

## A articulação da trilha musical dos cartoons na década de 1930 e 1940

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO ORAL

SUBÁREA: MÚSICA E INTERFACES

*Carolina Morgado Leão*

*Universidade Estadual de Campinas – cacal7leao@yahoo.com*

**Resumo:** A teoria de trilha sonora de cinema é generalizada quando olhamos o universo dos *cartoons*. Com o advento do cinema sonoro foi possível experimentar diversas formas de se utilizar música em *cartoon* abrindo novas possibilidades do uso do som no audiovisual. Um dos objetivos deste trabalho corresponde à uma aproximação do universo das animações com a academia e através deste fomentar a pesquisa sobre criação sonora e animações. A partir de reflexão bibliográfica e filmográfica no tema, pretende-se compreender valores e sentidos agregados pela trilha sonora na construção narrativa das décadas de 1930 e 1940, sua fusão com a arte visual e o poder expressivo e comunicativo desta junção.

**Palavras-Chave:** Trilha musical. Trilha sonora. Música de cinema. Narrativa musical.

### **The articulation of the musical soundtrack cartoons in the 1930s and 1940s**

**Abstract:** The theory about soundtrack movies its less deepen or even generalized when we look trough cartoon universe. With the advent of sound became possible to experience several ways to you use music in cartoons and by that exploring possibilities in the sound. So one of the goals of this work corresponds to approach the world of animation with the academy. Based on reflexion and searching about film music theory, it is intended to understand values and meanings aggregates trough the soundtrack in the narrative construction in the decades 1930's and 1940's, your merger with the visual part and the expressive and communicative power from this union.

**Keywords:** Musical soundtrack. Soundtrack. Film music. Musical narrative.

### **1. O valor musical**

As transformações do final da década de 1920 são definitivas para toda a indústria cinematográfica. A partir da consolidação do cinema sonoro, a trilha sonora se torna intrínseca como um elemento fundamental e indispensável para a narrativa dos *cartoons* e desenhos animados<sup>1</sup>. Esta importância era tanta que podemos citar uma grande quantidade de animações que recebiam títulos vinculados à sua trilha musical, 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.

Para compreender como a trilha musical era conduzida nestes *cartoons* musicados, podemos recorrer ao teórico Michel Chion (1994). Em seu livro *Audiovision* são criados dois conceitos importantes para o entendimento do tema proposto: valor adicionado e síncrese. O valor adicionado ocorre na incorporação de uma trilha musical em uma obra audiovisual, pois esta por si só, transcende a função de simplesmente traduzir em som o que já é visto pela imagem (vai além de reforçar um signo já transmitido visualmente). Este valor adicionado fornecido pela trilha musical inclui alguma informação a mais (adicionada/agregada). Michel Chion compreende que além da força dramática, a música exerce outras funções, como por exemplo, adicionar na narrativa signos<sup>2</sup> que a imagem não mostrou, gerando assim, uma nova composição de significados em contraponto com a imagem, ao invés de simplesmente reforçar informações já transmitidas pelo visual. Podemos exemplificar através de um filme/animação, onde há apenas um personagem que ainda não sabemos o que representa na trama (neutro): se em cena ou no diálogo o personagem ainda não demonstrou suas características na história, muitas vezes, uma música que dê tensão neste momento indicará traços do personagem ainda não fornecidos, por exemplo que talvez ele seja o vilão da história. Assim a música adiciona um valor não apresentado pela imagem. Como vimos no exemplo, existem diversas formas de ilustrar o conceito de valor agregado, pois é muito comum em *cartoons* musicados a função da narrativa estar fortemente atrelada à trilha musical. A representação musical de diversos signos acontece através de convenções musicais que, não só propiciam um contraponto audiovisual mais criativo, (por não utilizar diálogos, a necessidade de compreensão por meio da trilha musical) como também favorecem a utilização do som e sua relação com a imagem em níveis mais profundos, indo além da função de mimetizar a imagem por meio da música.

A síncrese por sua vez também apresenta grande importância para o tema em questão. Síncrese, palavra criada por Chion, é o resultado de síntese com sincronia. A definição decorre da relação instantânea do áudio-espectador ao que é visto e ouvido simultaneamente, ou seja, em sincronia: [...] 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).

