



CAROLINA MORGADO LEÃO

A TRILHA MUSICAL DO CARTOON NO PERÍODO
CLÁSSICO DO CINEMA

CAMPINAS
2013



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

CAROLINA MORGADO LEÃO

A TRILHA MUSICAL DO CARTOON NO PERÍODO CLÁSSICO DO CINEMA

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Música do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Mestra em Música, na Área de Concentração: Fundamentos Teóricos.

Orientador: Dr. Claudiney Rodrigues Carrasco

Este exemplar corresponde à versão final de Dissertação defendida pela aluna Carolina Morgado Leão, e orientada pelo Prof. Dr. Claudiney Rodrigues Carrasco.

CAMPINAS
2013

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Eliane do Nascimento Chagas Mateus - CRB 8/1350

L55t Leão, Carolina Morgado, 1986-
A trilha musical do cartoon no período clássico do cinema / Carolina Morgado
Leão. – Campinas, SP : [s.n.], 2013.

Orientador: Claudiney Rodrigues Carrasco.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de
Artes.

1. Música. 2. Animação cultural. 3. Trilha musical. 4. Trilha sonora. 5. Cinema
sonoro. 6. Animação (Cinematografia). I. Carrasco, Claudiney Rodrigues, 1964-. II.
Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: The cartoon soundtrack in the classical film period

Palavras-chave em inglês:

Music

Cultural animation

Soundmusic

Soundtrack

Sound motion pictures

Animation (Cinematography)

Área de concentração: Fundamentos Teóricos

Titulação: Mestra em Música

Banca examinadora:

Claudiney Rodrigues Carrasco [Orientador]

José Eduardo Fornari Novo Junior

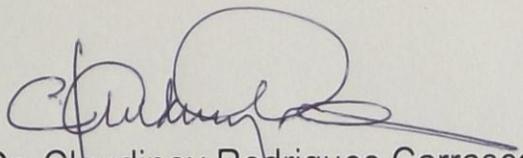
Cesar Henrique Rocha Franco

Data de defesa: 29-08-2013

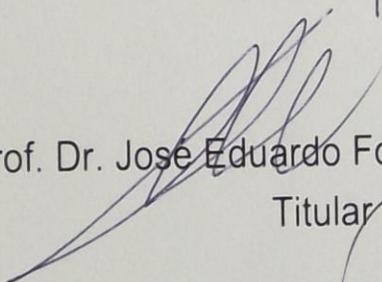
Programa de Pós-Graduação: Música

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

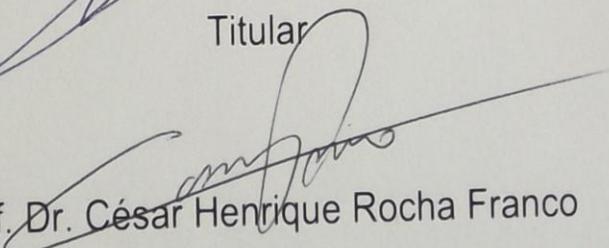
Defesa de Dissertação de Mestrado em Música, apresentada pela Mestranda Carolina Morgado Leão - RA 042520 como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:



Prof. Dr. Claudiney Rodrigues Carrasco
Presidente



Prof. Dr. José Eduardo Fornari Novo Junior
Titular



Prof. Dr. César Henrique Rocha Franco
Titular

RESUMO

Desde os primórdios do que entendemos hoje como cinema¹, 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. Deste momento em diante, a trilha musical recebe a função de narrativa, sua articulação com a imagem cria um significado e possibilita 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 audio-visual e permite numerosas combinações entre sons e imagens animadas.

Palavras - Chave: Música e animação; Trilha musical; Trilha sonora; Som de cinema; Cinema de animação; História da animação.

ABSTRACT

Interventions with sounds are used since the beginning of what is known today as film. The music was performed live by a pianist, improviser or sometimes by a small orchestra. Over the decades, animation sound changed and became increasingly harnessed

¹A invenção do cinematógrafo constitui o marco inicial da história do cinema. Inventado por Thomas Edison e aprimorado pelos Irmãos Lumière, o cinematógrafo teve sua primeira exibição comercial em 28 de Dezembro de 1895 em Paris, no *Grand Café*, avenida dos Capucines.

to the images, merging and unifying. Already in the 1930s, the cartoons are a powerful link with music, thus producing a range of cartoons set to music. From this moment on, the soundtrack gets the role of narrative, its articulation with the image creates meaning and allows the viewer to understand the story. Understanding of sound is associated with agreement that exists between the issuing and the spectator, when, in a view into the room to "see-hear" a story telling. The foundation is preeminent in projecting the narrative. Therefore, the soundtrack through the synchronization, the use of poetic form and also, through the use of sounds that somehow are already in the memory of all Western society integrates the speech and organization of narrative in animation, thus composing an element of its assembly. Sooner, the filmic perception is indeed audio-visual and allows numerous combinations of sounds and visual images.

Key Words: Music and animation; Soundmusic; Sountrack; Movie sound; Animation Movie; History of animation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
REVISÃO.....	2
CAPÍTULO 1 A história da animação (final do século XIX à 1940).....	2
1.1.1. Nascimento da animação.....	3
1.1.2. O início do cinema.....	4
1.1.3. Os acompanhamentos musicais no período mudo.....	6
1.1.4. O <i>Photoplayer</i>	7
1.1.5. Compilações, <i>cue sheets</i> e partituras originais.....	9
1.1.6. Primeiras tentativas de animação do século XX.....	12
1.1.7. A ficção de George Méliès.....	13
1.1.8. O início com James Stuart Blackton.....	17
1.1.9. Saturação e novas estratégias de mercado.....	21
1.1.10. O iconoclasta Emile Cohl.....	23
1.1.11. Os detalhes em Winsor McCay.....	26
1.1.12. As transformações da década de 20 e a sonorização dos desenhos.....	32
1.1.13. As tentativas e transformações de sonorização nos <i>cartoons</i>	34
1.1.14. Influências visuais.....	36
1.1.15. Sincronia e articulação.....	39
CAPÍTULO 2 O som nos anos 30: os <i>cartoons</i> musicados.....	41
2.1.1. <i>Cartoons</i> Musicados.....	41
Os inusitados Irmãos Fleischer e o <i>Song Cartunes</i>	42
2.1.2. O valor musical.....	45
2.1.3. Confronto das séries: <i>Silly Symphonies</i> e <i>Merrie Melodies</i>	49
2.1.4. A inovação da câmera multiplano.....	57
CAPÍTULO 3 Tom e Jerry e a década de 1940.....	80
3.1.1. Década de 1940.....	80
3.1.2. <i>United Productions of America</i> - UPA.....	80
3.1.3. Scott Bradley em Tom e Jerry.....	82
3.1.4. Convenções Musicais.....	87
3.1.5. <i>Cartoon</i> Narrativo.....	88
4. CONCLUSÕES.....	91
5. BIBLIOGRAFIA.....	93
Webliografia:.....	96
6. GLOSSÁRIO.....	100
7. ANEXO	
Anexo A. Entrevista com Daniel Goldmark concedida à mim.....	102
Anexo B. Lista de exemplos no DVD - Na ordem em que foram citados:.....	107

AGRADECIMENTOS

Quem dera fosse possível colocar em palavras minha profunda gratidão por todas as pessoas que citarei.

Minha família acima de tudo, obrigada mamãe Edimar pelas correções ortográficas, pelas palavras de apoio. Meu pai Ibraim, meu herói, obrigada por toda a força, contribuições artísticas e apoio. Meu irmão Guilherme, sinto falta de estar mais ao seu lado, mas mesmo de longe, sinto seu amor. Sou uma pessoa extremamente feliz por ter escolhido o caminho que estou e isso eu realmente devo a vocês, minha família.

Amigos agradeço a todos que participaram deste processo, neste momento (e em tantos outros), os amigos são pessoas fundamentais para a minha estabilidade emocional. Agradeço especialmente os amigos mais próximos Pedro Yamandú e Edmar Pereira. Dupla constante em minha vida para alegria, tristeza e sempre música. Todos os grandes amigos e artistas que moraram comigo e se aventuraram nesta forma “alternativa” de viver: José Reynaldo, Maria Emília, Margarida, Rodrigo “Santinha”, Aiuri Ribeiro, Joju, Ronaldo Lima e muitos outros que com certeza contribuíram muito para minha formação pessoal e que esquecerei de citar.

Ney Carrasco, meu orientador, amigo e uma grande referência para mim. Obrigada por percorrer este caminho ao meu lado, é sempre um aprendizado conviver com você e me sinto honrada de ter tido esta oportunidade!

Tenho 27 anos de idade e de sorte, pois só convivi com pessoas que me ajudaram a crescer e a sempre ser feliz, muitos colegas de faculdade (UNICAMP) contribuíram muito para minha formação musical, agradeço o apoio de todas as pessoas queridas por mim que diariamente me estimulam a continuar, a viver como eu escolhi viver.

A profissão de fazer música, arte e tudo que este universo envolve é fascinante. O fato é que a "profissão" não se resume a uma jornada de trabalho, o que eu escolhi foi viver de e para música, de e para arte. Acredito no trabalho acadêmico feito de forma artística e por isso, produzi esta tese. Neste momento me vem “aquela emoção” de ter escolhido o caminho que estou só começando a trilhar. Mais uma etapa acabando, mais um

pouco que eu me dei conta que sei sobre este universo infinito do conhecimento. Emoção é o mínimo que posso expressar, mas realmente não há palavras para descrever a alegria e gratidão.

Sintam-se todos fortemente abraçados. Família e amigos, amo muito vocês!

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Zootrópio	2
Figura 2. Cartaz publicitário do cinematógrafo	4
Figura 3. <i>Photoplayer</i> Australiano	8
Figura 4. <i>Mighty Wurlitzer</i>	10
Figura 5. George Méliès	13
Figura 6. Efeito de perspectiva forçada, criada por Mèliés.....	15
Figura 7. Efeito de múltiplas exposições	15
Figura 8. Abertura do filme ‘ <i>Le Voyage Dans La Lune</i> ’	16
Figura 9. Célebre imagem do filme ‘ <i>Le Voyage Dans La Lune</i> ’	17
Figura 10. James Stuart Blackton	18
Figura 11. Cena da animação ‘ <i>Humorous phases of funny faces</i> ’	20
Figura 12. Emile Cohl	23
Figura 13. Diversos fotogramas da criação de ‘ <i>Fantasmagorie</i> ’	24
Figura 14. Winsor McCay.....	26
Figura 15. Pôster publicitário de Gertie.....	31
Figura 16. Cartaz publicitário dos <i>cartoons</i> ‘O gato Félix’	33
Figura 17. Exemplos de representação do som através da imagem.....	37
Figura 18. Cartaz publicitário da <i>Warner Bros</i> utilizando o <i>Vitaphone</i>	39
Figura 19. Apresentação para os estúdios Fleischer.....	42
Figura 20. Abertura <i>Silly Symphony</i>	49
Figura 21. Abertura <i>Merrie Melodies</i>	50
Figura 22. <i>The Merry Skeleton</i> (1897). / Figura 23. <i>The Skelletion Dance</i> (1929).	51
Figura 24. Cartaz publicitário de <i>Flowers and Trees</i> (1932).....	54
Figura 25. Pôster publicitário de <i>The three little pigs</i> (1933).....	56
Figura 26. Câmera Multiplano.....	57
Figura 27. Cartaz publicitário <i>The Old Mill</i> (1937).....	58
Figura 28. Função da câmera multiplano.....	58
Figura 29. Ub Iwerks.....	61
Figura 30. Carl Stalling.....	63
Figura 31. Bosko à esquerda segurando a chamada do <i>cartoon</i>	69
Figura 32. Scott Bradley.....	84
Figura 33. Daniel Goldmark.....	104

INTRODUÇÃO

Este trabalho encerra uma pesquisa de caráter histórico, abordando os principais momentos da animação no período clássico do cinema. Enfatizando sempre que possível o lado musical, mas também observando as transformações ocorridas na imagem animada, no intuito de entender a articulação que ocorre na fusão das áreas de som e animação. Com o objetivo de clarear a história e, explicar o fenômeno único e complexo do universo dos desenhos animados.

Através do levantamento de dados e resgate histórico foi possível entender os momentos e transformações pelas quais os *cartoons* passaram ao longo das décadas, evidenciando assim o passado do cinema nesta área. O tema escolhido para a pesquisa pouco transita na academia: devido à escassez de trabalhos publicados sobre o assunto, além de ser pouco discutido, o estudo do som na animação é carente de pesquisa. Por isso, é importante frisar a urgência de trabalhos nesta área. Atualmente, devido ao nascimento tardio neste campo de pesquisa, esta dissertação deve ser considerada como um ponto de partida para um vasto campo à ser explorado e pesquisado. O universo das animações e das trilhas sonoras ainda não está solidificado no que se refere à pesquisa e com certeza ainda passará por muitas constatações e transformações.

A teoria do cinema é generalizada quando olhamos o universo dos *cartoons*. Podemos notar boas referências cinematográficas que apenas mencionam superficialmente o cinema de animação, livros acadêmicos específicos para construir uma referência bibliográfica direcionada são escassos. Portanto, um dos objetivos deste trabalho corresponde à uma aproximação do universo das animações com a academia. Salientando uma reflexão sobre a contribuição musical: as várias maneiras de se elaborar uma animação com trilha sonora: os paralelismos, contrapontos e finalmente, a articulação que ao longo dos anos, se fundiu em uma arte única, desenvolvendo história, personagens e narrativa. A contribuição da trilha sonora, sua fusão com a arte visual e o poder expressivo e comunicativo desta junção.

REVISÃO

CAPÍTULO 1A história da animação (final do século XIX à 1940)

1.1.1. Nascimento da animação

A animação surgiu antes mesmo do cinema. Na segunda metade do século XIX uma máquina estroboscópica chamada Zootrópio (Figura 1) começou a se desenvolver a partir da observação de Charles-Émile Reynaud (1844-1918), professor de ciências e pintor. O zootrópio consiste em um cilindro (uma espécie de tambor) que contém alguns cortes em sua superfície, através desses cortes o espectador olha para dentro onde há desenhos dispostos em tiras e esses desenhos, ao girar dentro do círculo “adquiriam” movimento.



Figura 1. Zootrópio

Após observar o zootrópio, Reynaud percebeu no aparelho uma falha: a dificuldade de olhar os desenhos em movimento através destes cortes onde, muitas vezes, não se notava perfeitamente a movimentação devido à dificuldade de se olhar através de espaços estreitos. Assim, em 1876, Reynaud aperfeiçoa o aparelho e surge então o

Praxinoscópio (Exemplo 1 no DVD – Anexo B). Este realizava exatamente o mesmo processo de animação que o zootrópio, porém, de maneira mais simples e sem esforço. Reynaud substituiu os cortes do tambor por tiras de espelho internas. Para cada imagem havia um espelho, o espelho impedia a visualização direta, proporcionando uma impressão cintilante nos desenhos. Desta maneira, as imagens refletidas alternadamente permitiam o processo de formação de movimento animado, proporcionando assim uma eficácia muito maior na visibilidade.

Em 1880, foi lançado o Praxinoscópio em projeção, com este avanço tecnológico Reynaud possibilitou a popularização do aparelho. Afinal, mais espectadores poderiam apreciar as animações criadas e assim suas projeções tornam-se de gosto popular. Após oito anos de pesquisas novamente o praxinoscópio é aprimorado e desta vez recebe o nome de Teatro Ótico (Exemplo 2 no DVD – Anexo B). É importante frisar que este novo aparelho é o primeiro dispositivo de animações feitas em projeção. Seu aperfeiçoamento possibilitou rodar quinze quadros por segundo possibilitando maior qualidade de imagem em movimento, esta nova forma de animação também obteve melhorias no quesito tempo; agora uma projeção poderia durar uma média de quinze minutos.

