

Mickey Mouse e o Castelo
da Cinderela são as
atrações principais do
Walt Disney World,
na Flórida.

Por trás da magia

Uma rara espiada
nos bastidores do
parque temático mais
famoso do mundo

POR ROBERT KIENER

Enquanto o colorido Mickey Mouse passa correndo, Margarida, a namorada do Pato Donald, bamboleia pelo corredor na minha frente. Por todo lado, vejo personagens famosos de Disney, como Pateta, Pluto e até a Alice do País das Maravilhas de peruca loura.

Nessa manhã, exploro os secretíssimos *utilidors*, corredores que formam uma rede de três hectares e meio de túneis e áreas de serviço escondida debaixo do parque temático mais famoso do mundo, o Reino Mágico de Walt Disney World, em Orlando, na Flórida. Poucos estranhos já viram esse “centro nevrálgico” estritamente proibido aos visitantes do parque.

Os funcionários ou “atores do elenco” usam esses *utilidors*, pintados de cinza e de uns três metros e meio de altura por quatro e meio de largura, para percorrer o parque sem serem vistos pelos visitantes. Como explica o meu guia, “um ator do elenco vestido de caubói que passasse pela Terra do Futuro estragaria a magia”.

Magia. Vou escutar essa palavra a semana inteira, enquanto a Disney levanta o véu (um pouquinho) e me deixa revelar (só uma parte dos) seus segredos guardados há muito tempo. Enquanto falamos, vejo Margarida fazer uns ajustes de última hora no vestido azul e amarelo antes de subir a escada escondida que leva ao parque lá em cima. Ali ela se examina de novo num espelho de corpo inteiro, com um lema gravado que estimula os integrantes do elenco a “Subir mais e ir além!”. Satisfeita, abre uma porta secreta e entra no “palco”: o mar de crianças sorridentes da Main Street USA, a rua principal.

Para Margarida, é o começo de mais um dia de trabalho. Para mim, é a primeira visita a um parque temático Disney. É fácil ser cético quando se trata de Disney World. É claro que aquele mundo é artificial, mas a ideia é esta mesmo: fugir um pouco da realidade. Além disso, sinceramente, quem consegue não gostar de um lugar com jardins lindos e bem cuidados, uma milagrosa ausência de lixo e uma equipe que faz o impossível para garantir que a gente se divirta?

Marco encontro com Alex Wright, projetista veterano e *imagineer* (os criativos engenheiros da Disney), às sete da manhã, duas horas antes da



Mickey e Donald conversam ao fim do dia enquanto um funcionário da limpeza faz seu trabalho.

abertura do parque, ou *rope-drop* (queda da corda), na língua dos parques Disney. Wright, 1,80 m, esguio, olhos azuis, trabalha na Disney há quase 20 anos e gosta de se descrever como “um quarentão de quase 12 anos”. Ele e centenas de outros *imagineers* são responsáveis por projetar, manter e planejar cada detalhe das atrações.

No início da Main Street USA, a entrada simbólica do Reino Mági-

co, Wright explica que visitou Disney World pela primeira vez quando fez 8 anos. “Fiquei viciado. Naquele mesmo dia, tive certeza de que trabalharia aqui”, diz, com um sorriso tão largo quanto o do Mickey.

Embora não haja visitantes no parque, só atores do elenco varrendo a rua e arrumando a frente das lojas, os alto-falantes escondidos tocam um animado *ragtime*. “Todos os atores do

project a
positive
image and
energy.



the basics



O "Prefeito"
confere o visual
antes de se
apresentar.

elenco têm de entrar no clima”, explica ele. Como logo percebo, a psicologia é um elemento importante dos projetos da Disney.

“A nossa meta é fazer os visitantes se afastarem da realidade”, diz Wright enquanto passamos pelas roletas e entramos no parque. “Queremos que se sintam como se entrassem num imenso teatro, com uma sensação cada vez maior de empolgação e expectativa.”

Os *imagineers* projetaram a entrada do parque com teto baixo de propósito, de modo que de repente os visitantes caem “no Espetáculo”. Os seus sentidos são bombardeados imediatamente pelo cheiro de pipoca, pela música e pela visão da Main Street. Sem dúvida, assim que avisto a Main Street, sinto empolgação e... pois é, expectativa.

