

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
ESPECIALIZAÇÃO EM CENOGRAFIA**

**JULIANA LUIZA CHOMA**

**MAGIA TEATRAL EM ATRAÇÕES DE PARQUES TEMÁTICOS**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**CURITIBA  
2015**

JULIANA LUIZA CHOMA

## **MAGIA TEATRAL EM ATRAÇÕES DE PARQUES TEMÁTICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Cenografia do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista.

Orientador: Prof. Esp. Alfredo Gomes Filho

CURITIBA  
2015

## TERMO DE APROVAÇÃO

### **MAGIA TEATRAL EM ATRAÇÕES DE PARQUES TEMÁTICOS**

por

**Juliana Luiza Choma**

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Cenografia pelo Curso de Especialização em Cenografia do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A banca examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof. Esp. Alfredo Gomes Filho - Orientador

Prof. Dr. Ismael Scheffler (UTFPR)

Profa. MSc. Simone Landal (UTFPR)

Curitiba, dezembro de 2014.

A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso.

## RESUMO

CHOMA, Juliana Luiza. *Magia teatral em atrações de parques temáticos*. 2015. 24 f. Monografia (Especialização em Cenografia) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2015.

Este artigo tem como objetivo a compreensão da conexão entre os aspectos tecnológicos e cenográficos de atrações de parques temáticos como forma de criar no visitante uma experiência diferenciada de entretenimento. Através de levantamento bibliográfico e estudo de campo, utilizou-se o brinquedo *The Haunted Mansion*, localizado no parque *Magic Kingdom* (complexo *Walt Disney World* – Florida, Estados Unidos), como estudo de caso para observação de histórico, método e conceituação de projeto e resultado final apreendido pelo público.

**Palavras-chave:** Parques temáticos. Cenografia. Magia teatral. *The Haunted Mansion*.

## ABSTRACT

CHOMA, Juliana Luiza. *Theatrical magic in the theme parks..* 2015. 24 f. Monografia (Especialização em Cenografia) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2015.

This article aims to understand the connexion between technological and scenographic aspects in theme parks' attractions as a way to create on guests a different kind of entertainment experience. By using bibliographical survey and field study, The Haunted Mansion attraction, in Magic Kingdom Park (Walt Disney World Resort – Florida), is the case study, that provides the historical research, the method and the conception of the project and the final result understood by the audience.

**Keywords:** Theme parks. Set design. Theatrical fantasy. The Haunted Mansion.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>06</b>
<b>2 DESENVOLVIMENTO .....</b>	<b>07</b>
<b>3 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>21</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>23</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Parques temáticos são locais de atração de público, em razão não somente da quantidade de brinquedos presentes, mas também da qualidade, adquirida principalmente com a união de tecnologia e ambientação. A interação entre esses dois aspectos, quando bem solucionada, cria no visitante o que pode se chamar “magia teatral”, inserindo-o em uma atmosfera que mistura realidade e ficção e torna a experiência da visita próxima da sensação de estar imerso em um espetáculo teatral como coparticipante das ações.

No caso específico dos parques do complexo de Orlando, Florida – Estados Unidos, referência no segmento, o visitante é inserido no contexto de filmes conhecidos pelo grande público, tornando a experiência ainda mais próxima de um universo familiar e justificando o sucesso dessa indústria de entretenimento.

O Brasil está inserido nessa indústria com a maior parte de seus parques aquáticos, influenciado pelo clima local. No entanto, o interesse em estudar parques temáticos está no fato de os nossos se configurarem de modo distinto daqueles já citados: em geral há uma aparente priorização do aspecto tecnológico em detrimento do cenográfico, que, se fosse melhor explorado, poderia trazer contribuições para a experiência do público ao visitar esses locais.

Utilizando-se de um modelo que é referência mundial, a ênfase deste trabalho é no estudo da ambientação das atrações dos parques da *Walt Disney Company* como forma de contribuir para o cenário brasileiro nessa indústria. Tem-se como enfoque a conexão entre a tecnologia e a cenografia desses locais, desde seu histórico e conceituação até o resultado final apresentado ao visitante. O objeto de estudo, *The Haunted Mansion*, não por acaso é uma das atrações favoritas do público no parque *Magic Kingdom*: apresenta esse conceito de maneira fluida, de forma que ambos (tecnologia e cenografia) contribuem positivamente para o resultado final da ambientação do brinquedo.

Para a realização desse estudo, foram utilizadas como metodologia a reunião de bibliografia a respeito da atração citada e a observação da realidade, a partir de visitas à *The Haunted Mansion* do parque *Magic Kingdom* realizadas em junho e novembro de 2013. Dessa maneira puderam ser comparados relatos de estudiosos e engenheiros da *Walt Disney Company* com a realidade, a fim de examinar mais profundamente a configuração do brinquedo, resultando em uma compreensão mais clara do modo que possivelmente os efeitos cenográficos presentes são realizados.

## 2 DESENVOLVIMENTO

### **Parques temáticos norte-americanos**

Nos séculos XVII e XVIII as *Fairs* (ou feiras) movimentavam a vida das cidades dos Estados Unidos. Eram feiras temporárias que expunham itens de consumo e de interesse histórico, tendo aos poucos incorporado também outros atrativos ao público, como restaurantes e brinquedos. Essas atrações secundárias, no entanto, acabaram tornando-se para alguns o principal motivo para visitá-las, e a ideia de um local que reunisse apenas essas atrações parecia natural (MARLING, 1998).

O florescimento desse tipo de parque, com atrações, e o fortalecimento do cinema, rádio e televisão causaram uma queda no interesse do público pelas *Fairs*, forçando uma reformulação na maneira como elas eram organizadas: o que antes deveria enaltecer uma visão do passado passou a projetar o futuro, com a inclusão da tecnologia - cidades futurísticas, materiais como nylon e acrílico, luz fluorescente e robôs foram incorporados às exposições, que passaram a utilizar ciência, tecnologia e cultura de massa para atrair o público (MARLING, 1998).

