

Uma abordagem semiótica da passagem do tempo nos filmes *Fantasia* e *Fantasia 2000*, de Walt Disney¹

Luiza GUIMARÃES²
Adriana Tulio BAGGIO³
Universidade Federal do Paraná, PR

Resumo

Neste trabalho, busca-se analisar, por um olhar semiótico, as reiteraões e as diferenças entre os filmes *Fantasia* (de 1940) e *Fantasia 2000*, ambos dos estúdios Disney. A análise concentra-se nas cenas que abordam a passagem do tempo: o número *A Dança das Horas*, de *Fantasia*, e *Pássaro de Fogo*, de *Fantasia 2000*. São apresentados elementos do plano de expressão e de conteúdo que recobrem os percursos narrativos da história. Os resultados mostram que, apesar da diferença de 60 anos entre as duas produções e dos distintos recursos de expressão operados por cada filme, ambos foram planejados dentro da filosofia da Walt Disney Company de que pessoas boas existem e sonhos se realizam.

Palavras-chave: Disney; *Fantasia*; passagem do tempo; semiótica.

1. Introdução

Fantasia foi um filme produzido pelos estúdios Disney em 1940 como um novo conceito em animação e música. A proposta de Walt Disney era criar imagens para músicas clássicas, baseadas no fluxo de pensamento das pessoas quando as ouvem. Em termos semióticos, poderíamos dizer que Disney pretendia traduzir na linguagem sincrética do cinema de animação os efeitos de sentido produzidos pela linguagem musical. Em 1999 essa ideia foi retomada com *Fantasia 2000*.

O objetivo desse trabalho é analisar a passagem do tempo dentro do universo animado de *Fantasia* e também fora dele. Por meio da análise semiótica de dois números musicais, sendo um de *Fantasia* (1940) e outro de *Fantasia 2000* (1999), é possível perceber as mudanças técnicas realizadas pelos produtores para garantir maior aceitação do filme pelo público do século XXI. No universo animado, no

¹ Trabalho apresentado no IJ 04 – Comunicação Audiovisual do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2016.

² Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em jornalismo, email: luiza.guimaraes.95@gmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social, email: atbaggio@gmail.com

entanto, o recurso da passagem do tempo continua sendo utilizado da mesma maneira pela Disney: como uma forma de amadurecimento e analogia ao crescimento.

Assim como nos contos de fadas tradicionais, os filmes produzidos pela Walt Disney Company exaltam valores morais como a prática de boas ações e também valores da cultura norte-americana, como a luta pela realização de sonhos pessoais. Evidenciar a presença desses valores também consta como um objetivo secundário desse trabalho.

Foram escolhidos os filmes *Fantasia* e *Fantasia 2000* por dois motivos: primeiramente, pelo fato deles existirem com cerca de 60 anos de diferença entre si traz elementos de passagem do tempo histórico que merecem ser analisados. Como são uma forma inovadora de entretenimento baseada em números musicais, os elementos de plano de expressão (a materialidade, o cromatismo, a disposição dos elementos, o enquadramento) e conteúdo (os conceitos, as ideias) ficam mais explicitamente sujeitos à interpretação do público.

Por serem animações – , portanto um gênero em que cenário, iluminação e composição física dos personagens pode ser moldada de acordo com os propósitos desejados pela produção do filme –, os elementos do plano de conteúdo foram analisados tendo em mente esses fatores. Desta forma, pode-se analisar as mudanças nos traços e roteiros das animações de *Fantasia* para *Fantasia 2000*.

Os filmes da franquia *Fantasia*, pela maneira própria em que foram concebidos, oferecem vasto material para análise semiótica e, a partir dela, para a compreensão do universo Disney como um todo e os valores que propõe ao espectador de seus filmes.