O trabalho era extenso: Além de anos de pesquisa para o zootrópio evoluir e se tornar o Teatro Ótico, Reynaud tinha que criar e colorir manualmente uma média de 13.500 imagens sequenciais (para uma projeção de quinze minutos), sem contar com o planejamento de confeccionar todas estas imagens em sincronia com a música que seria executada ao vivo.

“Os pioneiros do cinema nunca tiveram a intenção de fazer seus filmes silenciosos. As '*Pantomimes Lumineuses*' de Reynaud, por exemplo, foram acompanhadas por músicas especialmente compostas por Gaston Paulin.” (SALLES, Felipe, 2002, p.22).

Nas exibições de *Pauvre Pierrot* (Exemplo 3 no DVD – Anexo B), hastes de prata foram dispostas sobre a banda, utilizando um electroímã para reproduzir, por exemplo, o “tema” de Pierrot.

“Geralmente, a projeção destes desenhos dispunha de um acompanhamento musical integrado, fato que o torna um exemplo singular no que tange a articulação entre música e imagem.” (MIRANDA, 2011, p.20).

Teatro Ótico ou *Pantomimes Lumineuses* como era popularmente conhecido, obteve grande sucesso, sempre lotando as casas de exibição por onde passava. Segundo site oficial do inventor², no início do ano de 1900, o Teatro Ótico tinha alcançado um público superior a 500.000 espectadores.

1.1.2. O início do cinema

Após três anos da primeira exibição do Teatro Ótico, os irmãos Lumière inventam um novo aparelho chamado Cinematógrafo³. Este dispositivo permitia que o processo de filmagem, revelação e exibição fosse muito mais dinâmico se comparado ao tempo consumido para a elaboração de uma única animação exibida pelas Pantomimas Luminosas. Era incomparável a impressão, do movimento capturada pela câmera de cinema com qualquer movimento animado mesmo porque, com o cinematógrafo, obtinha-se um realismo que antes, só era conseguido através de fotografia. Com isso, num espaço curto de tempo o cinematógrafo se popularizou e o teatro ótico de Reynaud entrou em decadência.

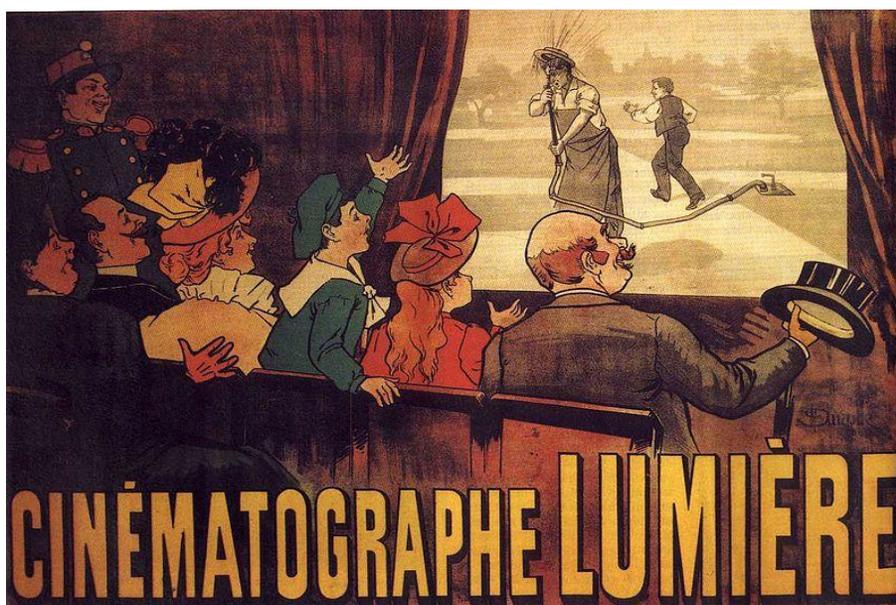


Figura 2. Cartaz publicitário do cinematógrafo

²<http://www.emilireynaud.fr/en/index.php/tag/Update%20november%206%202010>

³A primeira apresentação pública do cinematógrafo foi em Paris, em 28 de dezembro de 1895, no *Grand Café*, situado no *Boulevard des Capucines*. O programa incluía dez filmes. A sessão foi inaugurada com a projecção de *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (A Saída da Fábrica Lumière em Lyon).

Em consequência, Reynaud desiludido e inconformado com a popularização do cinematógrafo (Figura 2), caiu em forte depressão, destruindo todo seu invento e marretadas juntamente com seus rolos de animação e os atirou no rio Sena.

Quanto à trilha musical dos primórdios do cinema de animação, se observarmos de maneira cronológica os eventos, percebemos que ela não corresponde linearmente ao seu aprimoramento: As animações feitas por Emile Reynaud eram acompanhadas por músicas compostas por Gastón Paulin. Este acompanhamento musical foi previamente pensado no intuito de integrar a música à imagem, demonstrando assim que, a preocupação em unificar a arte da animação com a música já existia e era explorada. Logo após, o cinematógrafo é inventado, iniciando suas primeiras projeções. Estas projeções aconteciam com acompanhamento musical, porém, algumas vezes a execução de música ao vivo durante uma projeção não era feita visando uma relação entre a música e a imagem. Constantemente as projeções possuíam apenas um fundo musical que não interagia, não articulava nenhuma “idéia” com a imagem. Estes espetáculos populares tinham a tradição de serem anunciados com música.

Algumas teorias foram elaboradas à respeito da função da música nos primórdios do cinema. Em evidência temos uma das primeiras reflexões elaboradas para o assunto por Theodor Adorno e Hanns Eisler⁴. Acreditava-se que as aleatórias melodias também confortavam o espectador desavisado, afastando possíveis impressões desagradáveis em relação às sombras fantasmagóricas que se moviam na tela. Kurt London⁵ porém, afirmava que o objetivo de incorporar música nas projeções era para abafar os ruídos provenientes dos projetores que ainda rudimentares emitiam diversos sons que incomodavam os espectadores.

⁴ ADORNO, Theodore e EISLER, Hans. *Composing for the films*. Bloomsbury Academic- 1ª edição, 2007.

⁵ LONDON, Kurt. *Film Music*. Arno Press, 1936.

1.1.3.Os acompanhamentos musicais no período mudo

No início do século XX, o repertório musical para exhibições costumava conter músicas eruditas conhecidas, especialmente peças românticas do século XIX, também abrangia temas populares folclóricos ou nacionalistas. Todo este repertório podia ser executado integralmente ou contendo apenas trechos, abrindo possibilidade para improvisações.

A música se torna mais integrada à imagem, na medida em que surgem os espaços exclusivos de projeções para o cinema. Porém, mesmo que mais integrado do que antes, ainda era feito de uma maneira disforme e frequentemente incoerente visto que, quem controlava quais músicas acompanhariam as exhibições eram os donos das salas de projeção. Devido a esse fato não podemos afirmar que a qualidade musical de todas as salas eram satisfatórias. Ainda variava muito a escolha do repertório executado. As músicas que acompanhariam os filmes eram delegadas ao dono da sala de projeção que algumas vezes possuía conhecimento no assunto, outras não.

“Dependendo da natureza da sala de exibição, o mesmo conjunto de filmes poderia ser assistido junto a uma boa orquestra de médio porte ou a poucas notas de um piano desafinado e mal tocado, quando não ao som mecânico de uma pianola ou de efeitos sonoros de um *fotoplayer*” (MIRANDA, 2011, p. 21).

Segundo Martin Marks (1997), os músicos que acompanhavam os filmes tinham certa liberdade de improvisação. Assim como no século XIX era feito em espetáculos teatrais como a operetta, a pantomima, o melodrama, entre outros.

Com isso, a criatividade na escolha do repertório era algo estimulante porém, nem sempre os músicos tinham tempo para escolha do repertório antes da própria execução, tornando muitas vezes duvidoso o resultado final da performance e não condizente à idéia de utilizar uma linguagem compatível, no qual a imagem dialogasse com a música.

Sabe-se que neste período, já havia tentativas de associar o acompanhamento musical com as imagens projetadas. Porém algumas vezes a associação feita não chegava no âmbito musical. A música escolhida para o repertório algumas vezes continha um título que remetia à uma imagem. Quando no filme a cena era de um lago, os músicos improvisavam trechos da peça “O lago dos Cisnes” de Tchaikovsky, “Sonata ao luar” de Beethoven em um momento de contemplação à lua. A incorporação da música feita desta

maneira é vinculada à nossa cognição de associar palavras com imagens (Manvell and Huntley, 1956).

Podemos observar com isso que a qualidade musical das salas variava muito. Porém, por mais superficial que fosse, a idéia de integrar a música à imagem foi se desenvolvendo rapidamente ainda na primeira década do século XX.

Se por um lado a música para as projeções estava ainda longe de ser articulada (com o objetivo de se fundir à imagem e assim, de formar uma linguagem narrativa completa). Por outro lado, podemos observar que desde o início, a música foi reconhecida como crucial, contribuindo para a “atmosfera” e dando ao público essenciais sugestões emocionais, demonstrando assim que inevitavelmente o mundo do som na animação se desenvolveria para contribuir na função dramática e no significado das animações.

1.1.4. O *Photoplayer*

Desde o início do cinema mudo, a música de fundo teve grande influência sobre o público, a música era feita para acentuar o clima do filme. Pensando nisto, por volta de 1912 alguns instrumentos foram elaboradamente fabricados, como órgãos de tubos com efeitos sonoros instalados em adjacentes cabines laterais, para que assim, o manipulador pudesse criar sons para coincidir com a ação na tela. Vários desses instrumentos mecânicos - chamados *photoplayers* - foram produzidos e a marca *Photoplayer* foi uma das mais populares (Figura 3). *Photoplayer* era um nome comercial usado pela *American Photo Player Company*. (Exemplo4 no DVD – Anxo B)

O *Photoplayer* normalmente se situava no fosso de orquestra. Quem o operava, acompanhava a ação na tela, enquanto puxava os fios e apertava os botões no intuito de simular sons para dar "vida" para o filme. As cordas quando ativadas possuíam efeitos sonoros dramáticos, tais como um tiro de pistola, um apito de barco a vapor, o piar de um pássaro e o vento, enquanto os botões do *Photoplayer*, se ativados simulavam trovões, trote de cavalos, toque de telefone entre outros sons inusitados. O *Photoplayer* também tinha sinos e apitos. Lembrando que tudo isto era feito manualmente.

Alimentado por um motor elétrico e uma bomba de ar, o *Photoplayer* toca piano e órgão de tubos automaticamente. Portanto, não é necessária nenhuma habilidade

musical para operar este instrumento. No entanto, no próprio manual de instruções vinha escrito que o sucesso do *Photoplayer*, assim como outros instrumentos musicais, em grande parte depende da manipulação inteligente do intérprete ou operador. Assim, os recursos do instrumento e da combinação ilimitada de sons permitiam que o operador experiente incorporasse a sua personalidade no trabalho garantindo assim, a aprovação de sua audiência.



Figura 3. Photoplayer Australiano

Feito na Califórnia por volta de 1918, o *Photoplayer* da figura acima, foi comprado pelo Percy Middleton Wells em 1929. Ele foi um químico, oftalmologista e prefeito de *Goolwa*, uma cidade no Sul da Austrália. Quando ele construiu o *Goolwa Centenary Hall* para celebrar os 100 anos da chegada de Charles Stuart em sua expedição até o Murrumbidgee e Murray Rivers, Wells adaptou uma sala para cinema mudo e a equipou com este Fotoplayer. No entanto, os tempos estavam mudando e, devido ao advento som no cinema em 1927 com o filme “O cantor de Jazz” e dos “*talkies*” que então surgiram após 1927, o instrumento foi trancado e nunca utilizado para acompanhar filmes. Isso explica o seu ótimo estado de conservação. Ele permaneceu no mesmo local até o salão ser vendido trinta anos depois.

Em 1984, este *Photoplayer* foi restaurado e doado ao museu pela *Mastertouch Piano Roll Company*. Desde 1988 tem sido utilizado em demonstrações no “*Kings Cinem*”⁶ para acompanhar filmes silenciosos.

1.1.5. Compilações, *cue sheets* e partituras originais

Com os resultados financeiros que o cinema de animação gerou, a música começou também a ser mais elaborada. Na década de 1910 os cinemas das grandes cidades costumavam ter organistas ou um pequeno grupo de músicos. Para algumas salas de exibição, foram construídos órgãos especiais. Esses instrumentos procuravam suprir uma lacuna que havia entre ter um solista de piano ou uma orquestra de maior porte. Estes órgãos tinham uma vasta série de efeitos especiais; órgãos como o famoso *Mighty Wurlitzer*⁷ (Figura 4) poderiam simular alguns sons orquestrais, efeitos de percussão, como tambores graves e pratos, também simulavam efeitos de som como galope de cavalos e trovões.

⁶*King Cinema* é uma sala de exibição de filmes criada e decorada no intuito de reproduzir a sala *King Cinema* que reproduzia os filmes nos anos 20 e 30.

⁷A *Rudolph Wurlitzer Company* foi uma empresa norte-americana, ativa entre 1856 e 1985, que fabricava instrumentos musicais de cordas, de sopro de madeira, órgãos de teatro, órgãos da banda, órgãos eletrônicos, e os célebres pianos elétricos Wurlitzer. O “*Mighty Wurlitzer*” foi produzido até 1935.



Figura 4. Mighty Wurlitzer

Mesmo quando algum som (entendido como efeito especial) não era indicado na partitura, cabia ao músico que estava tocando, (um órgão que tivesse recursos sonoros mais requintados), utilizar estes efeitos sonoros como, por exemplo, através do som de cavalos galopando em dramáticas perseguições à cavalo, no intuito de “dublar” a cena criando maior verossimilhança com a realidade.

Pouco a pouco as músicas que faziam parte do acompanhamento feito para as projeções se transformavam. Quando possível, o músico compilava alguns temas, fragmentos de músicas para fazer o acompanhamento. Isto era previamente escrito pelo maestro no caso de uma orquestra ou de forma mais livre. Os improvisos muitas vezes aconteciam no momento de “ponte” entre músicas (ou apenas trechos musicais). Tinham o objetivo de preencher de forma coesa, funcionando como um elo entre os temas durante os momentos de lacunas no intuito de continuar o “clima” necessário para o momento.

Um grande número de compilações circulavam nos países europeus por volta de 1910 e, em 1913 o primeiro volume do “*The Sam Fox Moving Picture Music*” foi lançado nos EUA, contendo apenas peças originais de John S. Zamecnik, um ex-aluno de Dvorák. A mais popular do período foi a *Kinothek*, de Giuseppe Becce, publicada em 1919. (CARRASCO, 2003).

As *cue sheets*⁸ também contribuíram muito para o cinema mudo. No intuito de aproximar a música com a cena, observamos que cada transformação que o acompanhamento musical passava, era com o objetivo de cada vez mais associar a música com a imagem, porém, podemos ver o lado negativo desta busca quando pensamos na sistematização que as *cue sheets* geraram, pois, com este guia musical descritivo, o controle sobre o que seria executado enquanto passava uma projeção era grande, mas, com a repetição, estas referências sonoras associadas a determinadas imagens sempre usadas da mesma forma geraram símbolos. Estes por sua vez tornaram-se clichês. Era possível encontrar descrição musical para qualquer situação, música para cena de catástrofe, suspense ou para a chegada de um herói. O pensador Adorno entende esse processo como sendo prejudicial, na medida em que contribui para a perda da originalidade da obra, impedindo assim, a renovação no processo criativo. Por outro lado, o número de práticas musicais neste período foi muito grande, diversificando as maneiras com que as *cue sheets* eram trabalhadas, pois, além dos músicos poderem contar com esta referência, havia também outras formas de utilizar o som; instrumentos mecânicos (*photoplayers*), efeitos sonoros, sons gravados e também o silêncio.

