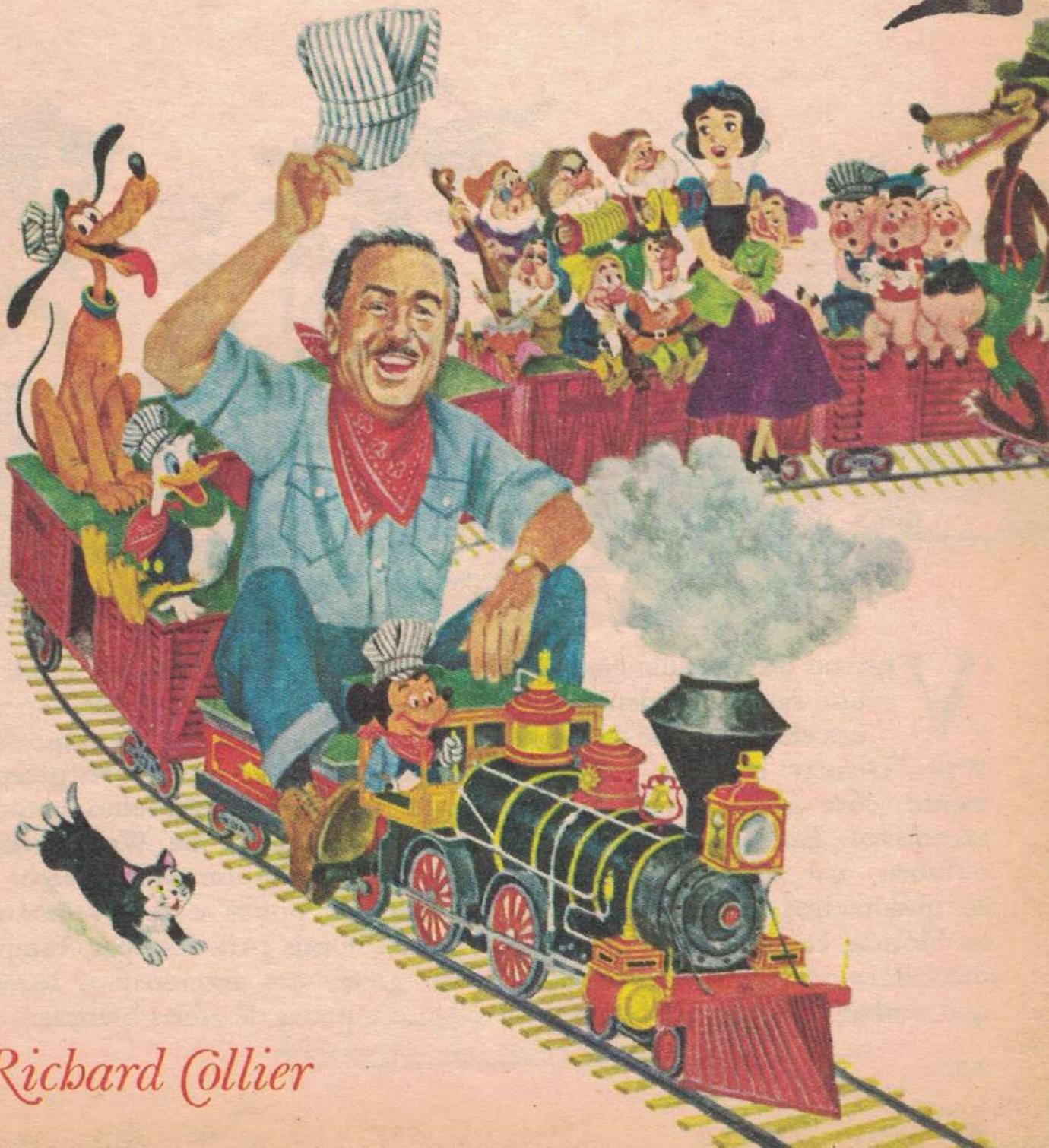


Os Reinos Encantados de

Walt Disney



Richard Collier

Os Reinos Encantados de
Walt Disney

Richard Collier



VESTIDO displicentemente, com um casaco de lenhador e um chapéu verde de tirolês, Walt Disney conversa animadamente com um grupo de seus executivos. Era um radioso dia de outubro, em 1965, e o cenário, 26 quilômetros ao sul de Orlando, na Flórida, era uma selva primitiva, duas vezes o tamanho de Manhattan, que acabava de ser adquirida pela

Produções Walt Disney. Onde o observador comum veria apenas pântanos e bosques de ciprestes, Disney já antevia o futuro promissor — um inigualável reino de férias chamado Mundo de Walt Disney, que abrangeria um enorme setor de diversões, novos e revolucionários hotéis, locais para acampar, campos de golfe, um monotrilha, lagoas, lagos e praias de areias brancas.

E isto seria apenas o comêço. Pois agora Disney revelava um sonho que haveria de ultrapassar até mesmo essas realizações. «Não seria maravilhoso», indagava êle, «se nós pudéssemos construir aqui uma cidade, uma comunidade experimental do futuro, onde as pessoas pudessem viver sem tráfego, sem smog e sem favelas?»

A cidade do futuro, como Disney começou a descrevê-la, seria uma fábula: um aglomerado de ruas refrigeradas, cobrindo 20 hectares,

subterrâneas para a remoção do lixo.

«Imaginem só», dizia êle. «A cidade seria isenta de poluição e completamente çoberta para contrôle de temperatura.»

«Mas, Walt», ponderou Joe Potter, um dos seus vice-presidentes, «isso custaria centenas de milhões de dólares!»

Os olhos castanhos de Disney brilhavam. «Joe», perguntou êle, «você não quer concentrar-se no problema e deixar de lado o supérfluo?»



onde o pedestre seria rei. Todo o tráfego da cidade central correria subterrâneo e o centro seria cercado por um cinturão verde e por bairros residenciais para um máximo de 20.000 pessoas. Cada casa seria uma unidade auto-suficiente, dotada da sua própria usina elétrica, ligada a um sistema central de contrôle por meio de alarmas contra roubos e incêndios, além de tubulações

Era um comentário bem dêle. Durante tôda a sua vida, Walter Elias Disney havia tido sonhos assim, e raramente parava para pensar em custos. Do seu estúdio na Califórnia haviam jorrado 534 desenhos animados, 44 curta-metragens, 47 produções educativas e comerciais e 83 filmes de longa metragem, dos quais 18 inteiramente animados. Só nesse ano de 1965,

seis milhões de pessoas haviam passado um dia na Disneylândia, na Califórnia, e 21 milhões de pessoas haviam assistido aos espetáculos de Disney na Feira Mundial de Nova York. Todos os anos, 180 milhões de pessoas pagavam para ver um filme de Disney e 100 milhões de pessoas liam histórias de Disney em livros e revistas. Todas as semanas, 250 milhões de pessoas viam as histórias em quadrinhos de Disney e os povos de 70 países assistiam a um programa dele na TV. Seu público total, incluídos todos os meios de comunicação, atingia a casa dos bilhões. Como mestre da fantasia e da fábula, artista e criador de personagens lendários, ele havia tocado a vida de um número maior de pessoas do que qualquer outro homem na História.

Ele era, por si só, uma indústria inteira, uma obra construída sobre sonhos — e nenhum personagem no folclore internacional por ele criado teve uma vida mais rica em fantasia do que o próprio Walt Disney.

O Primeiro Reino

QUANDO Walt tinha quatro anos de idade, em abril de 1906, seu pai, Elias Disney, tomou uma resolução que seria decisiva para o futuro do menino. Carpinteiro de profissão, Elias Disney ajudara a construir a Igreja Congregacionista do seu bairro, em Chicago. Era um homem sério e devoto, fiel respeitador do Sabá. Quando abri-

ram três bares numa esquina perto de sua casa, Elias ficou indignado. «A cidade não é lugar para se criar filhos», disse à esposa, Flora. E pouco depois comprava uma propriedade conhecida como Fazenda Crane, perto de Marceline, no Misúri, 160 quilômetros a nordeste de Kansas City.

Além de Walt e de seus pais, havia mais quatro Disneys: Herbert, de 17 anos, Raymond, de 16, Roy, de 12, e Ruth, de dois. A diferença de idades significava que Walt não tinha companheiros na fazenda. Além disso, até aos sete anos, era Flora, ex-professora, quem dava aulas ao menino.

O pequeno Walt habituou-se a dar umas fugidas, procurando a companhia dos animais da fazenda. Inventou brincadeiras e as regras que as disciplinavam, e era como se os seus companheiros respondessem e compreendessem. *Skinny*, o leitãozinho, guinchava de alegria quando brincavam de esconder; *Pete*, o terrier da família, revelou-se um adepto do «cabo de guerra». E o velho *Charley*, o cavalo da charrete, inventou uma brincadeira própria — disparar como num ataque de cavalaria rumo ao pomar de dois hectares toda a vez que Walt montava no seu dorso. Os animais da Fazenda Crane eram os brinquedos e os amigos que Walt Disney nunca tivera, e a fazenda foi o primeiro dos seus reinos encantados.

