figura 9: Lava se movimentando voluntariamente em Pássaro de Fogo.....	21
Figura 10: Chamas representadas de maneira diferente, com finalidade de tomar formas humanas. Uma Noite no Monte Calvo/Ave Maria (Night on Bald Mountain/Ave Maria).....	22
Figura 11: Comparativo entre representação de chamas em Uma Noite no Monte Calvo/Ave Maria e Pássaro de Fogo.....	23
Figura 12: Comparativo entre efeitos de fumaça distintos. Sagração da Primavera e Uma Noite no Monte Calvo/Ave Maria.....	25
Figura 13: Efeito de fumaça formando diversas formas e figuras amedrontadoras em Pássaro de Fogo.....	26
Figura 14: Representação de fumaça através de linhas tracejadas que se enrolam no ar. Rhapsody in Blue.....	26
Figura 15: Comparativo entre formas distintas de animação de terra. Sagração da Primavera e Sinfonia N° 5.....	27
Figura 16: Representação de plantas se movimentando de acordo com sua maleabilidade em Suíte Quebra-Nozes (Nutcracker Suite).....	29

Figura 17: Folhas rodopiando em conjunto e galhos sendo curvados pela ação do vento. Suíte Quebra-Nozes.....	30
Figura 18: Representação de vento através da reação de outros objetos, presente em Sinfonia Pastoral (The Pastoral Symphony) e Dança das Horas.....	31
Figura 19: Representação de vento personificado em Sinfonia Pastoral.....	32

## Sumário

1 Introdução.....	8
2 Molhados e borbulhantes.....	12
3 Quentes e enfumaçados.....	20
4 Sólidos e invisíveis.....	27
5 Considerações finais.....	33
6 Referências Bibliográficas.....	35
6.1 Filmes pesquisados.....	35
7 Anexo.....	36

## 1 Introdução

A animação de efeitos consiste basicamente em trazer aos filmes, animados ou não, maior naturalidade aos movimentos e ações produzidos artificialmente. Se pegarmos como exemplo um desenho de um caldeirão com água fervente, a animação de efeitos estaria presente na água borbulhando, no fogo que aquece o caldeirão e na fumaça ou vapor que provavelmente subiria dali, fazendo com que tais elementos se movimentem de forma natural. A principal função da animação de efeitos é justamente proporcionar movimentos fluidos a fenômenos naturais e elementos orgânicos que estão sendo animados, passando verossimilhança e mergulhando o espectador com suavidade no universo do filme, dando a impressão de algo real, sem causar estranheza. Há uma diferença significativa entre o conceito de efeitos especiais em filmes *live-action*<sup>1</sup> e em filmes de animação, uma vez que em *live-action* os efeitos são truques realizados durante a filmagem ou aplicados na pós-produção, diferenciados por efeitos especiais e efeitos visuais, respectivamente, enquanto na animação, eles são feitos durante a produção e com outra função. Especificamente no caso de *Fantasia* e *Fantasia 2000*, o conceito de efeitos especiais ou visuais sofre uma mudança pelo fato de, na maioria das vezes, os efeitos deixarem de ser um acréscimo – um detalhe que fortalece o todo – e passam a agir como ou até se transformam em personagem. No entanto, na animação, efeitos e personagens são tratados da mesma forma (seguindo os mesmos princípios básicos de animação), por ambos virem da mesma origem e serem frutos de criação, planejada pelos animadores.

Um dos percursores do cinema e da arte de efeitos especiais foi o ilusionista francês George Méliès. Um de seus filmes mais conhecidos é *Viagem à lua* (*A Trip To The Moon*, 1902), com temática fantástica, ligada à ficção científica da época. George fazia uso de múltiplas exposições, filmagens em alta e baixa velocidade, e outros truques para produzir os efeitos especiais de seus filmes. Suas obras serviram de inspiração e motivação para outros, e cada vez mais a curiosidade dos cineastas aumentava a respeito de como funcionam as coisas no

---

1 Termo utilizado para denominar filmes realizados por atores reais.

mundo ao nosso redor. O melhor a se fazer para compreender como os fenômenos naturais atuam é gastar bastante tempo observando e analisando atentamente a matéria e sua influência sobre o movimento a ser representado. É necessário, se possível, sentir (segundo Gilland) e tocar o que se está pretendendo animar, e senti-lo também durante o processo de animação. Podem ser feitas pesquisas de campo, tirar fotos, fazer desenhos, filmagens ou alguma outra forma de registro para que sejam examinados com atenção e detalhe, e dali tirar a ideia básica do que se deve manter em mente na hora de animar efeitos.

Saia e pesquise o assunto, conheça-o por dentro e por fora, como um ator metódico que se lança em um papel exigente: se você quer animar bem alguma coisa, torne-se íntimo com o modo como ele funciona e sente. Toque, prove (contanto que não seja tóxico), desenhe, fotografe, esculpa, analise, mas acima de tudo observe de toda forma humanamente possível. Atenção e observação é a chave! (GILLAND, 2009, p. 18, tradução própria)

*The Old Mill* (Estados Unidos, 1937) pode ser considerado o grande precursor da animação de efeitos no cinema de animação. Contando com uma vasta animação de chuva, ventos, vegetação, entre outros, este curta mostra tamanha verossimilhança nos efeitos que traz consigo, e alavancou as pesquisas na área, servindo de base e inspiração para os filmes que estavam sendo produzidos na mesma época.

O que antes era um aspecto secundário, um detalhe nos filmes, foi se tornando cada vez mais essencial para a arte da animação. Quem tem interesse pela arte da animação de efeitos deve estar ciente que alguns tipos de efeitos especiais vão demandar muito tempo de observação e também de trabalho, devido a grandes e complexos níveis de detalhes gráficos. Podemos tomar como exemplo uma onda que bate numa rocha, gerando espuma e/ou bolhas, e espalhando incontáveis gotículas de água para todos os lados. O nível de detalhe que uma cena assim tem é absurdamente grande, assim como o volume de trabalho investido. A Figura 1 representa o quão complexo isso pode ser, comparando o fenômeno real a um efeito animado.



Figura 1: Comparativo entre ação real e representação em efeito animado extraído de *O Aprendiz de Feiticeiro (The Sorcerer's Apprentice)*, do filme *Fantasia* (1940).

No cinema de animação, o que não se trata de animação de personagem, e que geralmente tem uma grande complexidade, é função do departamento de efeitos especiais dos estúdios. Tal departamento não contava com muitos profissionais aperfeiçoados nessa área específica.