O esforço, no entanto, não pareceu ter sucesso. No pós-guerra, o aumento dos cinemas *drive-in* e a mudança no gosto de entretenimento do público ainda traziam problemas a essa indústria. E foi durante esse período de declínio que, em 1955, Walter Elias Disney inaugurou a *Disneyland*, em Anaheim, Califórnia (MARLING, 1998).

Diante do cenário desfavorável, Disney acreditava que a solução para a conformação de seus parques seria o enfoque nas atrações e no gosto do público pela fantasia – e não pela tecnologia. O projeto deveria fazer com que o visitante experimentasse uma interação completa em seu entretenimento, e o conceito de exposição deveria ser abandonado: para ele, o diferencial de seus parques seria o controle, a participação ativa do visitante (MARLING, 1998; HORN, 2011).

Influenciado por seu gosto pessoal em colecionar miniaturas, e após participar da *Railroad Fair* de 1948, Disney entendeu que casas de bonecas e miniferrovias eram atrativos para as crianças e bons conceitos para seu projeto. As cidades-cenário que viu na feira o incentivaram a dividir seu parque em *Lands* interligadas por uma ferrovia e torná-lo um brinquedo gigante. Ou uma cidade em miniatura (MARLING, 1998; HENCH, 2009).



Em 1955 Disney aplicava seus conceitos na *Disneyland* (Califórnia). E dezesseis anos mais tarde era inaugurado seu maior complexo de parques, o *Walt Disney World*, apresentando como porta de entrada o parque *Magic Kingdom* (HORN, 2011).

### **Ideais de projeto Disney**

Para Walt Disney, visitar um parque de diversões deveria ser uma experiência teatral ou um show. Seu objetivo era ter “magia” em todas as partes, fazendo com que o “mundo real” fosse esquecido ao entrar em um mundo de fantasia. Dessa forma, criou um método em que todas as necessidades básicas dos visitantes devem ser transformadas em atrações: brinquedos, serviços, empregados, transportes, restaurantes e lojas são elementos de design, e pensados como tal. O entorno de cada atração deve demonstrar a atmosfera pretendida por ela, auxiliado por uma paleta de cores rigorosas, que atrai e dá unidade a cada área, auxiliando o espectador no entendimento da história (HENCH, 2009; RHODES, 2009).

Assim como em um filme ou peça teatral, os projetos de seus parques eram pensados em divisões, como cenas ou atos, criando um enredo. No *Magic Kingdom*, a entrada, com a *Main Street*, é a introdução, que tem como atos as *Lands: Adventureland* (das aventuras tropicais); *Frontierland* (de características do velho-oeste); *Liberty Square* (da história dos Estados Unidos); *Fantasyland* (das histórias infantis) e *Tomorrowland* (que projeta o futuro).

Alguns elementos de design também resgatados do meio audiovisual são objetivos constantes nos projetos dos *Imagineers* (engenheiros da *Walt Disney Company*), seja ao criar novos parques, novas atrações ou atualizar os existentes. Entre eles, se destacam a perspectiva forçada (mudança de escala gradual dos objetos, que tende ao infinito), e o *Cross-dissolve* (dissolução de imagens evitando mudanças bruscas entre cenas). O *Cross-dissolve* é visualizado nos parques na transição entre *Lands*, entre atrações, e dentro de cada segmento de uma atração: ao sair de uma *Land*, por exemplo, a trilha sonora diminui gradualmente enquanto as músicas da próxima *Land* tem seu volume aumentado aos poucos. O mesmo processo ocorre com seus aspectos cenográficos. Já a perspectiva forçada traz a diferença de escala necessária entre os elementos visuais para criar a ilusão de amplidão ou grandeza, como ocorre nos andares dos edifícios, em que janelas localizadas no primeiro pavimento são maiores que as do segundo e, conseqüentemente, do terceiro (HENCH, 2008).

### **Histórico da atração *The Haunted Mansion***

Os primeiros *sketches* do que seria o *Mickey Mouse Park* surgiram em 1951. Neles, a ideia de uma área do parque em que haveria uma igreja, um cemitério e uma casa assombrada

colina acima já trazia o conceito do que seria a *The Haunted Mansion*. Então, após o sucesso da *Disneyland* e sua consequente necessidade de expansão, o projeto da atração ganhou força (SURRELL, 2009).

Os *Imagineers* Rolly Crump e Yale Gracey eram os encarregados da criação de efeitos especiais, baseando-se em técnicas do ilusionismo. Deve-se a eles os croquis e ideias iniciais da atração, que em um primeiro momento seria um tour a pé. Posteriormente, foram incluídos na equipe Claude Coats e Marc Davis, que se tornaram os responsáveis pelo projeto executado no *Magic Kingdom* (RHODES, 2009; SURRELL, 2009).

Disney tinha uma visão clara do que desejava na *The Haunted Mansion* e participava ativamente do projeto. Por esse motivo, sua morte em 1966 o estagnou: a discussão entre a equipe era para decidir se o brinquedo deveria ser assustador, conforme Coats desejava, ou engraçado, como queria Davis. Conciliando as duas ideias, a solução foi aprovada: com alguma realidade assustadora, o brinquedo deveria ter toques de ironia. A unificação dos dois conceitos se daria por meio da trilha sonora, do sonoplasta X Atencio, com a canção *Grim Grinning Ghosts*. E, dessa forma, em 1969 era inaugurada a *The Haunted Mansion* na *Disneyland* (HORN, 2011; RHODES, 2009).