Tal como a maioria dos fazendeiros, Elias guardava a água da

chuva em barris revestidos de piche. Certo dia, em 1908, Walt observou que o piche, num dêles, estava derretendo-se ao sol. Ali perto, grunhia, feliz, a velha porca que êle tantas vêzes montara para ir até ao lago. Pareceu-lhe um tema perfeito para um quadro, e, apanhando um pincel, Walt molhou-o no piche e pôs-se a pintar, usando como tela a parede da casa.

Arrastado pelo pai até ao celeiro, onde levou uma surra inesquecível, Walt, como muitos artistas, ficou sabendo que a família não dava valor ao seu gênio. Uma parenta, porém, reconheceu no quadro o verdadeiro talento: a tia Margaret, que estava então em visita à fazenda. Comprou para Walt um bloco e uma caixa de creions, e em breve o menino estava desenhando tudo o que havia à vista no terreiro.

No inverno dêsse mesmo ano, Elias pegou uma difteria, e, a conselho do médico, resolveu vender a fazenda. Walt e Roy foram incumbidos de pregar as placas e desenhar o letreiro anunciando o leilão. Quando o significado das placas penetrou no jovem cérebro de Walt, êle compreendeu que teria de se separar do celeiro, dos campos, de *Charley* e de *Skinny*. Começou a chorar. E, por mais que tentasse, Roy não conseguia consolá-lo.

O leilão realizou-se uma semana depois, numa fria manhã de sábado. Na mesma tarde, quando se arrastavam, desconsolados, pela rua principal de Marceline, Walt e Roy ouviram um relinchar insistente.

E ali, atrelado a uma carroça, ao lado de um poste, estava um dos potros prediletos de Walt, que fôra vendido a um fazendeiro local. Antes que Roy o pudesse deter, Walt corria em direção ao animal. Seus braços ergueram-se para abraçar o potro, e êle chorava sôbre a crina do cavalinho, como se o seu coração fôsse partir-se. Em vão Roy insistia: «Vamos, garôto. Você acaba esquecendo...»

Mas Walt Disney não esqueceria. Fôra-se uma parte da sua meninice, e êle passaria os restantes 55 anos de sua vida recriando aquêle primeiro sonho e os dias idílicos na Fazenda Crane.

«Vou Ser Artista»

ELIAS mudou-se para Kansas City e comprou uma banca de jornais. Roy e Walt ajudavam na entrega domiciliar, trabalhando cinco horas e meia pela manhã e duas horas depois da escola. Mas, mesmo assim, não havia dinheiro para comprar brinquedos, pois, embora Elias pagasse aos outros entregadores, Walt e Roy não ganhavam nada. «Eu pago as roupas e a comida de vocês», dizia o velho inflexível a seus filhos.

Walt rebelava-se contra essa rotina restritiva, e, juntamente com seu amigo íntimo, Walt Pfeiffer, que morava ao lado, êle às vêzes ia ao espetáculo de variedades no Orpheum Theater. Disney começou a anotar as piadas mais interessantes — e daí foi apenas um passo até à criação de um número para os dois.

Munidos de cavanhaques e bengalas, «Os Dois Walts» em breve infligiam piadas imperdoáveis às platéias das noites de calouros em todos os teatros de Kansas City. Para Walt, o terceiro prêmio — 25 centavos — que eles por vêzes ganhavam representava menos do que a certeza de que sabia manter o público atento.

E Walt continuava sempre desenhando. As margens de seus cadernos eram verdadeiros frisos de animais: esquilos, cabras, porcos, seus amigos da Fazenda Crane, extraordinariamente dotados de características humanas. Certa vez, uma professora passou para a classe um exercício rotineiro: desenhar uma natureza-morta, um jarro de flôres. Para seu encanto, as flôres de Walt iam adquirindo vida própria à medida que ele as desenhava: as tulipas melindrosas faziam beicinho, com lábios de pétalas e cílios expressivos; os narcisos conversavam em balões desenhados, com suas hastes e fôlhas transformando-se em braços e pernas.

Em 1917, Elias mudou-se novamente, voltando para Chicago, onde se empregou como chefe de manutenção e obras de uma fábrica de geléias. Walt frequentou o Ginásio McKinley, mas, depois de um ano, abandonou a escola. Nessa altura, só uma coisa importava: desenhar. Três noites por semana, ele estudava com os desenhistas profissionais da Academia de Belas-Artes de Chicago.

Mais tarde, logo depois do Ar-

mistício, ele passou quase um ano na França, como motorista de uma ambulância da Cruz Vermelha, regressando com uma nova resolução: «Vou ser artista.»

Disney voltou para Kansas City, onde combinou uma nova forma de arte com a ruína financeira. Em seu primeiro emprêgo, numa pequena agência de publicidade, onde ganhava 50 dólares por mês, conheceu Ub Iwerks, outro jovem artista. Em breve os dois eram sócios, começando a fazer anúncios por conta própria. No primeiro mês, ganharam 135 dólares líquidos, e no mês seguinte quase morreram de fome.

Os dois conseguiram então empregos na Kansas City Slide Company, que produzia comerciais de um minuto para serem exibidos nos cinemas locais. Era o primeiro passo de Disney para entrar no mundo dos desenhos animados, nessa época uma arte primitiva, com a animação aos saltos e pouco natural.

Walt começou a fazer experiências, trabalhando longas horas durante a noite. Aos poucos, criou um método que era ao mesmo tempo dispendioso e demorado, mas que se aproximava da ilusão de movimento que ele buscava. Para reproduzir um menino chutando uma bola, fez um número sem precedentes de 20 desenhos, cada qual adiantando ligeiramente o movimento. Quando fotografados com uma das câmaras da Slide Company, escamoteada à noite por Walt, tanto o menino quanto a bola pos-

suíam uma qualidade plástica até então desconhecida.

Com Ub Iwerks, Walt completou uma série, que chamou de Laugh-O-Grams (Risogramas), para uma cadeia de cinemas local. Eram anúncios de um minuto, destinados a divulgar produtos locais, e o gerente do cinema ficou bem impressionado. «Mas... são caros?» indagou êle.

«Posso produzi-los a 30 centavos o pé», assegurou-lhe Walt. O gerente concordou em comprar todos os que êle fizesse.

A caminho do escritório, onde ia pedir a sua demissão, Walt parou súbitamente na calçada, ao dar-se conta do seguinte: 30 centavos o pé de filme era o custo de produção. Quase completamente ignorante em assuntos comerciais, esquecera-se de acrescentar o lucro.

«Mas isso dará para custear mais experiências», disse êle, exultante, a Ub. Durante tôda a vida, êste foi freqüentemente o seu único critério para qualquer empreendimento nôvo.

E assim, aos 20 anos de idade, Walt tornou-se presidente da Laugh-O-Grams, Inc., com uma equipe de oito pessoas trabalhando em regime de tempo integral. Êle já completara a sua primeira tentativa como contador de histórias numa versão de sete minutos de *Chapéuzinho Vermelho*. Agora empreendia mais seis, escolhendo contos como *O Gato de Botas* e *João e o Pé de Feijão*, que milhões de pessoas apreciavam há muitos anos.

Já nessa fase inicial aparecia o traço mágico de Disney. Na *Gata Borralheira*, por exemplo, Walt via as irmãs feiosas através de um prisma moderno e fantasioso — uma delas, magricela, atracada no livro *Segredos de Beleza*, a outra, gorda, refestelada numa rêde, lendo *Coma e Emagreça*.

«Êle sempre quis produzir apenas contos de fadas», relembra Nadine Missakian, então secretária de Disney. «Tinha a energia e a ambição de um milhão de homens, mas agia num mundo de fantasia.»

Disney arranjou distribuidores para seus filmes em Nova York, os quais pagariam 4.000 dólares por filme, mas somente se dessem boas bilheteiras durante um período de seis meses. Em conseqüência, não pôde pagar à sua equipe, e pouco a pouco os empregados foram sumindo. Em julho de 1923, êle devia mais de 12.000 dólares a 43 credores.

Dois Amigos

LAUGH-O-Grams foi à falência, e Disney, expulso da pensão, era obrigado a dormir no escritório, nas almofadas das poltronas. Uma vez por semana, arrastava-se até à estação ferroviária, onde, por 10 centavos, tinha direito a um cubículo com banheira, toalha e um sabonete.

Nesses momentos difíceis de sua vida, duas amizades o apoiaram. Depois de prestar serviço militar durante a guerra, na Marinha, Roy

contraíra a tuberculose e fôra mandado para um hospital de veteranos perto de Los Angeles. Várias vêzes, sem notícias do irmão, Roy, que recebia uma pensão mensal de 80 dólares por invalidez, escrevera: «Rapaz, estou com um palpite de que você está precisando de um pouquinho de dinheiro.» Anexo, havia um cheque em branco — a ser preenchido com qualquer importância até 30 dólares.