Em 1930, o departamento de efeitos especiais dos estúdios Walt Disney era composto por apenas dois artistas. Ugo D'Orsi, que animaria os incríveis efeitos de água em *O Aprendiz de Feiticeiro*, de *Fantasia*, e Cy Young, que animou as flores dançantes em *Suíte Quebra-Nozes*, de *Fantasia*. (GILLAND, 2009, p. 6, tradução própria)

O filme *Fantasia* (Estados Unidos, 1940), um dos focos deste trabalho, fez com que o departamento de efeitos dos estúdios Disney crescesse e se especializasse bastante. No final dos anos 1930, o departamento já possuía “mais de cem artistas especializados na área” (GILLAND, 2009). Em *Fantasia*, todo tipo de efeito imaginável é pesquisado, explorado e elevado a um nível tão alto que os efeitos resultantes deixam de ser detalhes secundários, e passam a integrar a ação principal do filme. Muitas das dificuldades encontradas pela animação de efeitos a partir de desenhos feitos à mão são amenizados com a tecnologia. A animação moderna passa a depender cada vez mais de computadores. *Fantasia 2000* (Estados Unidos, 1999), sequência de *Fantasia*, utiliza bastantes recursos proporcionados por computador, trazendo melhorias e facilidades para a arte de animação de efeitos especiais. Entretanto, o que muda são apenas as ferramentas

utilizadas para esse tipo de produção. O modo de planejar e conceber a animação de efeitos funciona continua o mesmo.

Entre os inúmeros focos em que a animação de efeitos especiais pode ser pesquisada, os próximos capítulos abordarão o tema separando-o em grupos definidos a partir da lógica dos Quatro Elementos: água, fogo, terra e ar, e suas variações ou derivações. Considerando tais agrupamentos, serão feitas observações sobre como cada tipo de elemento se comporta nas animações dos diversos segmentos musicais nos filmes *Fantasia* e *Fantasia 2000*, produzidos pelos estúdios Walt Disney nos anos de 1940 e 1999, respectivamente, e correlacionando-os em ordem não cronológica.

## 2 Molhados e borbulhantes

Dos efeitos escolhidos para serem analisados neste trabalho de conclusão de curso, o que está presente em praticamente todos os segmentos contidos nos filmes *Fantasia* e *Fantasia 2000*, e predominante em grande parte deles, é o efeito de água em suas diversas formas. Talvez seja o efeito mais trabalhoso para se produzir ou reproduzir, mas é o que propicia uma variedade quase infinita de opções.

Nos filmes citados acima, podemos observar a presença desses efeitos desde pequenas gotas de chuva a tempestades com ondas gigantes, respingando para todos os lados. O nível de detalhe que um efeito desse pode ter, junto ao nível de verossimilhança desejado, define o quão complexo é para se animar os efeitos com água ou outros elementos líquidos.

Seguindo uma lógica crescente dessa complexidade, podemos começar a notar a presença de tais efeitos em *Suíte Quebra-Nozes (Nutcracker Suite)*, onde temos gotículas de água sendo criadas por fadas e escorrendo por plantas e teias de aranha. É possível perceber também ondulações radiais quando as fadas tocam a superfície da água, e pouco depois, quando as flores caem para começarem a dançar. Esse tipo de efeito também pode ser visto nos segmentos *Sinfonia Nº 5 (Symphony No. 5)*, quando as borboletas estilizadas brincam na superfície da água, *Pinheiros de Roma (Pines of Rome)* e *O Carnaval dos Animais (The Carnival Of The Animals)*. Em todos esses segmentos, tais ondulações são simplificadas a linhas elípticas que ilustram a reação da água a algum fator externo. Esse efeito foi simplificado ao ponto de uma linha de ondulação não interferir nas outras próximas a ela, como acontece ao se observar o fenômeno real. Uma pequena diferença é que, em *O Carnaval dos Animais*, tais elipses não são fechadas, e não necessariamente estão reagindo a uma ação externa propriamente dita, uma vez que as patas dos flamingos estão paradas. Nesse caso a função seria indicar a presença da água, que é tão límpida e imóvel que poderia passar despercebida, e mostrar também que há um objeto dentro dela, no caso, as patas dos flamingos. Um dos princípios da animação, o *exagero*, pode ser indicado também como uma possível explicação

para tais efeitos, tornando-os mais vívidos. “Se uma personagem era para ser triste, torne-a mais triste; brilhante, torne-a mais brilhante; preocupado, mais preocupado; selvagem, torne-a mais selvagem.” (THOMAS; JOHNSTON, 1995, tradução própria)



Figura 2: Representação de ondas radiais no segmento *O Carnaval dos Animais* (*The Carnival Of The Animals*)

As cenas de chuva são bastante simples, uma vez que são basicamente camadas de traços que se repetem em ciclos. Por ser uma ação rápida, não há necessidade de se desenhar as gotas, pois os traços já indicam tanto a direção, quanto a velocidade com que os pingos de chuva caem. Nessas sequências em que há chuva, quando o chão é mostrado, pequenos respingos aparecem distribuídos pela superfície onde a chuva está batendo. Tais respingos são igualmente rápidos e desaparecem logo em seguida, não necessariamente obedecendo a posição onde os pingos caem. Todos os efeitos de chuva costumam se comportar da mesma maneira, existindo algumas diferenças apenas no ângulo em que a chuva é vista e como a intensidade dela é representada. No segmento *Pompa e Circunstância – Marchas 1, 2, 3 e 4* (*Pomp and Circumstance – Marches 1, 2, 3 and 4*), a chuva representada é mais pesada, tendo traços mais grossos e em maior quantidade, enquanto em *Sagração da Primavera* (*The Rite of Spring*) a chuva já é mais fraca, com traços finos e mais esparsos. Nesse segundo caso pode ser considerada a possibilidade de chuva filmada em negativo e adicionada ao filme.



Figura 3: Comparação entre dois tipos de chuva. *Pompa e Circunstância – Marchas 1, 2, 3 e 4 (Pomp and Circumstance – Marches 1, 2, 3 and 4)* e *Sagração da Primavera (The Rite of Spring)*

A partir dos efeitos com bolhas, a complexidade começa a aumentar significativamente. É um dos efeitos relacionados a água que está mais presente no conteúdo de *Fantasia* e *Fantasia 2000*, junto dos *splashes*<sup>2</sup> (Figura 5), que também têm grande participação em ambos os filmes e serão abordados mais à frente.