Com a popularização das *cue sheets*, as editoras começam a publicar partituras já conhecidas (músicas populares, folclóricas e eruditas re-arranjadas) separadas categoricamente: Música de alegria, tensão, romance, e muitos outros gêneros. Assim, tornaram-se comum as produtoras responsáveis pelos filmes, fornecerem para as orquestras as *cue sheets*, que nada mais eram que uma planilha, um guia para a performance musical, provendo idéias temáticas para o filme à ser exibido. É importante frisar que as *cue sheets* tinham a intenção muito clara de proporcionar uma determinada atmosfera para a cena, cabia também ao talento do músico improvisar algo no gênero determinado para criar a atmosfera desejada.

As partituras originais (*scores*) para animações e filmes mudos eram adaptados do repertório erudito. A projeção, muitas vezes, era acompanhada de um “guia” para o maestro ou o músico, com anotações específicas sobre efeitos e modos de execução. Podemos citar como exemplo pioneiro, o compositor Camille Saint-Saens (1835-1921)

⁸ Guia musical descritivo.

que, em 1908 cria uma partitura original para o filme “*L’assassinat du duc de Guise*”. O mesmo ocorreu com Mikhail Ippolitov-Ivanov para “*Stenka Razin*”.

No âmbito de importantes partituras originais (*scores*) compostos exclusivamente para um filme, temos clássico do cinema “*The Birth of a Nation*” (1915) de D. W. Griffith, com o *score* original composto por Joseph Carl Breil. Neste momento, era relativamente corriqueiro para os filmes de maior orçamento chegarem ao cinema com um *score* original, especialmente composto.

“Ao estudarmos essa prática quase um século depois, em um primeiro momento temos a impressão de que, por um lado, os músicos não haviam ainda descoberto o potencial narrativo da música em relação ao filme, e, por outro, os realizadores de cinema, não haviam incorporado a linguagem musical aos seus filmes, apesar de fazerem uso do acompanhamento musical para as exposições públicas dos mesmos.” (CARRASCO, 2003, p.30).

Podemos concluir que independente das transformações que o acompanhamento musical passou ao longo deste período, é importante constatar que, mesmo o cinema ainda não possuindo linguagem narrativa, os sons inseridos às imagens já forneciam uma experiência mais “completa”, mais abrangente e totalmente compatível com o tipo de filme que se realizava na época.

1.1.6. Primeiras tentativas de animação do século XX

O primeiro momento da animação no cinema, década de 1910, estava fundamentado no espetáculo visual de malabarismo e mágica. Era inovador neste momento objetos ou desenhos ganharem vida por si só. Isso já encantava a platéia, que se espantava com os efeitos da desconstrução de imagens e domínio nunca antes visto na manipulação do corpo e espaço, explorada através da filmagem quadro-a-quadro. O desenho animado era, na maioria das vezes, exibido como parte integrante de performances de vaudeville⁹.

⁹Vaudeville é um tipo de espetáculo popular caracterizado por reunir uma dezena de artistas, entre cantores, dançarinas, atores, ilusionistas e acrobatas, numa sequência de atos geralmente independentes que misturam música, comédia e mágica. O teatro de vaudeville (ou teatro de variedades, como era conhecido na Europa) fez grande sucesso nos Estados Unidos entre o final do século XIX e as primeiras décadas do século XX. As origens do vaudeville estão provavelmente num tipo de espetáculo teatral que existia na França desde o começo do século XVIII em que os atores misturavam pantomima e trechos de musical. Nos Estados Unidos,

Nestas performances não era raro que o próprio animador aparecesse no palco como que um “mágico detentor” do segredo da animação.

1.1.7. A ficção de George Méliès

Marie Georges Jean Méliès (Figura 5), Contemporâneo de Winsor McCay, nasceu em 8 de dezembro de 1861, em Paris. Autodenominava-se como “um grande amante das artes mágicas”, era ilusionista e cineasta. Buscava inspiração em contos de fadas, histórias populares e na ficção científica de seu conterrâneo francês, Jules Verne.

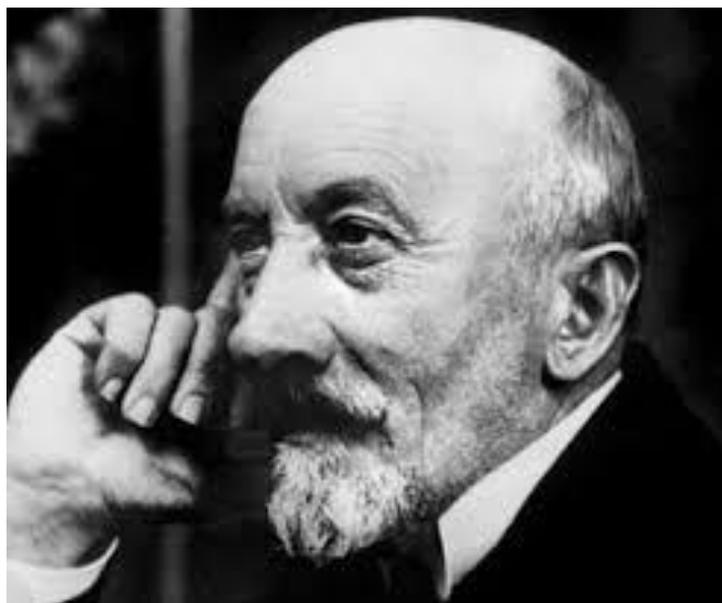


Figura 5. George Méliès

Antes de fazer cinema, era o diretor de uma sala reservada à mostra de espetáculos de ilusionismo, o “Teatro Robert Houdin”. Seu primeiro contato com o cinema se deu na memorável sessão promovida pelos irmãos Lumière onde marcava presença como mais um espectador maravilhado.

No cinema, funda sua companhia cinematográfica, a *Star-Films*. Na companhia, Méliès conseguiu agregar seus conhecimentos como ilusionista em prol da fantasia e do

esse teatro de variedades se popularizou, na segunda metade do século XIX, ao ser apresentado em bares e casas de espetáculos.

lúdico, estética que sempre seguiu, transformando assim, cinema em espetáculo. Através deste estúdio de gravação equipado com uma gama de funcionalidades, tais como, iluminação (natural e artificial), cenários móveis, camarins e instalações para os atores, zona técnica, etc. Neste estúdio Méliès desenvolveu tudo aquilo que viria a se tornar posteriormente sua marca e, que contribuiria para a consolidação da linguagem do cinema, por meio da fusão das artes teatrais, tecnologia e efeitos especiais. Este seu olhar, gerou descobertas essenciais que se transformaram em técnicas de animação no cinema. Observamos com a técnica de transformação *stop action* (nome dado pelo próprio Méliès à técnica que se transformaria em *stop motion*). A descoberta foi feita em 1896 por engano¹⁰, Méliès filmava o movimento cotidiano na *Place de L'Ópera*, com o protótipo utilizado pelo cinegrafista Robert William Paul. A máquina que usava era rústica e travou. Um minuto depois, a máquina voltou a funcionar e continuou gravando os veículos e as pessoas naturalmente passando. No momento que o filme foi projetado (cortando a interrupção que aconteceu e unindo o material em sequência) foi possível ver um ônibus se transformar em um carro, um homem transformou-se em mulher. Com esta descoberta, Méliès utiliza o *stop motion* como um truque de substituição. Além desta técnica, Méliès criou muitas outras como:

- ⇒ Perspectiva forçada (Figura 6): Consiste em empregar a ilusão óptica para fazer um objeto parecer mais longe, mais perto, maior ou menor do que realmente é;
- ⇒ Múltiplas exposições (Figura 7): Consiste em fotografar duas ou mais vezes no mesmo fotograma, sobrepondo as imagens;
- ⇒ Filmagens em alta e baixa velocidade: Filmar em diferentes velocidades gera efeitos irrealistas como, por exemplo, algum objeto cair da mesa extraordinariamente devagar ou uma pessoa caminhando extremamente rápido;
- ⇒ Transições por dissolução: *fade-in, fade-out*.

¹⁰ Em 1895 Thomas Edson transmite “*The Execution of Mary Aqueen of Scots*” no kinetoscópio. Há uma cena de substituição, quando uma atriz é trocada por um manequim no momento em que desce a lâmina da guilhotina, Georges Méliès foi o primeiro cineasta europeu a descobrir sozinho a técnica e aplicá-lo em larga escala, com grandes efeitos.



Figura 6. Efeito de perspectiva forçada, criada por Mèliès.



Figura 7. Efeito de múltiplas exposições

Para a confecção de filmes coloridos, Mèliès, assim como Winsor McCay, coloria manualmente cada fotograma (em um período que era ainda usual projeções em preto e branco). George Mèliès, através da manipulação gráfica da imagem e a utilização de

ilusões de óptica, elaborou técnicas cinematográficas e criou um mundo mágico de ilusão, de sonhos, do irreal.

O filme que evidenciou Méliès, atingindo assim um grande público foi uma obra excepcionalmente longa para a época, com 14 minutos: “Viagem à Lua” (*Le voyage dans la Lune*) (Figuras 8 e 9) (Exemplo 8 no DVD – Anexo B), de 1902, baseado num romance de Jules Verne. A imagem fantástica do foguete atingindo um olho da lua viria a tornar-se um dos grandes ícones visuais do século XX.



Figura 8. Abertura do filme *'Le Voyage Dans La Lune'*



Figura 9. Célebre imagem do filme “Le Voyage Dans La Lune”

George Méliès produziu muito: Estima-se que mais de 500 filmes (nas funções de produtor, roteirista, cenógrafo, diretor e ator). No início, curtas metragens de uma bobina e médias metragens mais sofisticados.

Sua contribuição para o cinema foi muito grande porém, temos poucos registros das obras de Méliès. Muitos deles se perderam, alguns trabalhos simplesmente desaparecidos, outros vendidos a peso para serem transformados em solas de sapatos. Sabe-se também que, infelizmente, o próprio Méliès destruiu muitos de seus trabalhos num acesso de fúria, em um momento difícil da sua vida.

1.1.8. O início com James Stuart Blackton

James Stuart Blackton (Figura 10) nasceu em 1875, na região de Yorkshire - Inglaterra, e emigrou com sua família para os EUA aos 10 anos de idade. Na adolescência, trabalhou como repórter/artista para o jornal *New York Evening World*. Em 1896, quando Thomas Edison demonstrou publicamente o Vitascope, um dos primeiros projetores de filmes, Blackton foi enviado para entrevistar Edison e fornecer desenhos de como seus filmes foram feitos. Ansioso por uma boa publicidade, Edison levou Blackton para conhecer sua cabine especial, utilizada para fazer filmagens, e naquele momento criou um

pequeno filme de Blackton fazendo um retrato relâmpago de Edison. Motivado pela experiência com Thomas Edison, em 1898 funda um estúdio, junto com um mágico e um ilusionista, Albert Smith e Ronald Reader. O estúdio *Vitagraph* se tornou um dos mais importantes do início do século XX.



Figura 10. James Stuart Blackton

Blackton também produziu, dirigiu, escreveu e até mesmo estrelou seus filmes (ele interpretou o personagem de quadrinhos “*Happy Hooligan*”, em uma série de curtas metragens).

Em 1899, realizou “*The Battle of Santiago*”, um dos primeiros exemplos de criação de efeitos especiais com miniaturas animadas. A partir de então realiza filmes em *live action* e surge sua primeira tentativa “animada”, (com produção do estúdio de Thomas Edison) em 1900 desponta “*The enchanted drawing*” (Exemplo 5 no DVD – Anexo B). Blackton utiliza a performance de *lightning sketch* desenhando um rosto em uma lousa *flip chart* e utiliza a mesma técnica de substituição usada por Méliès em seus filmes de ação ao vivo: Blackton faz proveito do momento de parar a filmagem para mudar a ação, assim podemos vê-lo desenhando suas figuras na prancheta. Subitamente um objeto que estava desenhado, se materializa e aparece fisicamente em sua mão; a expressão do personagem

também muda abruptamente, de uma cara normal para o corte da cena e de repente torna-se uma cara de espanto, passando assim pelo mesmo processo de animação que o objeto descrito. Este curta-metragem é considerado um protótipo de animação pois, a filmagem não utiliza a técnica de quadro a quadro. É apenas uma sequência inteira, sem interrupções, de Blackton desenhando. Há também o detalhe da mão de Blackton aparecer no desenho.

A experiência de Blackton, apesar de rudimentar, merece ser registrada como um dos primeiros passos que levariam ao surgimento da animação em 1906.

Em “*Humorous phases of funny faces*” (Figura 11) (Exemplo 6 no DVD – Anexo B) Blackton desenhou uma série de imagens de rostos em uma lousa de giz, desta vez, numa ordem sequencial para simular o movimento quando no processo final animasse em quadro a quadro. Estes rostos começam inanimados e aos poucos, através dos olhos ganham vida e fazem caretas engraçadas. O trabalho de animar era tedioso, para acelerar o processo, Blackton utilizou recortes de papelão para fazer a animação dos membros de um personagem. Este filme, mesmo sendo parcialmente uma animação, era apenas uma compilação de efeitos experimentais, com pouca relação entre eles. Por ser um experimento, algo novo, intrigava os espectadores já na introdução com as letras do título formando-se sozinhas como se tivessem vida; um quadro negro (ainda resquício do *lightning sketch*) serve de suporte para a animação, o ápice está no momento em que o rosto do homem que está desenhado sopra a fumaça do charuto que está fumando e sua namorada revira os olhos em sinal de desaprovação.



Figura 11. Cena da animação “*Humorous phases of funny faces*”

No ano seguinte, Blackton lança seu segundo filme animado, porém com objetos reais; “*The Haunted Hotel*” (Exemplo 7 no DVD – Anexo B) neste, Blackton utiliza encenações de teatro popular, tema já muito utilizado antes mesmo da invenção do cinema e já aplicado anteriormente por George Méliès¹¹. Nesse filme (*live-action*) o espectador podia ver, uma faca se movendo sozinha, cortando um pão em fatias, entre outras ações similares, como também outros objetos se movendo espontaneamente. O filme fez um sucesso imenso. As pessoas ficaram curiosíssimas, não conseguiam descobrir como as artistas tinham criado e elaborado um universo de ilusões. Assim surge o *Stop Motion*: os objetos são filmados em vários fotogramas, mas com um detalhe: entre um fotograma e outro, os artistas mudavam um pouco as posições dos objetos. Quando o filme era exibido, tinha-se a impressão de que eles estavam se movendo sozinhos.

Se, por um lado, Blackton deixou a desejar quanto à originalidade temática, por outro experimentava ao máximo todas as maneiras de utilizar e inventar efeitos especiais, como a técnica de animação com parada de filmagem e substituição já descrita, duplas

¹¹“*L’hôtel empoisonné, L’auberge ensorcelée*” (1896) e “*L’auberge du Bom Repos*” (1903).

exposições, utilizou também a técnica de mover objetos através de um fio¹² praticamente invisível à câmera, dando a impressão de que o objeto se move sozinho. Ao utilizar técnicas para efeitos visuais que envolviam o espectador, Blackton atingiu sucesso por toda Europa disseminando suas técnicas e inspirando novos animadores que estavam por vir como: Winsor McCay, Rudolph Dirks e Bud Fisher nos Estados Unidos, Emile Cohl na França entre outros diversos artistas que também manifestaram interesse pela técnica como Jean Cocteau, Salvador Dali e Pablo Picasso.