A segunda amizade era com uma família de camundongos.

Alguns meses antes, o escritório de Disney fôra invadido por uma onda de ratos, atraídos pelos restos de refeições embrulhados que ficavam nos cêstos de papéis. Em breve as borrachas e os lápis tornaram-se vítimas dos dentes afiados dos ratos, e alguns dos artistas propuseram que se armasse uma ratoeira. Walt, porém, proibiu-o terminantemente. Inventou um alçapão inofensivo, pegou 10 dos pequeninos roedores e depois, de um cêsto de arame, construiu uma ampla gaiola para êles. Passou a trazer de casa dois almoços, um para êle, outro para os ratos. Altas horas da noite, quando trabalhava sozinho, um camundongo, que Walt batizou de *Mortimer*, tornara-se tão manso que Walt deixava-o saltar por cima da sua prancheta de desenho, onde o rato atrevidamente limpava os bigodes.

Em sua luta para continuar, Disney começou até a vender fotografias de porta em porta; mas tudo o que ganhava era consumido

pelas dívidas. Por fim, em agosto de 1923, resolveu que o único lugar onde um predestinado poderia ver realizados os seus sonhos era Hollywood. Arranjou dinheiro suficiente para uma passagem de trem e começou a fazer as malas. Vestia apenas um paletó xadrez e calças puídas. Em sua carteira havia exatamente 40 dólares e a maleta surrada continha apenas uma camisa, dois jogos de roupa de baixo, meias e algum material de desenho.

Na véspera da partida, achou que chegara o momento de se despedir da família de camundongos. Cuidadosamente, carregou a gaiola dêles para um terreno baldio e retirou a tela protetora. Nove ratinhos saíram correndo para o mato, mas o décimo ficou onde estava. Era *Mortimer*, olhando para Disney com seus olhinhos brilhantes.

Walt bateu com o pé, gritou, e o camundongo assustou-se e fugiu. «Eu me afastei», recordaria Walt mais tarde, «sentindo-me como um perfeito canalha.»

O Perfeccionista

ANTES de partir de Kansas City, Disney havia começado a trabalhar numa nova série intitulada *Alice in Cartoonland* (Alice no País dos Desenhos Animados). Sua idéia era filmar uma menina contra um fundo branco e depois cercá-la de bichos animados, seus movimentos sincronizados com os da menina. Êle completara apenas um rôlo quando se acabou o dinheiro, mas mandou o filme para a Winkler

Corporation, distribuidora de desenhos animados em Nova York. Três meses depois, desempregado em Hollywood, recebeu a notícia de que a Winkler queria que êle fizesse 12 dêsses filmes, pagando 1.500 dólares por cada um dos seis primeiros e 1.800 dólares por cada um dos restantes.

Feliz da vida, Disney montou ràpidamente uma organização: êle próprio e seu irmão Roy, nessa altura já curado da tuberculose. Walt fazia os desenhos e construía os cenários, enquanto Roy trabalhava não só como gerente comercial, mas também girava a manivela numa velha filmadora.

Embora bem sucedida a princípio, a série *Alice* terminou mal. A Winkler era dirigida por Charles B. Mintz, que desejava apenas um produto estandardizado e entregue dentro do prazo. Mas Walt não sabia trabalhar assim. Raramente entregava dentro dos prazos e estava sempre experimentando novas técnicas e pedindo dinheiro adiantado. Quando Mintz mandou um emissário para investigar o que Walt estava fazendo, o homem informou: «Disney é um monomaniaco! Êle sonha com desenhos animados, respira-os, come-os e dorme com êles!» Dirigindo uma equipe que em breve chegava a 10 (inclusive seu amigo Ub Iwerks), Disney mandava redesenhar e refilmar cena após cena — consumindo todos os centavos do seu lucro — convencido de que o desenho seguinte seria o melhor da série *Alice*. Ao todo, Walt

produziu 57 dessas aventuras, mas a 16.^a foi a última a dar lucro.

Apesar das brigas com Mintz, Walt, de início, andava feliz como nunca. Ostentando um bigode, boné de couro com a pala voltada para trás e polainas, como o seu ídolo Cecil B. de Mille, a sua figura desengonçada de caipira em breve se tornou conhecida ao longo do Hollywood Boulevard. O seu entusiasmo simplório era insaciável. Ao ver na tela o primeiro desenho da série *Alice*, êle espantou a platéia correndo pelo cinema às escuras e gritando: «Eu que fiz! Eu que fiz!»

As dívidas, porém, recomeçaram a avolumar-se. Os seus animadores especializados chegavam a ganhar 120 dólares por semana, mas Walt pessoalmente retirava no máximo 50 dólares, e nos tempos difíceis reduzia essa quantia a 15 dólares.

Havia um membro da equipe que ganhava menos que todos, Lillian Bounds, datilógrafa, morena e miudinha, oriunda de Lewiston, Idaho. Foi Roy quem certo dia descobriu que durante duas semanas seguidas Lilly não havia descontado os seus cheques. Observou também que, após o trabalho, Walt mostrava-se excepcionalmente solícito ao levar a Srta. Bounds de carro para casa. Em breve era comum Walt, semanalmente, encabulado, perguntar à mocinha: «Roy quer saber se você pode fazer o favor de segurar novamente o seu cheque?»

Imerso na criação do seu mundo de fantasia, Walt jamais se interes-

sara por garôtas, mas nessa havia algo diferente, talvez a maneira inteligente como escutava tudo o que êle dizia.

Uma noite, enquanto ditava até tarde, Walt debruçou-se sôbre a mesa e beijou-a. O pedido de casamento não tardou. Certa noite, quando os dois conversavam sôbre a possibilidade de comprarem um carro nôvo, Walt indagou repentinamente: «Que acha você que nós devemos comprar primeiro: o carro ou a aliança?» «A aliança», foi a resposta de Lilly.

No comêço de 1928, esgotadas as possibilidades de *Alice*, Walt e sua equipe haviam iniciado uma série de desenhos animados intitulada *Oswaldo, o Coelho de Sorte*. Embora Oswaldo agradasse ao público, o perfeccionismo de Walt estava aos poucos arruinando o estúdio. O preço estipulado por Mintz, de 2.250 dólares por desenho, era bastante generoso, mas Walt inventou uma técnica nova e dispendiosa. Fazia testes — fotografando a animação em rascunho, para poder estudá-la antes de ser copiada no celulóide — e perdia dinheiro em todos os filmes.

Para Walt, a solução era simples: mais crédito, mais dinheiro. Mas Mintz mostrava-se esquivo e não querendo colaborar. Resolvido a esclarecer a questão de uma vez por tôdas, Walt partiu para Nova York com Lilly.

«Eu quero tornar Oswaldo mais humano», disse Walt a Mintz, quando os dois se encontraram.

«Quero ambientes mais reais, mais homens de gabarito com idéias novas.»

«Por que mexer no que está dando certo?» argumentava Mintz. «Idéias novas custam dinheiro. Queremos que os desenhos custem menos, e não mais. Em qualquer contrato nôvo, só poderemos oferecer 1.800 dólares por um Oswaldo.»

«Se é essa a sua opinião», irrompeu Walt, «eu vou levar Oswaldo para outra companhia.»

«Você não vai levar Oswaldo para lugar nenhum», disse Mintz. «Você não é dono dêle.»

Walt ficou estupefato. No início, Mintz prontificara-se a requerer os direitos autorais de Oswaldo. Os Disney haviam concordado, pensando que Mintz desejasse apenas poupar-lhes o trabalho burocrático. Agora percebiam a amarga verdade: Oswaldo pertencia exclusivamente a Mintz, e, para assegurar a continuidade da produção, o distribuidor havia até mesmo contratado, às escondidas, muitos dos elementos da equipe de Walt.

«Você é um pouco caro demais para nós», foram as palavras de despedida de Mintz. «De agora em diante, faremos os filmes sem você.»

Furioso, Walt voltou ao hotel, onde Lilly o esperava. «Estou desempregado, e estou contentel!» exclamou êle, num tom de desafio. «Nunca mais trabalharei para ninguém, enquanto viver.» E então, com o otimismo incorrigível que era tão seu, telegrafou a Roy: TUDO BEM VOU VOLTAR.

Estava convencido de que, de algum jeito, haveria de achar um personagem para substituir Osvaldo.

Em 16 de março de 1928, Walt e Lilly apanharam um trem para a viagem de volta. Logo que chegaram ao seu compartimento, êle começou a escrevinhar furiosamente — rasgando fôlha após fôlha, amassando-as e recomeçando a escrevinhar. Às vêzes, ficava com o olhar perdido no espaço, sem enxergar, como se tentando agarrar uma lembrança.

Walt Disney estava sonhando com um camundongo — um camundongo chamado *Mortimer*.

«Acertamos!»