As bolhas retratadas nos filmes em questão são círculos transparentes que se movimentam geralmente de forma descoordenada. Às vezes, as formas das bolhas sofrem pequenas modificações devido a possíveis níveis de pressão a que estariam sendo submetidas. Quase sempre elas surgem como consequência de algum movimento rápido ou brusco, aparecendo também quando algo cai dentro da água, com exceção dos segmentos *Pinheiros de Roma* e *Dança das Horas (Dance of the Hours)*. No primeiro, as bolhas aparecem com mais frequência e mostram a intenção de marcar os movimentos do filhote de baleia que, ao nadar, deixa rastros de pequenas bolhas formadas a partir do contato das extremidades de suas barbatanas com a água. Já em *Dança das Horas*, as bolhas se comportam de maneira bem diferente e um pouco não condizentes com a realidade. A grande maioria das bolhas desse segmento de *Fantasia* são extremamente resistentes, aguentando o peso de um elefante ou hipopótamo, e persistindo no ar por mais tempo que o esperado.

<sup>2</sup> Segundo Gilland, termo mais comum utilizado para denominar respingos ou quantidade de água espalhada a partir de algum tipo de impacto.



Figura 4: Representação de bolha resistindo ao peso de um hipopótamo. *Dança das Horas (Dance of the Hours)*

Os *splashes*, respingos ou salpicos muitas vezes vêm acompanhados de grandes quantidades de água, ou qualquer outro líquido que tenha as mesmas características dela. Nos filmes da série *Fantasia*, praticamente não há exceções quando se trata de *splashes*: onde há água, ela espirra pra todos os lados. Eles são representados das mais variadas formas, de acordo com o estilo de cada segmento em ambos os filmes.

No segmento *O Aprendiz de Feiticeiro (The Sorcerer's Apprentice)*, os *splashes* estão presentes praticamente a todo momento e em grande quantidade. No caso, são vassouras enfeitiçadas para encher um poço com água. Por não saberem quando nem porque parar, fazem o poço transbordar, alagando tudo e, com isso, espalhando água e gerando efeitos de *splash* por todos os lados, em quantidades absurdas. Isso reflete a ação de um objeto sem consciência, repetindo-a sem parar.

É curioso observar que, mesmo se tratando de um só tipo de efeito, temos resultados completamente distintos, passando de um segmento para outro. Essas diferenças são bem nítidas em *Sinfonia Nº 5, Rhapsody in Blue* e *O Carnaval dos Animais*. No primeiro, podemos ver feixes de luz que se comportam como água, mas de um modo lúdico. Os feixes de luz batem nas nuvens e se espalham em forma de *splashes* que tem seu movimento desacelerado e quase congelado no ar.

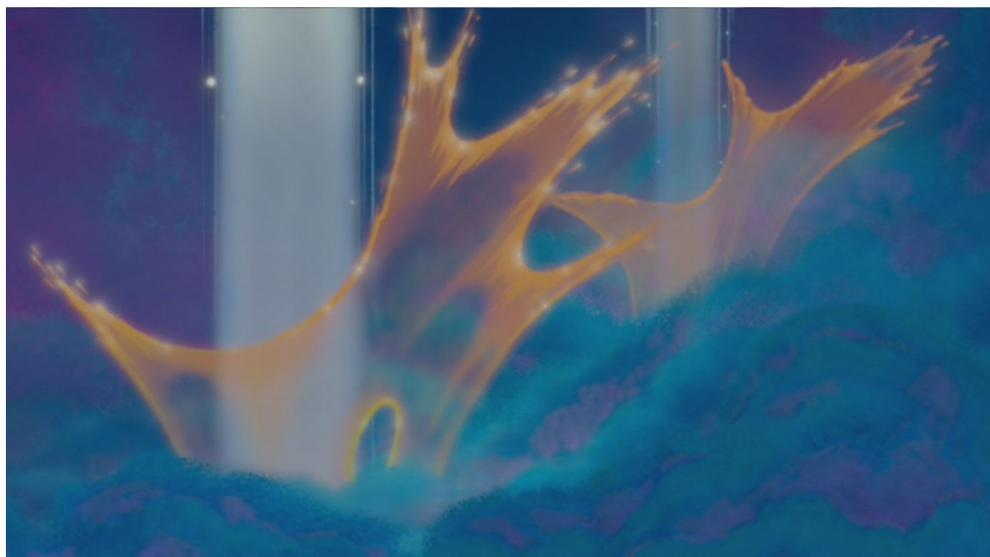


Figura 5: Luz se comportando como splashes de água em *Sinfonia Nº 5 (Symphony No 5)*

Em *Rhapsody in Blue*, é possível ver rapidamente uma animação de água no início do segmento, quando uma personagem abre uma torneira. O efeito que aparece é bastante estilizado e cartunesco, sem volume, e obtido com poucos desenhos que se repetem em ciclos. O efeito presente é bem diferente dos outros segmentos, porém é condizente com o estilo de desenho e com o tempo de movimentação de tudo contido nele.

Os efeitos de *splash* em *O Carnaval dos Animais* é parecido com os descritos anteriormente. Esses respingos são mais contidos e também um pouco estilizados. Praticamente são massas de água que não se espalham e respingam com facilidade, mesmo em se tratando de água (nem mais pastosa, nem mais líquida que as outras). Uma diferença entre esses dois segmentos é que, neste último, a água tem brilho e volume. O tratamento é diferente, trazendo uma semelhança com efeito de pintura no tratamento de cor, o que não se nota no segmento anterior.



Figura 6: Semelhanças entre splashes simplificados e estilizados. *Rhapsody in Blue* e *O Carnaval dos Animais*.

Além desses efeitos que podem ser vistos com mais frequência nos filmes *Fantasia* e *Fantasia 2000*, há outros que muitas vezes passam despercebidos por serem mais incomuns. Geralmente, correntezas e volumes de água que seguem um fluxo são representados por algumas faixas ou rajados em tons mais claros ou mais escuros, para indicar o movimento, sentido e velocidade desses volumes de água. Tais efeitos são facilmente identificados nas águas em constante movimento de *O Aprendiz de Feiticeiro*, nas quedas d'água de *Sinfonia Pastoral (The Pastoral Symphony)*, e no fluxo de água no esgoto em *Concerto para Piano Nº 2 (Piano Concerto No. 2, Allegro, Opus 102)*.

Ondulações em grandes volumes de água são bem comuns em *O Aprendiz de Feiticeiro* e *Pinheiros de Roma*, porém são tão naturais que precisam de um pouco mais de atenção para perceber como esses volumes de água se movimentam, geralmente de forma bastante irregular e assimétrica, onde a água cria altos e baixos que se movem, aumentam e diminuem.

