

## AS DECISIVAS TRANSFORMAÇÕES AUDIOVISUAIS NAS ANIMAÇÕES PÓS-SINCRONISMO

Carolina Morgado Leão<sup>1</sup>  
Claudiney Rodrigues Carrasco<sup>2</sup>

**Resumo:** Desde os primórdios do que entendemos hoje como cinema, já se fazia uso de intervenções sonoras. O acompanhamento musical era normalmente executado ao vivo, através de um pianista, um improvisador ou, as vezes, por uma pequena orquestra. Com o passar das décadas, o som para animação foi se transformando e assim, cada vez mais atrelou-se às imagens, se fundindo e unificando. Já na década de 1930, os desenhos animados formam um poderoso elo com a música, produzindo com isso, uma gama de cartoons musicados e sem a presença de diálogos. Deste momento em diante, a trilha musical torna-se parte vital da narrativa, através da articulação e sincronia com a imagem, criando significados, possibilitando a compreensão do espectador na história. A compreensão do som está associada ao acordo que existe entre o emissor e o espectador, quando este, em uma exibição, entra na sala para “ver-ouvir” uma história contada. O alicerce preeminente na projeção é a narrativa. Portanto, a trilha sonora, através do sincronismo, do seu uso de forma poética e também, através do uso de sons que de certa forma, já estão na memória de toda a sociedade ocidental, integra a articulação e a organização da narrativa na animação, compondo assim, um elemento de sua montagem. E desta maneira, a percepção fílmica é de fato audiovisual e permite numerosas combinações entre sons e imagens animadas.

**Palavras-chave:** sincronia; advento sonoro; animações musicadas; cinema de animação.

**Contato:** caca17leao@yahoo.com; ney.carrasco@gmail.com

### Introdução

Na década de 1920 (antes da sonorização), os filmes usavam música ao vivo e um set com instrumentos e ferramentas para produzir ruídos e efeitos sonoros. Esta estrutura para acompanhar um filme, dependia muito da sala de projeção, algumas não tinham recurso nenhum, neste caso, o filme era exibido em silêncio. Era também ressaltada a importância não só da música, mas, principalmente dos utensílios para

---

<sup>1</sup> Musicista (UNICAMP, 2009). Mestra em música (UNICAMP, 2013) e Doutoranda em música (UNICAMP). Todos os títulos com ênfase no estudo de som do cinema.

<sup>2</sup> Professor do Departamento de Música da UNICAMP. Compositor de trilhas musicais para teatro, cinema de animação e televisão desde 1985. Atua nos programas de pós-graduação em Música e em Mídias da UNICAMP (mestrado e doutorado) desde 1999. Coordena o Grupo de Pesquisa em Música Aplicada à Dramaturgia e ao Audiovisual, sediado no Instituto de Artes da UNICAMP. Pesquisador CNPq nível 1d e atualmente ocupa o cargo de secretário municipal da cultura de Campinas-SP.

Leão, Carolina Morgado. Carrasco, Claudiney Rodrigues. 2017. “As decisivas transformações audiovisuais nas animações pós-sincronismo”. In *Atas do VII Encontro Anual da AIM*, editado por Ana Balona de Oliveira, Catarina Maia e Madalena Oliveira, 184-193. Lisboa: AIM. ISBN 978-989-98215-8-3

execução dos diversos efeitos sonoros no caso de exibição de uma animação. Se o efeito fosse usado de maneira correta, no *timing* da ação, a animação tornava-se muito mais cômica:

“Em lugar nenhum o sucesso, a arrancada de um filme, depende tanto dos efeitos especiais quanto aqui. Pode ser afirmado candidamente que esses efeitos, incluindo os melhores deles, não são sempre puramente musicais. Uma bateria de artifícios e outros acessórios são realmente necessários para enfatizar a ação na tela de uma maneira cômica. Frequentemente o ruído é o artifício mais desejado para levantar a graça nos espectadores; e o ruído novamente pode ser de vários tipos. Ele deve sempre ser amplamente imitativo ao acompanhar uma queda, uma batida, um escorregão, um rodopio, um voo no ar, uma pancada, um apito de um motor, um pio de um pássaro, um miado de um gato, um latido de cachorro. Em última análise precisa-se de muito pouco para fazer uma platéia dar risada; o pavio de um arsenal de risadas pode ser explodido com uma pequena faísca. A experiência, aqui como em qualquer lugar, vai provar o melhor professor, e o músico vai em breve descobrir quais efeitos funcionam melhor e produzem os melhores resultados.” (Lang e West 1920, 18)