Para comportar um maior número de visitantes, o conceito de tour a pé teve que ser revisto. Para os *Imagineers*, uma atração *ride-through* (com trilhos) seria mais eficiente. Porém, como muitos dos efeitos haviam sido elaborados para o público parado em locais pré-determinados, estabelecer que os visitantes ficassem em movimento seria um problema logístico. Para solucioná-lo, foi utilizada uma criação até então recente da *WED Enterprises* (atualmente *Walt Disney Imagineering*), o *Omnimover* (conhecido na atração por *Doom Buggy*): uma cadeira, com uma proteção na parte das costas, que pode girar 360° conforme o que deseje ser visto, evitando que se olhe onde não é desejado. O conceito é similar a uma câmera no cinema, em que o foco é direcionado para o local ideal (SURRELL, 2009).

### **Conceitos do projeto**

Em razão da grande equipe designada para o projeto e de seu desenvolvimento com duração total de dez anos, a *The Haunted Mansion* adquiriu como característica a atemporalidade e a ausência de uma história linear. A atração é, na realidade, um conjunto de efeitos e pequenas histórias que têm como ponto em comum a ironia diante de assombrações.

Embora não apresente uma única história, segundo Baxter (in: SURRELL, 2009, p. 34) a atração é ordenada de forma a possuir três atos: o primeiro se inicia no foyer, onde os visitantes vivenciam “atividades poltergeists” e os espíritos estão invisíveis; o segundo ocorre

a partir de uma cena de sessão espírita, em uma sala circular onde a aparição dos fantasmas é conjurada; e o terceiro e último ato é a descida dos visitantes ao cemitério, terminando em uma grande festa de espíritos e cadáveres, além de fantasmas que pedem carona no *Omnimover*.

Conforme cita Surrell (2009, p. 20), a maior parte dos efeitos criados por Gracey e Crump são truques de ilusionismo e mágica do século XIX, inspirados no livro *The Boy Mechanic* (Popular Mechanics) de 1913. A atmosfera também auxilia no impacto, como o fato da mansão possuir “personalidade” com a presença de olhos nas paredes e nos móveis; e também a utilização da tecnologia *Audioanimatronics*, inserida no projeto por Marc Davis, que na época criava a Tiki Room com pássaros robôs.

### **Divisão interna da atração<sup>1</sup>**

#### **Fila**

Seguindo o conceito de *Cross-dissolve*, houve no projeto a preocupação em realizar uma transição gradual entre a *Land Liberty Square* (onde se localiza a atração) e a *The Haunted Mansion*. Essa transição é feita com a fila de espera: tradicionalmente um local tedioso e apenas funcional, ela ganha nos parques da Disney algum atrativo para entreter o público que pode ter que esperar por horas para entrar no brinquedo. Na atração em questão o visitante pode interagir com lápides e um órgão que tocam música (por meio de sensores de toque) e uma estante com livros que tentam sair dela, com mecanismo para o visitante empurrá-los.

#### **Sala da Lareira**

Ao entrar na mansão o visitante passa por um corredor com baixa iluminação que o leva até uma sala escura, onde se consegue ver claramente apenas uma lareira, um lustre repleto de teias de aranha e o retrato de um homem distintamente vestido (o dono da mansão – Master Gracey). Nesse momento, enquanto as portas são fechadas, o Ghost Host apresenta-se: é ele quem irá guiá-lo do início ao fim da atração, como um narrador fantasma.

Ao olhar atentamente para o retrato, percebe-se que a figura do homem começa a envelhecer e emagrecer, até que se torna um esqueleto. Esse efeito era inicialmente uma projeção em quadros: entende-se a partir do relato de Cancilla (2001, p. 6) que se tratava de

---

<sup>1</sup>Para melhor compreensão da organização do brinquedo sugere-se a visualização do vídeo: YOUTUBE (site), disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=h\\_UmFM77Foc](https://www.youtube.com/watch?v=h_UmFM77Foc)>. Acesso em: 09 dez 2014  
Para visualização de detalhes construtivos, observar: YOUTUBE (site), disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xX2vAA8S-QI>>. Acesso em: 09 dez 2014

uma tela emoldurada na qual era projetada a sequência de imagens que envelheciam. Um par de projetores fazia a transição de uma imagem à outra de forma gradual: enquanto uma se apagava em *fade-out*, a outra se acendia em *fade-in*. Atualmente o efeito foi substituído por uma transição digital única, possibilitada por um *software* mais avançado.

### **Sala Extensa**

Ao sair do primeiro cômodo, o visitante é encaminhado para uma das duas salas “gêmeas” octogonais de nome *Stretching Room*. Dividida horizontalmente ao meio, cada sala tem a metade inferior de suas paredes em imitação de madeira, e a superior em papel de parede listrado. Há gárgulas como castiçais rodeando toda a sala e quatro retratos de personagens que teriam morado na mansão antes de morrerem.

A porta de entrada da sala, bem como a de saída, apresenta o mesmo acabamento das paredes, camuflando-se ao ser fechada, dando a impressão de que o cômodo não tem saída, além de não ter janelas.

Assim que o Ghost Host retoma sua fala, a sala parece esticar verticalmente. Enquanto o teto se distancia do piso, os quadros também aparentam esticar – isso porque, segundo Baham (2010, p. 53), eles são feitos em tecido emborrachado pintado que se desenrola na medida em que a porção inferior de suas molduras, fixa na parede, desce. Após a sala atingir seu ponto máximo de verticalidade, o Ghost Host desafia os presentes a encontrarem uma saída. E adiciona: caso contrário, há sempre o “seu jeito”. É assim que se revela, através de um relâmpago, um corpo enforcado pendurado nas treliças acima do suposto forro. Após a revelação, há um *blackout* acompanhado de um grito de mulher.

O efeito de aparição do corpo é realizado por uma tela fina pintada iluminada pela frente que inicialmente faz com que os visitantes a visualizem como o forro da sala. Essa ilusão é auxiliada pela mistura da pintura com outros elementos tridimensionais que simulam sancas. Quando a tela recebe iluminação pela parte de trás, como um relâmpago, o corpo revela-se.