2. A história de *Fantasia* e *Fantasia 2000*

Fantasia e *Fantasia 2000* apresentam três tipos de números musicais. O primeiro são as músicas que narram uma história determinada, como *O Aprendiz de Feiticeiro*, peça composta em cima de uma música original que narra a história de *Mickey Mouse* como um aprendiz de mágico que sonha com o poder.

O segundo tipo são músicas que possuem personagens e cenários identificáveis, mas que não necessariamente contam uma história completa. É o caso, a princípio, de *A Dança das Horas*, que será analisada no decorrer desse trabalho.

Essa relação é explicitada pelo apresentador logo no início do filme de 1940, ele continua explicando como o último tipo foi considerado completamente inovador para a época. Nele, os animadores brincam com imagens e cores abstratas, propondo ao espectador os efeitos de sentido obtidos a partir da sinestesia.

De acordo com o historiador da Disney, Brian Sibley (FANTASIA: Edição Especial. Walt Disney Studios, 2010), *Fantasia* não foi o primeiro filme de seu gênero produzido por Walt Disney. Um curta-metragem chamado "*The Silly Symphony*" já fora lançado anteriormente e Walt Disney buscava aprofundar sua ideia do que ele chamava "*seeing music and hearing pictures*" (ver música e ouvir imagens, em tradução livre). *Fantasia* seria um evento anual, mas no entanto, existem apenas dois filmes. Os motivos foram a grande dificuldade de produção de filmes de animação na época e a baixa aceitação do público de 1940. Como os custos foram altos e o retorno não veio de imediato, os bancos que financiaram o projeto se negaram a dar continuidade e Disney por fim, quando perguntado se havia planos para o futuro de *Fantasia* ele respondeu: "Foi uma experiência fantástica, mas se tivéssemos que fazer tudo de novo acho que não conseguiríamos" (FANTASIA: Edição Especial. Walt Disney Studios, 2010).

A grande receptividade de público da versão remasterizada de *Fantasia* em 1991 convenceu os produtores (dentre eles o irmão de Walt, Roy Disney) que produzir uma sequência do filme seria viável comercialmente e, por motivos simbólicos, *Fantasia 2000* chegou aos cinemas em 1 de janeiro de 2000. De acordo com o primeiro apresentador, Steve Martin, "*Fantasia was supposed to be a perpetual work in progress, every time you see it you would experience some new pieces as long with some old familiar favorites*". Essa ideia original foi seguida no filme com a repetição do número de maior sucesso *O Aprendiz de Feiticeiro*, e a criação de nove outros números.

As mudanças são perceptíveis logo de início, já que o segundo filme tem quase uma hora a menos de duração que o primeiro, porém mantem a quantidade de oito números musicais. Enquanto *Fantasia* abordava temas mais bucólicos e com uma linguagem bem ao estilo Disney (entretendo crianças e fazendo pensar os adultos), *Fantasia 2000* já traz números mais urbanos e em um ritmo mais acelerado, voltado para o público infantil e pegando os adultos por tabela.

Em ambos os filmes, porém, permanece viva a presença da magia e dos elementos mitológicos, como referências para se explicar os acontecimentos do cotidiano.

O tempo é um outro elemento que a Disney explora na maioria de seus filmes. Cinderela deve voltar antes da meia noite; a Pequena Sereia tem apenas três dias para conquistar seu príncipe.

O tempo é um importante destinador na maioria dos contos de fadas, que propõe ao sujeito um período de reflexão perante os acontecimentos de sua vida. O tempo, em Disney, é o que dá aos personagens poder de escolha, normalmente entre tomar uma atitude boa ou má (o que o definirá como herói ou vilão). Assim como, na vida real, a capacidade de fazer escolhas próprias, movido pela razão e a capacidade de adaptação e aceitação perante um acontecimento desagradável é a grande habilidade que possibilitou o ser humano a permanecer na cadeia evolutiva. (SUPERINTERESSANTE. São Paulo. Ed. Abril, n. 301, fev. 2012).