A parte musical das animações era, na maioria das vezes, responsabilidade do músico. Muitos improvisos eram feitos devido à ausência de partituras para o gênero. Temos conhecimento que era recorrente o uso de partituras para filmes *live action* de longa metragem, porém para animações, ou até curtas *live action*, são raras as referências de alguma música ou partitura encomendada. Na indústria cinematográfica, alguns consideravam o som, um componente importante para os desenhos animados bem antes do advento sonoro. O executivo Boswell F.C. ‘Wild’ Gunning escreveu em 1919 que em algumas das maiores casas de Nova Iorque esses sujeitos de desenho animado ganham mais risadas proporcionais à sua duração do que comédias de um gênero diferente. Isso é particularmente verdade nas casas da Broadway- e principalmente devido ao trabalho da orquestra. Entretanto, com apenas um órgão e alguns efeitos, resultados muito bons podem ser atingidos.<sup>3</sup>

“Se você não exagerar, aqueles efeitos do tipo ‘rangido’, sincronizados com a ação do desenho animado, ajudam enormemente. Depois, são utilizados todos os tipos de artifícios, como o zunido de mosquitos, risadas diabólicas, cacarejos, etc. Isso

---

<sup>3</sup> Utilizado entre aproximadamente 1912 and 1925, o Photoplayer é uma espécie de pianola. Foi desenvolvido especificamente para fornecer música e efeitos sonoros ao cinema e foi muito utilizado pelo cinema de animação por conter diversas sonoridades cômicas, como buzinas, assobios, entre outras.

ajuda muito, como foi constatado ao se comparar essa maneira de rodar o desenho animado com a maneira comum de ‘só rodar o filme’” (Maltin 1987, 27 apud Vita 2009, 35).

Das raras referências musicais para animações escritas neste período, temos como exemplo o *Musical Accompaniment of Moving Pictures: A Practical Manual for Pianists and Organists* (Boston Music, 1920), escrito pelos acompanhistas Edith Lang e George West. O livro não é exclusivamente escrito para acompanhar animação, porém ressaltamos no mesmo, o capítulo *Animated Cartoons and Slap-Stick Comedies*. O conteúdo relaciona musicalmente o gênero da comédia com as animações. Essa relação ocorre, pois, uma piada rápida, pode ser facilmente salientada através da música e dos efeitos sonoros. As construções de cena neste período da animação (*gags*) valorizavam o efeito cômico que os sons traziam para a cena. Neste capítulo, também é salientado a importância de escolher o tema certo para uma determinada cena; assim como os efeitos sonoros, a música tem que ter o timing correto da ação para proporcionar o efeito desejado. “Se o ponto da piada for perdido, se o músico se atrasar com seu efeito, tudo será perdido, e a platéia terá o seu direito de prazer omitido” (Lang e West 1920, 18). Podemos já constatar então que na década de 1920 já era consciente não somente a necessidade de utilização de som para o cinema mas, ao pensarmos em “timing correto da ação” como dito anteriormente, ou na afirmação de Lang e West sobre “perder o tempo correto para a utilização de um som específico com a imagem”, notamos claramente que o uso dos elementos (imagem e som) em sincronia, se faz vital para a realização do cinema (1920, 18).