Também é interessante destacar nessa sala a presença de um sistema de áudio de efeito tridimensional. Com ele, o som é percebido de maneira espiralada, causando a sensação de que o Ghost Host está se movendo enquanto narra. Para ampliar a atmosfera assustadora, sons de madeira esticando e de bater de asas de morcegos são constantes enquanto a sala estica (BAHAM, 2010).

A presença de duas *Stretching Rooms* espelhadas é justificada no projeto pela necessidade de acomodar um público maior. Enquanto uma sala recebe parte dos visitantes, a outra já os libera para a área de espera.

### **Área de Espera**

O visitante é encaminhado para a área de espera, onde embarca em seu *Omnimover* localizado em uma esteira. Nessa sala, os destaques são visuais: lustres com teias de aranha falsas, quadros empoeirados e as correntes que formam as filas com detalhes em formas de morcegos. A iluminação mantém-se em penumbra, como nas demais áreas do brinquedo.

### **Galeria de Retratos**

O *Omnimover* é guiado para um corredor contendo uma penteadeira com flores mortas e alguns quadros de retratos ao lado direito. No lado oposto, grandes janelas com cortinas empoeiradas permitem que relâmpagos que vêm de fora sejam vistos.

Ao chegar perto dos retratos, percebe-se que os relâmpagos revelam o “lado sombrio” dos personagens retratados (um deles como esqueleto, outro como medusa, outro como navio assombrado). O que se entende a partir do relato de Cancilla (2001, p. 6) é que o efeito de luz é realizado por uma dupla projeção por trás, similar ao antigo efeito do retrato de Master Gracey: na primeira projeção, de base, o que se vê é a imagem de cada personagem retratado naturalmente. No momento em que ocorre o relâmpago é acionada a segunda projeção, que revela a “forma fantasmagórica” de cada personagem.

Antes de 2007, quando a atração do *Magic Kingdom* recebeu melhorias, o recurso utilizado era outro: os retratos “seguiram” os visitantes com os olhos. Isso era atingido com uma técnica simples de recortar os olhos e inserir a íris em um plano mais profundo que o restante da imagem. Assim, ainda que ela estivesse estática, para os visitantes – que se movem na esteira – parecia se movimentar (BAHAM, 2010).

### **Biblioteca**

A biblioteca da mansão contém, além dos livros, um lustre com teias de aranha, uma escada, e nichos com bustos iluminados que parecem se virar aos poucos para acompanhar o visitante com o olhar. Logo à frente há uma poltrona, uma cadeira de balanço e uma mesa com um abajur e outros objetos.

A maior parte dos livros é pintada em um painel, exceto aqueles que possuem maquinaria para se mover. A cadeira de balanço e a escada também apresentam mecanismo

semelhante. O efeito dos bustos foi descoberto acidentalmente por Rolly Crump enquanto fazia estudos para outro brinquedo do parque, e trata-se de esculturas invertidas em fundo escuro: em material semitransparente, os bustos são iluminados por trás através de uma única fonte de luz, dando a aparência de uma pedra branca polida enquanto forma sombras que parecem se movimentar juntamente com as cabeças. O efeito é similar ao das antigas íris da sala anterior: como os bustos são profundos, os olhos do observador criam na mente uma imagem tridimensional irreal para frente, em ilusão de ótica (SURRELL, 2009. p. 65; BAHAM, 2010. p. 59).



**Figura 1: Esquema de percepção do busto invertido.**  
**Fonte: da autora, 2014.**

### **Sala de Música**

O destaque da pequena sala de música é o piano, iluminado pelo que seria a luz do luar. Com um mecanismo que move as teclas para cima e para baixo, a cena é completada por uma projeção simples de iluminação, como uma sombra localizada exatamente onde estaria caso houvesse uma pessoa tocando o piano. A sombra se movimenta, sem que haja o corpo, como se um fantasma estivesse tocando o instrumento.

### **Escadaria Infinita**

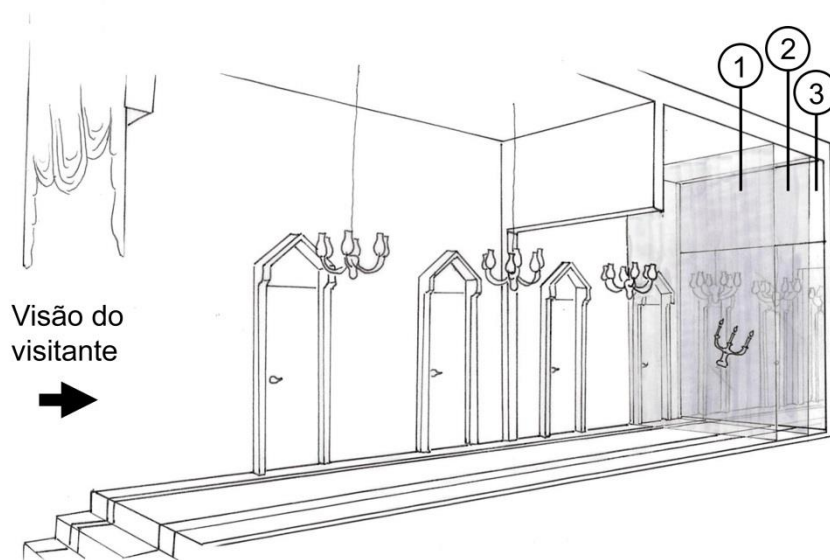
Escadas sem início ou final definido, de lado ou invertidas, formam o cenário dessa sala. Com a ajuda de espelhos localizados nas paredes, conceito aparentemente inspirado em

M.C. Escher<sup>2</sup>, as escadas parecem tender ao infinito - ou não ter início ou fim. Com uma iluminação azulada como a luz do luar, o que se vê são castiçais e pegadas brilhantes que tentam “subir” até mesmo as escadas que vêm do teto (invertidas). O efeito pode ser realizado por uma simples projeção de pegadas que se acende em *fade-in* e apaga em *fade-out*.