É importante evitar simetria quando se está desenhando ou animando efeitos especiais. Embora na natureza possamos, às vezes, observar formas praticamente simétricas em um *splash* ou em uma nuvem de fumaça, para criar efeitos especiais atraentes, dinâmicos e visualmente interessantes, devemos exagerar e estilizar. (GILLAND, 2009, p. 52, tradução própria)

Na natureza, vemos formas em equilíbrio, prontas para se mover em qualquer direção. Algumas formas fluidas são completamente simétricas, e o contraste entre formas compõe um tipo de equilíbrio ativo. Um lado pode ser em linha reta, enquanto os outros se curvam para fora com o peso relaxado, ou ambos podem dobrar ou esticar ou torcer ou virar - é sempre possível fazer um desenho que

é sólido, redondo, flexível, e em equilíbrio. (THOMAS; JOHNSTON, 1995, tradução própria)

Essa regra de assimetria ou irregularidade também está presente nas películas de água que cobrem e escorrem no corpo do hipopótamo de *Dança das Horas*, e das baleias voadoras de *Pinheiros de Roma*. Essa película de água escorre e vai se abrindo em buracos irregulares em alguns pontos, às vezes formando filetes de água, até que ela escorra completamente. É bom ter em mente que essa regra de assimetria e irregularidade não é válida somente para ondas e outros efeitos de água, mas para todos os tipos de efeitos que ainda serão abordados no decorrer do texto, nos capítulos seguintes.



Figura 7: Comparativo entre películas de água que escorrem e se abrem em buracos e filetes. *Dança das Horas* e *Pinheiros de Roma* (*Pines of Rome*).

Um efeito interessante e único em ambos os filmes é o nascimento do espírito da primavera em *Pássaro de Fogo* (*Firebird Suite*). Quando uma gota cai na água da caverna, espera-se que um *splash* comum seja formado. Porém, em vez da água se espalhar, ela começa a tomar vida e se mexer sozinha, se enrolando e contorcendo para tomar a forma dos cabelos do espírito que trará vida ao bosque congelado no inverno. No decorrer do mesmo segmento, voltamos a ver efeitos de água. A sequência final mostra o espírito da primavera renascendo das cinzas e cobrindo todo o bosque destruído com um manto de água, trazendo chuva e fazendo, assim, a natureza reviver. Esse manto líquido se mantém no céu como se não sofresse a força da gravidade, e ondula enquanto se move, indicando reação a correntes de ar que estariam passando por baixo dele.



Figura 8: Representação de água se movendo voluntariamente. *Pássaro de fogo (Firebird Suite)*.

Ao se comparar os efeitos produzidos em *Fantasia* com os equivalentes na sua sequência, percebe-se que, no primeiro, havia uma maior preocupação com a verossimilhança da animação, enquanto o segundo, influenciado por tendências mais atuais de desenho e estudos realizados sobre a movimentação da água, se permite alterar o comportamento dos efeitos, dando mais personalidade ao filme e, até mesmo, ao próprio elemento animado, chegando a sugerir motivação ao efeito animado.

### 3 Quentes e enfumaçados

O nível de complexidade dos efeitos de fogo é tão grande quanto o dos efeitos abordados no capítulo sobre água. Embora seja um tipo de efeito com resultados e possibilidades vastas, só podemos notar sua presença em poucos segmentos dos filmes *Fantasia*. Diferente da lógica do capítulo anterior, que trata dos efeitos de água em ordem crescente de complexidade, este capítulo ficará organizado de acordo com as semelhanças da animação de fogo, e suas derivações, com os efeitos abordados nos capítulos anterior e posterior. A partir dessa ideia, podemos fazer uma primeira análise sobre lava. Tal efeito é extremamente semelhante à animação de água, podendo ser enquadrado também na categoria de animação de líquidos. Porém, o efeito de lava tem suas particularidades. Como Joseph Gilland afirma, a animação de líquidos espessos tende a ser mais lenta de acordo com o grau de densidade desses.

O mais importante é estabelecer a viscosidade, ou espessura do líquido que pretendemos animar. Quanto maior a viscosidade, mais espesso é o líquido. [...] Com o aumento da viscosidade, nossa animação deve desacelerar adequadamente, e nossos desenhos tornam-se mais arredondados, já que esses líquidos mais espessos se unem muito mais que água, e resistem às forças que os movem muito mais também. (GILLAND, 2009, p. 148, tradução própria)

Nos filmes *Fantasia* e *Fantasia 2000*, os efeitos de lava estão presentes apenas nos segmentos *Sagração da Primavera* e *Pássaro de Fogo*, mas têm participação significativa em ambos, chegando a ser praticamente um dos focos principais desse último. Os primeiros momentos de *Sagração da Primavera* contam com bastante animação de lava, numa sequência um pouco extensa. Vulcões começam com explosões de lava acompanhadas de faíscas, e, pouco depois, tal fluido incandescente vai tomando conta da cena. Em alguns momentos, bolhas de lava estouram lentamente, seguindo o ritmo da música e marcando bem o ponto mais importante desse efeito: espessura e viscosidade diretamente ligadas a movimentos lentos. No decorrer das cenas, a lava expelida pelos vulcões desce

pelas formações rochosas apresentando o mesmo comportamento de uma correnteza, porém desacelerada. O documentário *Tricks of Our Trade* (Estados Unidos, 1957), foi produzido para explicar como os animadores do estúdio sintetizavam para a animação em papel o movimento das substâncias e fluidos forjados em laboratório. As lavas do documentário são exemplificadas, desde seu estudo até o resultado final, em *Sagração da Primavera*.



Figura 9: Lava se movimentando voluntariamente em *Pássaro de Fogo*.

Uma diferença notável entre a lava de *Sagração da Primavera* e a de *Pássaro de fogo* é que, embora apresentem o mesmo aspecto espesso e pesado, no último a lava tende a se comportar como se tivesse vida própria, o que não deixa de ser verdade, considerando o enredo da história (Figura 9). Essa lava, mesmo sugerindo uma ação voluntária, possui um padrão de movimentação que não foge ao que é próprio desse tipo de efeito. Ela se mexe mais devagar e se espalha bem menos que água mas, em adição a isso, exhibe nítidos movimentos que expressam o ato de abraçar e ir atrás do que pretende destruir, dando personalidade à animação de efeitos.