### **A transformação sincrônica**

Em 1924 os irmãos Fleischer (Max e Dave Fleischer) utilizaram pela primeira vez um sistema de som – o Phonofilm, na série Song Cartunes. O primeiro título foi *My Old Kentucky Home*. A tentativa de incorporar som na animação foi válida para alertar todos os estúdios das novidades que chegavam porém, haveria ainda um obstáculo a ser transposto: A sincronia entre imagem e som ainda estava aquém do ideal. Assim percebemos que as transformações do final da década de 1920 são definitivas para toda a indústria cinematográfica principalmente no âmbito da sincronia. O lançamento do longa metragem *O Cantor de Jazz* (1927) e em 1928 a animação dos estúdios Disney *Steamboat Willie*, demonstram o *frenesi* que o cinema passou após a efetiva incorporação de som sincrônico com as imagens. A estréia sonorizada consagrou rapidamente Mickey Mouse e, em apenas um ano, Mickey

ganhou mais 15 desenhos assim, em contínua ascensão toma espaço cada vez maior nas décadas seguintes.

É importante frisarmos, que esta mudança definitiva do cinema silencioso para o sonoro não se deve apenas à inserção do som nas projeções afinal, já havia sido inventado anos antes o sistema de som Lee DeForest (Phonofilm) que possibilitava o som nas projeções, como é o caso da animação Song Cartunes dos irmãos Fleischer já mencionada. Com o surgimento do Vitaphone, a possibilidade em sincronizar som e imagem se torna próxima porém, este dispositivo ainda assim apresentava falhas à respeito da sincronia como o som em disco.<sup>4</sup>



Imagem 1 – Publicidade sobre a tecnologia do Vitaphone

Com alguns obstáculos ainda a serem transpostos no que tange a inserção do som no cinema, concluiu-se que a possibilidade de inserção do som na película, como era feito com a imagem seria a alternativa mais eficaz. Assim os novos experimentos voltados a transcrição do som na película foram feitos e assim foi obtida a total sincronia entre a imagem e o som.

<sup>4</sup> O vitaphone ainda não fornecia o resultado perfeito. Frequentemente o filme se partia, interrompendo todo o processo de sincronização e obrigando o operador a voltar o filme desde o início ou escolher um ponto próximo do disco para colocar a agulha. Outros problemas comuns eram riscos no discos, “pulos” da agulha e a própria logística de transporte de equipamento, distribuição, custos, etc.

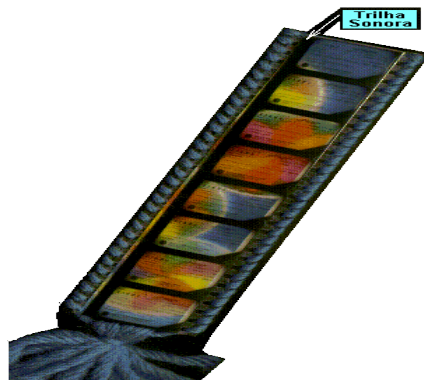


Imagem 2 – A impressão da trilha sonora na película (som óptico)

Este foi o marco definitivo para o caminho do som no cinema tanto de *live action*, quanto de animação. Porém, o som no cinema de animação concomitante a esta melhoria do som óptico, havia ainda obstáculos a vencer antes de se consolidar no universo sonoro. Primeiro, o fator psicológico na própria concepção de desenhos animados falantes. Mesmo que os espectadores esperassem ouvir pessoas falando ou cantando em filmes *live action*, ouvir as vozes de desenhos animados falando causaria um impacto diferente. Havia grande preocupação por parte dos animadores que as vozes, “soassem fora de lugar”, estranhas. O segundo problema ainda permeava o campo da perfeita sincronia. O som na pista óptica resolveu com este problema no âmbito dos aparatos de projeção porém, ainda assim para gravar uma orquestra por exemplo, ainda pairava a questão: qual seria a velocidade que a música deveria ter em relação com as imagens? Um funcionário dos estúdios Disney, deu a ideia para Walt Disney de utilizar um metrônomo para medir a velocidade da música, determinando assim, a quantidade de quadros da animação pelo número de compassos da música. Por exemplo: poderia haver 8, 12, 16 quadros por compasso, a idéia era simplesmente conseguir medir quanto de música é utilizada em determinada quantidade de quadros. Este processo foi chamado de *bar sheet* (folha de barras) e possibilitou assim, a precisão necessária para uma completa sincronia. A exatidão do som na imagem aconteceu, a sincronia proporcionou isso e abriu as possibilidades diversas para uma nova linguagem na animação.