### Corredor sem fim

O corredor infinito fica localizado à direita do observador, contendo à frente uma armadura que move os braços. O que se vê no corredor parecem ser infinitos lustres e portas, sem ser possível enxergar seu fim. Ao centro, um castiçal que se move para a esquerda e para a direita parece flutuar.

O efeito é produzido por um espelho localizado no final do corredor (a 1,5 metro do castiçal), que o duplica. O castiçal, preso por cabos em maquinaria que o move, tem seu lado oposto pintado de preto, para diminuir seu reflexo no espelho. Telas finas à frente e atrás do objeto também auxiliam na diminuição do seu reflexo e dos observadores, como filtros, em conjunto com a penumbra do corredor e escuridão na área dos *Doom Buggies*. O efeito é finalizado com a utilização da perspectiva forçada, que amplifica a sensação de infinito (SURRELL, 2009; BAHAM, 2010).



**Figura 2: Esquema corredor infinito. 1- tela à frente do castiçal; 2- tela atrás do castiçal; 3- espelho.**  
Fonte: da autora, 2014.

<sup>2</sup> Maurits Cornelis Escher (1898-1972). Artista gráfico holandês, conhecido por retratar em suas xilogravuras, litografias e desenhos construções impossíveis e padrões geométricos. Para melhor compreender sua referência no brinquedo, observar a obra “Relativity” (1953). M.C. ESCHER (site), disponível em: <<http://www.mcescher.com/about/biography/>>. Acesso em: 09 dez 2014.

## **Funeral**

À esquerda, um corvo chama a atenção para um cenário com um caixão e diversas coroas de flores e vasos de flores mortas. Ao fundo, há uma grande janela de onde vem a baixa intensidade da luz do luar em uma paisagem nebulosa.

Como tecnologia *Audioanimatronic* tem-se o corvo, que mexe suas asas, e o cadáver dentro do caixão, do qual só se vê as mãos que se movimentam para cima e para baixo como se tentassem abri-lo. Uma luz verde vindo da parte interna do caixão é o ponto mais iluminado da sala, em conjunto com algumas velas de luz de *led*.

## **Corredor das Portas**

Ouvem-se logo barulhos de batidas em portas e outros sons metalizados. O *Omnimover* se posiciona de costas para o fluxo do trilho e é possível ver maçanetas de portas, alças e batentes aparentemente se mexendo sozinhos, bem como portas que parecem respirar (com mecanismo que realiza movimento para frente e para trás). Muitos quadros, dispostos de maneira não convencional, além do papel de parede com olhos, aumentam o clima de mistério juntamente com uma corrente de ar gelado que é lançada nos observadores. Luzes que são possíveis de ver apenas através das frestas das portas e lustres antigos pendurados no teto completam o cenário.

## **Relógio do Avô**

Nesta sala, um relógio com 13 números é visto e ouvem-se suas 13 badaladas. O ponteiro das horas está parado no número 13, e o dos minutos gira em sentido anti-horário. Para completar, enquanto o visitante passa pela sala é possível visualizar uma única vez uma projeção, semelhante à da sala de música – como sombra, de uma garra que passa na frente da única fonte de luz que ilumina o relógio.

O objeto, um relógio de madeira, tem como elemento de design sua semelhança com uma criatura demoníaca. Entalhes que lembram uma boca cheia de dentes localizam-se junto ao mostrador das horas.

## **Sessão Espírita**

Ouve-se uma voz de mulher (chamada Madame Leota) conjurando espécies de feitiços. Ao adentrar na nova sala, percebe-se que ela é mais ampla que as demais, sendo percorrida também de maneira diferenciada. Aqui o *Omnimover* a percorre de modo circular,



dando ênfase ao elemento central: uma mesa com algumas cadeiras, velas, cartas de tarô e uma bola de cristal flutuante. Dentro da bola, a cabeça de Madame Leota conjura os fantasmas a aparecerem. É o início do segundo ato.

O efeito, conhecido por *Leota Effect*, é obtido com a união de três mulheres reais: o busto esculpido é de Leota Thomps, que recebe a projeção do rosto de Kim Irvine e a voz de Eleanor Audley. Na ocasião da abertura da atração, os *Imagineers* inseriram a bola de cristal como uma cabeça estática projetada, preenchida com um cabelo branco volumoso que tentava esconder as imperfeições e recebia a contraluz azulada para aumentar o efeito de transcendentalidade. No entanto, incomodava aos projetistas o fato de haver reflexos na bola de cristal causados pela projeção (BAHAM, 2010).

Em 1980 o efeito foi revisado. A tecnologia patenteada pela então *WED* levava a projeção para dentro de uma cabeça semitransparente através de um cabo de fibra ótica. Para ajustar o ângulo correto da imagem projetada era utilizado um conjunto de lentes. Isso permitiu que a bola de cristal não ficasse mais estática, como antes, sendo inserido nela movimento para cima e para baixo. O reflexo não ocorria mais (BAHAM, 2010).

Porém, em razão da projeção encontrar-se no lado oposto ao que se observava, a imagem tornara-se pálida. E, embora houvesse alguma correção de ângulo feito pelas lentes, o efeito não parecia convincente aos *Imagineers*, que o consideravam demasiado distorcido se visto pelas laterais. Assim, em 2001 foi retomada a ideia inicial de projeção externa e globo estático. Para solucionar o problema da reflexão, foram inseridas velas ao redor que causavam reflexos propositais no globo, que distraíam os visitantes do real problema (BAHAM, 2010).

Na reformulação de 2007, a tecnologia permitiu que se voltasse ao conceito de projeção interna à cabeça, dessa vez com maior clareza e utilização da lente olho de peixe invertida, que permitem sensações mais realistas (BAHAM, 2010).