“Walt Disney queria que a Main Street representasse uma época mais simples e menos frenética”, explica Wright. Ele pediu aos *imagineers* que baseassem os projetos na cidadezinha onde passara a infância, ou pelo menos nas recordações que guardava dela. “Querida que o projeto fosse confortável e nostálgico.” Para conseguir isso, os *imagineers* usaram uma técnica que chamam de “intensificação da realidade”. “Os nossos projetos podem não ser historicamente exatos, mas foram criados para provocar uma reação emocional”, diz Wright.

Por exemplo, todos os prédios em estilo “vitoriano litorâneo” dos 260 metros da Main Street são construídos com andares que ficam 80% menores quanto maior for a sua altura. Essa técnica, que se chama “perspectiva força-

da” e que Disney tomou emprestada dos cenógrafos teatrais, faz os prédios parecerem mais aconchegantes, mais convidativos. Outra técnica é tornar cada vez menores as camadas de pedra (na verdade, um composto de resina de fibra de vidro), para dar a ilusão de que o castelo é muito mais alto do que na realidade. Como exemplo, Wright aponta o Castelo da Cinderela, no meio do Reino Mágico.

Com o parque vazio, é fácil ver até que ponto Walt Disney e os seus *imagineers* se esforçaram para deixar tudo perfeito. Vejamos as latas de lixo, por exemplo. Wright explica: “Walt distribuía balas aos visitantes da Disneylândia e observava até onde iam antes de jogar fora o papel. É por isso que as nossas lixeiras têm mais ou menos nove metros de distância uma da outra.” Os visitantes nunca ficam a mais do que uns 30 metros de um banheiro.

O cheiro das padarias e das outras lojas sai dos exaustores para a Main Street USA. Alto-falantes discretamente escondidos transmitem música de fundo controlada por computador e escolhida com todo o cuidado, cujo volume sobe e desce dependendo do barulho da multidão.

Quando descobriram que mais de 90% dos visitantes andam pelo lado direito da Main Street USA ao entrar, os pesquisadores da Disney posicionaram desse lado as lojas de comida e do lado esquerdo as de lembranças. Assim, os visitantes podem entrar num restaurante, sorveteria ou padaria ao chegar e comprar lembranças na hora de sair.

Até o lixo aqui é tratado de forma diferente. Todo o lixo é jogado num sistema de ar comprimido que existe no parque inteiro e que o transporta por canos escondidos. Espera-se que todos os atores do elenco catem o lixo que avistarem no chão, inclusive o diretor-presidente do parque (e ele cata mesmo!). Uma equipe de faxineiros com aspiradores de pó vai atrás de todos os desfiles para limpar os confetes. Os atores do elenco têm de seguir regras estritas quanto à aparência. *Piercings*, tatuagens e bigodes não podem ser vistos.

Nos bastidores, cartazes com sorrisos estimulam os integrantes do elenco a transmitir “imagem e energia positivas!”. Se alguém perguntar “A que horas é o desfile das três da tarde?” (a pergunta mais comum no parque) a um ator do elenco, ele deve encarar a pergunta como uma oportunidade de fazer contato. Todos aprendem que, na verdade, o visitante quer saber “qual o melhor lugar para ver o desfile” ou se “vale a pena esperar para assistir”. Como explica Wright, “ao contratar, procuramos mais atitude do que habilidade; a boa atitude não se ensina”.