Algo curioso nesse segmento é o manto de lava que forma o par de asas do pássaro que dá nome ao segmento. Apesar de serem constituídas de lava, as asas se elevam e se abrem a uma grande distância do chão, se mantendo no ar com aspecto de lava endurecendo, embora continue maleável, e retorne ao estado pastoso de antes. Isso pontua a mágica contida e explorada nos filmes da série *Fantasia*.

Toda a lava desse segmento é acompanhada de chamas, às vezes na própria lava, outras vezes no rastro de destruição deixado por ela. Com isso, passamos nosso foco para o efeito de fogo, propriamente dito. Esse tipo de efeito pode ter tantos resultados variados e igualmente complicados como os efeitos de água. Desde que seja seguido o conceito de energias contidas em tal fenômeno, assim como as forças externas que atuam sobre o mesmo, os efeitos de fogo serão convincentes o bastante, independente do estilo de desenho adotado. “Fogo pode ser desenhado em inúmeros estilos. Não há um modo certo de desenhar fogo. O que é absolutamente essencial, porém, é que o desenho contenha a energia e o fluxo corretos!” (GILLAND, 2009, tradução própria)

Na primeira parte de *Uma Noite no Monte Calvo/Ave Maria (Night on Bald Mountain/Ave Maria)*, último segmento de *Fantasia*, é possível ver diferentes tipos de chamas. Uma delas é quando uma quantidade razoável de chamas começa a se mexer anormalmente, com a finalidade de tomar forma de corpos femininos que dançam. Nesse segmento, esse fogo se difere um pouco dos demais, por criar uma unidade entre as chamas.



Figura 10: Chamas representadas de maneira diferente, com finalidade de tomar formas humanas. *Uma Noite no Monte Calvo/Ave Maria (Night on Bald Mountain/Ave Maria)*.

Comparando-se aos outros, vemos que a maioria das chamas são compostas por várias línguas de fogo e pedaços mais recortados que se movimentam irregularmente, e que, sendo sobrepostas, formam focos de incêndio razoavelmente grandes, embora sem muitos detalhes. Mais ao final da primeira parte, esse tipo de chama, formada por recortes e línguas de fogo, possuem cores variadas e, por terem certa transparência, criam efeitos multicoloridos e movimentos inúmeros e aleatórios quando esses pedaços se sobrepõem. Tais movimentos gerados pelos recortes transparentes em sobreposição convencem melhor o espectador, já que o estilo do fogo é tratado com simplicidade e sua animação um pouco rudimentar, por não representar à risca a física inerente a esse fenômeno.

Em *Pássaro de Fogo* percebe-se um avanço bastante grande na animação de chamas. Há presença de grandes áreas de incêndio, o que aumenta a quantidade de detalhes. Mais faíscas são liberadas pelas labaredas, assim como surgem buracos no meio das chamas, abrindo-as. A ação auxilia na sugestão de movimentos irregulares, na verossimilhança e sua fidelidade ao conceito de energias internas e externas envolvidas no processo natural. Se compararmos chamas de diversos tamanhos – da chama de uma vela a algo equivalente a uma fogueira ou maior – notamos que a cada aumento de tamanho nas chamas, maior é o número de detalhes. As chamas de maiores proporções também começam a ter falhas no seu interior. Para que a quantidade de detalhes adicionada seja adequada, é preciso pensar bem na escala do fogo que se pretende animar.



Figura 11: Comparativo entre representação de chamas em *Uma Noite no Monte Calvo/Ave Maria* e *Pássaro de Fogo*.

O efeito de fogo também está presente em *Concerto para Piano Nº 2*, porém não de forma direta. Esse efeito marca presença rapidamente quando algo entra em contato com o carvão em brasa, e através da iluminação da cena, que é amarelada e trêmula no ambiente em que há uma lareira.

Passando do elemento em si para uma das consequências dele, entramos no efeito de fumaça. Os efeitos de fumaça geralmente aparecem nos segmentos em que há sequências de fogo, com poucas exceções que geralmente estão associadas a vapor ou fumaça de algo que está emanando calor. Nos filmes de série *Fantasia* é possível notar exemplos de cada um dos tipos de fumaça citados acima. Os movimentos básicos de fumaça são guiados, geralmente, pela dinâmica entre ar frio e ar quente contidos na atmosfera. O movimento ascendente do ar quente, somado ao ar frio que desce, faz com que a fumaça ondule e crie movimentos circulares enquanto se espalha no ar. Como consequência desses fenômenos, muitas vezes a fumaça tende a se organizar em inúmeras formas esféricas aglomeradas, parecidas com cogumelos, espirais ou simplesmente faixas que afinam e engrossam em determinados pontos.

Quando estiver animando fumaça (ou praticamente qualquer coisa), é melhor começar com as formas mais básicas e fazer com que a ação e a temporização funcionem primeiro, antes de adicionar formas detalhadas e iluminação. (GILLAND, 2009, p. 204, tradução própria)

*Sagração da Primavera* é o segmento que traz o efeito de fumaça mais realista. Não foram encontradas quaisquer menções a respeito da produção desses efeitos, especificamente, mas esses passam uma impressão muito forte de que toda fumaça presente nele foi filmada, tratada e adicionada ao desenho, com certa transparência, em conjunto com as outras animações da sequência (o que destoa um pouco em relação ao todo). Este tipo de recurso pode ser visto nas explosões e colunas de fumaça que são expelidas pelos vulcões, e também nas transições temporais, onde cogumelos de fumaça se erguem, cobrindo a cena e dando espaço para que a parte seguinte apareça.

Outro exemplo de efeitos de fumaça um pouco mais rústicos está presente em *Uma Noite no Monte Calvo/Ave Maria*. Nesse segmento, a fumaça não

é filmada, como parece ser no exemplo anterior, mas são desenhadas a mão de maneira simples. Geralmente é representada por névoa, com uma ou mais camadas de desenho que deslizam sobre a cena; colunas ou cortinas de fumaça que seguem fluxos de movimento com trajetos fixos, em repetição, e que muitas vezes tem um aspecto mais sólido e opaco.



Figura 12: Comparativo entre efeitos de fumaça distintos. *Sagração da Primavera* e *Uma Noite no Monte Calvo/Ave Maria*.