1.1.9. Saturação e novas estratégias de mercado

Em 1908, inicia o declínio das animações; o público já se sentia saturado e, depois de muitas animações lançadas com os mesmos efeitos visuais, os espectadores já entendiam como funcionava cada efeito especial perdendo assim o mistério das animações deste cunho.

“Até esse momento, início da década de 1910, os artistas estavam mais preocupados em dar movimento aos seus personagens e nas técnicas que poderiam utilizar para esse fim, quando, já em 1914, o mercado era considerado saturado, as novidades haviam esgotado e o público pedia algo novo. Foi o que impulsionou os artistas a buscar novos recursos através da própria arte” (VITA, 2009, p.3).

Passado este momento de saturação, os animadores criam os primeiros estúdios. As animações continuam a se desenvolver, não apenas no âmbito de efeitos visuais; neste momento começam à serem criados personagens, as histórias também inciam uma espécie de desenvolvimento e com isso, o espectador novamente se interessa pelas animações. O intuito dos estúdios era produzir mais: fazer uma quantidade maior de filmes, em um curto espaço de tempo. É importante ressaltar que mesmo aumentando a produção, a qualidade dos desenhos não decaiu, só aumentou. A animação passa por um período de grandes transformações deste momento até 1940.

¹² Esta técnica era muito utilizada no século XIX por mágicos e Blackton obteve grande sucesso ao aplicá-la em seu primeiro filme “*The Battle of Santiago Bay*”.

“Grande parte dos artistas convidados a trabalhar nestes estúdios comandados por autodidatas, tinham formação artística em escolas de belas-artes com sólida base em desenho.” (VITA, 2009, p.3).

As histórias nas animações ainda passavam por momentos iniciais, necessitavam se desenvolver. O simples encantamento visual do movimento pelo movimento não trazia mais público, este formato de animação não se justificava mais, e assim, se fez necessário a busca de novos caminhos para que a animação continuasse seu desenvolvimento.

Devido a saturação, de 1908 a 1917 ocorre uma nova fase: A animação se desvincula da estética de ser apenas uma projeção com efeitos especiais e passa a assimilar muito mais o que existe de artístico no processo de animar.

“Não se tratava de desvincular a arte de animação da técnica que lhe permitia existir (algo impossível), mas submetê-las a determinações artísticas- afinal, parte da riqueza artística está justamente na habilidade de exploração técnica. Para a emergência da animação como arte, tornava-se imperativo o deslocamento da técnica de animação do centro de atenção do espectador.” (LUCENA, 2005, p. 49).

A animação neste momento transformou-se para atender as necessidades do mercado, abrindo assim uma nova fase: a animação agora era vista como uma possível forma de entretenimento comercial e assim, surgem então os primeiros estúdios de animação.

É importante ressaltar que neste período, com a criação dos estúdios de animação, almejava-se a produção de uma demanda maior de animações do que era feito até então. Porém, por mais que os estúdios se empenhavam em produzir animações devido o grau de complexidade e o alto custo de cada animação, elas ainda demoravam muito para serem finalmente feitas. Como produção em massa, os desenhos animados sempre estavam um passo atrás dos filmes de ação ao vivo.

“Quando a produção regular de curtas de animação começou em meados dos anos 10, o peso da indústria estava rapidamente abandonando tais filmes de um rolo (ou menos) em direção a curtas e longas de múltiplos rolos.” (BARRIER, 1999, p. 9).

Porém, é importante salientar que neste mesmo período vários métodos foram desenvolvidos almejando o aumento na produção dos desenhos. O método mais eficaz era o

uso dos desenhos sobre folhas de celuloide, conhecido no Brasil por acetato. Com isso, era possível separar cada personagem num celuloide diferente, preservar um cenário ou parte dele (que permanecesse estático), diminuindo o prejuízo em caso de algum erro e acelerando o processo de desenhar quadro a quadro. Foi patenteado em 1916 por J.R Bray e Earl Hurd.

1.1.10.O iconoclasta Emile Cohl

Emile Cohl (Figura 12) nasceu em Paris em 1857. Cohl era habilidoso e lidava com diversas formas de arte: caricatura, fotografia, pintura, poesia, escrevia comédias e, era fascinado por todos os tipos de ilusionismos e mágicas.



Figura 12. Emile Cohl

Foi um dos animadores que participou ativamente das transformações ocorridas do início do século até a década de 1920. Como caricaturista, o francês Emile Cohl se desvencilhou da maneira meramente fria e técnica de fazer animações para um universo mais artístico devido sua experiência e formação artística-cultural.

Durante sua juventude, Emile Cohl trabalhou com um dos maiores cartunistas político da época- André Gill. Trabalhando com Gill, Emile Cohl se encontrou num meio

social envolvido por artistas, jornalistas e críticos. Devido seu talento em utilizar o humor e também como debatedor, Emile é convidado a trabalhar em diversos jornais de prestígio. Na década de 1880, começa a fazer parte de um grupo de artistas chamados “Os Incoerentes”. Este grupo, era popularmente conhecido como anarquistas da arte pois eram antiburgueses, antiacadêmicos e iconoclastas. O grupo produzia desenhos estranhos à época, e atraiu atenção assim de outros artistas. Este movimento iniciado pelo grupo teve grande repercussão nas animações de Emile Cohl e também nos movimentos dadaísta e surrealista do século XX. No início de 1900, Cohl trabalhava com tiras em quadrinhos ao perceber que seus quadrinhos poderiam ser aplicados também ao cinema. Cohl inicia sua carreira como animador e em 1908, lança “*Fantasmagorie*” (Figura 13) (Exemplo 9 no DVD – Anexo B). Considerado o primeiro curta-metragem produzido inteiramente em animação. O curta-metragem, demonstra um aperfeiçoamento grande se comparado com Stuarton dois anos antes. Emile Cohl desenvolveu personagens mais ativos e movimentos mais detalhados, menos abruptos, apresentando características mais bem definidas devido o uso de caneta nanquim, proporcionando maior precisão no traço (diferentemente de Blackton que utilizou um quadro negro). Também aplicou em suas animações o efeito zoom, técnica ainda não explorada no cinema de ação ao vivo (*live action*).

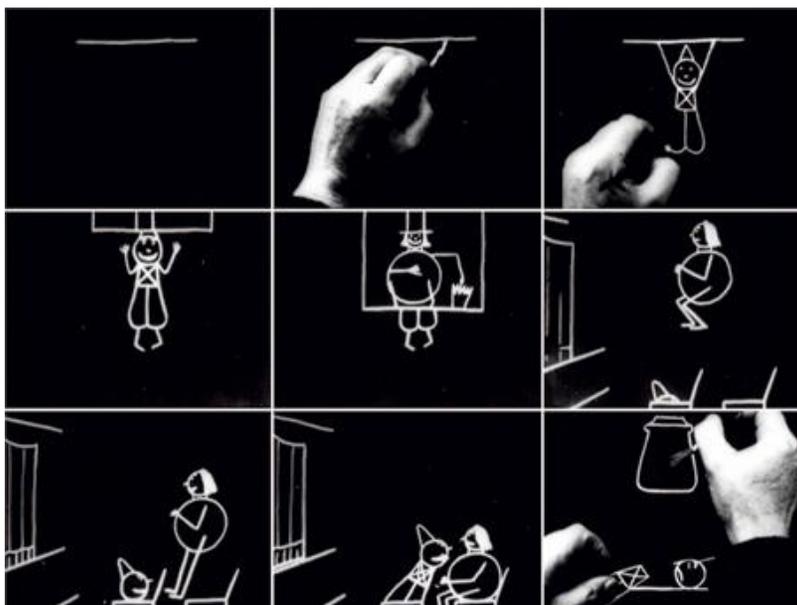


Figura 13. Diversos fotogramas da criação de “*Fantasmagorie*”

O aperfeiçoamento da animação quadro a quadro ocorreu devido sua nova técnica: cada desenho era colocado sobre um vidro com uma lâmpada por baixo, para que assim, o próximo *frame* pudesse ser desenhado com suas variações, criando uma prévia do que conhecemos hoje como mesa de luz. Os 700 desenhos foram posteriormente fotografados e a animação foi gerada a partir do negativo do filme, através da inversão de cores: o fundo branco ficou preto e o traço preto ficou branco, gerando o efeito final: a ilusão de que a animação se passa em um quadro negro com desenhos de giz.

Para aperfeiçoar a descontinuidade dos traços (por ser um desenho feito à mão), foi utilizada uma caixa de luz. Esta caixa permitia o uso de folhas de papel sobrepostas podendo assim, retrazar os desenhos com maior precisão. Esta técnica melhorou muito o controle gráfico pois, quando um desenho possui traços irregulares que afetam a continuidade entre um quadro e outro, gerando assim movimentos repentinos que prejudicam a produção visual da animação. Emile Cohl também percebeu que, devido ao maior controle e maior precisão da imagem, cada desenho pode ser fotografado duas vezes, sem causar perda alguma de continuidade de movimento. Por ser fotografado duas vezes, a quantidade de desenhos feitos à mão caía pela metade. Esta transformação foi de grande valia, pois aperfeiçoou o tempo das produções, além de diminuir consideravelmente os esforços por desenhar repetidas vezes. Devido a este aprimoramento, os desenhistas tinham maior incentivo para desenvolver maneiras de exploração estética através da minuciosidade do movimento como um elemento expressivo. Este processo influenciou os seguintes animadores da época e os objetivos artísticos da animação no período, originando assim uma nova mentalidade ao se tratar de animação.

Através de sua estética incoerente se torna evidente a originalidade de Emile Cohl. Utilizando grande expressividade nos traços dos desenhos e abrindo mão de desenhar uma história linear (até então vigente), marcou uma nova época de desenhos a serem explorados de todas as formas visuais possíveis.

As imagens e as narrativas dos desenhos de Emile Cohl não buscavam simplesmente o entretenimento alienado, justamente por ter consciência da utilidade artística e, do poder de comunicação que um desenho animado pode ter. A maneira em que

Cohl se expressou em suas animações demonstrando como entendia o mundo. Com todo seu conhecimento adquirido por anos de convivência e estudo artístico, Emile Cohl eleva os desenhos animados a um patamar de obra artística.

1.1.11. Os detalhes em Winsor McCay

Nessa mesma geração de animadores, um grande desenhista foi Winsor McCay (Figura 14). Iniciou seus estudos artísticos aos 17 anos em Chicago, 3 anos depois começou a participar desenhando em jornais. Nos anos seguintes trabalhou ilustrando cartazes diversos de espetáculos *Vaudeville* (circos, peças de teatro entre outros eventos da empresa *National Printing Company*). Winsor atuou intensamente no *Vaudeville* e através deste circuito artístico exibiu pela primeira vez suas animações, como o popular “*Gertie, The Trained Dinosaur*”, onde atuava como o treinador de dinossauros. Ao final da projeção da animação, Winsor sempre aparecia trajado como no filme para cumprimentar e receber os fervorosos aplausos da platéia ávida por novidades.



Figura 14. Winsor McCay

Devido ao seu talento e almejando uma grande carreira envolvida pela arte, McCay abandona as ilustrações de cartazes e se torna ilustrador e repórter de jornal. Trabalhando no jornal, desenhou e criou seu primeiro personagem - sua primeira história em quadrinhos, a tira chamada “*Little Nemo in a Slumberland*”(1905). Mesmo sendo história em quadrinhos, a temática de “*Little Nemo in a Slumberland*” muitas vezes almejava o público adulto, pois, com frequência, as histórias eram sombrias, surreais e violentas: a história narra os sonhos de um garoto chamado Nemo¹³. Nela, sempre o último quadrinho era representado por Nemo acordando. Nemo sempre era acordado por algum evento violento: Algum desastre que estava prestes a acontecer, como por exemplo, ser esmagado por um cogumelo, ser transformado em um macaco ou repentinamente acordar com 90 anos de idade. Todas as aventuras tinham o objetivo de chegar à *Slumberland*. No início de 1906, Nemo consegue chegar à *Slumberland*, mas sempre era acordado ao olhar para um personagem chamado Flip que usava um chapéu escrito “*Wake Up*” e, assim Nemo acordava e voltava à realidade. Winsor Mccay possuía facilidade de manipular formas ao desenhar, além de ser extremamente criativo. Com maestria no âmbito da perspectiva, além do extremo refinamento de seus traços, seus desenhos se tornam graficamente impressionantes.

Em sua trajetória como quadrinista Winsor utiliza primeiramente uma releitura de uma antiga tradição do universo das histórias em quadrinhos: a deformação de personagens. Corpos longilíneos ou a compressão destes corpos de maneira caricata e exagerada, gerando assim, um efeito cômico e pitoresco. Como num episódio de “*Little Nemo in Slumberland*” de 1907:

“Os personagens se alimentam das letras do título da história enquanto aproveitam para fazer uma gozação com os desenhistas que lhes dão “vida”, ou como em “*Midsummer Day*” de 1910, em que o personagem tem consciência de que habita um mundo desenhado e, assim, pode andar pelas paredes e pelo teto dos painéis dos quadrinhos onde está inserido- até que a borda de um dos quadros cede com seu peso. Isso é tão moderno quanto às estratégias cubistas (na pintura) em relação ao suporte que surgirão por essa mesma época.” (LUCENA, 2002, p.55).

¹³Nemo em latim significa ninguém

Para transmitir a magia desta série de tiras, Winsor utiliza certas características de traço que o consagraria: traços surrealistas, altos níveis de detalhes de fundo, cores vívidas, grande número de desenhos para gerar perfeito movimento e andamento rápido na movimentação de um quadro para outro, além da grande variedade de personagens e cenários estranhos.

“O cinema, o teatro, a TV, não eram de produção e alcance sequer comparáveis aos dos quadrinhos, essa forma mista de expressão, nascida na imprensa popular. A ambiguidade em misturar traço e texto é uma das formas que a liberdade de expressão e manifestação encontrou, historicamente, na imprensa. As HQ’s, irmãs do cartum e do folhetim, deixaram marca indelével nas fisionomias culturais e costumes do século XX.” (PATATI e BRAGA, 2009, p.16).

Em 1911, já com experiência como quadrinista e ilustrador, McCay lança sua primeira animação. Baseada no personagem da história em quadrinhos que desenvolvia no jornal em que trabalhava lança “*Little Nemo*”. Destacando-se novamente por trazer à animação seu universo de sonho e fantasia, muito diferente do que estava sendo feito até então. Winsor desenhava obsessivamente para atingir uma perfeição na arte do movimento, gerando assim, um espanto dos espectadores que admiravam estupefatos tamanha ilusão de vida na animação. Com este desenho, abre-se uma nova fase para as animações. De 1913 a 1918, a adaptação de tiras em quadrinhos para as animações predominava no mercado.

Os espectadores notam a mudança de “show” de efeitos visuais para uma nova maneira de se animar, com personagens, características próprias e plasticamente belo e artístico. A habilidade de McCay de simular movimentos naturais parecia sobrenatural.