Fantasia e *Fantasia 2000* são exemplos concretos disso. Produzidos com um intervalo de tempo de 60 anos, os filmes trazem aspectos diferenciados quanto a escolha dos números musicais e suas temáticas, especialmente no que diz respeito ao tempo, objeto de estudo desse trabalho.

Dos oito números musicais de *Fantasia*, sete trazem a passagem do tempo e o aprendizado com ele como elementos principais da narrativa. Já em *Fantasia 2000*, apenas dois possuem essa temática como principal (um deles, inclusive, é uma remasterização do *Aprendiz de Feiticeiro*, de 1940). O que gerou essa mudança, como o tempo passou a ser retratado na Disney após a virada do milênio e como essa nova visão se encaixa com os ideias originais propostos por Walt Disney na criação da sua

empresa, são as questões que desejamos responder a partir da análise de dois números musicais: *A Dança das Horas*, de Fantasia e *Pássaro de Fogo*, de Fantasia 2000.

3. Uma visão semiótica da passagem do tempo

Para a análise dos filmes e fundamentação deste trabalho, foram utilizados os conhecimentos teóricos da Semiótica Discursiva, especialmente os conceitos de semiótica visual expostos por Antonio Vicente Pietroforte (2004).

A principal relação analisada em ambas as versões de *Fantasia* se baseia nos planos de conteúdo e de expressão. Segundo Pietroforte, a relação entre esses dois planos é “arbitrária porque é fixada em determinado contexto, mas é motivada pela relação estabelecida entre dois planos de linguagem” (PIETROFORTE, 2004, p.8).

Essa relação foi de grande importância para a análise do produto já que se tratam de animações musicais, consistidas apenas de músicas e desenhos animados, sem diálogos ou outros elementos que pudessem interferir.

As interpretações gráficas de Pietroforte foram essenciais para a construção das análises de *Fantasia* apresentadas nesse trabalho.

José Luiz Fiorin em “Elementos da análise do discurso”, aborda a interpretação semiótica do tempo à partir dos modos verbais da língua portuguesa. Por não conter diálogo, essa análise em *Fantasia* foi realizada com base em elementos gráficos, como a escolha de personagens e a iluminação da cena. De acordo com Fiorin, “narrar em primeira ou terceira pessoa é uma opção feita pelo enunciador, visando a transmitir efeitos de subjetividade ou de objetividade”. Esse aspecto foi observado na análise dos filmes. Enquanto a *Dança das Horas* consiste em um número mais teatral, em que diversas personagens ocupam o “palco”, em o *Pássaro de Fogo* (assim como a grande maioria dos números de *Fantasia 2000*) o telespectador acompanha a história por meio do ponto de vista de uma personagem principal. Dessa forma, é possível afirmar que *Fantasia* traz uma narração em terceira pessoa, mais objetiva, consistente com o aspecto histórico de 1940. Já *Fantasia 2000* tem seus números musicais “narrados” em primeira pessoa, de forma subjetiva e condizente com as formas de narrativa que podemos encontrar no século XXI.

É preciso destacar também que em ambos os filmes, antes do início de cada número musical, há uma breve introdução feita pela figura do anfitrião. Em *Fantasia*, essa figura é um mesmo senhor, por volta de 50 anos, que foi convidado por Walt Disney para apresentar ao público sua nova criação. Em *Fantasia 2000*, são diversos os apresentadores e muitos deles são figuras populares.

Uma das muitas experimentações de Walt Disney com o mundo do entretenimento foi a concepção de *Fantasia*, em 1940. O filme foi gravado em um teatro e os membros da orquestra foram representados por desenhistas e outros trabalhadores dos estúdios Disney (a música em si já havia sido gravada e foi inserida em cada número individualmente), dando ao público a sensação de que era um espetáculo teatral ao vivo.

O foco principal, dessa vez, não eram as crianças, tanto que alguns dos temas abordados em *Fantasia* (1940) foram considerados totalmente desapropriados para elas na época. Em algumas versões, o penúltimo número chegou a ser completamente censurado por mostrar um demônio surgindo na noite de *Haloween* e convocando os mortos para servi-lo.