SEGUIU-SE uma noite de insônia. No dia seguinte, viajando de Chicago para oeste, nasceu a estrêla de Walt: um camundongo levado e destemido, trajando calças de veludo vermelho, com botões de pérola. Um camundongo que despenteava o cabelo, como Lindbergh, e era incentivado pelo exemplo do grande aviador a construir o seu próprio avião no quintal de casa. Era isso mesmo! *Plane Crazy*, com *Mortimer Mouse* (O Camundongo Mortimer).

Não podendo resistir por mais tempo, contou os detalhes do seu roteiro a Lilly, mas ela imediatamente levantou uma objeção.

«Mortimer é um nome horrível para um camundongo!» exclamou ela.

«Bem», respondeu Walt, «então,

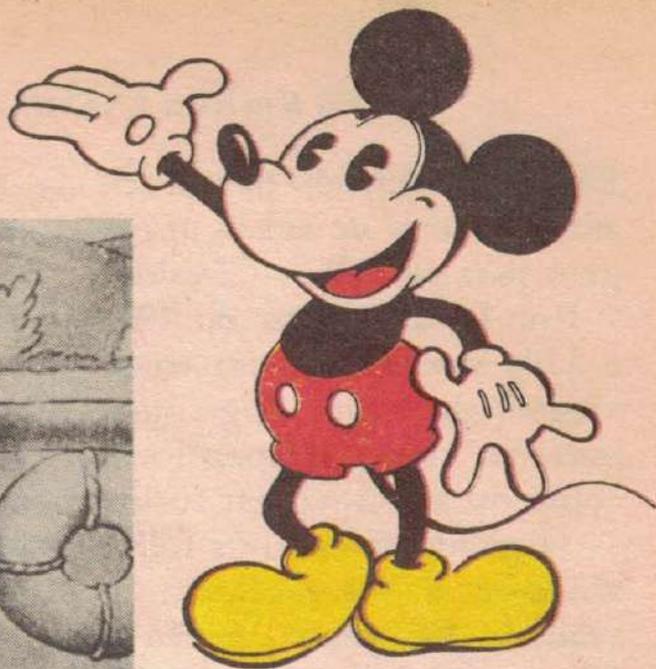
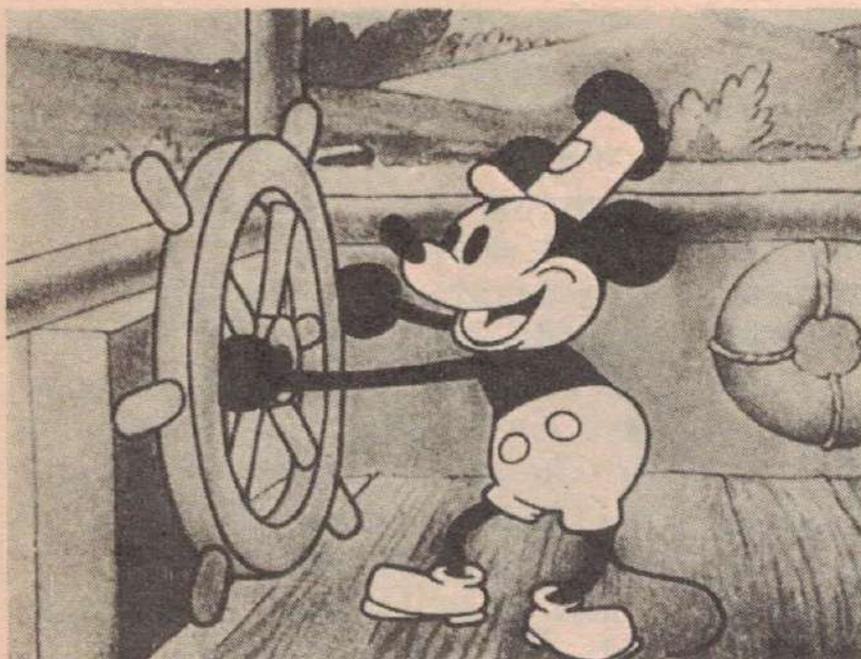
que tal Mickey? *Mickey Mouse* soa bonito e simpático.»

Novamente em Hollywood, Walt incumbiu Ub Iwerks da tarefa de transferir a sua idéia para o papel. O projeto levou seis semanas, tão secreto como um golpe de estado. Ub trancava-se no escritório, produzindo às vêzes 700 desenhos por dia. Walt transformou sua garagem em estúdio, e ali os desenhos de Ub eram copiados a nanquim por môças assistentes, antes de serem fotografados.

Dia a dia, Mickey ia ganhando vida. Sua cabeça era um círculo, fácil de desenhar, e, virasse para o lado que fôsse, suas orelhas eram círculos também. O corpo tinha forma de pêra, com uma cauda que ia afileando, e pernas de palito que terminavam em sapatos enormes. E, como era mais fácil e mais econômico desenhar quatro dedos enluvados do que cinco, Mickey haveria de viver sua vida inteira com um dedo a menos em cada mão.

Plane Crazy foi seguido de *Gallopin' Gaucho*, e em breve Ub estava trabalhando num terceiro, *Steamboat Willie*. Enquanto isso, Walt voltava rapidamente para Nova York com rolos de filme de amostra, mas deparou com um muro de apatia. Sua estrêla foi rejeitada de saída.

«Êsse foi um dos pontos baixos da vida de Walt», lembrava Ub Iwerks pouco antes de sua morte, em meados dêste ano. «Êle havia jogado tudo, mas, após um mês



À esquerda, Mickey estréia em *Steamboat Willie*, de 1928, um desenho animado sonoro. Ao alto, como aparece, a côres, em seus filmes mais recentes

inteiro em Nova York, não conseguiu interessar ninguém. Parecia mesmo o fim.»

Walt teve uma última e desesperada inspiração. Quase um ano antes, em outubro de 1927, aparecera o primeiro filme falado, *O Cantor de Jazz*. Desde então, mais de 1.000 cinemas haviam sido equipados com instalações de som e as platéias tinham subido a 95 milhões por semana, quase o dôbro do total anterior. «Vamos refazer *Steamboat Willie* com som», resolveu Disney.

Nunca se tinha feito isso antes. O método para gravar o som no filme dava certo quando os artistas proferiam as palavras, mas como poderia a criação de um desenhista sincronizar-se com sons produzidos muito depois de completados os desenhos? Roy e Walt prepararam um teste com 35 pés de filme, que durava 30 segundos apenas.

Reuniram todos os objetos barulhentos usados em festas de *re-veillon* — cincerros, apitos, ocarinas, e até uma tábua de lavar roupa. Wilfred Jackson, único funcionário com talento musical, trouxe a sua harmônica. Walt pessoalmente, apertando o nariz com os dedos, fazia a voz de Mickey, com um tom de falsete — e continuaria fazendo isso durante os 18 anos seguintes.

Começaram então a rodar o seu filme de experiência. Lépidio, no convés de uma barca do Mississípi, Mickey tocava os apitos da embarcação e depois começava uma dança animada. Explodia então um côro diabólico: a harmônica de Jackson, metálica, acima das batidas de Ub na tábua de lavar, com Walt soprando freneticamente num apito.

Rindo animadamente, repetiram o teste numerosas vêzes, até altas horas da noite, prosseguindo na busca de uma sincronização melhor.

«É isto», dizia Walt. «Acertamos!»

Era preciso ainda gravar o filme inteiro, mas afinal tudo se completou com êxito e conseguiu-se uma exibição na Broadway. Durante duas semanas, quase sem comer e sem dormir, Walt ficou no Colony Theater, de Nova York, animado pelo som das gargalhadas aprovadoras que a sua criação provocava. Mickey e Minnie — a companheira que Lilly havia inventado — eram um sucesso retumbante.

Fonte de Inspiração

DA NOITE para o dia, Mickey tornou-se uma sensação no mundo inteiro, sem dúvida o mais querido e o mais conhecido personagem do folclore do século XX criado por Walt Disney. Travêso, otimista, inabalavelmente alegre, Mickey tinha uma atração universal, que conquistou os corações por toda a parte. No Brasil, foi chamado Camundongo Mickey, em Portugal, recebeu o nome de Rato Mickey; na Itália, era Topolino, no Japão, Miki Kuchi, e a sua figura, juntamente com a de Minnie, foi para o museu de cêra de Madame Tussaud. No seu apogeu, o número de cartas recebidas de fãs chegou a 7.000 por semana.

Apesar de tudo, Disney continuava a perder dinheiro com seus desenhos animados. O acôrdo que fizera para obter a distribuição dos filmes deixou-o endividado. Com o tempo, conseguiu o contrato, mas, enquanto isso, Roy tentava tudo o que sabia para levantar dinheiro,

chegando a pedir 3.000 dólares emprestados ao pai, que se havia aposentado.