Para preencher o restante da sala, instrumentos musicais coloridos, pintados com tinta específica para luz negra, parecem brilhar com a utilização dessa iluminação. Também eles são presos por linhas, dando a impressão de estarem flutuando. Invocadas por Madame Leota, as assombrações começam a se materializar na saída da sala, quando são projetados traços de luz nas paredes que parecem espíritos se movimentando (efeito adquirido com uma parte da parede falsa – de material semitransparente – que contém uma espécie de caixa atrás, pintada com tinta fosforescente, que é iluminada aos poucos) (DOOMBUGGIES, 2014).

## **Grande Salão**

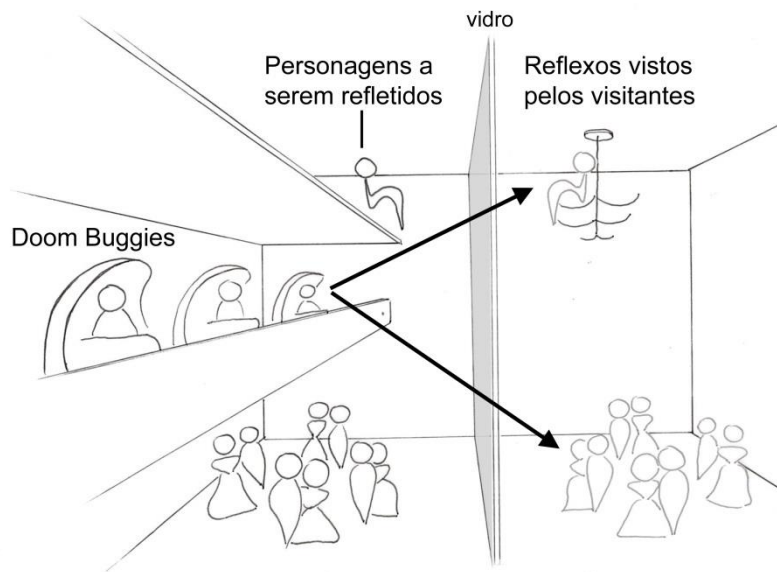
Em um andar acima da cena é possível visualizar um grande cômodo, composto por sala de jantar, de estar e um espaço para dança. O *Omnimover* está onde poderia ser o mezanino da mansão.

O que se vê é a materialização dos fantasmas. Em sua primeira aparição, fazem parte de uma festa de aniversário de morte: os primeiros chegam em um carro fúnebre; outros estão sentados à mesa, celebrando enquanto a aniversariante assopra as velas no bolo; alguns descansam nas poltronas; outros dançam em pares enquanto um fantasma toca um órgão de onde saem “caveiras-espírito”. Por fim, há fantasmas pendurados no lustre e saindo de seus próprios retratos pintados em quadros, formando um duelo de armas.

É a partir da aniversariante que a cena se forma: ao assoprar as velas do bolo, os fantasmas desaparecem, e voltam a aparecer depois de alguns segundos.

Aqui se observa o que se chama de *Pepper's Ghost Effect*: efeito de ilusionismo utilizado no século XIX em teatros e shows que se aproveita de reflexos em vidros para simular fantasmas. Na atração, o *Doom Buggy* direcionado de frente para um vidro de difícil visualização faz com que o ângulo de observação seja de cima para baixo. Logo abaixo e atrás dos visitantes estão os *Audioanimatronics* em uma caixa preta, em posição espelhada, que quando são iluminados refletem no vidro e completam a cena. À frente da caixa preta, o que o observador pode ver é a sala vazia, com os móveis empoeirados e diversos objetos tridimensionais (pratos, talheres, toalhas, livros, flores, móveis...) (BAHAM, 2010).

Os *Audioanimatronics* que dançam estão fixos em duas bases circulares: a primeira é da dimensão de cada casal, que gira rapidamente. A segunda comporta todos os casais, girando de modo mais lento, como se eles trocassem de posição no salão. Da mesma forma, é utilizado o mecanismo para as outras ações dos fantasmas: alguns saem dos retratos; outros balançam na cadeira de balanço; outros entram através do carro fúnebre. O figurino auxilia ainda mais na ilusão: é composto por tecidos leves, translúcidos e em tons pastéis, que dá movimento à cena. Nos corpos, a cor branca, acentuada no rosto para trazer expressão. O objetivo é criar um melhor efeito na presença de luz negra, refletindo os corpos o máximo possível (DOOMBUGGIES, 2014).



**Figura 8: Corte esquemático do Grande Salão.**

Fonte: da autora, 2014.

### Sótão

O que se vê na nova cena são restos de presentes de casamento. O ambiente é composto por móveis empoeirados repletos de teia de aranha, flores mortas e muitos objetos como lamparinas, prataria, álbuns, caixas, instrumentos musicais e um bolo de casamento. Junto deles, há cinco quadros que retratam casais no dia do casamento, todos eles com a mesma mulher.

Trata-se de Constance, que se casou cinco vezes para conseguir sua ascensão social. Para enfatizar o lado tragicômico da história, em que supostamente seus maridos foram decapitados, os quadros realizam o efeito de desaparecimento das cabeças dos maridos. Possivelmente, analisando os relatos de Cancilla (2001, p. 6), trata-se de uma projeção simples por trás que some em *fade-out* em meio ao restante da imagem, que é pintada em tela.

A atmosfera sombria e melancólica é intensificada com o uso da iluminação azulada e da sonoplastia que imita batidas de coração. Ouve-se ainda a música *Bridal Chorus*, de Richard Wagner.

Para finalizar a cena, Constance espera os visitantes na saída. Enquanto fala sobre finais felizes de forma irônica, um machado é materializado em suas mãos. Percebe-se a reunião de efeitos em harmonia: o corpo não apresenta braços ou pernas, possibilitando maior sensação fantasmagórica; a utilização de um vestido esvoaçante em conjunto com ventiladores localizados no piso; a ausência de braços como solução para a materialização do machado, já que os braços e o objeto são projetados na “tela” criada pelo próprio véu do

figurino; no rosto, o *Leota Effect* é utilizado de maneira estática. A luz azulada em conjunto com a luz negra intensifica a atmosfera no figurino branco e semitransparente da noiva fantasma (SURRELL, 2009; BAHAM, 2010).