É importante ressaltar que a arte da animação não é completa somente com os desenhos. Interações entre estes desenhos animados e trilha musical certamente ocorreu. Neste momento, isso acontecia envolvendo personagens que encontraram a fama como atrações do jornal (quadrinhos). Musicais de teatro baseadas em histórias em quadrinhos datam do início do século: A Vaudeville baseada nas travessuras de “*The Katzenjammer Kids*”(Os Sobrinhos do Capitão) ¹⁴, estreou em 1900. Neste período diversas

¹⁴“*Katzenjammer Kids*” é uma história em quadrinhos, criada pelo alemão naturalizado norte-americano Rudolph Dirks. Foi publicada pela primeira vez em 12 de dezembro de 1897, no *American Humorist*. Dirks foi o primeiro cartunista a representar os diálogos dos personagens através dos “balões”. Em 1987 o cartunista Angelic criou a tira de “Os Skrotinhos”, como uma forma de homenagear os antigos personagens.

apresentações deste cunho surgiram como, por exemplo, de autoria de Victor Herbert, em 1911 nasce o espetáculo baseado nos quadrinhos “*Mutt and Jeff*” em Nova Iorque. Ao mesmo tempo, mais de meia dúzia de diferentes espetáculos inspirados em “*Bringing up father*” também surgiu. O que merece destaque entre estes espetáculos foi o de composição de Winsor McCay e Victor Herbert. Um musical criado em 1908 que tornou-se muito popular, baseado nas aventuras oníricas de Nemo. Este extravagante espetáculo operístico foi baseado nos quadrinhos de Winsor McCay. Com música de Victor Herbert¹⁵ e letras de Harry B. Smith estreou em 20 de outubro de 1908 no *New Amsterdam Theatre* de Nova York. Este espetáculo, contou com 111 apresentações e saiu de cartaz em 23 de janeiro de 1909. A ópera introduziu um novo personagem denominado missionário dançarino, que apareceu em vários episódios da tira durante 1909.

A técnica de Winsor McCay foi também pioneira no âmbito do perfeccionismo, se tornando a inspiração para Walt Disney criar, com seu alto preciosismo, o lema que idealizou em toda sua vida: “*The Ilusion of Life*” (anos mais tarde). Na produção de Winsor McCay, encontramos trabalhos de extrema relevância para o período, como a animação: “*How does a mosquito operates*” de 1912 (Exemplo 10 no DVD – Anexo B). Nesta animação, um homem é picado por um mosquito de proporções absurdas, causando um desconforto grande no espectador ao assistir passo a passo. Mesmo sendo uma animação cômica, causa um certo desconforto assistir um mosquito sugando o sangue de um homem. Também é importante ressaltar que nesta animação nota-se o cuidado ao desenhar a profundidade do desenho, nunca antes pensada na história, além de ter as ações muito mais condicionadas à ênfase narrativa do que outras animações contemporâneas que, naquele momento, mantinham o foco no movimento pelo movimento no enredo. Antes do homem entrar em seu quarto para dormir, acontece uma cena onde há uma quina de parede atrás do personagem. Esta parede, está em nível de profundidade diferente do homem. Mesmo

¹⁵ Compositor, cellista e maestro, Herbert é mais conhecido por compor operetas. Seu período de sucesso ocorreu na Broadway de 1890 à Primeira Guerra Mundial. Algumas operetas: “*The Serenade*” (1897) e “*The Fortune Teller*” (1898), “*Babes in Toyland*” (1903), “*Mlle. Modiste*” (1905), “*The Red Mill*” (1906), “*Naughty Marietta*” (1910), “*Sweethearts*” (1913) e “*Eileen*” (1917).

sendo em 2D, observamos a iniciativa de tentar criar desenhos com mais perspectivas, com mais profundidade visual.

Também de Winsor McCay é o personagem Gertie, de 1914. Com muito sucesso, estabelece sua linguagem nos desenhos e, em 1914, cria sua segunda animação e seu segundo personagem, Gertie no desenho “*Gertie, the Trained Dinosaur*”(Figura 15) (Exemplo 11 – Anexo B). Winsor usufruiu de inspirações para criar Gertie. Em 1905, na aventura cômica de “*Dream of Rarebit Fiend*” um esqueleto de um brontossauro é mostrado. Anos mais tarde, em 1912, Winsor novamente retoma o tema através de uma série de desenhos de animais pré-históricos, encomendado pela American Historical Association.

Winsor McCay, apresentou a peça curta de animação composta por 10.000 fotogramas desenhados somente por ele pela primeira vez em 8 de fevereiro de 1914, no Palace Theatre de Chicago. O título, exibido na tela, era “Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and his Moving Comics”. A apresentação foi um grande sucesso, e Winsor realizou sua projeção em várias cidades do Leste dos EUA. No final do mesmo ano, ele teve a oportunidade de produzir uma versão da série para o cinema, com cenas adicionais caricaturando a produção da parte animada.

Finalmente, “*Gertie the Dinosaur*”, como um longa de animação de 12 minutos foi anunciado e lançado em 14 de novembro de 1914.

Winsor Mccay ao todo produziu 10 curtas até 1921. Sua produção foi pequena, porém de árduo trabalho. Devido o seu perfeccionismo ao desenhar, cada curta demorava muito tempo para ser confeccionado.

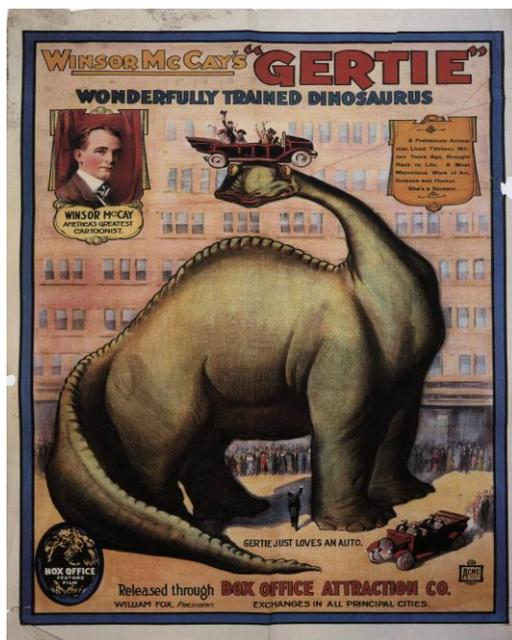


Figura 15. Pôster publicitário de Gertie.

Em 1917 realiza o primeiro desenho animado americano¹⁶ de longa-metragem: “*Sinking of the Lusitania*”(Exemplo 12 no DVD – Anexo B). Na animação, Winsor utiliza uma estética que anuncia antecipadamente o cinema de vanguarda: Com enquadramentos panorâmicos, sequências rápidas e montagem de cortes ágeis.

Mesmo com muito talento para a arte da animação, interrompe sua carreira de animador no início da década de 1920 e, com o pseudônimo de “Sila”, permanece produzindo histórias em quadrinhos em Nova York até sua morte em 1934.

¹⁶O primeiro longa metragem em animação que há conhecimento chama-se “*El Apóstol*” (1917) escrito e dirigido pelo argentino Quirino Cristiani. A animação continha um total de 58.000 frames, exibidos num longa de 70 minutos (o que resulta uma média de 14 quadros por segundo). A história do longa tratava-se de uma sátira, o presidente Hipólito Yrigoyen subindo aos céus usando trovões de Júpiter para livrar Buenos Aires da imoralidade e da corrupção, no final da animação a cidade acabava incendiada. A animação foi muito bem recebida pelos críticos da época. Infelizmente num incêndio que destruiu o estúdio de filmes do produtor Frederico Valle também perdeu-se a única versão de “*El Apóstol*”. Em 2007 a cartoonista Gabrielle Zuchelli dirigiu um documentário chamado: “*The mystery of the first animated movies*” onde pesquisou a história do estúdio e tentou em seu documentário, recriar a estética e técnica utilizada em “*El Apóstol*”.

Winsor McCay merece grande destaque devido ao seu notório trabalho e também por ter influenciado grandes desenhistas que o sucederem nos quadrinhos como, Moebius, Chris Ware, William Joyce e Maurice Sendak.

“Conhecido por seu perfeccionismo nos desenhos e humor dos personagens Winsor McCay foi um dos maiores animadores da história.” (BECKERMAN, 2003, p. 19).

1.1.12. As transformações da década de 20 e a sonorização dos desenhos.

A década de 1920 foi marcada mais uma vez pela transformação visual que os desenhos passaram, como também pela sonorização do cinema.

Já havíamos observado uma transformação nas animações no final da década de 1910. Quando os espectadores já não se surpreendiam mais com a “magia” que as primeiras técnicas de animação trouxeram, se fez necessário mudar. Mais uma vez ocorre este ciclo. O mercado estava aos poucos saturando, as gags já não surpreendiam mais, pois, semanalmente eram “recicladas” para serem novamente usadas, o procedimento era quase sempre o mesmo, não criava interesse no espectador. Era preciso uma nova fórmula, era preciso mudar. Neste momento o que precisava ser reestruturado ia além da técnica (os métodos de animação neste momento já estavam solidificados). Os personagens precisavam mudar, assim como suas histórias. Com a necessidade de mudanças, os heróis criados nas historinhas em quadrinho e trazidos para animação, perdem sua hegemonia. Abrindo espaço para personagens que foram idealizados exclusivamente para as telas: “O Gato Felix” e “Koko - o Palhaço” são claros exemplos disto. O público estava mais exigente, os personagens precisavam ser mais desenvolvidos e individualizados, estereótipos não funcionavam mais. Com personagens com mais identidade, era possível desenvolver séries com uma continuidade maior e mais bem elaborada. Além disto, devido ao grande sucesso do gato Félix (entre outros animais nas animações), gradualmente as animações foram se transformando e cada vez mais eram utilizados personagens de animais ao invés de humanos.

Nesta década, pouco a pouco é que os estúdios percebem que demonstração de técnicas já não prendia a atenção do espectador como foi durante o início do século e a

década de 1910. Na década de 1920, as séries tinham uma história mais desenvolvida. Com personagens que devido sua individualidade, dialogavam muito mais com o público. Devido à toda esta nova estrutura, que agora era previamente pensada para se produzir um desenho, as séries se tornam cada vez mais cinematográficas. Os estúdios se espelham no cinema de ação ao vivo com aventuras em episódios seriados. Este novo caminho, funcionou muito bem para reestabelecer a linguagem da animação e, de seu desenvolvimento enquanto formas, em um contexto de demanda de produção em massa.

Mesmo a técnica não sendo mais prioridade na fórmula das animações, ela continuava caminhando. Neste 33 período foram produzidos diversos filmes onde os personagens reais viravam desenho e vice-versa. Havia personagens de série, criados para o cinema –“Koko o Palhaço”, “O Coelho Osvald” e “O Gato Félix”. “O Gato Félix”, personagem criado por Otto Messmer e Pat Sullivan, surge em 1919(Figura 16).Através da roscopia, utiliza-se a intersecção do *live-action* com a animação e fazendo grande sucesso na década.



Figura 16. Cartaz publicitário dos cartoons “O gato Félix”

De sua primeira aparição em “*Feline Follies*” (1919) (Exemplo 13 no DVD – Anexo B), o personagem Félix, passa por mudanças físicas (de seu personagem), seus

traços foram aperfeiçoados e ganha, em 1922, sua própria série, com 154 episódios. O reinado do Gato Félix entra em declínio em 1928, com a chegada dos desenhos animados sonoros, principalmente os de Walt Disney. Na época, Pet Sullivan e Otto Messmer não quiseram aderir à produção sonora e Félix ficou ultrapassado. Em 1929, Sullivan decidiu finalmente fazer a transição e começou a distribuir desenhos animados sonoros de Félix. A iniciativa não obteve sucesso, sendo suspensa no ano seguinte.

1.1.13. As tentativas e transformações de sonorização nos *cartoons*

A década de 20 recebe destaque também por ser o momento onde surge o primeiro desenho de Walt Disney, “*Alice in Cartoon Land*” (1923 a 1927). Disney, sem o reconhecimento que viria a ter pouco tempo depois, produziu apenas 53 episódios. Estes seriam os últimos anos da animação silenciosa. Concomitantemente à Alice, os irmãos Fleischer (Max e Dave Fleischer) em 1924, utiliza 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 longe do ideal. Foi em 1928 com “*Steamboat Willie*” que ocorreu a evolução de sons do personagem e música sincronizados com a ação. Mickey faz sua terceira aparição neste episódio onde aparece manejando o timão e assobiando. O próprio Disney rege a orquestra responsável pela trilha sonora e fez a voz do camundongo. 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.

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 execução dos

efeitos 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, p. 18).

A parte musical das animações eram, 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: 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.

“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 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, p.27 apud VITA, 2009, p.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 há nele o capítulo *Animated Cartoons and Slap-Stick Comedies*¹⁷. O capítulo 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, p.18).

1.1.14. Influências visuais

Além dos recursos sonoros, percebemos ao longo da história uma influência muito grande das histórias em quadrinhos nos filmes de animação, principalmente no início do século XX. Sabemos que na década de 1920, muitos elementos usados nas histórias em quadrinhos foram dispensados, no intuito de modificar a estrutura geral das animações que gradualmente perdiam a popularidade. Porém, outros elementos persistiram. A tentativa de representação do som através da imagem (Figura 17) era um recurso empregado corriqueiramente neste período, também usado em alguns desenhos já sonorizados: pantomima, rápidos textos e símbolos, notas musicais, onomatopeia, balão, intertítulo, estrelas e traços de expressão.

¹⁷*Slap-Stick Comedies* é traduzido como comédia burlesca

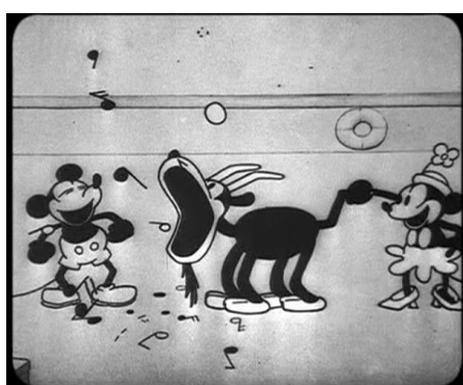


Figura 17. Exemplos de representação do som através da imagem

Todos estes recursos buscavam alguma forma de produzir, referenciar ou enfatizar algum som no imaginário do espectador.

Há diversos exemplos do uso de cada efeito visual mencionado. Na animação “*Plane Crazy*” de 1928 (*cartoon* sonorizado)¹⁸ (Exemplo 14 no DVD – Anexo B). Podemos encontrar

Um exemplo de pantomima: Mickey convida Minnie para um voo em seu avião: Mickey aponta para Minnie e faz gesto de voar. Há também um momento em que Mickey dá risadas (HA-HA-HA). Por ser animação, a risada tem duração e até ritmo podendo assim dar uma intenção e veracidade maior se compararmos este efeito visual na animação com o mesmo efeito usado nas histórias em quadrinhos.

Notamos com este exemplo que a animação antes do som desenvolveu sua própria gramática, sua maneira de se expressar, principalmente por meio de recursos visuais. A utilização visual busca atingir o imaginário sonoro de cada um, isso mostra a necessidade da união dos sentidos (visual e auditivo) para uma expressão e compreensão plena das animações.

1.1.15. Sincronia e articulação

As transformações do final da década de 1920 são definitivas para toda a indústria cinematográfica. O longa metragem “O Cantor de Jazz” (1927) e as primeiras animações lançadas com som sincrônico dos estúdios Disney fizeram enorme sucesso. É importante frisar, 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 que será discutida no segundo capítulo). A questão era que, até o surgimento do Vitaphone, todos os dispositivos criados e desenvolvidos até então, apresentavam falhas. Na maioria das vezes, as falhas eram à respeito da sincronia. O *Vitaphone* resolveu o problema sincrônico (Figura 18). Este foi o

¹⁸“*Plane Crazy*” foi a primeira animação estrelada por *Mickey Mouse*. Ela foi primeiramente, lançada como uma animação muda, mas rapidamente “*Plane Crazy*” foi retirada de circulação. A trilha musical foi adicionada posteriormente em seu re-lançamento, porém neste momento, outros três cartoons de *Mickey Mouse* já tinham sido lançados, como “*Steamboat Willie*” que é conhecido por ser a estréia oficial do personagem *Mickey Mouse*.

diferencial que definiu o caminho do som no cinema tanto de longa metragem, quanto de animação.