Foi quando, em junho de 1932, Kay Kamen entrou na vida de Disney. Um agressivo vendedor de chapéus, que costumava entrar no escritório do possível cliente segundos após o telegrama que anunciava a sua chegada, Kamen propôs uma campanha de vendas que acabaria pondo o retrato de Mickey em 5.000 artigos e em histórias em quadrinhos que alcançariam milhões de leitores. Comerciantes espartos aproveitaram-se da moda, e em breve Mickey era apresentado em produtos tão variados como relógios, pianos, blusas de malha e patins.

Pelo menos 60 firmas poderiam agradecer a Mickey tê-las salvo da ruína. Uma é a Lionel Toy Corporation, fabricante de trens em miniatura. Com dívidas que ultrapassavam 250.000 dólares, os diretores da companhia, trabalhando com Walt e Kamen, criaram uma locomotiva que era dirigida por Mickey e Minnie. Durante o Natal de 1933, foram vendidas 250.000 unidades do brinquedo, e os credores, livrando a Lionel da falência três semanas depois, rendiam homenagem pública ao camundongo mágico.

O sucesso de Mickey abriu uma fonte de inspiração, e uma série de novos personagens jorrou dos estúdios de Disney. Surgiu Pluto, o cachorro desengonçado e abobalhado de Mickey, que acabou es-

trelando 48 filmes. Logo apareceram o Pateta, Horácio e Clarabela, todos baseados nos amigos de Walt do terreiro em Marceline.

Da mesa de trabalho de Disney emanava uma torrente de memorandos, mantendo os animadores afinados com seus animais: «Mickey é um menino do interior, encabulado com meninas. Faça a perna dêle afilando-se da bôca da calça até ao sapato.» «A coragem de Pluto é 70% blefe. Dê-lhe o formato de um feijãozinho. Quando êle fareja o chão, as orelhas podem subir, retas, para cima.»

O Pato Donald nasceu em 1934, depois que Walt e alguns de seus animadores ouviram um imitador chamado Clarence Nash. «É um pato dando a maior bronca!» disse Walt. E em breve Nash era incluído na sua fôlha de pagamento.

«Faça êsse pato um pouco arrogante e atrevido», sugeriu Walt ao animador Fred Spencer. «E, uma vez que êle é pato e gosta de água, que tal dar-lhe um blusão de gola larga e um boné de marinheiro?»

Donald haveria de grasnar e espernear na sua carreira em mais de 126 desenhos, desafiando todos os que se aproximavam com a frase: «Quer brigar?» Embora Walt o definisse com «uma mistura de tôdas as pessoas que já me desagradaram», por vêzes a correspondência dos fãs de Donald era maior que a de Mickey.

Sete anos após a criação de Mickey, a equipe de Disney havia aumentado para 700 pessoas.

Uma vez que eram necessários 16 desenhos para Mickey dar um único passo, os animadores principais incumbiam-se dos desenhos 1, 8 e 16 — o meio e os extremos do movimento. O resto era feito por «intermediários». Numa sala apinhada, chamada «O Curral», trabalhavam os aprendizes — novatos encarregados apenas dos bigodes, das caudas e das gôtas de chuva.

Sòmente depois de Walt aprovar todos os detalhes o segmento passava ao departamento de pintura, onde 150 môças copiavam os desenhos sôbre transparências de celulóide de 32×38 cm. Finalmente, essas transparências eram fixadas em quatro camadas sobrepostas, sob um vidro, e fotografadas por uma câmara colocada no alto, uma transparência para cada objeto que se movimentava em cena.

Os duros tempos de economizar tostões haviam passado, mas muitas vêzes o tesoureiro George Morris avisava Disney: «A companhia, Walt, está numa situação péssima.»

Levavam 18 meses para reaver o custo de cada desenho, e os animadores em breve aprenderam os truques do seu ofício. Por exemplo, o camundongo e seus amigos poderiam meter-se com leões, mas nunca contra zebras nem tigres — as listras eram caras demais. Num ano bom, Walt recebia 78.000 dólares, e logo enterrava a maior parte do dinheiro no negócio. Certa vez, quando um amigo lhe perguntou o que êle fazia com seu dinheiro, Walt apontou para o estúdio e

disse: «Fertilizo aquêlê campo.»

Walt começou a trabalhar com filme Technicolor em 1931. Nessa época, as côres variavam muito e a tinta criava problemas, lascando-se no celulóide antes de poder ser fotografada. Walt e seus técnicos pesquisaram sem parar, até inventarem uma tinta que dava às fantasias de Disney a qualidade que êle buscava — as côres irreais, em tons pastel, de um sonho de verão.

Uma das primeiras «Sinfonias Tôlas» em côr foi *Os Três Porquinhos*, e em breve todo o mundo estava cantando «Quem Tem Mêdo do Lôbo Mau?». De fato, o sucesso dos Porquinhos rivalizava com o do próprio Mickey. Certa feita, um cinema que deixou de programar o desenho recebeu 3.000 telefonemas de protesto. A reação de Walt a êsse furor foi típica: aumentou seu próprio ordenado em 50 dólares — e o de todo o pessoal.

«Um Pote de Dinheiro»

CERTA NOITE, em 1935, duas dezenas de animadores formaram em círculo em tôrno de um mal iluminado palco de som no estúdio. Disney havia-os convocado, mas ninguém sabia por quê. Exatamente às oito horas, acenderam-se os refletores de arco e Walt entrou no círculo de luz. «Eu chamei vocês aqui esta noite», começou êle, «para lhes contar uma história de fadas.»

E aí, durante 3,5 horas inesque-

cíveis, Walt ocupou o palco com a mesma animação que demonstrara nos programas de calouros em Kansas City. O paletó jogado de lado, o nó da gravata frouxo, êle andava pela cena, num desempenho magistral de *Branca de Neve e os Sete Anões* — mas algo muito diferente da versão dos irmãos Grimm. Para Walt, a rainha que se transformou numa bruxa malvada era agora «uma mistura de Lady Macbeth e do Lôbo Mau». Pelo menos, um dos anões já tinha nome — era Mestre, o chefe dêles, falatrão, pomposo e cheio de vento.

Walt representou todos os papéis, inclusive o do anão, ainda sem nome (seria o Dunga), que não encontrava onde dormir na cabana e acabou com uma única pluma, que êle afofou, como se fôsse um travesseiro, antes de deitar a cabeça. Walt gargalhava histêricamente como a bruxa, e a certa altura, para evocar um coelho da floresta, pôs-se de quatro, franzindo frenêticamente o nariz.

«Aquela representação única acompanhou-nos durante três anos», relembrava depois um animador. «Tôda a vez que a coisa não andava, a gente pensava em Walt e em como êle representara naquela noite.»

Durante anos, Walt insistira com Roy que um desenho animado de longa metragem seria, lògicamente o passo seguinte para o estúdio. Os custos dos curta-metragens de sete minutos subiam a cada mês e a maior parte dos lucros obtidos por Mickey e seus amigos provi-

nham de atividades secundárias, como a comercialização dos personagens em produtos e das histórias em quadrinhos.

«Vamos pensar em grandes lucros com um desenho animado longo», insistia repetidamente com o irmão.

Finalmente, procuraram A. P. Giannini, o ríspido presidente do Bank of America. «Podem fazê-lo com 300.000 dólares?» indagou êle. Quando Roy disse que achava que sim, o banqueiro deu-lhes o sinal verde.

Ambos os homens haviam feito os cálculos sem levarem em conta um fator importante: o obsessivo perfeccionismo de Walt Disney. Êste contratou imediatamente mais 300 artistas e começou a treiná-los; no auge das atividades, viam-se grupos de 20 artistas comparecendo ao Zoológico, de duas em duas horas, para estudarem os veados, os esquilos e outros animais. Em breve, quase 600 homens e mulheres estavam trabalhando 72 horas por semana. Apesar de tudo, nenhum animador fazia mais de três pés de filme por dia. E o trabalho dos seis primeiros meses foi jogado fora. No total, Walt mandou refazer cinco vêzes o desenho inteiro.

Os custos subiam vertiginosamente: chegaram a 500.000 dólares, depois a mais de um milhão, e continuaram a subir. Em Hollywood, os produtores de filmes falavam abertamente na «loucura de Disney».

Foram os anões que deram mais trabalho. Muitas versões do conto

mal os mencionavam e em outras êles eram números, sem vida. No entanto, Walt estava convencido de que o sucesso — ou o fracasso — do filme dependeria das personalidades dos anões.

Só no inverno de 1936 cada anão começou a surgir com características próprias. Êles precisavam ter, decidira Walt, seus próprios temas musicais, e cada qual, como Mestre, deveria ser dotado de um modo de andar, roupas e traços de personalidade bem marcados.

Feliz era sorridente e carinhoso como um cachorrinho; seu andar era saltitante e tinha as mãos sempre entrelaçadas nas costas. Zangado, o desmancha-prazeres, estava sempre com os braços cruzados sôbre o peito, olhando desconfiadamente de um lado para outro. Atchim andava com cuidado, as pontas dos pés voltadas para dentro, eternamente receoso do seu próximo ataque de febre de feno. Soneca caminhava pesadamente. Dengoso tropeçava, sempre sonhando de olhos abertos, de cabeça baixa, encabulado.