### **Cemitério**

Ao sair por uma das janelas do sótão, o *Doom Buggy* inicia uma descida ao cemitério, onde ocorre uma festa de celebração de mortos-vivos como início do terceiro ato. Além do bosque de árvores mortas, o primeiro elemento que se nota são infinitos fantasmas que voam em direção ao céu. Segundo Surrell (2009, p. 89), trata-se de imagens projetadas em uma bola de espelhos que gira, o que resulta no surgimento de uma grande quantidade de espectros, réplicas da projeção inicial, projetados em telas.

No bosque, além de *flashes* de relâmpagos, nota-se o zelador ao lado de seu cão, segurando um lampião com seus joelhos tremendo – maquinaria *Audioanimatronic*. A utilização de várias camadas de tela fina (como *layers*) em todo o cemitério dá maior profundidade à cena, além de causar a sensação de haver uma espécie de neblina no local (BAHAM, 2010).

A sala é ainda mais ampla que a da Sessão Espírita, e com o efeito de perspectiva forçada parece ser infinita. Além dos *layers*, elementos como lápides e morros têm seu tamanho reduzido conforme se distanciam do trilho dos *Doom Buggies*, em ambos lados, sendo impossível encontrar o fundo da sala. Maquinaria simples faz com que as cabeças de alguns cadáveres levantem e abaixem em suas covas, enquanto outros tocam instrumentos musicais ao fundo ou brincam em gangorras. O figurino de alguns, em tecido elástico, cria um movimento mais intenso.

Também se deve ao figurino boa parte do auxílio em convencer o espectador de que se tratam de fantasmas: um casaco de material semelhante ao de capas de chuva, semitransparente, é utilizado em grande escala. Em alguns personagens, o esqueleto mecânico é revelado propositalmente, de forma difusa, embaixo da capa. Segundo Swezey (1981, p. 1), a tecnologia *Audioanimatronic* utilizada é um sistema hidráulico associado a computadores que criam o mecanismo de movimento. O plástico translúcido é o preferido na utilização por se tratar de espíritos, mas em áreas motorizadas, como na cabeça, esse material fica mais opaco, tornando o “esqueleto” mais difuso.

Embora a luz tenha grande importância na atração como um todo, é no cemitério que ela se destaca. A luz negra intensifica os figurinos translúcidos, sendo peça chave para a atmosfera: a contraluz de todos os *props*, árvores e construções são feitas com ela para fazer

referência à luz do luar. *Spotlights* fechadas ou luz difusa são inseridas frontalmente aos fantasmas, ao mesmo tempo em que criam a diferenciação entre personagens vivos e mortos: os animais e o zelador são iluminados com luz branca fria em contraste ao azulado dos fantasmas e cadáveres.

Compõem a cena ainda cinco bustos em mármore que cantam a música tema da atração. A ironia é enfatizada pelo segundo busto, que mesmo com o pescoço quebrado e a cabeça caída continua cantando. O efeito utilizado nos rostos é novamente o *Leota Effect*, mas de forma exagerada: para maior caricaturalidade as gravações foram feitas de modo que os atores poderiam mover apenas os músculos da face, deixando o restante do rosto e do corpo estáticos (SURRELL, 2009; BAHAM, 2010).

A cena é concebida para não ser observada em sua totalidade, tal é a complexidade e quantidade de elementos visuais. Os personagens formam uma mistura de eras e origens diferentes, como alguns vikings, uma família real vitoriana, ingleses tomando chá ou uma múmia egípcia em um sarcófago.

### **Cripta**

Em uma cripta, os três fantasmas que acabaram se tornando símbolos fortes da mansão (*Hitchhiking Ghosts*) pedem carona no *Omnimover* do visitante. O figurino similar a uma capa de chuva com o esqueleto mecânico aparente é utilizado. Olhos esbugalhados e faces cadavéricas aumentam a ironia.

### **Espelhos**

O *Doom Buggy* é encaminhado para um corredor, onde gira e fica frente a frente com três espelhos enquanto se move. Neles, o visitante vê seu reflexo enquanto um dos três *Hitchhiking Ghosts* aparece para lhe fazer companhia. Em um dos efeitos, o fantasma intruso parece sentar acima do *Doom Buggy*, em outro deitar, enquanto faz truques variados, como por exemplo trocar a cabeça dos visitantes no reflexo do suposto espelho.

Em seu livro, Baham (2010, p. 95) explica que o efeito é uma espécie de *Pepper's Ghost* invertido: os “espelhos” são vidros que refletem o observador, enquanto uma projeção dentro de uma sala atrás do vidro se move e faz truques. A troca de cabeças, por exemplo, pode ser explicada por meio da filmagem em tempo real do visitante, também projetada no vidro.

### **Pequena Leota**

Para finalizar o brinquedo, um fantasma em miniatura, apelidado de Little Leota, se despede dos visitantes dentro da cripta com tijolos desgastados. Uma urna repleta de teias de aranha está ao seu lado. O efeito Leota é visto pela última vez, auxiliado pelo figurino semitransparente iluminado por luz negra e uso de ventiladores.

### **Saída**

Assim como a entrada, para os *Imagineers* a saída do brinquedo também é importante, e apresenta o *Cross-dissolve*. O projeto prevê a saída do visitante por uma espécie de túnel que vem da cripta e o leva ao andar de cima – a saída em nível do brinquedo. A iluminação é intensificada aos poucos, até que se chega à área externa iluminada pela luz natural.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atração *The Haunted Mansion* apresenta grande qualidade na união de efeitos tecnológicos e cenográficos voltados para o encantamento do público, e por esse motivo é – mesmo após cinco décadas – uma das atrações preferidas dos turistas que vão ao *Magic Kingdom*. Nota-se com esse estudo que, embora haja certos recursos de tecnologia avançada, em geral os efeitos são bastante acessíveis, de execução relativamente simples. A exceção fica por conta da tecnologia *Audioanimatronic*, patenteada pela *Walt Disney Company*, e do *Leota Effect*.