Podemos então utilizar o conceito de síncrese como uma ferramenta para entender alguns efeitos existentes nos *cartoons*, elaborados na pós sincronização. Por exemplo, ao assistir a um filme assumimos o prévio acordo sempre existente entre o espectador e uma obra

audiovisual: de isenção de veracidade com a realidade vivida no cotidiano, somada a sensação de expectativa de sincronia entre imagem e som. Assim esperamos naturalmente, ouvir o som de uma porta batendo ao assistir uma cena com a ação de uma porta batendo, ou os sons de passos, de um personagem andando. Porém, uma obra audiovisual nos permite ir além: existe uma gama de possibilidades de efeitos sonoros para serem usados durante uma ação. Como no caso da ação de dar passos (andar) ou qualquer outra movimentação, é possível substituir os sons legítimos da ação por sons não reais, como sons musicais. A possibilidade de produzir um som musical, para reproduzir uma idéia real em *cartoons*, pode ser percebida através do uso abundante de *clusters*<sup>3</sup> utilizados pelo compositor Scott Bradley em “*Tom e Jerry*”, no qual estes representam o som de pancadas ou quedas (como uma bigorna, um muro despencando ou qualquer evento do tipo). O que frequentemente ouvimos, comumente em animações, é a representação musical substituindo o som (real) de um objeto esmagando um personagem. Esta substituição musical transforma todo o significado de uma cena violenta para uma *gag*<sup>4</sup> realmente cômica. Através desta substituição sonora, é valorizado o âmbito artístico, expressivo e lúdico que uma animação pode ter, contribuindo com uma composição sonora não mimetizada e mais criativa, com mais liberdade. Porém, esta liberdade não é aleatória. Michel Chion atenta ao fato de que deve existir coerência nesta relação, o significado e o ritmo imbuídos no som (para a relação) é de suma importância. Utilizando o conceito de síncrese, Michel Chion analisa a relevância da animação “*Silly Symphonies*” e a rápida relação de síncrese que o espectador estabelece através da sincronia entre imagem, som e música, possibilitando abertura de uma sistematização numa relação não natural do som. Ou seja, ocorre uma rápida associação cognitiva, 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 criando signos e emoções.

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 DENIS, 2010: 86-87).

A sonorização trouxe consigo outras possibilidades de pistas sonoras além da música: a voz humana e os sons ambientes. Contudo, a trilha musical pode ser, estrategicamente composta para ser utilizada como forma de narrativa, substituindo assim o uso da voz para esta finalidade. Nos casos de muitas animações musicais, a presença de diálogos

era absolutamente desnecessária. Nota-se assim a utilização da música em múltiplas funções para as animações: efeito narrativo substituindo a voz, efeito poético e lúdico através da substituição de ruídos/sons ambientes por orquestrais, além de exercer o próprio papel dramático como trilha musical.

Com o aprimoramento técnico referente ao advento sonoro e posteriormente o sincronismo, podemos afirmar que estes avanços colaboraram para o requinte e elaboração da música para o cinema como um todo. Ao invés da trilha musical ser simplesmente evocadora de uma atmosfera da cena, agora esta trilha também poderia ser designada a descrever a história com caráter narrativo, tanto pela possibilidade de três pistas sonoras quanto pelo seu sincronismo. Assim, os estúdios investiram arduamente nos departamentos sonoros-musicais. Grande exemplo disto é a criação do cargo de diretor musical nos estúdios Disney para Carl Stalling (compositor que trabalhou inicialmente nos estúdios Disney e depois na Warner). Carl Stalling e posteriormente Scott Bradley (estúdios Warner, compositor de Tom e Jerry) são grandes exemplos de compositores, que através de sua linguagem e inovações musicais, construíram a identidade das animações como um todo.

## **2. Narrativa musical em *cartoons***

Uma animação narrativa é muito mais eficiente quando a imagem e o som colaboram de maneira integral e fundamental para se contar, para entender uma história: *It is even a little misleading to say ‘a role soundplays’ because in fact when a scene is really clicking, the visual and aural elements are working together so well that it is nearly impossible to distinguish them.* (THOM, *Designing A Movie For Sound*).