Por último, vinha o Dunga, alegre e com orelhas de abano. Sua voz, porém, era um desafio para os técnicos. Depois de trabalharem dois anos, dia e noite, os artistas haviam esgotado a inspiração. «Nesse caso, êle não vai falar nada», resolveu Walt.

Certa manhã, no verão de 1937, Roy apareceu no escritório de Walt com uma notícia alarmante. Êles teriam de pedir emprestados mais

250.000 dólares para terminar o filme. «Você precisa de mostrar aos banqueiros, como garantia, a parte já pronta da *Branca de Neve*», disse Roy.

Embora Walt sempre tivesse sido contra mostrar a estranhos um filme incompleto, Roy prosseguiu com os entendimentos. «No dia, meu irmão tinha arranjado outra coisa para fazer», lembrava Walt. «Eu tive de sentar-me, sozinho, com Joe Rosenberg, vice-presidente do Bank of America, e tentar vender-lhe um quarto de um milhão de dólares de fé.»

Nervoso, Walt começou a representar o seu papel de vendedor. Pela tela passavam trechos prontos do filme, e de repente surgiam cenas que ainda estavam na prancheta — esboços que mostravam os movimentos como uma gigantesca história em quadrinhos.

«Neste ponto, o senhor tem de imaginar uma cena em que os anões voltam da mina para casa», dizia Walt. Rosenberg apenas acenava com a cabeça, sem se comprometer.

À medida que as cenas se sucediam, Walt estudava disfarçadamente a fisionomia do banqueiro, à procura de alguma centelha de reação, e não via nada. Nem um sorriso iluminava o seu rosto, enquanto os animais da floresta ajudavam Branca de Neve a arrumar a cabana dos anões, usando suas caudas como panos de pó. Impassivelmente, êle ouviu canções como *Whistle While You Work* (Assobie Enquanto Trabalha) e *Some Day*

My Prince Will Come (Um Dia Meu Príncipe Chegará). Walt sentia seu estômago transformar-se num bloco de gelo.

Quando acenderam as luzes, Rosenberg deixou a sala de projeção, observou que estava um dia bonito — e bocejou! Conservando o mesmo ar inexpressivo, dirigiu-se para o estacionamento, com Walt «atrás dêle como um cachorrinho». Pouco antes de dar a partida, Rosenberg olhou, pensativo, para o artista. «Walt», disse êle, «êsse filme vai dar-lhe um pote de dinheiro.»

Rosenberg estava certo, embora os momentos de angústia continuassem até ao fim. Em 6 de dezembro, nervoso, assistindo a uma pré-estréia, Walt viu, horrorizado, que na cena final, quando o príncipe se aproximava do caixão de Branca de Neve, um defeito no registro de côres fizera que êle dançasse como uma bailarina de cabaré. Roy concordou que seria uma pena deixar que o filme fôsse exibido ao público daquela maneira. «Dá-se um jeito», sugeriu Walt, «e provavelmente por menos de 300.000 dólares.»

«Já vi tudo», respondeu Roy. «Deixe êle continuar a rebolar!» E desde então o Príncipe vem gingando, no lançamento e em quatro reexibições, rendendo quase 27 milhões de dólares. O filme conquistou um prêmio especial da Academia — um Oscar em tamanho natural e, montados numa base em forma de degraus de escada, sete Oscars em miniatura.

«Mais Bichos!»

Com sua equipe agora de 1.500 pessoas, Walt iniciou um período de expansão vertiginosa. Primeiro, anunciou mais dois desenhos de longa metragem — *Bambi*, criação de Felix Salten, a história idílica de um veado na floresta, e *Pinocchio*, de Carlo Collodi, o caso de um fantoche que deseja transformar-se em menino.

A sua procura de realismo era ilimitada e o seu entusiasmo contagiava os auxiliares. O desenhista Vladimir Tytla, ocupando-se de Stromboli, o dono dos fantoches em *Pinocchio*, freqüentou durante semanas o bairro italiano de Los Angeles, captando com sua máquina de filmar todos os estados de espírito, desde os olhares esgazeados de fúria ao dar de ombros de quem concorda. Outros sentavam-se horas a fio diante da parede 'envidraçada de uma piscina, estudando o brilho da luz debaixo d'água para uma cena de naufrágio. A polícia foi descobrir outro fanático deitado na calçada durante uma tempestade. Arrastado para a delegacia, êle conseguiu escapar quando explicou que estivera «estudando os relâmpagos».

Ao fim de seis meses, Walt resolveu introduzir no filme um novo personagem, um grilo falante, que seria simultaneamente narrador e a consciência de *Pinocchio*. Para isto, jogou fora 500.000 dólares de trabalho. Por fim, êsse perfeccionismo elevou os custos de

Pinocchio a 2,7 milhões de dólares.

Enquanto isso, uma equipe de 500 pessoas trabalhava em *Bambi*. Mas, por um motivo qualquer, o veado e seu ambiente da floresta não ganhavam vida nos desenhos. Walt achava que sabia por quê: o modelo vivo de *Bambi*, uma corça de quatro meses de idade, fornecida pelos guardas-florestais do Maine, era dócil demais, instalada confortavelmente nos terrenos do estúdio, engordando com mameadeiras. Walt mandou dois cinegrafistas num safári de sete meses pela região agreste de Katahdin, no Maine, com ordens de fotografar não só os veados, mas tudo o que pudesse ajudar os artistas urbanos a aproximarem-se da Natureza: pegadas de filhotes de urso, avelãs, lagos de montanha, o tronco sobre o qual *Bambi* daria seus primeiros passos incertos.

A seguir, Walt fixou suas vistas numa área de 20,5 hectares em Burbank, no Vale de San Fernando. Aí nasceu um reluzente complexo de estúdios, com quatro palcos de som, um cinema com 800 lugares, laboratórios com ar refrigerado e estúdios para os artistas.

Qualquer sugestão no sentido de economizar era considerada uma tentativa de sabotar seus sonhos, e as brigas violentas com Roy eram freqüentes. A despeito do sucesso de *Branca de Neve*, estavam novamente ameaçados de falência. Quando Walt e sua equipe iniciaram a mudança para os novos estúdios, a Alemanha havia atacado a Polônia,



SANYO

SANYO ELECTRIC TRADING CO., LTD. Japão



As mínis sanyo fazem mais

TAMANHO: Poderíamos tê-la feito menorzinha ainda. Mas paramos aqui, pois isso não seria prático. Ela é míni, sim, mas funciona perfeitamente.

CAPACIDADE—16 ALGARISMOS: Oito deles aparecem. Mas é só você bater numa tecla que surgem imediatamente os remanescentes de qualquer número até 16 algarismos. (E não se deixe enganar com essa estória de que “8 algarismos são mais do que suficientes”. Não são, não. Especialmente com relatórios financeiros, problemas decimais, etc.)

SEM FIO: O Modelo ICC-82D é mesmo portátil. Trabalha com baterias embutidas recarregáveis. Horas a fio. Passa de mesa em mesa. Vai a conferências. Acompanha-o para casa. Trabalha em qualquer parte.

FUNÇÕES EXTRA: As quatro operações — naturalmente. Mas também multiplicações e divisões sucessivas, uso de constantes e cálculos mistos e de potência. Nossas Mínis — rivais da maioria dos “possantes”.

Porque são feitas por uma companhia que faz coisas pequenas das grandes e as coisas pequenas pequenas melhor ainda. Sanyo.



ICC-0161 Mini de mesa com 16 algarismos. Elétrica.
ICC-801D 16 algarismos, portátil.
Elétrica ou de baterias recarregáveis.

Para maiores detalhes e demonstrações tanto deste como de outros modelos das Calculadoras SANYO, entre em contato com um dos seguintes distribuidores SANYO:

BRASIL: Indústria Eletrônica Sanyo do Brasil Ltda. Rua Júlio Colaço, 521—Guaiuna—São Paulo /
PORTUGAL: Poliprodutos, Representações e Comércio Geral, Lda. Apartado 2096, Lisboa-2 / Santos,
Guimarães e Oliveira, Sarl. Apartado 154, Porto/PANAMÁ: Peikard, Zona Livre, S.A. Apartado 839, Colon
1310 RDP

e em princípios de 1940 os Disney viram desaparecer o mercado europeu — 45 % do seu negócio. *Pi-nocchio* deu um prejuízo de um milhão de dólares. *Fantasia*, a sua audaciosa tentativa de combinar animação com música clássica, deu outro milhão de prejuízo, e *Bambi* também viria a resultar numa perda de 400.000 dólares. As dívidas montavam a 4,5 milhões de dólares. Walt limitava-se a rir. «Roy», dizia êle, «lembra-se de quando nós não podíamos pedir nem 1.000 dólares emprestados?»