Figura 18. Cartaz publicitário da Warner Bros utilizando o Vitaphone.

O som na animação teria ainda que vencer alguns obstáculos antes de emplacar no universo sonoro (para animação). 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 impacto. Havia grande preocupação por parte dos animadores que as vozes, “soassem fora de lugar”, estranhas. Walt Disney foi o primeiro animador aousar a incorporação do som nesta nova fase (e em muitas outras experimentações nas décadas seguintes). O segundo problema era a sincronia, um problema técnico ainda a ser superado. A velocidade que um filme rodava, todos sabiam, mas, qual seria a velocidade que a música deveria ter? Um funcionário de baixa hierarquia dos estúdios Disney, deu a ideia para Walt 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 portas para uma nova linguagem na animação.

O primeiro *cartoon* concebido totalmente para som foi *Steamboat Willie* (1928) (Exemplo 15 no DVD – Anexo B). 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, articulando minuciosamente também a sincronia de ruídos e assobios. O som era previamente pensado, idealizado desde o início da concepção de um filme, gerando assim um resultado muito mais consistente e surpreendente. Por trabalhar o som desta maneira, os estúdios Disney realmente marcaram a história e fizeram diferença nas animações.

CAPÍTULO 20 som nos anos 30: os *cartoons* 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.” (Daniel Goldmark in Animation World Magazine)

2.1.1. *Cartoons* Musicados

Na década de 30 houve um maior desenvolvimento do que podemos chamar de *cartoons* musicados. Para descrevê-los, é necessário voltarmos uma década, precisamente em 1924, com o surgimento da primeira animação que daria início ao desenvolvimento de uma década onde, a música teria papel fundamental sobre a poética e também na narrativa da animação. Esta primeira série de animação foi “*Song Car-Tunes*” dos Irmãos Fleischer.

É muito importante ressaltar a inovação dos Irmãos Fleischer no som sincronizado, para ilustrar o significado que os desenhos animados tiveram nesse período de nascimento do cinema sonoro. “*Song Car-Tunes*”, terminou em 1927, mesmo ano de lançamento de “O Cantor de Jazz”. Além de sua importância pelo pioneirismo, é importante retratar o uso do som nas animações dos Irmãos Fleischer, pois durante a década de 1920, os Estúdios Disney e os Irmãos Fleischer disputavam acirradamente inovações tecnológicas para incorporar em suas animações, seja no âmbito da imagem ou do som, com o objetivo de conquistar o público. Porém, os Estúdios Disney tiveram grande sucesso comercial, enquanto os Estúdios Fleischer foram desaparecendo da mídia, fazendo com que o grande público viesse a conhecer e se familiarizar com apenas as conquistas dos Estúdios Disney, apesar do trabalho e da produção dos Irmãos Fleischer almejem o mesmo ideal.

2.1.2. Os inusitados Irmãos Fleischer e o Song Cartunes

“*Song Car-Tunes*” foi o primeiro *cartoon* que apresentava características musicais, dando início assim a uma geração de animações musicadas que viriam posteriormente. “*Koko Song Car-tunes*” pode ser considerado atualmente uma animação “primária” se comparado aos *cartoons* posteriores, mas seu pioneirismo sonoro a faz importante. O *cartoon* relacionava a animação com a música em um nível simples, não exatamente igual aos *cartoons* musicados que vieram posteriormente. Podemos claramente perceber a ideia, a experimentação do *cartoon* priorizando a música. Por um outro lado, a animação possuía ainda características estéticas de animações da década de 20, como o uso do *live action*, entre outros aspectos. Mas, devido a forma como foi focado o desenho na música, podemos observar através desta animação o embrião para a transição. O som não tardaria a ocorrer, pois durante os anos de exibição dos curtas “*Koko Song Car-tunes*” é que acontece a passagem para o sonoro. Alguns *cartoons* da série são *sing a longs* mudos e outros já eram sonorizados através do *phonofilm*. Ambos eram acompanhados em salas de projeção. Esta dúbia forma de exibição ilustra com clareza o início da transição sonora.



Figura 19. Apresentação para os estúdios Fleischer

Os *cartoons* musicados, de maneira geral, faziam a imagem ser subordinada à música, sem que a música fosse composta antes. Em entrevista a Michel Barrier, Carl Stalling¹⁹ 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.” (entrevista de Carl Stalling à Michel Barrier²⁰)

É importante ressaltar que neste período a trilha sonora e a animação já usufruem da sincronia, a música e a imagem andavam em paralelos neste momento, 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, 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 um *cartoon*. Nada impedia então que a trilha musical fosse composta antes mesmo da animação. 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.

A animação “*Song Car-Tunes*” inovou e se adaptou na transição do cinema mudo para o falado. Construída em torno de um tema para a canção que daria destaque ao episódio, a série teve no total 36 episódios, dos quais 19 foram sonorizados através do *Phonofilm* e outros 17 foram feitos silenciosos, para serem acompanhados com música ao vivo. O episódio “*My Bonnie Lies Over the Ocean*” foi o primeiro a utilizar a técnica de *Bouncing Ball*²¹ (Exemplo 16 no DVD – Anexo B) idealizada pelos Irmãos Fleischer.

¹⁹ Compositor de trilhas musicais para estúdios de grande importância como os estúdios Disney e Warner Bros.

²⁰ Tradução minha da entrevista de Carl Stalling à Michel Barrier disponível no link dado em webgrafia

²¹ Técnica desenvolvida para acompanhar as letras das canções exibidas nos cartoons, de maneira que, uma bolinha saltitante acompanha no tempo certo o que está sendo cantado.

Também merece destaque o episódio “*My Old Kentucky Home*” (1926) como uma das primeiras tentativas de sincronizar a animação com diálogo, ilustrado por um cão que incentiva o público a acompanhar a bolinha saltitante a cantar as canções.

Após a falência do “*DeForest Phonofilm*” e “*Red Seal Pictures Corporation*”²², foi lançado o último episódio utilizando o phonofilm da série “*By the Light of the Silvery Moon*” (1927). Com a compra dos desenhos pela Paramount, as novas animações possuíam novas trilhas sonoras feitas com o sistema de som por Photofone RCA e com mais tempo de animação do que antes, (os “*Song Car-tunes*” tinham em média 4 minutos de duração) totalizando em média 7 minutos de duração.

Com o fim da *Red Seal Pictures Corporation*, os Irmãos Fleischer deram continuidade a seus planos de produzir mais filmes animados sonoros. Hollywood se fortalecia cada vez mais como o grande centro de produção de cinema do mundo, e em 1928, os Irmãos Fleischer assinam um acordo de distribuição com a Paramount, permitindo que a nova série “*Inkwell Imps*” tivesse ainda mais visibilidade e retorno financeiro. Em 1929, a série muda seu nome para “*Talkartoons*”, demonstrando a obsessão mercadológica do cinema falado da época.

“Embora os personagens dos Fleischer já falassem desde, pelo menos, 1924, em 1929 a febre do cinema sonoro era muito focada no fato dos atores falarem na tela, e uso da palavra *talk* no novo nome da série apenas reforça esse sentimento da época.” (WERNEK, 2010, p.32).

Em 1929, com o som já consolidado com o longa-metragem (em *live action*) “O Cantor de Jazz” (1927). E a animação “*Steamboat Willie*”(1928), entre outros que serão citados posteriormente, os Irmãos Fleischer, sem a posse da série “*Song Car-Tunes*”²³ (Exemplo 17 no DVD – Anexo B) lançam nova série animações que perdurou de 1929 a 1938. “*Screen Song Cartoon*” (Exemplo 18 no DVD – Anexo B) tinha o mesmo princípio de “*Song Car-Tunes*”, cujo nome foi alterado para “*Talkartoon*” (Exemplo 19 no DVD – Anexo B). Neste, muitas estrelas da época, de palco e rádio gravaram canções como Ethel Merman, Rudy Vallee, Lillian Roth, The Mills Brothers e Boswell Sisters.

²² Distribuidora das produções dos Irmãos Fleischer.

²³ A *Paramout Pictures* que relançou os “*Song Car-Tunes*” entre 1929 e 1932 com o uso de novas trilhas sonoras, novas animações, com novo nome de “*Talkartoons*” e com o nome de Max e Dave Fleischer (mesmo não sendo mais os donos da série, os irmãos ainda dirigiam-na).

2.1.3. 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 *cartoons* do período. Como veremos, 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*” (Exemplo 20 no DVD – Anexo B) (1934-1949, Columbia Pictures), “*Merrie Melodies*” (1931-1969, Warner Bros pictures) “*Musical Miniatures*” (Exemplo 21 no DVD – Anexo B) (1946-1948, Walter Lantz Productions), “*Swing Symphonie*” (1941-1945) (Exemplo 22 no DVD – Anexo B), também produzido por Walter Lantz²⁴) entre outros.

Michel Chion em *Audiovision*²⁵ 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. Sendo assim, o espectador põe-se de acordo com a proposta de que o som está vindo da imagem. A este acordo, onde a percepção real é alterada a favor da projeção audiovisual é chamado de contrato audiovisual. A partir deste contrato audiovisual, Chion cria dois conceitos: valor adicionado e síncrese. O valor adicionado é quando uma trilha musical transcende a função de simplesmente traduzir em som o que já é visto pela imagem, não só reforçando o significado já transmitido pela imagem à trilha, o valor adicionado inclui alguma informação a mais (adicionada/agregada)²⁶, 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, indicará que o personagem é o vilão da

²⁴A base original de ambos desenhos são histórias orientadas através da música, com a ação dos personagens acontecendo sincronizadamente com a música tocada durante o enredo do curta. Os *cartoons* se diferenciam pelo estilo musical. Em “*Musical Miniatures*” o desenho é conduzido geralmente por uma orquestra tendo como estilo musical predominante a música clássica, diferentemente da série “*Swing Symphonies*” que usam músicas mais de estilo *boogie-woogie-jazz* com instrumentação pensada para este gênero. Outra diferença é que nos desenhos da série “*Musical Miniatures*” aparecem personagens famosos de Lantz, como Andy Panda, Pica-Pau e Leônicio, enquanto que na série “*Swing Symphonies*” isso quase não ocorre.

²⁵ CHION, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press, 1994.

²⁶ O conceito de valor adicionado/agregado não será aprofundado visto que, nas animações em questão não há o uso da música desta maneira. Com o início do sincronismo neste período há o uso exacerbado de síncrese, este conceito será mais ilustrado no capítulo.

história, 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 traduzí-la.

A síncrese apresenta grande importância para o tema em questão. Síncrese palavra criada por Chion é o resultado de síntese com sincronia. A definição é de que ocorre uma relação instantânea do áudio-expectador ao que é visto e ouvido simultaneamente, ou seja, em sincronia, conforme 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, p.63).

Através do fundamento da síncrese podemos admitir e entender alguns efeitos existentes nos *cartoons* a partir deste período, como o efeito de pós sincronização e também da mixagem de efeitos sonoros. Com esta compreensão implícita vinda do espectador e através da expectativa da sincronia quando, por exemplo, esperamos 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, quando o assistimos nesta ação. Através da síncrese é permitido uma gama de 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 real²⁷ foi utilizada por Carl Stalling na década de 1930 e posteriormente por Scott Bradley. Esta técnica enriquece o valor artístico e expressivo de um desenho, principalmente se o papel da trilha musical é narrar, ganhando também espaço e liberdade. Porém, esta liberdade não é aleatória. Chion 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. Com o conceito de síncrese, Chion analisa a relevância da animação “*Silly Symphonies*” e a rápida relação de síncrese que o espectador estabelece graças à 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

²⁷ Para isto, podemos exemplificar os *clusters* utilizados em abundância por Scott Bradley em “Tom e Jerry” para representar o som de pancadas ou quedas.

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, Michel apud Dénis. 2010, p. 86-87).

A sonorização das animações trouxe consigo duas outras pistas sonoras - a voz humana e os sons ambientes. A trilha musical poderia então ser estrategicamente posicionada como forma de narrativa, substituindo assim o uso da voz para diálogo onde, nos casos de muitas animações musicais era absolutamente desnecessário. Nota-se 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 de música para trilha musical.

Com novas possibilidades que surgiram devido ao advento sonoro e, posteriormente, o sincronismo, podemos afirmar que isto colaborou para o requinte de seu uso. Ao invés da trilha musical ser simplesmente evocadora de uma atmosfera da cena, agora a 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 pela primeira vez 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 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.

Podemos pensar até aqui que, o que entendemos como síncrese, neste momento, era um fenômeno utilizado exaustivamente devido às novas invenções no âmbito de aparatos tecnológicos combinados ao recurso da sincronia (também novidade do período). Portanto, devemos ter a ciência de que a síncrese é o fio condutor deste período,

principalmente nos *cartoons* mencionados neste capítulo, por fazerem grande uso da trilha musical.

2.1.4. Confronto das séries: *Silly Symphonies* e *Merrie Melodies*

Dos *cartoons* musicados que serão descritos nesta pesquisa, dois deles serão ressaltados devido a um fator em comum. Em épocas diferentes, estes dois *cartoons* (Figura 20 e 21) tiveram a trilha musical composta pelo mesmo compositor: Carl Stalling. Antes de confrontá-los, serão ressaltados alguns episódios da série de maior importância do período, devido suas inovações e experimentações com imagem e som. Pertencente aos estúdios Disney, “*Silly Symphonies*” (1929-1939) nasce e aproxima o universo da animação com o musical, pois desde seu início todas as animações da série eram rigorosamente cronometradas, cada ação animada era concebida musicalmente. Portanto, o contato artístico dos profissionais envolvidos no processo de confecção do *cartoon*, se tornaria cada vez mais fundido e inseparável, tanto que neste período todos os profissionais (animadores, compositores, diretores, etc) trabalhavam juntos em uma grande sala. A série “*Silly Symphonies*” foi concebida para solucionar uma divergência entre Walt Disney e Carl Stalling. Walt Disney não tinha conhecimentos musicais, muitas vezes em conversas com C. Stalling, Disney pedia coisas que dificilmente poderiam ser executadas musicalmente para os curtas de Mickey Mouse. Segundo Wilfred Jackson²⁸ “Walt e Carl cronometravam os filmes no escritório de Walt. Cronometrá-los consistia em decidir qual seria a música e a ação.” (O diretor Walt, neste caso, preparava as folhas de exposição após terem chegado a um acordo quanto à cronometragem. Depois os diretores da Disney tinham assistentes que transferiam a cronometragem para as folhas de papel).

“Várias vezes Walt gostaria de ter mais tempo ou menos tempo para a ação do que seria necessário para encaixar com a frase musical. Então, haveria uma boa discussão acontecendo lá. Sentávamos na sala ao lado e nos divertíamos. Walt poderia ser muito duro quando entrava em uma discussão, e ficávamos contentes por não estar na outra ponta dela. Mas, finalmente, Walt decidiu alguma coisa

²⁸ Animador, diretor e compositor conhecido por seus trabalhos nos estúdios Disney assinando seu nome nos mais importantes episódios, séries e filmes como *Steamboat Willie* (1929), *Silly Symphonies* (1929-1939), “Branca de neve e os sete anões” (1937) entre muitos outros.

com Carl. Ele disse, ‘-Olha, vamos fazer isto dessa maneira. Faremos duas séries. Nos filmes de Mickey Mouse você faz sua música encaixar-se com a minha ação da melhor forma que puder. Mas faremos outra série e ela será de curtas-metragens musicais. E nela a música terá prioridade e adequaremos nossa ação o melhor que pudermos a música que você acha que é a certa.’ Eram os *Silly's* e foi uma forma de conseguir realizar algo e não entrar em uma luta de cães o tempo todo ambos poderiam ser muito obstinados quando se sentiam como tal. Carl poderia levantar-se diante de Walt e questionar porque e quando a ação vinha com a música, se você o pressionava um pouco mais ele era capaz de levantar uma boa discussão.” (BARRIER, 2002, p.57).