Neste mesmo artigo citado acima, Randy Thom apresenta algumas maneiras de atuação do som e seu potencial narrativo: sugerir um estado de espírito, evocar um sentimento, definir um ritmo, indicar uma localidade geográfica, indicar um período histórico, esclarecer o enredo, definir um personagem, conectar ideias de outra forma desconexas - personagens, lugares, imagens ou momentos, aumentar o realismo ou diminuí-lo, aumentar a ambiguidade ou diminuí-la, chamar a atenção para um detalhe, ou fora dele, indicar as alterações no tempo, enfatizar uma transição para o efeito dramático, descrever um espaço acústico, surpreender ou acalmar, exagerar ação ou media-la. Em qualquer dado momento, em um filme, o som é suscetível de fazer várias dessas ações descritas ao mesmo tempo.

Entendemos porém que o som, se bem pensado e por sua vez articulado, também tem uma vida própria para além destas funções triviais - *It’s ability to be good and useful to the*

*story, and powerful, beautiful and alive will be determined by the state of the ocean in which it swims, the film.* (THOM, *Designing A Movie For Sound*).

A articulação em uma obra audiovisual ocorre em dois níveis. O primeiro é o dramático/narrativo. A música é parte da articulação dramático-narrativa do filme. Ou seja, ela é um dos elementos usados para se contar a história. A música se une aos personagens, locais, situações, conflitos e épocas, ajudando a identificá-los e contribuindo com a definição de seu caráter. De acordo com a propriedade polifônica da música - entendendo polifonia não apenas em seu sentido sonoro, mas como a capacidade da música de ter simultaneamente diversas informações (vozes) sobrepostas – ela pode ser usada em fusão com outras linguagens proporcionando uma complementação à informação dada nesse outro nível. A música pode se agregar a um diálogo, por exemplo, formando seu caráter, intenção ou estado emocional, sem que o diálogo se torne incompreensível. É uma informação dada em sincronia/simultaneidade e entendida em seu conjunto. Em diversos casos, o espectador nem nota essa informação. A atenção está voltada ao diálogo ou na ação e a informação musical atua sobre ele sem que a perceba conscientemente.

O segundo nível de articulação entre sons e imagens se faz pela articulação entre movimento visual e movimento sonoro. Imagens e sons são discursos temporais, ou seja, eles ocorrem ao longo de um intervalo de tempo pré-determinado. Com isso, as relações temporais presentes nos dois discursos incorporam-se inevitavelmente e podem ser exploradas poeticamente. Ações rápidas e fragmentadas, com cortes sucessivos na imagem, podem ser acompanhadas de música em andamento acelerado e com intensa atividade rítmica. Isso não significa que seja papel da música repetir a informação dada, reiterando-a apenas. A música não serve apenas para aumentar a sensação de movimento de uma perseguição, por exemplo, ou realçar o romantismo de um diálogo amoroso. Como vimos, a trilha musical desempenha funções que vão além de meramente intensificar uma informação que já foi transmitida. Se utilizada como contraponto às outras linguagens do filme, a trilha musical compõe uma obra audiovisual de caráter polifônico<sup>5</sup>. Assim, uma obra audiovisual polifônica é justamente por esta relação contrapontística entre som e imagem. Podemos ilustrar esta polifonia quando, por exemplo, em um diálogo/cena de cunho amoroso - acompanhado simultaneamente por uma música que forneça elementos contrários aos da imagem e ao diálogo, uma trilha musical que provoque a sensação de fadiga no espectador, revelando algo que não é dito, causando incômodo. Neste exemplo citado, podemos então perceber através da oposição de signos entre imagem e som que, possivelmente o personagem romântico talvez seja um vilão, alguém com intenções contrárias às que foram mostradas em cena. Portanto, além dessa informação

(musical) agregada, criar tensão e dúvidas no espectador, através do contraponto entre a trilha musical e imagem, é possível notar que o outro personagem em cena (com quem dialoga apaixonadamente), não tem consciência ainda que seu amado possa ter outras intenções – elemento fornecido apenas para o espectador através da música e não para o personagem em cena.

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).