### **A sincronia e o desenvolvimento narrativo na animação**

Como já foi mencionado, o primeiro *cartoon* concebido totalmente para som foi *Steamboat Willie* (1928). É importante entender o porquê desta animação ter muito mais importância do que muitas outras que vieram antes também sonorizadas. Seu

diferencial estava justamente na maneira de incorporar o som, na articulação: neste momento em que a necessidade de sonorizar toda a indústria cinematográfica (longas metragens, curtas e animações) parecia urgente, muitos apenas agregavam uma trilha sonora da maneira mais simples possível. Walt Disney teve a percepção em como articular, relacionar som-imagem e cuidadosamente, incorporou o som na animação pensando no significado desta interação entre imagem e som. Utilizando o som não apenas como uma novidade tecnológica (como muitos enxergavam), Walt Disney aproveitou todo o potencial que o som poderia trazer para a animação e o articulou minuciosamente, além da perfeita sincronia de ruídos e assobios. Quando temos o som previamente pensado, idealizado desde o início da concepção de um filme, é possível obter um resultado muito mais consistente e surpreendente. Portanto, por trabalhar o som desta maneira, os estúdios Disney realmente marcaram a história e fizeram diferença no cinema de animação.

“A formação do código narrativo do cinema, bem como do referencial que, paralelamente, o público desenvolveu para decodificar esse código, não se deram exclusivamente pela dimensão imagética do cinema, mas sim pela soma desta com a dimensão musical. Desde o princípio, a articulação fílmica dá-se com a presença da música. Em outras palavras, o cinema pode não ter nascido falado, mas com certeza nasceu musical.” (Carrasco 2005, 16)

### **Animações musicadas**

A partir então da nova consciência sobre a articulação entre som e imagem e suas contribuições para o desenvolvimento narrativo, o som na década de 1930 se desenvolve extremamente vinculado com a música e assim, no campo do cinema de animação surgem os desenhos animados musicados.

“The modern cartoon, and especially the Hollywood cartoon from the Golden Age of Animation, relies so much on music that it is truly difficult to conceive what they might have been like without a soundtrack.” (Goldmark 1997)

O processo então de composição para um desenho animado havia mudado, em entrevista a Michel Barrier, o compositor Carl Stallings conta que muitas vezes ele recebia o mesmo *storyboard* que o animador e que a música era composta ao mesmo tempo que o desenho, tendo apenas como guia o *beat* que deveria ser usado e outras vezes a música era composta depois da animação feita:

“Às vezes, o diretor faz a ação encaixar em uma determinada peça musical, e outras vezes eu escrevi a música para encaixar em certas ações. Na maioria das vezes, os diretores e animadores eram livres para fazer o que eles achavam melhor para tornar a ação mais eficaz.” (Stalling, Barrier, Gray e Spicer 1971)

Neste período a trilha sonora e a animação já usufruem da sincronia, a música e a imagem andavam em paralelos, já se pensava na relação e articulação entre música e imagem. Após o advento sonoro, muitas vezes, as animações musicadas eram regidas por um pulso do início ao fim (como uma peça musical), onde toda ação que houvesse no desenho animado mimetizasse a música. Assim, notamos que a música não era apenas um reforço da imagem, mas de fato, cria e muitas vezes conduz a construção de uma animação.

Nada impedia então que a trilha musical fosse composta antes mesmo da imagem. A equipe de criação era uma só, os animadores e compositores eram responsáveis pelo resultado na mesma proporção, portanto, a criação era feita em conjunto de uma forma que se torna irrelevante se o cartoon era animado antes da trilha musical ou vice-versa.