Essas exceções, no entanto, merecem atenção: conforme Mine et al. (2012, p. 36) afirma, atrações de parques temáticos são planejadas para durarem de 10 a 20 anos e, ao analisar um brinquedo em operação há quase 50, como a *The Haunted Mansion*, deve-se ter em mente que algumas tecnologias são datadas e, devido a isso, encontrar peças de reposição em caso de necessidade pode ser um problema. A equipe também pode ter dificuldades, uma vez que designers e engenheiros novos podem não conhecer certas tecnologias que em uma determinada época eram comuns. Por esse motivo é necessário haver constantes reformulações em atrações clássicas, como foi feito com essa em questão.

O alto custo de manutenção e projeto, além de pesquisas patenteadas e mantidas em segredo pela *Walt Disney Company*, poderiam nos levar a crer que seu modelo é único e insubstituível. Porém, tem-se visto cada vez mais parques brasileiros investindo em melhorias consideráveis em sua estrutura, alcançando bons níveis de satisfação de seus visitantes. É possível perceber com essa pesquisa que, embora haja certas tecnologias ainda distantes da realidade brasileira, um investimento maior no aspecto cenográfico de parques temáticos traria benefícios para a apreensão e inserção do público na realidade proposta e deveria ser prioritário, já que alguns dos efeitos visuais encontrados em atrações de sucesso, como a *The Haunted Mansion*, baseiam-se mais em soluções criativas de baixo custo do que em tecnologias avançadas.

Podem-se citar como exemplo alguns recursos simples de ilusão de ótica, como os bustos invertidos e íris profundas que “seguem” os visitantes com o olhar; projeções em telas, utilizadas em abundância na atração, como revelação de elementos ocultos (através de relâmpagos) ou meio de reprodução de imagens utilizadas em grande quantidade (como os infinitos espectros do cemitério); e técnicas de ilusionismo clássicas, como o *Pepper’s Ghost*, que é a base para a sala mais comentada entre os fãs do brinquedo. Esses e outros recursos, de

baixo orçamento, podem ser explorados nos parques temáticos com auxílio de outras áreas já de domínio no meio teatral e audiovisual, como a iluminação e figurino dos personagens presentes. Na *The Haunted Mansion*, o uso excessivo de materiais como plásticos e tecidos esvoaçantes – em união com ventiladores; as cores em tons pastéis ou branca; a penumbra e a luz negra criam a atmosfera fantasmagórica ideal para a apreensão da magia teatral do brinquedo, dando o suporte necessário para os já citados artifícios visuais.

O método de projeto, advindo do cinema, também é ponto de contribuição para a discussão: uma vez que os parques objetivam inserir o visitante em uma realidade cinematográfica, é interessante que seu plano diretor, método e divisão interna dos brinquedos tenham relação com essa realidade. O conceito torna-se mais forte e o visitante adquire um entendimento melhor, ainda que inconsciente, dessa fantasia. A atenção aos detalhes, desde a ambientação externa, até o início da atração (ainda nas filas) e sua saída é fator a ser destacado: o conceito de *fade-in* e *fade-out* evita transições bruscas de realidade e encaminha o espectador para dentro da atmosfera pretendida de modo gradual, sem que seja sentida de imediato.

Todas essas observações tornam clara a necessidade de um olhar diferenciado voltado para o aspecto cenográfico dos parques temáticos, de forma a trabalhar em conjunto com novas tecnologias – e não focando somente nelas – uma vez que alguns recursos simples pontuais são suficientes para a criação da magia teatral pretendida.



## REFERÊNCIAS

BAHAM, Jeff. *An Unofficial History of Disney's Haunted Mansion*. \_\_\_\_: Doombuggies, 2010.

CANCILLA, Dominick. Crouching Rumors, Hidden Mansion. *The Spook*, New York, n. 4, out. 2001. Disponível em: <<http://www.doombuggies.com/media/misc/thespook-2001-10m.pdf>>. Acesso em: 01.out.2014

DOOMBUGGIES (site). Disponível em: <<http://www.doombuggies.com/>>. Acesso em: 30.set.2014

HENCH, John. *Designing Disney: imagineering and the art of the show*. Charlotte: Baker & Taylor, CATS, 2009.

HORN, Tom. Walt Disney World Resort: behind the scenes. In: *Disney Parks: where dreams come true*. Chicago: Lightship Entertainment, 2011. 1 videodisco (52 min)

MARLING, Karal Ann (editor). *Designing Disney's Theme Parks: the architecture of reassurance*. 1. Ed. Montréal: Flammarion, 1998.

MINE, Mark et al. Projection-Based Augmented Reality in Disney Theme Parks. *Computer*, v. 45, n. 7, jul. 2012. Disponível em: <[http://web.cs.wpi.edu/~gogo/courses/cs525A/papers/Mine\\_2012\\_ProjectionAR.pdf](http://web.cs.wpi.edu/~gogo/courses/cs525A/papers/Mine_2012_ProjectionAR.pdf)>. Acesso em: 04.dez.2014

RHODES, Mark. *Magic Kingdom: imagineering the magic*. Lake Buena Vista: Disney Theme Park Merchandise, 2009. 2 videodiscos (100 min)

SURRELL, Jason. *The Haunted Mansion: from the Magic Kingdom to the Movies*. 2. ed. Lake Buena Vista: Disney Press, 2009.

SWEEZEY, Charles. All that's 3D is not holography: Disney World's Haunted House. *Holosphere*, v. 10, n. 1, jan. 1981. Disponível em: <[http://www.doombuggies.com/media\\_library\\_holosphere.php](http://www.doombuggies.com/media_library_holosphere.php)>. Acesso em: 04.dez.2014.