Ao contrário de outros experimentos inovadores realizados na Disneyland na mesma época, *Fantasia* não teve a receptividade esperada e a ideia foi arquivada até 1999, quando Roy Disney e uma nova equipe de animadores deu um ar mais pop à ideia original.

Temas mais infantis e cheios de magia foram escolhidos, apresentadores famosos foram convocados e a duração do filme diminuiu. Outra mudança importante foi a maneira que os números foram narrados. Para manter a ilusão de espetáculo teatral, *Fantasia* optou por uma abordagem em que o telespectador assistia a história passivamente, enquanto *Fantasia 2000* explora personagens protagonistas com maior profundidade, criando um vínculo de relação entre o desenho e os telespectadores. De certa forma, podemos afirmar que o espectador deixa de ser completamente passivo e se relaciona com o filme de maneira ativa, ao simpatizar com o protagonista.

De acordo com os conceitos apresentados por Diana Luz Pessoa de Barros (BARROS, 2005), podemos interpretar essa diferença no enfoque como uma

diferença narrativa. *Fantasia* é, dessa forma, narrado em terceira pessoa e *Fantasia 2000* é narrado em primeira. É interessante destacar essas diferenças em uma análise das animações dentro do contexto histórico em que foram produzidas: *Fantasia* em 1940, em meio a Segunda Guerra Mundial e *Fantasia 2000* na virada do milênio.

Barros ainda afirma que a narração em terceira pessoa é “verdadeira porque é objetiva” (2005, p. 14) e a em primeira pessoa “fabrica o efeito de subjetividade na visão dos fatos” (2005, p. 84). A supervalorização do racional, os ideais nazistas em ascensão e o próprio contexto de guerra contribuem para justificar a busca pela abordagem narrativa objetiva em *Fantasia*. Os ideais de paz, esperança e a vitória do sistema capitalista (um sistema que prioriza o individual) na Guerra Fria que foram amplamente propagados na virada do milênio também justificam a subjetividade que aparece no percurso narrativo de *Fantasia 2000*.

Dado esse contexto inicial, partimos para a interpretação individual dos números musicais *A Dança das Horas*, de *Fantasia*, e *Pássaro de Fogo*, de *Fantasia 2000*.

3.1 – A Dança das Horas

A Dança das Horas é originalmente um balé dentro da ópera italiana *La Gioconda*. Nessa história, quatro grupos de bailarinos vestidos para representar as horas dançam em uma disputa na qual as luzes do dia vencem a escuridão da noite, marcando um novo nascer do sol.

Na sátira apresentada em *Fantasia*, as bailarinas da manhã são representadas por avestruzes de penas brancas e fofas, o meio-dia é representado por hipopótamas, o fim da tarde por elefantes e a noite por crocodilos.

Todos os animais estão vestidos como bailarinos, com sapatilhas nos pés (no caso das personagens femininas) e com capas (no caso das masculinas).

A “solista” de maior destaque é uma das hipopótamas. Ela é a única que não foge ou é arrastada da cena, mesmo quando é ameaçada pelos dentes afiados dos crocodilos.

3.2 – A passagem do tempo

Foram duas as formas encontradas para marcar a passagem do tempo em *A Dança das Horas*. A primeira é a mesma utilizada no balé original, através da mudança na cor do céu e na iluminação. Já a segunda é através do ponto de fuga da imagem. (Figura 1).



Figura 1 – O ponto de fuga está situado no meio da imagem, no vão maior entre as colunas.

Através desse ponto é por onde fogem as avestruzes, assustadas com a chegada da hipopótama (meio dia), por onde são sopradas as elefantas, com a chegada da noite e para onde a hipopótama corre para pegar impulso e se atirar nos braços da noite, em um *pas-de-deux*⁴.