Com isso, podemos concluir que a trilha sonora vai realmente além do que muitos imaginam. Pois, quando o som é simplesmente colocado (um som entende-se por qualquer som que caiba na cena), o resultado quase sempre fica aquém do que esperamos. Mas, se o som colocado no filme for articulado, se os sons dos personagens, dos objetos e dos lugares informarem dados relevantes à trama, então o filme foi além, criando através do som uma voz ativa e fundamental na condução narrativa da história.

### **3. Considerações Finais**

Foi possível constatar que o desenvolvimento da linguagem narrativa no cinema depende de elementos que não são apenas visuais. O fator sonoro é constitutivo da linguagem. No caso do *cartoon*, a articulação fílmica inevitavelmente passa pela via musical. E que, ao longo da história observamos este elo entre imagem e música se fortalecer e se transformar em uma linguagem fundida e única.

Os desenhos animados trilharam seu próprio caminho no mercado cinematográfico. A animação possui um universo particular, do imaginário/irreal e, para ser exteriorizada é necessário um árduo trabalho, uma incessante procura artística em explorar, testar e inovar. É através desta busca e conquista das animações que se torna possível criar uma obra audiovisual lúdica com diversas potencialidades entre som e imagem.

Com as transformações vividas, constatamos que o cinema sonoro equivale a imagem e o som como fatores articulatórios de mesmo valor, ambos possuem voz ativa, portanto o som não deve ser adicionado às imagens animadas como um acessório. Uma animação/filme se torna completa(o) quando as imagens sonoras atingem significado e movimento.

***That's all folks!!!***

## Referências:

CARRASCO, Ney. A infância muda: a música nos primórdios do cinema. In: ouvirOUver, vol. 1, n. 1. Uberlândia: Editora da UFU, 2005.

CHION, Michel. La audiovisión - Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A, 1994.

DENIS, Sébastien. O Cinema de Animação. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

THOM, Randy. *Designing a Movie for Sound*, 1999.

Site para visualização: [http://filmsound.org/articles/designing\\_for\\_sound.htm](http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm)

Visualizado em 01/04/2016

## Notas:

---

<sup>1</sup> Delimitando a diferença entre *cartoons* e desenhos animados, o *cartoon* é uma forma de animação que possui caráter de comédia, onde em curtos episódios, diversas vezes são desenvolvidas *gags*. O *cartoon* também não obedece as leis naturais da física: podemos lembrar inúmeros acidentes com bigornas, martelos e etc o personagem Tom (*Tom & Jerry*) já sofreu por exemplo. As emoções e os sentimentos tampouco são prioridade no desenvolvimento da história. O desenho animado por outro lado, não é necessariamente uma comédia, possui um desenvolvimento mais complexo na trama e personagens, no qual o público se sente muito mais envolvido nas alegrias e tristezas da história.

<sup>2</sup> Para Bakhtin, o signo é um elemento de natureza ideológica. Ele chega a afirmar que todo signo é ideológico por natureza. “Tudo que é ideológico possui um significado e remete a algo situado fora de si mesmo, [...], tudo que é ideológico é signo. Sem signos não existe ideologia”. (BAKHTIN, 2002, 31). Assim, é possível dizer que o signo é embutido de significações ideológicas. Nenhum signo isolado possui valor em si mesmo. Todo signo deve ser contextualizado para ganhar *significação*. Se um *elemento signico* não contiver em si uma carga de pura ideologia emanada pelo contexto a que pertença, não poderá ser considerado um signo perfeito. Assim sendo, Bakhtin (2002, p. 33) ressalta: ‘Todo fenômeno que funciona como signo ideológico tem uma encarnação material, seja como som, como massa física, como cor, como movimento do corpo ou como outra coisa qualquer.’

<sup>3</sup> Um cluster é um acorde formado por notas consecutivas em determinado momento. Por exemplo, três teclas adjacentes de um piano (como C, C# e D) pressionadas simultaneamente produzem um cluster, um aglomerado de notas.

<sup>4</sup> Geralmente efeitos tidos como gag são bem curtos e promovem uma piada. É um efeito cômico em qualquer forma representação.

<sup>5</sup> O termo polifonia, neste caso, visa a compreensão da simultaneidade de vozes ocorrendo e se contrapondo ao mesmo tempo