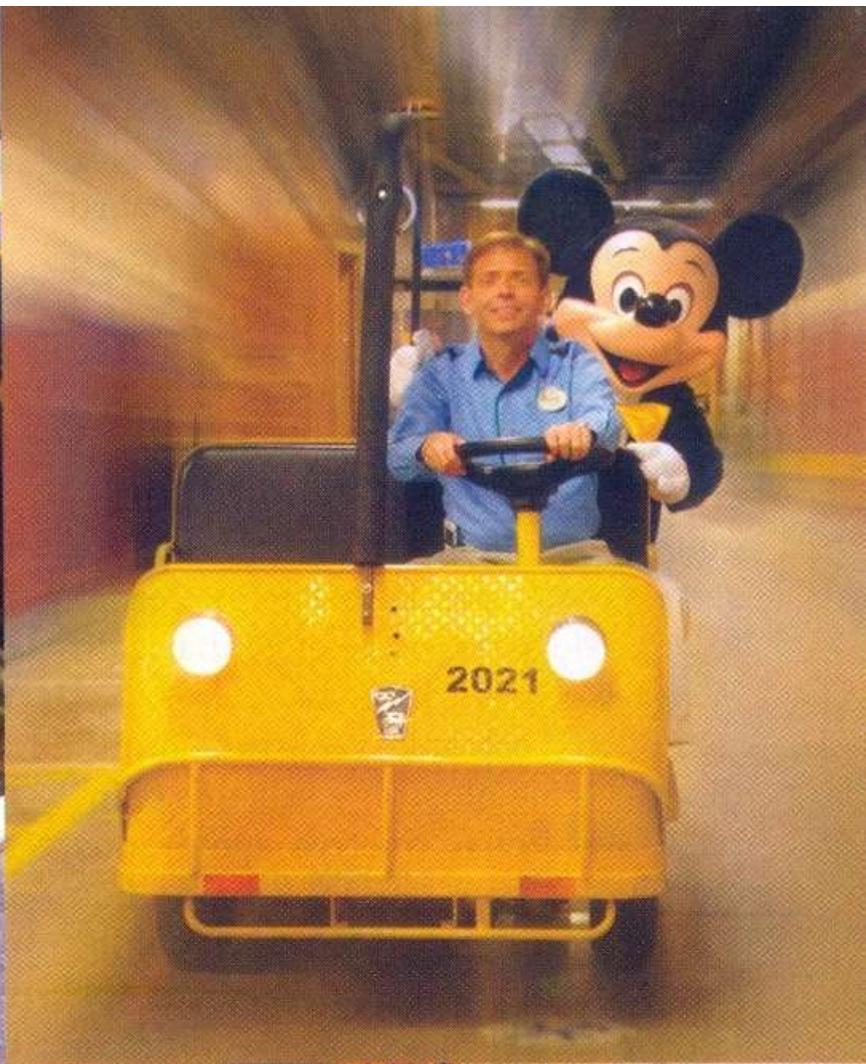
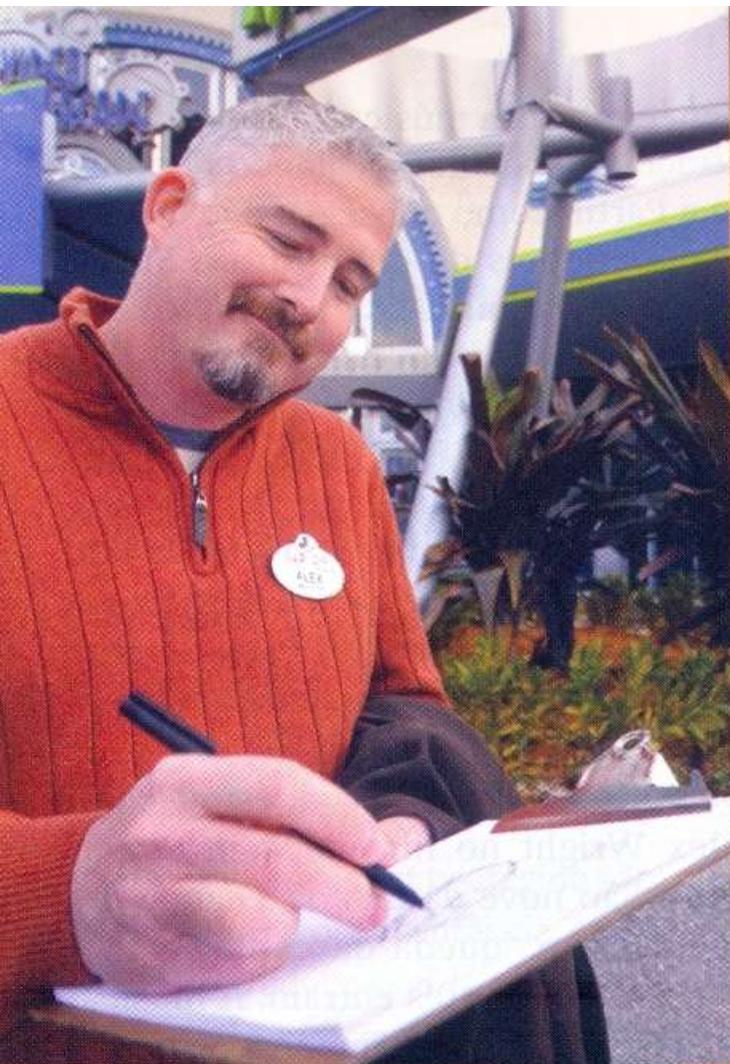
Os visitantes que invariavelmente correm pela Main Street USA rumo ao Castelo da Cinderela deixam de ver os detalhes mais adoráveis do parque. Entre na General Store, o armazém-geral, tiro do gancho o fone de um telefone de parede de manivela na parede dos fundos e escuto uma conversa (gravada) entre a moradora do andar de cima e a filha. É um dos extras ocultos e não