Esse susto das personagens remete à rapidez com a qual passam as horas e como muitas vezes, quando nos damos conta, passaram-se mais horas do que acreditávamos. Enquanto a saída das personagens de cena é abrupta e através do ponto de fuga, a entrada das novas personagens é lenta, como se elas estivessem à espreita.

3.3 – A representação das horas

Os animais escolhidos falam muito sobre as horas que eles representam. As avestruzes têm penas fofas, dançam em um fundo de cores suaves, com mais luz do que sombra e são animais leves, podemos associá-las então com a manhã e seus tons delicados. No entanto, as personagens não são completamente boas. A avestruz solista

⁴ **Pas-de-deux:** termo utilizado no balé para um número especial de dança com um casal.

é quem decide o que as demais irão comer de café da manhã e ela própria escolhe o melhor para si, o que depois gera disputa entre as outras bailarinas.

O meio-dia chega com cores fortes e bailarinas hipopótamas pesadas, sorridentes e muito mais simpáticas que as avestruzes. Porém toda essa energia se esvai logo depois do almoço e, em *A Dança das Horas*, a hipopótama solista vai tirar um cochilo.

Chegam então as elefantas, com expressões bobas e sorrindo, elas brincam com bolhas de sabão e são até mesmo carregadas por elas. As bolhas, somadas à expressão das personagens e à iluminação suave, porém mais sombria, denotam que as elefantas estão entrando em um estágio de embriagamento, como se estivessem participando de um *Happy Hour*. Dessa forma, elas são associadas ao fim da tarde e acabam carregadas por um vento forte, como os que precedem a chegada do sereno da madrugada.

Por fim, aparecem os crocodilos, vestidos com capas vermelhas e expressões famintas, parecem querer devorar o dia, representado pela hipopótama ainda sonolenta. No entanto, o solista dos crocodilos parece se apaixonar por ela.

E é brincando com esse amor e contando com a ajuda das outras horas claras do dia que ela vence a noite e o sol nasce outra vez.

Dessa forma, temos o seguinte quadrado semiótico:

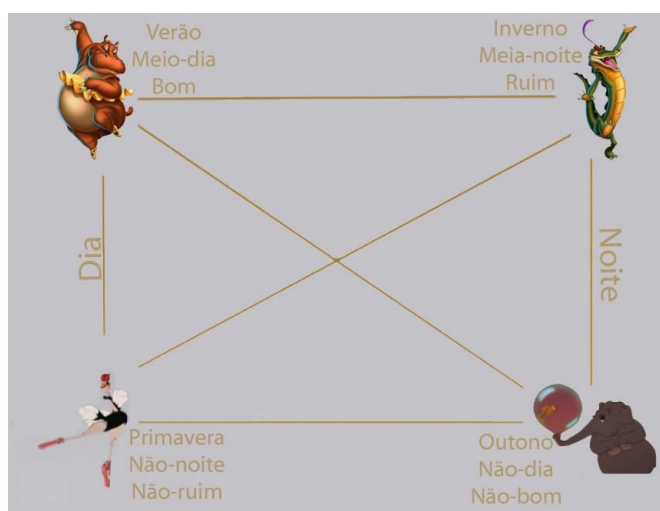


Figura 2

Analisando essas relações dentro do contexto da história, temos que o crocodilo representa a sombra, portanto o 100% mal, a hipopótama a luz, portanto o 100% bem. A avestruz representa o raiar da luz, portanto o não-ruim, enquanto a elefanta representa o fim das horas claras, portanto o não-bom.

A partir do momento em que as forças do bem, do não bem e do não mal se unem, as forças do mal são superadas em quantidade e tamanho. No plano de conteúdo podemos então ter a seguinte compreensão: a luz é boa e, por ser boa, tem mais amigos, se tem mais amigos tem mais ajuda e com isso, pode derrotar seu inimigo, o mal e derrota-lo de uma maneira boa, através da coragem para enfrentá-lo e do amor para com ele.