A necessidade contínua de economizar aborrecia Disney, restringindo a sua imaginação, e nos anos do pós-guerra êle tornou-se mais distante, às vezes tendo acessos de mau humor enquanto rondava pelos corredores do estúdio — o que não combinava consigo. Criou-se um aviso — uma frase de *Bambi*, de alerta aos animais da selva — e, quando Walt saía perambulando, o recado transmitido pelos telefones internos era: «Homem na floresta!» Em casa, em Bel Air, êle muitas vezes se recolhia ao seu estúdio, num celeiro que lembrava o da Fazenda Crane, onde ficava escondido até altas horas da noite.

Como sempre acontecia em épocas difíceis, êle voltava-se para os animais, em busca de companhia. Percorrendo o Estado do Maine à procura de cenários para *Bambi*, seus cinegrafistas haviam investigado mais profundamente os segredos das selvas do que quaisquer outros fotógrafos. Não seria possível

fazer o mesmo no Alasca, região que já fascinava Walt como a última fronteira desconhecida da América?

A princípio, êle estava apenas sonhando, e foram vagas as primeiras instruções que deu a Alfred e Elma Milotte, fotógrafos especializados em temas da Natureza. Qualquer documentário que retratasse o recente desenvolvimento do Alasca — mineração, pesca, construção de estradas — poderia ser usado. Mas, com o decorrer dos meses e os metros de filme a transformarem-se em quilômetros, Walt passou um telegrama sucinto: «Minas demais. Estradas demais. Quero mais bichos!» Sem pensar duas vezes, Milotte telegrafou a resposta: «Que tal focas?»

Havia muitos anos que o cinegrafista desejava visitar as rochosas Ilhas Pribilof, a fim de documentar uma das mais estranhas sagas da Natureza: a côrte, o cruzamento e o parto de três milhões de focas, que logo desaparecem tão misteriosamente como surgem. A idéia agradou imediatamente. «Fotografe focas que dão peles», foi a ordem breve de Walt.

Durante quase um ano, os Milotte levaram uma vida sem conforto nas Ilhas Pribilof, suspensos horas a fio em cadeirinhas sôbre os penhascos gelados, enviando para Burbank mais de 30.000 pés de filme. Depois de cortados e montados, deram *A Ilha das Focas*. Mas na primeira exibição particular, achando o filme longo demais — 31 minutos — e não gostando do tema, os distri-

buidores recusaram-se a adquiri-lo.

«Êles simplesmente não querem», lamentava Roy. «Todos dizem: 'Quem vai querer ver um bando de focas numa pedra deserta?'»

A resposta veio nos Prêmios da Academia, em 1948. *A Ilha das Focas* conquistou o Oscar para o melhor filme de dois rolos, e, à semelhança de documentários subsequentes, tais como *O Leão Africano* e *A Planície Imensa*, foi visto por milhões de pessoas que apreciavam, como Walt, êsses encontros extraordinários com o ainda imaculado mundo da Natureza.

Uma Espécie de Disneylândia

QUANDO as filhas de Disney, Diane e Sharon, eram pequenas, o sábado era sempre «Dia do Papai», e Walt muitas vezes passava a tarde com elas, visitando um parque de diversões da vizinhança. «Aquêles foram alguns dos dias mais felizes de minha vida», recordaria Walt mais tarde. «Elas andavam no carrossel e eu sentava-me num banco, comendo amendoim. Ali sentado, sozinho, achei que se deveria construir alguma coisa, um tipo qualquer de parque familiar, onde pais e filhos pudessem divertir-se juntos.» E êle imaginava o seu próprio parque, baseado em suas histórias e personagens. Seria mais que um simples parque de diversões — seria uma espécie de Disneylândia.

Não conseguia interessar Roy em suas idéias. «Tôda a vez que eu ia falar sôbre isto com meu

irmão», disse Walt, «êle dava um jeito de estar súbitamente ocupado com números, para que eu não pudesse abordar o assunto.» Sua primeira idéia, em 1952, era instalar o parque num pequeno terreno adjacente ao estúdio; porém, quanto mais pensava, mais a idéia crescia em sua mente.

Seu plano era uma entrada única, da qual se estenderiam quatro zonas distintas: *Adventureland* (País da Aventura), *Frontierland* (País da Fronteira), *Fantasyland* (País da Fantasia) e *Tomorrowland* (País do Futuro) — os mundos de sonho da infância recriados em madeira, gêsso e concreto. Nesses mundos, seria sempre primavera ou verão, e entrava-se nêles pela Rua Principal, inspirada na cidadezinha de Marceline de há 50 anos. Logo adiante ficaria o Castelo da Bela Adormecida, e, circundando o parque, haveria uma estrada de ferro, com sua locomotiva a vapor apitando como um fantasma. À noite, numa réplica do Rio Mississípi, mil luzes brilhariam a bordo do *Mark Twain* — uma barca de rodas — quando ela contornasse a curva, exatamente como os antigos barcos a vapor nas leituras infantis de Walt. Mickey, é claro, seria o primeiro a dar as boas-vindas às pessoas que chegassem ao mundo do seu criador, mas em qualquer esquina o garôto poderia dar de cara com Pluto, Donald ou Branca de Neve.

Disney começou a canalizar tôdas as suas energias para êste projeto. Primeiro, tomou emprestados

100.000 dólares, e continuou, hipotecando suas ações, sua casa e seus móveis. «Sonhos servem muito para aval», observou êle. Para transformar o impossível em realidade, animadores, diretores artísticos e engenheiros foram retirados da equipe do estúdio e postos na fôlha de pagamento de uma nova empresa chamada WED (iniciais de Walter E. Disney) Enterprises. Surgiram oficinas para a construção de tudo, desde barcas do Mississípi até gorilas de plástico. Aí êle começou a comprar um laranjal de 99 hectares ao sul de Los Angeles. Pouco depois, Roy avisava: «Se você não tiver cuidado, essa coisa vai custar-lhe cinco milhões de dólares.» Walt mal ouvia o irmão. No dia da inauguração, êle havia gasto 17 milhões de dólares. «Quatro vêzes já estive falido, ou quase falido», observou Walt alegremente a um artista. «Mais uma vez não vai fazer mal.»

Desde a inauguração, a 17 de julho de 1955, acrescentaram-se cada vez mais atrações e gastaram-se milhões de dólares. Um monotrilho percorre um circuito de mais de três quilômetros em volta do parque; uma frota de submarinos desliza à procura de maravilhas tais como serpentes marinhas, sereias e galeras submersas; há uma réplica do Pico Matterhorn, com 44,5 m de altura, com elevador para emergências, sistema automático de irrigação e uma pista para corridas de trenó.

No dia da inauguração, um repór-

ter perguntou quando ficaria pronto o parque. A resposta de Walt foi simples: «Nunca, enquanto houver imaginação no mundo!»

O Estado Soberano de Disney

DURANTE anos, Lilly vinha pedindo a Walt que se aposentasse e levasse uma vida mais calma. Realmente, não havia mais motivos financeiros que o obrigassem a continuar trabalhando. Reexibições de velhos favoritos como *Pinocchio* e *Branca de Neve*, o sucesso da Disneylândia, uma lucrativa série para a TV e filmes como *20.000 Léguas Submarinas*, *A Guerra dos Dálmatas* e *Mary Poppins*, tudo isto se havia somado num patrimônio imenso. A fortuna pessoal de Walt elevava-se então a cêrca de 20 milhões de dólares, e quase metade dessa quantia havia sido legada ao Instituto de Artes da Califórnia, um grupo de escolas interligadas que ensinam pintura, música, balé e teatro.

Walt, no entanto, resistia sempre aos apelos de Lilly. «Eu morreria», dizia êle, «se não pudesse ir em frente e conquistar novos mundos.»

A partir de 1959, êsse nôvo mundo era o mundo do futuro. Irritado com a ineficiência de Los Angeles e de outras metrópoles urbanas, êle começou a sonhar com a cidade do futuro. Numa época em que poucos outros se preocupavam sèriamente com problemas ambientais urbanos, Walt escrevia: «Não creio que haja, em qualquer parte do mundo, um

desafio mais importante do que encontrar soluções para os problemas das nossas cidades. É necessário começar da estaca zero, em terra virgem, e construir uma comunidade que venha a ser um protótipo para o futuro.»

Pôs a sua equipe a trabalhar numa área de 11.000 hectares, perto de Orlando, na Flórida, e certa manhã chegou aos escritórios da sua WED Enterprises trazendo o projeto para uma nova cidade esboçado sobre um guardanapo.

Batizada Protótipo Experimental de Comunidade do Futuro, ela irradia de um centro comercial refrigerado, como raios de uma gigantesca roda. Todo o tráfego da zona central seria subterrâneo. No último nível abaixo da terra, caminhões fariam a entrega de mercadorias; os automóveis, livres dos sinais de trânsito, atravessariam a cidade no segundo plano. O terceiro, ou seja o plano principal, era reservado aos pedestres, que se deslocariam em monotrilha ou em esteiras rolantes.