### **O valor musical**

Podemos concluir que através da consolidação do advento sonoro, a trilha sonora se torna intrínseca, um elemento fundamental e indispensável para a narrativa dos desenhos animados do período. Esta importância era tanta que podemos citar uma grande quantidade de animações que recebiam títulos vinculadas à música como, por exemplo: *Silly Symphonies* (1929-1939, estúdios Disney), *Color Rhapsodies* (1934-1949, Columbia Pictures), *Merrie Melodies* (1931-1969, Warner Bros pictures) *Musical Miniatures* (1946-1948, Walter Lantz Productions), *Swing Symphonie* (1941-1945, também produzido por Walter Lantz) entre outros.<sup>5</sup>

Michel Chion em seu livro *La Audición*, define o conceito de contrato audiovisual. Segundo ele, o espectador compactua com o fato não natural do som provir do que originalmente seria o emissor (a imagem) e sim, de caixas amplificadas.

---

<sup>5</sup> A base original destes desenhos animados musicados são histórias orientadas através da música, com a ação dos personagens acontecendo sincronizadamente com a trilha musical desenvolvida durante o enredo do curta-metragem. Os *cartoons* se diferenciam apenas pelo estilo musical. Em *Musical Miniatures* o desenho animado é conduzido geralmente por uma orquestra tendo como estilo musical predominante a música erudita, diferentemente da série *Swing Symphonies* que utiliza músicas de estilo *boogie-woogie* e *jazz* com instrumentação concebida para este gênero.

Sendo assim, o espectador põe-se de acordo com a proposta de que o som (qualquer som) é proveniente da imagem. A este acordo, onde a percepção real é alterada a favor da projeção audiovisual o autor nomeia como contrato audiovisual. A partir deste contrato audiovisual, Michel Chion desenvolve dois conceitos: valor adicionado e síncrese. O valor adicionado acontece por simplesmente uma trilha musical ser agregada a imagem. Fornecendo qualquer informação através do material sonoro é somado a imagem este valor adicionado (por incluir alguma informação além, adicionada/agregada). Como por exemplo, em uma cena onde há apenas um personagem que ainda não sabemos o que representa na trama (neutro), muitas vezes, uma música que dê tensão neste momento, incitará a possibilidade deste personagem aparentemente neutro ser o vilão da história.

A síncrese por sua vez é um conceito que se aplica diretamente ao desenvolvimento da trilha musical nestas animações mencionadas. Com o início do sincronismo neste período, dá-se o uso exacerbado de convenções que entendemos através da síncrese. Assim, a música adiciona um valor não fornecido pela imagem. Chion compreende a possibilidade da música de adicionar na narrativa algo que a imagem não contém, ao invés de simplesmente traduzi-la. A síncrese apresenta grande importância para o desenvolvimento do pensamento para o tema em questão. A síncrese – palavra criada por Michel Chion – é o resultado de síntese com sincronia, em que ocorre uma relação instantânea do áudio-espectador ao que é visto e ouvido simultaneamente, ou seja, em sincronia, conforme a definição:

“... a espontânea e irresistível solda entre um fenômeno acústico específico e um fenômeno visual específico que ocorrem ao mesmo tempo. Essa união acontece independente de qualquer lógica racional.” (Chion 1994, 63)

Através do fundamento da síncrese podemos admitir e entender alguns processos de composição desenvolvidos para os desenhos animados a partir deste período. Com esta compreensão implícita vinda do espectador e através da expectativa da sincronia quando, por exemplo, esperamos ouvir o som de uma porta batendo concomitantemente a uma cena com a ação respectiva, de uma porta batendo, ou os sons de passos, de um personagem andando, quando o assistimos nesta ação. De acordo com o fenômeno descrito por Chion como síncrese, é permitido uma gama de diferentes possibilidades de efeitos sonoros para serem usados durante uma ação. Como no caso dos passos ou qualquer outra ação, é plausível ser inserido sons não