3.4 – O Pássaro de Fogo

Enquanto a *Dança das Horas* traz personagens com contornos definidos e uma história que parte do princípio lógico; a passagem das horas do dia, *O Pássaro de Fogo* vai falar sobre a transição das estações do ano. Dessa forma, Disney usa a música de Stravinsky como base para uma relação entre dois mitos.

O primeiro pertence às antigas religiões celtas e marca a chegada do verão com um ritual no qual o guerreiro da tribo que caçasse o rei dos cervos ganhava o direito de passar a noite mais curta do ano com a rainha da primavera, donzela da tribo escolhida para representar a Deusa principal.

O segundo é o mito da fênix, o pássaro imortal que a cada cem anos renasce de suas próprias cinzas mais forte do que antes.

3.5 – Relações de Vida e Morte

Todas essas referências mitológicas aparecem em *O Pássaro de Fogo* para narrar, novamente, uma batalha entre bem e mal, na qual Sprite, o espírito da primavera, representa a vida, o verão e o bem e o pássaro de fogo representa a morte, o inverno e o mal. (Há também a presença de um terceiro personagem, o Cervo, que marca as fases de transição, as estações intermediárias e oferece apoio para a protagonista Sprite).

Essa relação aparece claramente no plano de expressão através dos elementos opostos água e fogo. Enquanto o Espírito da Primavera – que na animação tem uma

forma mais feminina – surge de um lago e sua forma corporal (mais sobre isso daqui a pouco) é fluída. O Pássaro de Fogo surge da lava de um vulcão e seu desenho se assemelha às chamas.

Por onde Sprite passa e sua água toca, as flores, folhas e até pequenos insetos aparecem, rompendo a neve. Já por onde o Pássaro estende suas asas há apenas fogo, destruição e vegetação queimada.

Quando eles se encontram, a intensidade do fogo é forte demais para a sutileza da água e quem vence a primeira batalha é o Pássaro, nesse caso, o mal. No entanto, ao ressurgir em meio às cinzas de sua floresta, Sprite, que se levanta sentindo-se triste e derrotada, conta com a ajuda do Cervo para voltar a fazer seu trabalho. Quando as primeiras lágrimas de Sprite tocam a terra, com a aparência de chuva, as plantas voltam a crescer e ela traz o verão com um poder renovado e ainda mais forte, mostrando que as dificuldades em seu caminho ajudaram-na a crescer.

Dado esse contexto, temos a formação do seguinte quadrado semiótico:

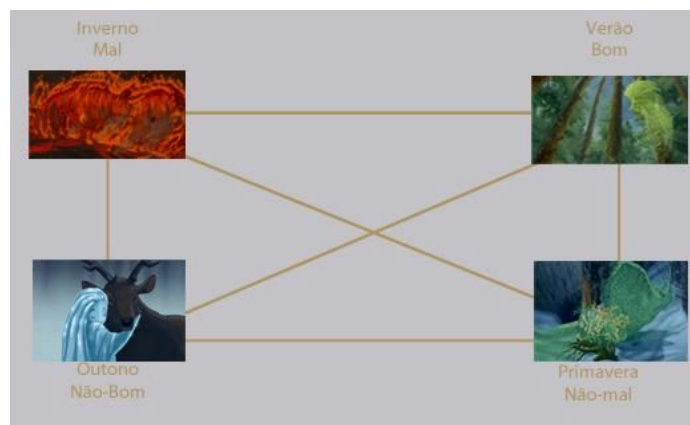


Figura 4

Os momentos em que Sprite aparece vulnerável são as estações frias do ano. Logo no começo do filme, o espírito da primavera nada mais é do que uma pequena gota d'água, que se apoia no personagem do Cervo para ganhar força. Cronologicamente, essa cena representaria o fim do inverno, porém como Sprite parece cumprimentar o animal como um amigo que não encontra há muito tempo e como essa cena é logo sucedida pela chegada do Pássaro de Fogo e do inverno

rigoroso, tomamos para fins de análise que esse primeiro momento representaria o outono.