Já em *Pássaro de Fogo*, os efeitos de fumaça são mais sutis, às vezes podendo até não serem percebidos, como o caso de camadas translúcidas de fumaça que cobrem toda a cena, mergulhando o espectador no universo da animação e conseqüentemente tirando a atenção do mesmo para esses detalhes. Isso é percebido na sequência após o pássaro de lava queimar toda a floresta, deixando somente restos de árvores carbonizadas em meio a cinzas e cortinas de fumaça que cobrem a tela, dificultando a visão do cenário. Outros efeitos que marcam presença nesse segmento são as colunas de fumaça que se torcem sobre elas mesmas e, em alguns momentos, assumem formas assustadoras, durante o despertar do pássaro, seguido de nuvens de fumaça que se erguem ao redor dele, em forma de cogumelos que se enrolam por cima deles mesmos.



Figura 13: Efeito de fumaça formando diversas formas e figuras amedrontadoras em *Pássaro de Fogo*.

O exemplo que mais se destaca e se diferencia dos outros, está em *Rhapsody in Blue*. Seguindo o estilo minimalista e característico do segmento, temos uma fumaça que sai da xícara de café de uma das personagens. Essa fumaça é incomum por ser representada apenas por uma ou duas linhas tracejadas que serpenteiam e espiralam no ar, diminuindo até desaparecerem. Também se nota um pouco do efeito de fumaça nas nuvens de vapor liberadas por um carrinho de amendoim. Tais nuvens são compactas e arredondadas, se enrolam sobre elas mesmas, se dividindo e diminuindo de tamanho, sumindo rapidamente.



Figura 14: Representação de fumaça através de linhas tracejadas que se enrolam no ar. *Rhapsody in Blue*.

#### 4 Sólidos e invisíveis

Ar e terra são elementos que normalmente não são animados independentemente, mas sim interagindo entre si ou com outros elementos da cena. Devido a isso, os dois elementos restantes serão tratados juntos neste capítulo. Para fins de completude da análise, alguns elementos orgânicos presentes na natureza, tais como plantas, folhas e flores, foram incluídos no grupo de efeitos de terra. Este capítulo está organizado de forma a tratar primeiramente de alguns efeitos em que a terra é representada sozinha. Em seguida, serão abordados os casos mais comuns de animações, em que terra e ar interagem entre si. Por fim, o foco mudará para o efeito em que o ar aparece por si só.

Os segmentos *Sagração da Primavera* e *Sinfonia Nº 5* contam com alguns efeitos de movimentação de terra e pedras. No início do primeiro, vemos grandes pedaços de pedra se despedaçando, sendo carregados e engolidos pela lava em movimento. Em outro ponto, mais ao final do segmento, a terra começa a tremer e se abrir em grandes rachaduras, fazendo com que blocos de terra e pedra se quebrem em vários de pedaços. É interessante reparar que sempre existem pedaços maiores entre os farelos de terra, e isso reforça ainda mais a questão do apelo e da irregularidade. Algo semelhante acontece em *Sinfonia Nº 5*, porém de forma muito mais limpa e estilizada. É possível ver o solo craquelando e em seguida explodindo, com milhares de morcegos estilizados que saem do chão.

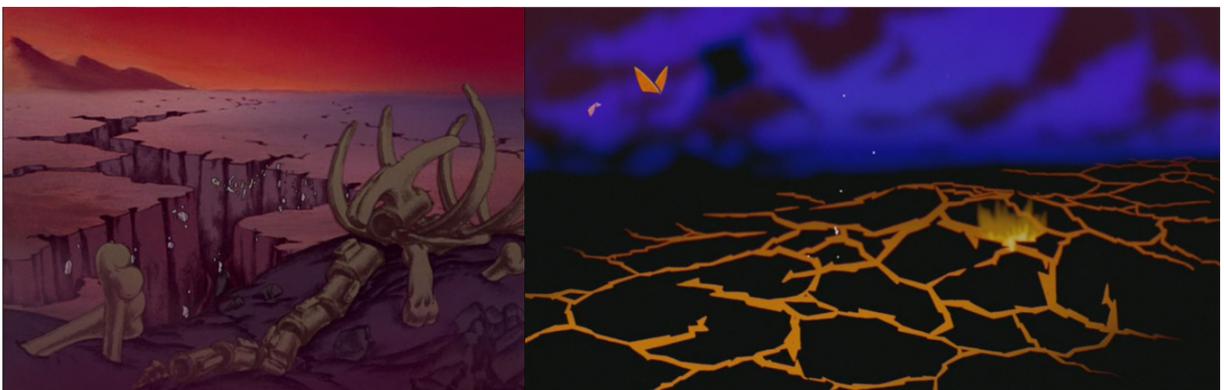


Figura 15: Comparativo entre formas distintas de animação de terra. *Sagração da Primavera* e *Sinfonia Nº 5*.

Ainda considerando o elemento terra, temos um efeito de lama ao final de *Sagração da Primavera*, quando alguns dinossauros estão presos a ela. A animação de lama segue exatamente os mesmos princípios da animação de lava, por ter características bastante semelhantes. Um ponto que diferenciaria esses dois tipos de efeito poderia ser o estado físico em que a lama estaria sendo representada. Nesse caso, a atenção ficaria focada em a lama estar mais seca ou mais mole, movimentando-se de maneiras e velocidades diferentes que condissessem com o estado físico das mesmas. Pouco após esse efeito de lama temos uma tempestade de areia ou poeira, que se torna tão forte que acaba por cobrir toda a cena. Esse efeito é, também, muito semelhante a muitos efeitos de fumaça que podem ser vistos em vários filmes.

No caso de efeitos com plantas e outros elementos nessa categoria, eles nem sempre apresentam movimento, mas muitas vezes estão presentes e também precisam passar verossimilhança, como qualquer outro efeito, animado ou não. Às vezes isso passa a ser também uma questão de textura dos objetos orgânicos. Tais texturas são constantes nos cenários de todos os segmentos de *Fantasia* e *Fantasia 2000* em que a natureza está presente. O segmento no qual se pode perceber maior presença dos efeitos de objetos orgânicos é *Suíte Quebra-Nozes*. Durante todo o segmento é possível ver personagens interagindo com folhas, flores e plantas em geral, estejam elas fazendo parte do cenário ou não.

Em algumas partes dos filmes *Fantasia*, esses efeitos são nitidamente perceptíveis por atuarem também como personagens, como é o caso das flores dançarinas em partes distintas de *Suíte Quebra-Nozes* e as vassouras de *O Aprendiz de Feiticeiro*. Em todos esses casos, a animação tende a mostrar bem a noção de peso ou leveza de tais objetos, bem como a maleabilidade inerente a eles. É interessante ver também como a animação desses elementos trabalha bastante com a imaginação, fazendo-os se movimentarem de maneiras únicas e muito específicas, baseado em suas características físicas. Presumivelmente, essas informações giram em torno da análise de como cada tipo de material se movimentaria, caso tivesse vida própria.