A cidade, segundo a visão de Walt, nunca ficaria pronta e estariam continuamente introduzindo, testando e demonstrando novas idéias e novas técnicas. «Ela estará sempre em mutação. Jamais deixará de ser um projeto para o futuro, onde pessoas realmente vivam uma vida que não encontram em nenhuma outra parte, hoje em dia», disse êle.

Adjacente à sua comunidade, Walt sonhou com um parque in-

dustrial de 400 hectares — «uma vitrina viva para o *know-how* da indústria americana». E, culminando tudo isso, a colônia de férias — 1.000 hectares — com mais um parque de diversões, que seria conhecido como O Mundo de Walt Disney.

A nota principal da colônia de férias seria a água — 180 hectares de um lago encrespado pelos ventos e uma lagoa de 80 hectares, em cujas margens seriam criados 6,5 quilômetros de praias de areia branca. À noite, o lago e a lagoa seriam transformados em cinco quilômetros de cenário resplandecente, enquanto barcos iluminados deslizariam com turistas entre o parque central, os hotéis e os acampamentos. Além disso, 3.000 dos 11.000 hectares permaneceriam em seu estado natural, uma reserva de pântanos virgens e animais selvagens, franqueada aos conservacionistas e aos naturalistas.

Nos meses seguintes, sua equipe começaria a trabalhar na área de veraneio. Com a ajuda de técnicos da U. S. Steel, êles projetariam o Contemporary Hotel (Hotel Contemporâneo), projeto revolucionário, com 14 andares, de estrutura em A, com um saguão aberto maior que um campo de futebol, todo cercado de restaurantes, lojas e quatro painéis de azulejos de 29 metros de altura. Correndo pelo centro desse saguão e levando os hóspedes, num percurso de ida e volta, ao parque central, haveria seis monotrilhas, com capaci-

dade de 212 passageiros cada um.

Enquanto isso, outros hotéis ganhariam vida nas pranchetas, cada um sobre um tema — entre eles o Polinésio, uma fantasia dos Mares do Sul, com piscina para mergulho submarino, programado para ser inaugurado no primeiro ano. Também previstos para inaugurações posteriores, havia um Hotel Veneziano, copiado da Praça de São Marcos, com um campanário de 36,5 m de altura e gôndolas para os hóspedes; um Hotel Asiático, de 600 quartos, e um Hotel Persa, com uma cúpula azul-cobalto, cheio de terraços e piscinas. Pela primeira vez na história, uma fábrica produziria quartos de hotel pré-moldados — unidades em estrutura de aço que, quando prontas, seriam içadas e postas no lugar por meio de gigantesco guindastes. Uma vez ligadas as suas instalações elétricas e hidráulicas, eles estariam prontos para uso. O sistema de coleta de lixo seria moderníssimo — uma gigantesca instalação empregando tubos pneumáticos subterrâneos.

Todos esses planos, porém, estavam ainda na prancheta, no outono de 1966, quando Walt, com dores constantes que ele achava provirem de uma vértebra inclusa, arranjou tempo, embora com relutância, para tirar uma radiografia. Os médicos verificaram que, na verdade, Disney tinha um tumor maligno. Fumante inveterado, geralmente consumia quatro maços de cigarros por dia. Em 7 de novembro, os médicos removeram-lhe o pulmão esquerdo.

Duas semanas depois, irritado com a ociosidade, à qual não estava habituado, Walt tentou retomar a sua rotina de trabalho. Mas uma centelha vital fôra extinta. Em 30 de novembro, mortalmente enfermo, ele voltou ao hospital. Por volta das 9,15 da manhã de 15 de dezembro, seu coração irrequieto parou de bater.

EM 1955, uma carta chegara à mesa de Walt. A remetente e sua família eram fiéis espectadores dos programas semanais de TV, num dos quais ele recentemente descrevera seus planos para a Disneylândia. Como milhões de outros jovens, o filho dela, de 11 anos, expressara a esperança de poder, um dia, visitar o parque. Porém, a Disneylândia apenas seria inaugurada daí a meses, e o menino não tinha mais tempo. Sofria de leucemia. Haveria algum meio, perguntava a mãe, de poder realizar o sonho do filho?

Walt imediatamente tomou providências. Num sábado de manhã, semanas antes da inauguração oficial, chegava a família. A Rua Principal e a praça central ainda não estavam calçadas, a urbanização estava sendo feita, o trem que deveria contornar a área ainda estava no galpão, sem pintura. No entanto, Walt mandou sair, de qualquer maneira, a locomotiva e o vagão carvoeiro. O menino subiu no trem e Walt pegou no acelerador ao lado dele.

Durante duas horas, eles pas-

searam no trem, dando marcha à ré e entrando nos desvios ao longo dos trechos já completos da via férrea. A certa altura, um membro da equipe de Disney viu o trem parar, lá longe, na linha do horizonte. O braço esquerdo de Walt abraçava o menino e o direito gesticulava, apontando ao longe. Através dos quilômetros ainda por construir, as idéias de Disney dançavam como fogos-fátuos, enquanto êle falava de coisas ainda não realizadas em qualquer prancheta de desenho — as Cavernas do Arco-

Íris, a Ilha de Tom Sawyer, a Casa Mal-Assombrada.

Walt quisera partilhar êsses sonhos com uma criança que jamais poderia vê-los realizados. Mas aquêles que o tinham visto representar todos os papéis de *Branca de Neve* sabiam que os quadros que êle estava esboçando para o menino eram tão vívidos quanto a realidade. É assim que seus amigos se lembram dêle — o sonhador, o fiandeiro de encantamento, um coração e um espírito onde viveu sempre o mundo mágico da infância.

(Tradução de *Amália Machado da Costa*)



UM FUNCIONÁRIO da Casa Branca fala sôbre a habilidade do Presidente Nixon em mudar de assunto de um momento para outro. Certa noite, às 10,30, estava no gabinete de Nixon revendo os textos para um discurso sôbre a economia do país, quando o telefone tocou. O presidente atendeu e deu uma explicação de 10 minutos acêrca da situação na América Latina, sobretudo no Brasil.

«Era o Secretário Rogers ou o Conselhêiro Kissinger?» perguntou depois o funcionário.

«Era Julie», respondeu o presidente, referindo-se à sua filha mais nova. «Ela vai ser entrevistada pela televisão brasileira.»

— J. M. N.



DEPOIS DE ter feito uma conferência no Instituto Técnico de Massachusetts, o engenheiro-arquiteto Buckminster Fuller conversou com vários membros da platéia. Alguém perguntou se Fuller conscientemente levava em conta fatôres estéticos enquanto procurava uma solução de engenharia ou outro problema técnico. Fuller respondeu: «Não. Quando trabalho num problema, nunca penso em beleza. Só penso em como resolver o problema. Mas quando acabo, se a solução não é bonita, sei que está errada.» — B. T.

Encoste êste anúncio em seu ouvido.

Nem um barulhinho, não-é?

São só as mesmas bonitas fotos e os mesmos dados técnicos.

Só há um meio de se comprar um estereo. Vá escutá-lo. Se fôr realmente bom, seu ouvido di-lo-á.

Confiamos que você ficará impressionado quando ouvir um aparelho estereofônico Empire. Nossos estereos soam tão bem quanto sua aparência. Veja o conjunto combinado da direita.

O prato é automático, com auto-contrôle do braço e dispositivo ante-derrapante. Faz parte do conjunto Empire estereo-transistorizado FM com receptor FM/AM.

Também possui um amplificador embutido todo transistorizado que transmite som possante para os dois speakers suspensos.

Nossos speakers produzem som de ângulo de grande abertura. Você pode sentar-se em qualquer parte de sua sala e desfrutar pleno efeito estereofônico.

Mas não acredite numa só palavra de tudo isso que está lendo. Ouvir é crer.

Vá, então, ouvir um estereofônico Empire antes de fazer sua compra.

Tanto Empire como Sylvania são parte integrante de GTE International.



GTE SYLVANIA



SEIKO

A ESCOLHA DO MOMENTO

Relógios Seiko.

Um modelo para cada ocasião.

Por mais variados que sejam seus interesses — esportista, homem de negócios, homem (ou mulher) de vida elegante e intensa — Seiko tem um relógio para você.

Não é só o desenho que é de bom gosto e de acôrdo com suas atividades. Seu funcionamento lhe permitirá ser pontual.

Seiko tem um relógio para debaixo d'água; outro dá um toque «despertador» para que você seja pontual. O relógio feminino de pulso é uma beleza de joalheria. Temos até um relógio que lhe permite medir distâncias.

Relógios Seiko.

Êles lhe dão a escolha do momento.

SEIKO

Matriz: Seiko Watch-K. Hattori & Co., Ltd. Tóquio, Japão.
Hase & Cia. Ltda., Caixa Postal, 8052, R. Conselheiro Furtado, 93, 2.º e 3.º And., São Paulo.