Devido a fraqueza de Sprite nesse primeiro momento, porém como ela pode contar com o apoio do Cervo para se fortalecer, o outono é visto então como o não-bom. A primavera, no filme, é a cena seguinte, em que, com certa dificuldade, Sprite consegue fazer as primeiras flores nascerem e já não precisa mais do suporte de seu amigo, ela representa, portanto, o não-mal. A chegada do Pássaro de Fogo e seu ímpeto de destruição representa o mal e o inverno e o renascimento de Sprite, mais forte e poderosa, a chegada definitiva do verão e a vitória do bem.

3.6 – A forma corporal das personagens

Ao contrário de *A Dança das Horas*, *O Pássaro de Fogo* traz a presença de duas figuras mitológicas intimamente ligadas com a natureza. Então, ao invés de os personagens apresentarem contornos corporais definidos, tanto Sprite quanto o Pássaro possuem um corpo de traços fluídos, o dela mais próximo ao movimento do vento e da água e o dele, mais próximo das chamas e da lava vulcânica.

Enquanto permanecem como forças da natureza, essa forma corporal continua abstrata, mas partir do momento em que Sprite percebe que seus poderes estão falhando contra o Pássaro, seu corpo lentamente ganha traços humanos, como mãos, cintura e até pernas. Os traços corporais abstratos das personagens míticas aqui representam a força, enquanto os traços humanos, a fraqueza.

Essa relação nos leva a pensar que a mensagem do número musical é a fraqueza do ser humano perante à natureza. De fato, essa mensagem está lá, mas não podemos acabar a análise por aí.

Mesmo inicialmente mais fraca que o Pássaro de Fogo, Sprite é a personagem que ressurge das cinzas, enquanto o Pássaro se consome em uma fúria destrutiva que logo se esgota.

Sprite é mais persistente, é boa e conta com o apoio dos amigos (o Cervo, lá do começo), de certa forma, ela tem em si características muito humanas, mesmo não sendo humana. E no final, quem ressurge e inclusive domina o vulcão do Pássaro de Fogo é Sprite.

3.7 – A Passagem do Tempo

Para que Sprite ganhasse sua força foi necessário que passasse o tempo. A animação tem início no outono, representado pelo cervo, vai para as estações mais quentes, representada pela primeira ação transformadora de Sprite, volta ao inverno, representado pela destruição do Pássaro e culmina no verão, através da nova ação de Sprite.

Se pensarmos no fluxo temporal, essa volta completa das estações representa o período de um ano. Muito maior, portanto, do que as 24 horas representadas em *A Dança das Horas*.

Assim como os seres humanos, Sprite é incapaz de parar o tempo na estação que mais lhe convém. Ela é obrigada a se adaptar às adversidades e à própria natureza para que permaneça viva e forte.

A relação que temos é, portanto, a seguinte:

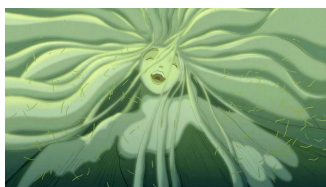


Figura 5 - Sprite



Figura 6 - Pássaro de Fogo

Sprite: Vida, Humana, Fraca, Boa, Mal.

Pássaro de Fogo: Morte, Não-Humano,

Com essas relações, podemos constatar que a mensagem final de *O Pássaro de Fogo* é muito similar com a de *A Dança das Horas*. A luta entre o bem e o mal é natural e acontece com todos. O mal é forte e pode destruir, mas os seres humanos podem escolher sucumbir ao mal, e nesse caso queimar com sua intensidade, ou permanecer bons para ressurgir das cinzas para uma vida mais forte.