Figura 20. Abertura *Silly Symphony*.

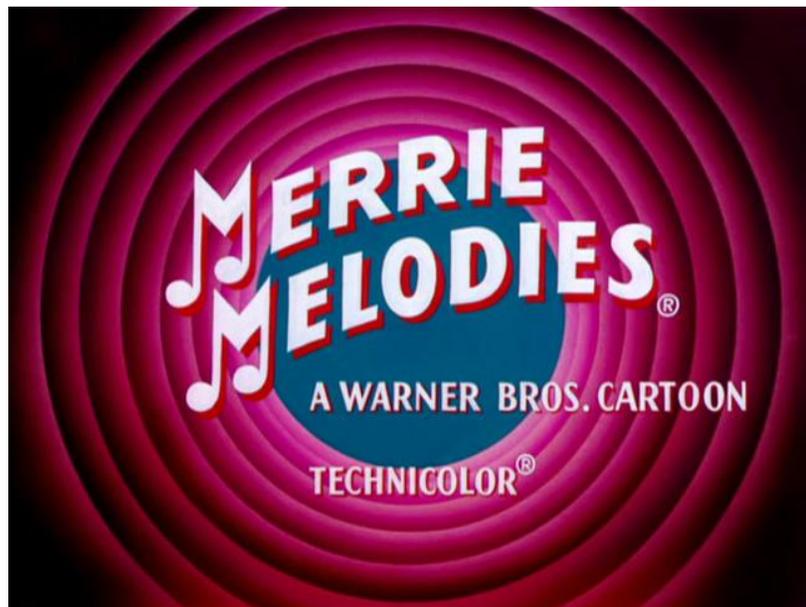


Figura 21. Abertura *Merrie Melodies*

A série teria a função de laboratório com liberdade para novas experimentações que, anos mais tarde, seriam implementadas nos grandes clássicos da Disney.

Walt Disney, Ub Iwerks e todos os demais integrantes que faziam parte da produção dos “*Silly Symphonies*” não estavam preocupados em contar uma história. Inicialmente, a série era um experimento para coisas novas, portanto a prioridade era explorar movimento, ritmo e solucionar problemas de expressividade para a animação.

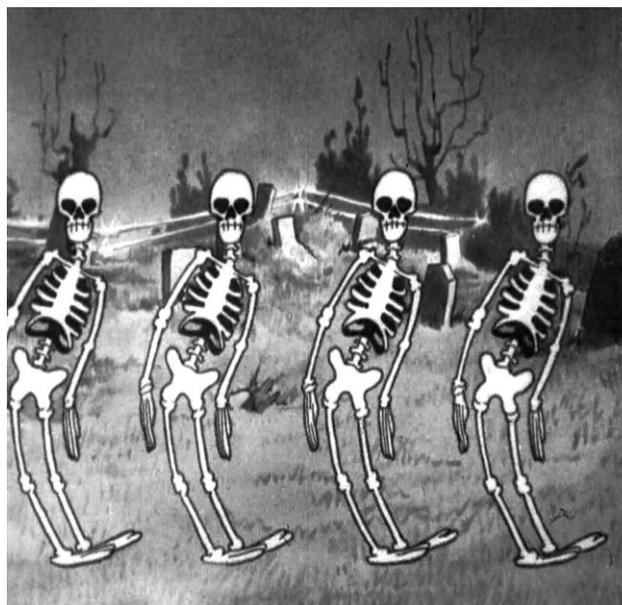
A série tratava de personagens como: animais, esqueletos, objetos, árvores, flores e estes ganhavam vida para cantar e dançar. Em geral, foram usadas versões de contos de fadas, cantigas de ninar ou da mitologia como narrativa. Pelo fato do foco ser a subordinação da imagem à música, a composição da trilha sonora era feita antes mesmo da animação ou ao mesmo tempo mas sempre com a trilha musical servindo de base para o movimento.

Muitos trabalhos dos estúdios Disney, foram inspirados em contos já existentes (Branca de Neve, Bela adormecida, alguns *Silly Symphonies*, entre outros). Não há evidências concretas de que “*The Skeleton dance*”(Figura 22)tenha sido inspirado na animação “*The Merry Skeleton*”(1897) (Figura 23) (Exemplo 23 no DVD – Anexo B) de Louis Lumière. Porém, é curioso constatar (e válido questionar) a semelhança entre eles.

Não foi encontrada nenhuma bibliografia que faça tal comparação, porém, como sabemos, a área acadêmica na qual este trabalho se situa está em constante transformação devido às recentes pesquisas voltadas ao assunto. Por isso é importante enfatizar esta observação: a proximidade dos *cartoons* é clara e evidente. Ambos mostram esqueletos dançantes, cada qual à sua maneira. A animação de Louis Lumière é do final do século XIX portanto, desenvolvida com técnicas rudimentares.



Figura 22. *The Merry Skeleton* (1897). / **Figura 23.** *The Skelleton Dance* (1929).



“*The Skeleton dance*” (1929) (Exemplo 24 no DVD – Anexo B), dirigido por Walt Disney, Ub Iwerks e com trilha sonora de Carl Stalling foi a primeira animação da série. A história apresenta quatro esqueletos que compõem música clássica em um cemitério utilizando como instrumento, os próprios ossos. Como descrito anteriormente a série era experimental, portanto não tinha a pretensão de desenvolver um rico enredo. A trilha sonora de “*The Skeleton Dance*” não é uma adaptação da Dança Macabra de Saint-Saens. Walt Disney não obteve seus direitos autorais, provavelmente por achá-lo muito caro. Carl Stalling em entrevista à Michel Barrier, explica que esta trilha musical era, na verdade, um conjunto de *foxtrot*²⁹ em tom menor. Outra adaptação feita por Stalling foi “A Marcha dos Trolls” de Edvard Grieg para uma parte da música de dança do esqueleto. Nesta cena, aparecem os esqueletos mostrando várias maneiras de improvisar instrumentos e tocando-os, como um esqueleto puxando os ossos da coxa para fora e transformando-o em um xilofone. Outro esqueleto também utiliza um gato como um contrabaixo, usando um arco e fazendo da cauda do gato as cordas. A animação “*The Skeleton Dance*” foi posteriormente reutilizada na curta “*Haunted House*” (Exemplo 25 no DVD – Anexo B), em que Mickey, refugiado-se em uma casa mal assombrada e é forçado a tocar música para os esqueletos dançarem. Muitas histórias e idéias para animações da Disney são baseadas em contos e personagens já existentes na cultura popular ocidental.

O estilo musical de Carl Stalling tem como referência seu passado como pianista em salas de exibição de cinema, também conhecido como *Film Funner* (devido a trocadilhos musicais existentes em suas composições). Carl compunha muitas vezes como uma colcha de retalhos misturando temas antigos. Stalling era um mestre em mudar rapidamente estilos musicais com base na ação do *cartoon*. Reaproveitando

²⁹O *Foxtrot* é uma dança suave progressiva, caracterizada por longos e contínuos movimentos que fluem na pista de dança. Desenvolvida na década de 1920, o foxtrote atingiu seu auge de popularidade na década de 1930.

músicas de domínio público ou do catálogo da Warner³⁰, modificando e reciclando as melodias e harmonias para ajustá-las às necessidades narrativas de cada filme.³¹

Podemos agora traçar um paralelo com a primeira década do século XX. O grande ideal nos dois períodos era proporcionar um espetáculo audiovisual com novas técnicas desenvolvidas.

Os temas da série utilizavam o humor negro, cenários e personagens quando dirigidos pela visão de Ub Iwerks. Além do acordo entre Stalling e Disney sobre a série ser algo à parte dos curtas que o estúdio produzia, Iwerks também contribuiu inicialmente para que a série “*Silly Symphonies*” e os curtas de “Mickey e Companhia” seguissem caminhos diferentes.

“Embora fosse suposto que os desenhos animados ‘*Silly Symphonies*’ e *Mickey Mouse* diferissem em sua ênfase na música, as duas séries tornaram-se rapidamente semelhantes em sua firme sincronização. No verão de 1929, Disney disse que ele tinha decidido impor uma diretriz de que, de agora em diante, toda ação [nos desenhos animados do Mickey Mouse] será determinada para um [ritmo] definido e não teremos mais ação precisa para um mero fundo musical” – isto é, os desenhos animados do *Mickey Mouse* seriam tão sincronizados quanto os do *Silly Symphonies*.”(BARRIER, 1999, p.70-71 in BARBOSA, Ana Luiza Pereira, 2009, p. 88).

Segundo Michel Barrier, os desenhos da Disney, se observados pela perspectiva de imagem, não eram superiores aos desenhos dos outros estúdios contemporâneos a eles, porém fazia toda a diferença o desenvolvimento sonoro que os estúdios Disney tinham: outros idealizadores de desenhos animados que não conheciam o sistema dos estúdios Disney tinham dificuldade para acrescentar trilhas sonoras, os resultados eram invariavelmente barulhentos e confusos, enquanto que nos estúdios Disney a sincronização já era consistente. Assim, a série “*Silly Symphonies*” abriu espaço para novas possibilidades artísticas e tecnológicas:

³⁰Stalling fez uso extensivo de muitas obras de Raymond Scott, cuja música foi licenciada pela *Warner Bros* no início dos anos 1940.

³¹ Parte deste estilo composicional de Carl provém dos seus anos de trabalho com Disney. Sabe-se que Disney, não gostava de pagar por nenhum direito autoral, assim, Carl sempre procurava outras maneiras para confeccionar a trilha sonora.

“A equipe estava também trabalhando cores nesta época e planejando grandes coisas para o futuro – coisas como um pato de pavio curto, três porquinhos e sete anões distintos.” (BECK, 2004, p. 37).

As cores, descritas acima, viriam posteriormente ao “*The Skeleton Dance*”. A tecnologia *Technicolor* incorporaria a série a partir do episódio que encantou os espectadores “*Flowers and Trees*” (1932) (Figura 24)(Exemplo 26 no DVD – Anexo B). Como a animação foi concebida totalmente em cores, este novo elemento trouxe novas questões aos artistas fazendo com que a necessidade de experimentar fosse cada vez mais importante.

“O acréscimo desse elemento visual implicava, notadamente para o desenho animado, em novas considerações de design e abordagem de animação. [...] Antes era simples destacar um personagem contra o fundo. Já as cores estabelecem relações complexas que exigem muita atenção, afetando a configuração espacial, o clima psicológico, a legibilidade e a caracterização dos personagens – que devem ser considerados sempre em função do movimento, das variações de cenário e encenação.” (LUCENA, 2005, p.108-109).

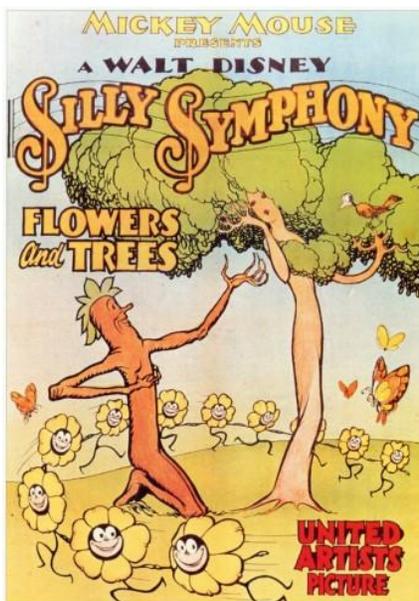


Figura 23. Cartaz publicitário de *Flowers and Trees* (1932).

“*Flowers and Trees*” foi a sexta animação da série. Utilizando em sua trilha sonora trechos de “*Kamenoj-Ostrow*” (1850) de Anton Rubinstein, a Abertura de

Mendelssohn para Ruy Blas (1839) no momento do despertar da floresta; de Alfred Margis a “*Valse blue*” (1897), na cena em que a harpa toca para flores e pássaros, “*Funeral March*” (1839) de Chopin para a flor lírio e toco de árvore, “*The Erl King*” (1815) de Franz Schubert para o momento da luta da árvore; De Rossini a “Abertura William Tell” (1829) para o tronco em chamas, Sinfonia nº6 de Beethoven (1808 “Pastoral”), no momento que a floresta se recupera, e a “Marcha Nupcial” (1826) de Mendelssohn.

Como dito anteriormente, este foi o primeiro *cartoon* a fazer uso do recurso de *Technicolor Three Strips*, pois até então, havia apenas como recurso tecnológico - o *Technicolor Two Strips* (vermelho e azul).

Após o imenso sucesso de “*Flowers and Trees*”, em 1933 a série lança um episódio que se caracteriza de maneira diferente dos outros *Silly's* já lançados: “Os Três Porquinhos”(Figura 25) (Exemplo 27 no DVD – Anexo B) - produção de Walt Disney e direção de Burt Gillett. A animação possuía personagens visualmente muito parecidos. A enriquecida trama desenvolve-se de maneira na qual é revelado o individualismo de cada personagem. Não só pelo estado psicológico de cada porquinho, mas também pela maneira que se moviam. A refinada diferença estava na movimentação de cada um, diferindo assim o porco trabalhador e correto de seus dois inconsequentes irmãos. “Não estou certo de ter visto ‘*Three little pigs*’ de imediato”, comenta o diretor de desenhos animados da Warner, Chuck Jones:

“Mas quando eu vi, eu percebi que alguma coisa estava acontecendo ali que não havia acontecido antes. Durante os anos vinte, tudo que você precisava em animação era ação, e uma boa personagem apenas tinha que parecer bonitinha. ‘Três porcos’ mudaram isso provando que não era como a personagem se parecia, mas como ela se movia que determinava sua personalidade. Todos nós, animadores, estávamos lidando com isso após os ‘três porcos’ atuarem.” (SOLOMON, Charles. *The history of animation*, cit.p. 52).

Até este momento na série, todos os personagens agiam igualmente e se diferenciavam apenas pelo tamanho ou pelas roupas, não havia uma diferenciação pelo caráter do personagem a respeito disso, Walt Disney comenta:

“Sem que um personagem adquira personalidade, o público não acredita nele. Sem personalidade, ele pode fazer coisas engraçadas ou interessantes, mas, a não

ser que as pessoas sejam capazes de se identificar com ele, suas ações parecerão irreais.” (PINNA, 2006, p.63).

Inicialmente, a animação não fez o sucesso imaginado pelos distribuidores, pois havia apenas quatro personagens (os três porquinhos e seu inimigo, o lobo Mau), devido à característica de sovina de Walt Disney, eles pensavam que Walt Disney estava simplesmente reduzindo a quantidade de personagens para diminuir os custos como habitualmente fazia. Portanto, a animação precisava de algo para encantar a todos. Disney concluiu que o que faltava para este desenho animado era um bom tema musical e assim, com a ajuda de todos do estúdio, o roteirista Ted Wears escreveu vários versos com o refrão: “Quem tem medo do lobo mau, lobo mau, lobo mau?...” e Frank Churchill - um jovem músico do estúdio que nunca compusera antes fez a melodia que é popular até os dias de hoje. O que podemos notar é que este simples e eficaz tema musical, contribuiu de maneira certa fazendo da animação e seu tema um sucesso imenso que ecoou por muitas décadas.