Figura 16: Representação de plantas se movimentando de acordo com sua maleabilidade em *Suíte Quebra-Nozes (Nutcracker Suite)*.

Em *Pássaro de Fogo*, o modo como a animação de plantas é tratada se diferencia de todos os outros segmentos de ambos os filmes *Fantasia*. Devido ao toque de magia fortemente presente no segmento em questão, toda a vegetação brota e cresce em uma velocidade absurda. Embora estejam com movimentos muito acelerados, esses não fogem à física do mundo real, obedecendo aos estágios de crescimento das plantas. Os únicos efeitos de animação que fogem um pouco disso estão ao final desse mesmo segmento, quando árvores brotam abruptamente do solo, fazendo com que pedaços de terra sejam jogados para todos os lados, em consequência desses movimentos repentinos.

Os efeitos abordados neste capítulo, em sua maioria, são vistos reagindo ou fazendo com que outras coisas reajam a eles. É muito comum ver galhos de árvore sendo fustigados pelo vento, ou folhas e flores sendo carregadas por uma ventania.

Animar folhas é semelhante a animar tecido, apesar de uma folha ter mais resistência à tração e não formar dobras complexas e entrelaçadas. Ela, porém, irá girar, torcer e se curvar quando estiver voando com a brisa. Quando grupos de folhas movem-se ao vento, a massa total seguirá um caminho geral de ação, assim como um bando de pássaros. Enquanto algumas folhas se destacarão do grupo principal e farão coisas próprias, o

corpo principal se moverá junto, cada folha mantendo sua própria rotação e torção distintas. (GILLAND, 2009, p. 268, tradução própria)

Pode-se apontar a questão da maleabilidade ou flexibilidade de ramos e folhas ao vento no segmento *Suíte Quebra-Nozes*, onde grupos de folhas voam e rodam pela cena, e galhos são curvados pelo vento. Há também algumas sementes que lembram formas humanas de vestido que flutuam e deslizam pela cena, sendo levadas pela brisa. O interessante é que todos esses movimentos citados acima são guiados completamente pelo ritmo da música, e ainda assim passam naturalidade e suavidade no tempo dos movimentos.

[...] ficou claro que há uma forte relação entre a animação e música. Esta relação pode ser explicada por dois motivos. Em primeiro lugar, ambos os elementos têm uma base matemática básica e avançam a uma determinada velocidade. Em segundo lugar, uma vez que a animação é criada manualmente, quadro a quadro, ela pode ser ajustada com a música de uma forma muito exata. Além disso, é capaz de capturar seu ritmo, seu humor e acertar a batida correta para o quadro. A maioria das animações faz bom uso dessa vantagem. (WHITAKER; HALAS, 2009, tradução própria)

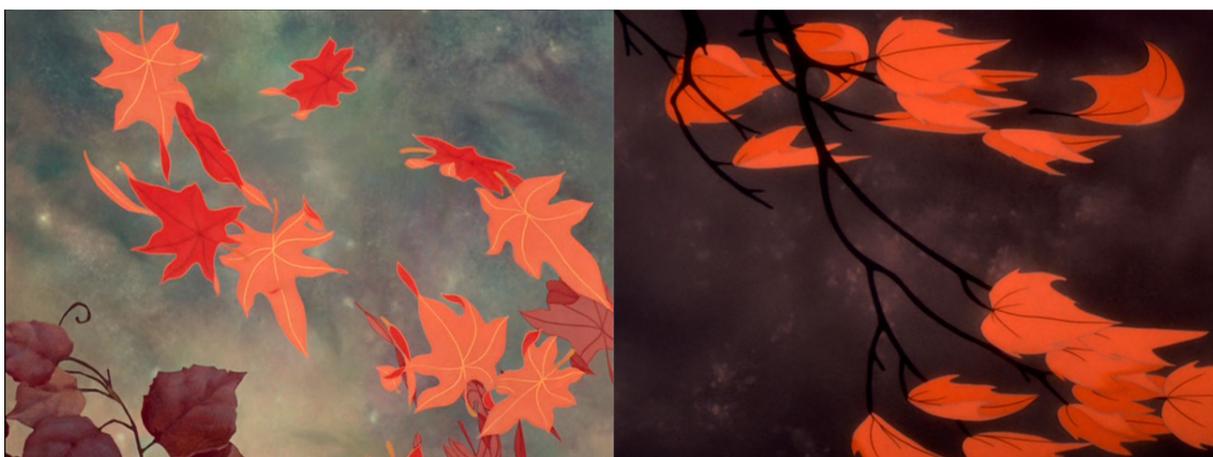


Figura 17: Folhas rodopiando em conjunto e galhos sendo curvados pela ação do vento. *Suíte Quebra-Nozes*.

Ar nem sempre aparece, no sentido literal da palavra, mas está presente na sugestão de resistência, mesmo de forma oculta. Os efeitos de vento podem ser percebidos a partir da reação de outros elementos em cena, como as cinzas da personagem de *Pássaro de Fogo*, que são levadas pelo vento em movimentos

ondulatórios e circulares. Outros bons exemplos para isso estão em *Sinfonia Pastoral* e *Dança das Horas*. No primeiro, o vento exerce sua força em árvores, na chuva e nas várias personagens e suas roupas ou cabelos, em alguns momentos até carregando algumas delas. Já em *Dança das Horas*, o modo como o vento atua sobre as personagens é bastante incomum. Sua força é tão grande que permite que elefantes sejam levantados do chão e levados para longe, rodopiando no ar como se não possuísem peso algum.



Figura 18: Representação de vento através da reação de outros objetos, presente em *Sinfonia Pastoral* (*The Pastoral Symphony*) e *Dança das Horas*.

Embora muitas vezes ar ou vento não sejam vistos, é possível que eles sejam representados de maneira visível em alguns casos. A representação mais comum para esse tipo de efeito é vista em *Uma Noite no Monte Calvo/Ave Maria*, quando espíritos, fantasmas e figuras demoníacas começam a sair do solo e se unir a uma corrente de ar que segue em direção à montanha. Essa corrente de ar é representada por vários traços que seguem um fluxo de movimento que contorna obstáculos, e se enrola em torno da montanha em questão. Outra representação semelhante está em *Sagração da Primavera*, onde o vento aparece como linhas e faixas brancas que marcam o trajeto e movimento do mesmo, durante uma tempestade no oceano. Um dos movimentos que podem ser vistos facilmente nesse exemplo é o vento se formando em espirais acima do oceano em fúria.