reais à ela. A possibilidade de produzir um som musical para reproduzir uma ideia real foi utilizada por diversos compositores dos citados desenhos animados musicados (como Carl Stalling nos estúdios Disney e Warner Bros na década de 1930 e posteriormente por Scott Bradley para Tom & Jerry em 1940). Esta substituição de som real por um musical é um mecanismo extremamente utilizado pelo cinema de animação e enriquece seu valor artístico e expressivo, principalmente se o papel da trilha musical é narrar, ganhando assim maior espaço e liberdade. Frisamos porém que, esta liberdade não é aleatória. Michel Chion nos atenta ao fato de que deve existir coerência nesta relação, o significado e o ritmo imbuído no som (para a relação) é de suma importância. Pela óptica do conceito de síncrese, Chion exemplifica analisando a relevância da animação *Silly Symphonies* e a rápida relação de síncrese que o espectador estabelece de acordo com a sincronia entre imagem, som e música, possibilitando abertura de uma sistematização numa relação não natural do som. Ou seja, uma rápida associação cognitiva ocorre, de maneira automática entre o som e imagem animada, emitida simplesmente devido ao sincronismo e independente da veracidade/realidade de um em relação ao outro. A trilha musical, que neste caso também assume na maioria das vezes o papel da ruidagem, torna-se um efeito poético e lúdico reforçando signos e emoções condizentes.

“Todo o objeto desenhado sincronizado com uma nota de música transformava-se nessa música, e esta transformava-se no objeto. A síncrese permitia fazer cantar e dançar o mundo desenhado mais facilmente do que o mundo filmado, porque o primeiro é maleável, abstrato, estilizado. Assim caía a resistência que o mundo opunha a submeter-se ao ritmo e à melodia.” (Chion apud Dénis 2010, 86-87)

## **Conclusão**

A trilha musical neste momento era estrategicamente posicionada como forma de narrativa, substituindo assim por exemplo, o uso da voz para diálogo pois, no caso de animações musicais era absolutamente desnecessário. É importante frisarmos então como a música ocupava múltiplas funções para as animações: efeito narrativo (substituindo assim a voz), efeito poético e lúdico acontecendo através da substituição de ruídos/sons ambientes por orquestrais, além de exercer o próprio papel dramático da música na trilha musical. Com as novas possibilidades que surgiram devido ao advento sonoro e, posteriormente, o sincronismo, podemos afirmar que estes avanços colaboraram para o requinte do uso do som para o cinema de animação. A trilha

musical não tinha a simples função de evocar e uma atmosfera em uma cena, agora a música também poderia ser designada a descrever a história com caráter narrativo, pelo desenvolvimento articulatório e seu sincronismo.

Podemos concluir que, o que entendemos atualmente como síncrese, neste momento do cinema de animação (após advento sonoro até meados da década de 1950), era uma técnica utilizada exaustivamente devido às novas invenções no âmbito de aparatos tecnológicos combinados ao recurso da sincronia (também novidade do período). Portanto, é importante termos a ciência de que este mecanismo, nomeado como síncrese por Michel Chion, se faz como fio condutor deste período pós-sincronia, principalmente nas animações mencionadas, por fazerem excelente uso e articulação da trilha musical com a imagem animada.

## BIBLIOGRAFIA

- Carrasco, Ney. 2005. *A infância muda: A música nos primórdios do cinema*. In: *ouvirOUver*, vol. 1, n. 1, 11.
- Chion, Michel. 2010. *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Dénis, Sébastien. 2010. *O cinema de animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Goldmark, Daniel. 1997. “Carl Stalling and humor in cartoons”. *Animation World Magazine*. Disponível em: <https://www.awn.com/mag/issue2.1/articles/goldmark2.1.html>. Acesso em: 4 de abril de 2017.
- Lang, Edith, West, George. 1920. *Musical accompaniment of moving pictures: A practical manual for pianist and organists*. Boston: Boston Music Co.
- Solomon, Charles. 1994. *Enchanted drawings: The history of animation*. New York: Random House Value Publishing.
- Stalling, Carl, Barrier, Michael, Gray, Milton, Spicer, Bill. 1971. “Funnyworld Revisited”. *Funnyworld*, no. 13. Disponível em: <http://www.michaelbarrier.com/Funnyworld/Stalling/Stalling.htm>. Acesso em: 6 de março de 2017.
- Thomas, Frank, Johnson, Ollie. 1981. *Disney animation: The illusion of life*. New York: Abbeville Press.
- Vita, Ana Carolina Kley. 2008. *A ilusão da vida: Estudos sobre a evolução do cinema de animação*. Londrina: IESB.