4. Considerações finais

Nesse trabalho, procurou-se manter o foco na análise do elemento tempo, na discussão de objetividade versus subjetividade e na relação bem e mal que aparece em

ambas as animações analisadas, vários outros temas, como a discussão de gênero, foram deixados de fora conscientemente, pois acreditou-se que eles renderiam análises completas e próprias.

Ambos os números musicais analisados nesse trabalho trouxeram pontos de vista muito similares quanto a utilidade do elemento tempo, mostrando a vantagem de se manter bom e contar com os amigos na hora das lutas contra as adversidades.

De certa forma, os pontos de vista de ambas as histórias analisadas convergem com o ideal cristão de amor ao próximo, perdão e bondade para que se consiga atingir o paraíso (final feliz).

Enquanto a *Dança das Horas* aborda essa luta de bem e mal como uma luta diária, *O Pássaro de Fogo*, através de seus personagens mitológicos, mostra uma face mais existencial dessa luta.

É interessante analisar esse aspecto sob o ponto de vista histórico, já que os valores de 1940, de um mundo em guerra, são muito mais racionais e concretos do que os valores de 2000, virada do milênio e momento de grande esperança mundial.

Essa, portanto, foi a grande mudança perceptível em *Fantasia 2000*. As narrativas dos números musicais de 1999 seguem um padrão de subjetividade e propõem um questionamento mais interior e pessoal. O público pode, então, se colocar no lugar das personagens ao invés de simplesmente assistir à história delas.

O filme da década de 40 possui um fluxo narrativo mais denso e, por se tratar de uma forma de entretenimento revolucionária para a época, traz temas mais concretos e, até mesmo, adultos. A magia está presente não como tema central e explícito e sim, através de cenas absurdas (e por que não cômicas) como animais dançando balé.

Nas histórias de *Fantasia 2000* acompanhamos personagens específicos e nos relacionamos de forma mais individual. Somada à essa subjetividade, a magia está presente em todos os números musicais, fazendo com que o filme tenha uma conotação mais infantil que seu predecessor.

De acordo com os idealizadores, a criação de *Fantasia 2000* só foi possível após o relançamento de *Fantasia* em 1991. A receptividade maior desses filmes

provavelmente se deu devido ao contexto histórico de modernidade e inovação que preenchia o imaginário da sociedade na virada do milênio.

Não podemos esquecer, é claro, que *Fantasia* se trata de um filme dos estúdios Disney, que possui seu público-alvo em crianças de todas as idades e mantém a filosofia de criar filmes para famílias. *Fantasia 2000* explorou esses elementos de forma mais clara e dinâmica do que seu predecessor e talvez tenha sido essa a causa do seu sucesso.

Por isso o elemento tempo é importante e constantemente utilizado. Mais do que uma maneira de retratar a passagem histórica, em *Fantasia* (e no universo Disney como um todo) ele é usado como forma de mostrar o crescimento dos personagens e suas escolhas frente as adversidades.

A vitória das horas do dia perante as horas escuras e de Sprite perante o Pássaro de Fogo, mostram que, caso o ser humano se atenha aos seus atos de bondade, mantenha união com seus amigos e tenha coragem, ele irá ficar mais forte.

A persistência na bondade faz com que o ser humano atinja o ideal principal divulgado pelos estúdios Disney: não importa quem você seja e nem suas origens, tenha coragem, seja bom e tenha fé e todos os seus sonhos vão se realizar.

Referências Bibliográficas

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria Semiótica do Texto**. São Paulo: Ed. Ática, 2005.

FIORIN, José Luiz. **Elementos de análise do discurso**. São Paulo: Ed. Contexto, 1989.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Semiótica Visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Ed. Contexto, 2004.

NOGUEIRA, Salvador. **Revista Superinteressante**. Fev 2012. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/comportamento/e-se-nao-estivessemos-no-topo-da-cadeia-alimentar>>. Acesso em 9 de abril de 2016.

FANTASIA: Edição especial. Walt Disney Studios, 2010. 199 min. anim.