divulgados que Wright e os seus *imagineers* adoram espalhar pelo parque como se fossem ovos de Páscoa. “Não divulgamos tudo isso porque queremos que as pessoas possam explorar o parque”, diz Wright.

Outro petisco para visitantes mais observadores são as centenas de *Mickys* que os *imagineers* ocultaram em todo o Walt Disney World. Embora no início fosse apenas uma brincadeira entre os *imagineers*, essas silhuetas da cabeça e das orelhas de Mickey Mouse conquistaram o público. Elas estão escondidas pelo parque todo, em mosaicos, grades de radiador, no afresco de um marajá no Reino Animal.

“Olhe as janelas do segundo andar das lojas”, diz Wright enquanto passamos pela Main Street. Cada uma delas faz homenagem às “estrelas” que criaram o parque. “Para nós, são como os créditos de um filme”, revela. Um exemplo: a primeira janela, a do Escritório da Ferrovia, diz: “Walt Disney, Maquinista-Chefe. Mantém os Sonhos nos Trilhos”. Mais abaixo, na mesma rua, “M. T. Lott Investimentos Imobiliários” homenageia as empresas fictícias que Disney criou na década de 1960 para comprar secretamente os mais de 10 mil hectares hoje ocupados pelo Walt Disney World Resort.

Depois de examinar a parte visível do palco do parque, finalmente tive permissão de ver os bastidores, o raramente visitado lar da Central de Engenharia. Por uma porta secreta cuja localização jurei não revelar (bom, digamos que, se você for comprar um



DANDO O SEU MELHOR
O imagineer Alex Wright (no alto, à esquerda) verifica sua lista de tarefas. Tudo precisa estar perfeito para Mickey, mostrado aqui pegando carona pelos utilidors. À direita, Cinderela, preferida das meninas.



boné do Mickey e estiver perto do Castelo da Cinderela...), me enfio por trás da parede de uma vitrine, abro uma porta sem identificação e desço por um *utilidoor*.

Seis metros abaixo do parque, passo pela “Mousekateria”, lanchonete dos integrantes do elenco, por uma agência bancária, uma sala de pingue-pongue e outra de figurino e perucas até ser recebido por Don Partin, gerente-geral de serviços de engenharia do Walt Disney World.

“Poucos estranhos entram aqui”, diz ele ao me mostrar a sala dos computadores, nove metros quadrados entulhados com quilômetros de fios e muito equipamento de alta tecnologia que controlam tudo, do grito dos fantasmas da Casa Mal-Assombrada até o discurso gravado do presidente Barack Obama audioanimatrônico no Salão dos Presidentes.

Partin me diz que, pouco antes de eu chegar, a equipe recebeu pelo rádio uma mensagem do centro de atendimento informando: “PhilharMagic 101 parou o filme.” “Em outras palavras, por alguma razão o espetáculo foi interrompido no nosso cinema 3-D”, explica ele. “Mandamos um técnico e ele descobriu que uma criança pulou da poltrona, ativou um sensor de segurança e o filme parou bem no finalzinho. Às vezes acontece.”