Figura 19: Representação de vento personificado em *Sinfonia Pastoral*.

Em *Sinfonia Pastoral*, além do vento estar presente de forma invisível, há também uma representação visível para o mesmo (Figura 19), que não ocorre em nenhum outro segmento de ambos *Fantasia* e *Fantasia 2000*. O vento se mostra personificado quando o deus Zeus está de divertindo enquanto persegue – com raios e uma tempestade – Baco e as criaturas que habitam o Olimpo. É notável a presença de duas grandes cabeças, constituídas de vento, varrendo os campos com fortes sopros, durante a tempestade. Isso nos ajuda a pensar que tais cabeças seriam a origem desconhecida da formação de ventanias, tendo assim, algo concreto, ou pelo menos visível que sirva de explicação para o surgimento de tal fenômeno, considerando que isso tenha origem na narrativa mitológica do segmento.

## 5 Considerações finais

Este trabalho de conclusão de curso visou analisar e comparar os diferentes comportamentos da animação de efeitos nos filmes *Fantasia* e sua sequência, *Fantasia 2000*, seguindo uma organização referenciada a partir da dinâmica dos elementos água, fogo, terra e ar, bem como suas ramificações ou derivações.

No início, quando os efeitos animados surgiram, eles eram utilizados basicamente como acréscimos aos filmes, e muitas vezes deixados como segundo plano. Entretanto, com o passar dos anos, o aprimoramento de recursos e técnicas usadas para a realização desses efeitos foi tornando-os mais acessíveis, e fazendo com que esses ganhassem força e cada vez mais importância no mundo da animação. Isso foi amplificado ao ponto da animação de efeitos ter presença mais marcante e de maior destaque, fazendo até as vezes de personagens nos filmes, e ser o foco principal desses, como é o caso em *Fantasia* e *Fantasia 2000*.

A importância dos efeitos se deve ao fato dos mesmos trazerem aos filmes verossimilhança, e também à possibilidade de trabalhar no campo da imaginação. Esses efeitos podem variar de acordo com o estilo dos filmes em que estão presentes, assim como variam na forma com que são animados, afetando o resultado final e dando características únicas às animações. Exemplos disso foram os efeitos existentes em *Rhapsody in Blue* e *Uma Noite no Monte Calvo/Ave Maria*.

Os diferentes tipos de efeitos requerem bastante atenção e estudos prévios, para que os fenômenos naturais desejados sejam “sentidos”, segundo Gilland, e isso seja passado para o público de maneira sutil e envolvente. Para que os resultados desejados sejam alcançados de maneira satisfatória, muitas vezes a animação de efeitos pede um nível de detalhamento absurdamente grande, o que requer mais dedicação e cautela. De forma geral, os efeitos mais complexos podem ser divididos em etapas, nas quais detalhes são adicionados aos poucos até que se alcance o resultado pretendido, desde a blocagem em formas geométricas simples, até a adição de volume, com luzes e sombras.

Como os efeitos escolhidos para abordagem neste trabalho têm naturezas distintas, as formas como cada um se movimenta são diferenciados, afetando também o modo como são construídos na animação. Tais diferenças também podem surgir dentro de uma mesma categoria, como os variados tipos de animação de água, por exemplo. Embora os elementos tratados aqui formem grupos com características distintas, algumas vezes surgem semelhanças entre eles, no modo como são animados. Um exemplo nítido disso foi a animação dos elementos água, lava e lama, que embora trate de matérias diferentes, podem ser enquadrados num grupo de líquidos que têm semelhanças durante a animação. Esses líquidos se comportam de formas semelhantes, mas têm suas diferenças de acordo com a espessura e o estado físico em que se encontram, o que influencia no ritmo de seus movimentos.

O filme *Fantasia* foi um grande avanço na produção de efeitos animados dos anos 1930 e 1940, podendo servir de base para outras produções cinematográficas, entre elas, sua sequência, *Fantasia 2000*. Ambos os filmes *Fantasia* trazem consigo grande volume de informações e exemplos a respeito de animação de efeitos, e mostram também as mudanças e o amadurecimento que essa área sofreu durante os anos. Mudanças essas que continuam ocorrendo, tendo como exemplo e inspiração as produções analisadas neste trabalho.

## 6 Referências Bibliográficas

GILLAND, Joseph. Elemental magic: the art of special effects animation. Boston, EUA: Focal Press, 2009.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life: Disney animation. Popular ed. Nova Iorque, EUA : Hyperion, 1995.

WHITAKER, Harold; HALAS, John. Timing for animation. Boston, EUA: Focal Press, 2009.

### 6.1 Filmes pesquisados

FANTASIA. Direção: Samuel Armstrong, James Algar, Bill Roberts, Paul Satterfield, Ben Sharpsteen, David D. Hand, Hamilton Luske, Jim Handley, Ford Beebe, T. Hee, Norm Ferguson, Wilfred Jackson. EUA, Walt Disney Feature Animation, 1940. 1 DVD (124 min), NTSC, color.

FANTASIA 2000. Direção: Don Hahn, Pixote Hunt, Hendel Butoy, Eric Goldberg, James Algar, Francis Glebas, Paul Brizzi, Gaëtan Brizzi. EUA, Walt Disney Feature Animation, 1999. 1 DVD (75 min), NTSC, color.

TRICKS of Our Trade (TV Episode, 1957). In: *Walt Disney Treasures – Behind the Scenes at the Walt Disney Studio*. Cartoon Director: Wilfred Jackson. Sequence Directors: James Algar, Hamilton S. Luske. Producer: Walt Disney Productions. Burbank: Walt Disney Home Video, 2002. 2 DVDs (aprox. 4 horas). DVD volume 2. Feature 3 (50 min 59 s).

## 7 Anexo

Relação de segmentos dos filmes *Fantasia* e *Fantasia 2000*.

### FANTASIA (1940)

- Tocata e Fuga em Ré Menor
- Suíte Quebra-Nozes
- O Aprendiz de Feiticeiro
- Sagração da Primavera
- Sinfonia Pastoral
- Dança das Horas
- Uma Noite no Monte Calvo / Ave Maria

### FANTASIA 2000 (1999)

- Sinfonia N° 5
- Pinheiros de Roma
- Rhapsody in Blue
- Concerto para piano N° 2
- O Carnaval dos Animais
- O Aprendiz de Feiticeiro
- Pompa e Circunstância, Marchas 1, 2, 3 e 4
- Pássaro de Fogo