O departamento de Partin também controla a transmissão sonora de toda a música de fundo dos vários setores do parque, que varia de *jazz*, na Main Street USA, até o tema de Davy Crockett, na Terra da Fronteira. Tam-

bém controla a música da maioria das atrações específicas. Quando pergunto a Partin como consegue não enlouquecer depois de ouvir “It’s a Small World” pela milionésima vez, ele sorri e me estende um par de fones. “Só escutamos alguma coisa aqui quando queremos ver se está tudo bem.”

Ligo os fones num console e escuto mil morcegos. Em outro, o som de um terremoto. “Ambos são da Montanha do Trovão”, diz Partin. “Parece bom. Tudo aqui está funcionando bem.”

De volta ao nível da rua, estou com Alex Wright no fim da Main Street USA. São nove da manhã, acabou de acontecer a “queda da corda” e milhares de visitantes entram. A música toca no volume máximo. Animadíssimos atores de rua cantam e dançam. Uma carruagem puxada a cavalo, cheia de visitantes com câmeras, passa trotando. “É isso aí”, diz Wright, com um sorriso imenso no rosto. “Começa o espetáculo!”

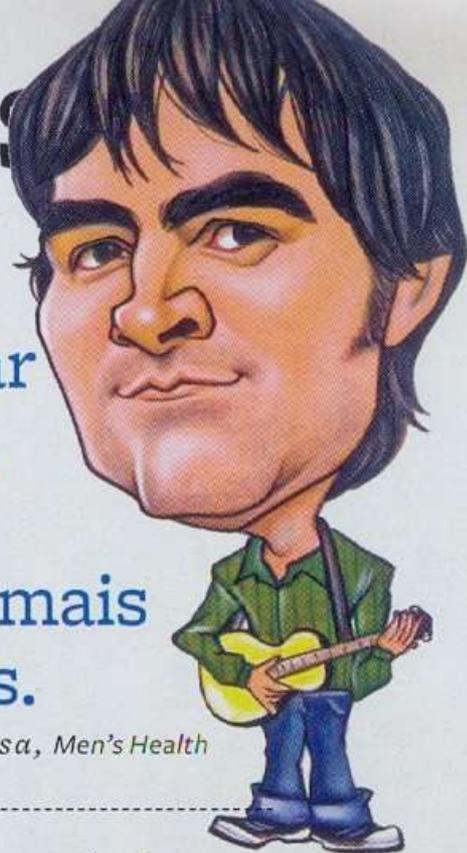
Até para os mais céticos, é impossível não sorrir ao ver meninas de olhos arregalados vestidas de princesa, menininhos de pirata, todos, de adolescentes a idosos, com chapéus de Mickey e Minnie e sorrisos enormes.

Quando um ator de rua oferece broches de lembrança a duas meninas, a mãe me vê em pé ali perto e pergunta:

– Com licença, a que horas é o desfile das três da tarde?

Sem hesitar, respondo:

– É bom a senhora chegar à Main Street por volta das duas e meia para conseguir um bom lugar. Não perca! ■



Há épocas em que uma vida regrada é fundamental: se gastar muita energia sem necessidade, pode ser que falte quando realmente precisar dela – ainda mais quando não se tem mais 20 anos.

Samuel Rosa, Men's Health

O desejo adulto de ser protegido não significa um retorno à infância. Ao contrário, o adulto que dá e recebe carinho amadureceu da maneira mais linda: é capaz tanto de dar quanto de receber.

Isabel Cristina Pires

O melhor conselho que pode ser dado para quem tem problemas, os mais variados, é um bom terapeuta.

Tony Ramos na Playboy

Ninguém pode ter mais do que três prioridades. A maior parte das pessoas compreende isso, mas se compromete demais, e complica a vida. Meu conselho é simples: descubra quais são as suas prioridades e diga não a tudo o mais.

Elaine St. James

O ser humano inventou para si um grande teatro para viver. Não podemos levá-lo tão a sério porque somos sempre figurantes em um teatro maior, do qual não temos nem controle nem conhecemos o diretor.

Mateus Solano, Men's Health

Psuu?!

Há coisas que não dependem da gente, então querer nem sempre é poder, mas já é o meio do caminho. O “não” é muito forte, assim como o “sim”. Assumir uma coisa é difícil.

Paola Oliveira