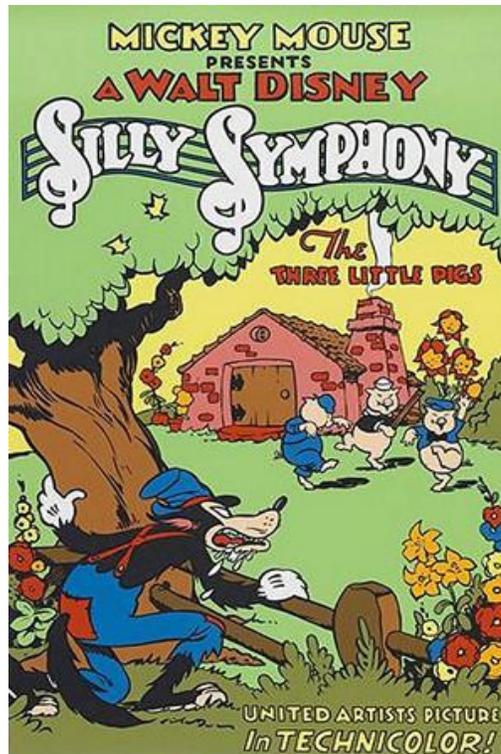


Figura 24. Pôster publicitário de *The three little pigs* (1933).

2.1.5. A inovação da Câmera Multiplano

A Câmera Multiplano (Figura 26) foi uma técnica inventada nos estúdios Disney que proporcionou um grande enriquecimento de movimentação e dimensão das imagens. O recurso da Câmera revolucionou as animações em 2D. Com nome que já descreve sua função, a Câmera Multiplano é capaz de filmar simultaneamente diversos planos; várias “camadas” de elementos da animação, como cenários e personagens que se movem com tempo e espaço diferentes uns dos outros, causando a impressão de tridimensionalidade. Isto acontece porque as camadas são elementos (cenários, personagens) pintados em diferentes acetatos, criando assim a possibilidade de enxergar todos simultaneamente, resultando na ilusão de profundidade.



Figura 25. Câmera Multiplano

A Câmera Multiplano (Exemplo 28 no DVD – Anexo B) foi usada pela primeira vez no “*Silly Symphony*” de 1937 com o episódio “*The Old Mill*” (Figura 27). Mas o que é interessante de ser notado é que, na primeira cena da animação, há uma belíssima

ilusão de espaço antes da Câmera Multiplano ser usada: o desenho começa com uma filmagem que cria uma configuração estática pastoral, poucos segundos depois na mesma cena inicia-se o uso da Câmera Multiplano criando profundidade e movimento à cena(Figura 28).



Figura 26. Cartaz publicitário *The Old Mill* (1937).

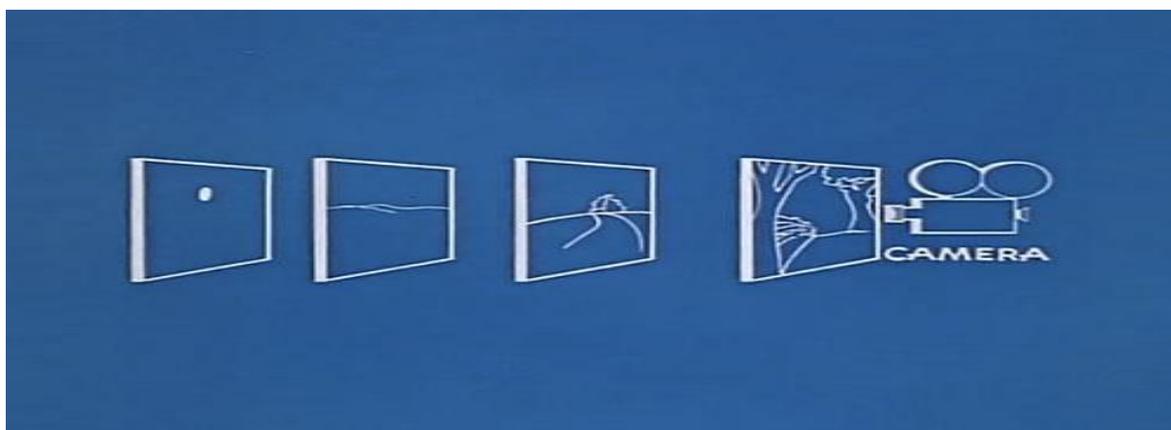


Figura 27. Função da câmera multiplano

Em “*The Old Mill*” (1937) (Exemplo 29 no DVD – Anexo B) a animação traz a história de um velho moinho holandês em ruínas que serve de morada para muitos animais como morcegos, aves selvagens e ratos. Disney sempre utiliza a estética impressionista³², porém neste, o curta incorpora representações realistas do comportamento animal, com complexa iluminação e muitos efeitos de cores. No decorrer da trama, uma forte tempestade se aproxima e os animais devem se proteger e reparar os danos que fatalmente o vento e a chuva trará. O próprio moinho parece não aguentar a tempestade e fica prestes a desmoronar. Neste momento a tempestade vai embora e a natureza volta calma e pacífica à sua normalidade. A trilha sonora desta animação foi composta por Leigh Harline³³. Sua função e estrutura são similares a um poema sinfônico impressionista³⁴. Toda a composição é bem delineada e sua estrutura pensada como movimentos, que dividem linearmente a trama, definindo assim, mesmo que sem palavras, todas as ações e emoções embutidas em cada cena que passa, do humor, como à cena dos sapos coaxando sob as folhas no lago, ao drama, onde a tempestade ocorre devastando a natureza.

O grande objetivo da realização do episódio “*The Old Mill*”, assim como toda a série, foi mais uma experimentação para os estúdios Disney. A aceitação do novo recurso da Câmera Multiplano foi importantíssimo para a produção que já estava ocorrendo simultaneamente ao primeiro longa metragem de Walt Disney, “*Branca de Neve e os sete*

³² Entende-se como estética impressionista efeitos particulares de cor e de luz (elementos procurados pelos pintores para quadros de exterior, onde os contornos dos objetos são esfumados). A designação justifica-se porque é evidente a valorização da impressão pura, sem mostras de intelectualização, procurando atingir mais o efeito do que a causa da sensação visual. (infopedia)

³³ Leigh Harline (26 de março, 1907 - 10 de dezembro de 1969). Nascido em *Salt Lake City* - Utah, Harline trabalhou para várias estações de rádio antes de entrar para a Walt Disney Studios em 1932 como arranjador, e ganhou um Oscar pela canção “*When You Wish Upon a Star*” da Disney em “*Pinóquio*” (1940). Harline saiu dos Estúdios Disney em 1941 no intuito de compor para outros estúdios entre seus projetos mais memoráveis foi a *Hope-Crosby comedy Road to Utopia* (1945).

³⁴ O poema sinfônico é uma peça orquestral em um ou mais movimentos, baseada em poemas, pinturas, romances, ou algo do gênero que visa descrever fatos, histórias ou imagens com detalhes e com uma preocupação em seguir a ordem de um programa pré-estabelecido. A origem mais provável do poema sinfônico está nas aberturas de Beethoven “*Egmont*”, “*Coriolano*” e “*Leonore n.3*”, nas quais o compositor tenta descrever eventos dramáticos de maneira explícita. Entende-se como impressionista devido ao caráter estético. A música impressionista focalizou mais na sugestão e atmosfera do que na forte emoção ou ilustração de uma história.

anões” (1937). Na década de 40, os estúdios Disney aproveitaram todos os sucessos obtidos nos “*Silly Symphonies*” para explorar o campo do longa metragem, agora com personagens também humanos e aumentando a complexidade destes e da trama como é o caso de “Branca de neve e os sete anões”. “Fantasia” (1940) também foi um longa metragem fortemente inspirado nos sucessos dos “*Silly Symphonies*” partindo do conceito de imagem subordinada à música, porém elevada a outro patamar. Com grande refinamento, o longa faz uso de uma linguagem muito mais sinestésica: através de imagens abstratas animadas articuladas com música erudita, o movimento, o ritmo da imagem com a música nos transporta da realidade, com uma abordagem muito diferente do que era feito anteriormente, trazendo para os espectadores e entusiastas da época um novo conceito de linguagem que a animação pode atingir.

De uma forma geral, na década seguinte houve duas grandes correntes estéticas ocorrendo simultaneamente; as dos curtas que utilizavam *gags* e, os longas-metragens animados (após toda a experiência imagética e sonora de “*Silly Symphonies*”) que exploram muito mais a narrativa, roteiro, trama e toda sua complexidade. Fazendo uso de todas as técnicas que tiveram aceitação com “*Silly Symphonies*” desde a sincronização, passando pelo *Technicolor*, à Câmera Multiplano, e com uma trilha sonora altamente amadurecida, refinada, orquestrada, de caráter impressionista e descritivo, sem abuso da técnica de *mickeymousing*³⁵ como vemos nos curtas desta mesma década.

Como mencionado no início deste capítulo, a década de 30 foi uma década que se caracterizou pelos *cartoons* musicados. Isso se deve ao fato da consolidação do advento sonoro ter ocorrido no final da década de 20, abrindo caminho para a década seguinte explorar, consolidar e amadurecer inúmeras possibilidades musicais.

Por trás desta grandiosa animação que foi os “*Silly Symphonies*”, havia pessoas de extrema competência que imprimiram sua marca na década. No que diz respeito à imagem, o nome de maior participação na série foi Ub Iwerks criador do Mickey Mouse.

³⁵*Mickeymousing* é uma técnica de composição para a imagem que se originou, como o nome sugere, em desenhos animados, mais especificamente nas produções dos estúdios americanos no final dos anos 1920.

Ub Iwerks(Figura 29) animou a maior parte dos “*Silly Symphonies*” ganhando muita credibilidade pelo seu trabalho.



Figura 28. Ub Iwerks.

Ub Iwerks nasceu em Kansas City, Missouri em 24 de março de 1901. Seu primeiro trabalho foi aos 18 anos. Iwerks conseguiu um emprego em uma empresa chamada “*Pesman-Rubin Commercial Art Studio*”. Seu trabalho era usar as habilidades artísticas das quais tinha dominado, enquanto crescia, para *design* de produto para clientes *Pesman - Rubin*. Logo, a empresa em que trabalhava cresceu, empregando mais pessoas, assim, Walt Disney é convidado para trabalhar no Estúdio. Com este encontro, Iwerks e Disney tornam-se grandes amigos e parceiros de trabalho.

Iwerks era um artista talentoso, mas tímido e reservado, enquanto a Disney era um homem visionário, sociável e muito importante no mundo dos negócios.

Em 1920, Iwerks e Disney decidem criar a empresa chamada “*Iwerks - Disney Commercial Artists*”. A empresa foi de curta duração, como Walt passou a trabalhar para o “*Kansas City Film Ad Company*” devido uma oferta financeira melhor. Logo, Disney convida Iwerks para se juntar ao mesmo estúdio em que estava trabalhando (“*Kansas City Film Ad Company*”). Durante este período, ambos mostraram um forte interesse em

animação. No início da década de 1920 os desenhos animados estavam em seus estágios iniciais. Iwerks inspirou-se em “Gertie” – dinossauro de Winsor McCay para inspirar-se e aprimorar suas técnicas de animação (profundidade, traços, cores, etc).

Em 1924, Iwerks mudou para a Califórnia para se juntar novamente a Walt Disney. Disney neste momento havia fundado a produtora *Disney Brothers* (nome posteriormente modificado para *Walt Disney Studios*). Iwerks foi encarregado de um desenho animado que rapidamente tornou-se popular: “*Oswald, The Lucky Rabbit*”. Devido sua criatividade, adicionada a parceria com o visionário Disney, não tardou a idéia do personagem de maior sucesso dos desenhos animados: *Mickey Mouse*. Juntos, Disney e Iwerks desenvolveram a ideia e a personalidade de *Mickey Mouse*.

Iwerks foi o “braço direito” de Disney na criação dos primeiros desenhos de *Mickey Mouse*. Disney era o responsável pelas idéias, histórias e motivações. Depois deste primeiro momento de estruturação do personagem, Iwerks dava “vida” ao desenho, animando-o magistralmente.

Sem dúvida alguma Ub Iwerks era extremamente talentoso. Após ter deixado Walt Disney por divergências no trabalho, Iwerks recebeu uma proposta de alguns investidores para abrir seu próprio estúdio. O lado positivo do rompimento de Ub com Walt abriu possibilidades para novos animadores mostrarem seu trabalho nos estúdios Disney. Em 1940, Iwerks retorna ao estúdio, e nesta nova fase concentra-se em desenvolver novos efeitos especiais para a Disney.³⁶

A trilha sonora de “*Silly Symphonies*” foi composta por alguns músicos de grande importância para a animação, dentre eles destacam-se: Frank Churchill, Albert Hay Malotte, Leigh Harline e Carl Stalling que foi o primeiro compositor da série, como dito anteriormente também foi o idealizador do *cartoon*.

Carl Stalling nasceu em novembro de 1891 (Figura 30). De família alemã, seu pai chegou nos Estados Unidos em 1883. A família se estabeleceu em Lexington - Missouri. Inicia seus estudos musicais aos seis anos, tocando piano. Com 12 anos, ele foi o

³⁶Trabalhando neste setor, Ub Iwerks é creditado por ter desenvolvido a técnica de combinação de *live-action* e animação, que ele utilizou na série “*Song of the South*” em 1946,

principal acompanhador (pianeiro) em uma sala de projeção de filmes mudos de sua cidade natal. Por um curto período, ele também foi organista no *Saint Louis Theatre*.



Figura 29. Carl Stalling.

Aos 20 anos, Stalling conduzia sua própria orquestra e improvisava no órgão do *Isis Movie Theatre* na cidade de Kansas. Neste período, ele conheceu e se tornou amigo de Walt Disney (que estava produzindo curtas de animação em Kansas). Stalling compôs vários temas musicais para os primeiros desenhos animados de Walt Disney, incluindo “*Plane Crazy*” e “*The Gallopin’ Gaucho*”, em 1928. Enquanto trabalhou nos Estúdios Disney, Stalling foi pioneiro no uso de *Bar Sheet*, o que permitiu ritmos musicais serem esboçados simultaneamente com *storyboards* para a animação.

Ele deixou os Estúdios Disney depois de dois anos. Em 1936 foi convidado por Leon Schlesinger à participar das novas produções de curtas de animação da *Warner Bros*. Com acesso total ao expansivo catálogo de músicas da *Warner Bros* e uma quantidade grande de músicos ao se dispor para executar o que fosse compor, permaneceu na *Warner Bros* até que se aposentou em 1958.

Seu êxito nos estúdios Disney tem início nos primeiros desenhos de Mickey onde coube a Carl Stalling dublar a voz original do camundongo. Não tardaria também o sucesso de *Mickey Mouse*. Stalling já arquitetava juntamente a Walt outra série onde o foco

seria a música. Com o surgimento de “*Silly Symphonies*”, Stalling, no primeiro episódio “*The Skelleton Dance*” usa uma invenção que não só favoreceria os estúdios Disney na qualidade de sincronização que, neste momento superaria qualquer estúdio, abrindo possibilidades para explorar a nova técnica, criando imagens e músicas para serem encaixadas como uma coreografia de *ballet*. Stalling nomeou essa invenção como *tick* para os *tracks*:

“A perfeita sincronização da música para desenhos animados era um problema, uma vez que havia muitas mudanças e movimentações rápidas com as quais a música tinha que ajustar-se. Ocorreu-me o pensamento de que, se cada integrante da orquestra tivesse um ritmo constante em seu ouvido, de um receptor de telefone, isso resolveria o problema. Eu tinha folhas de exposição para os filmes, com o filme detalhado quadro-a-quadro, como um roteiro, e doze dos quadros do filme eram transmitidos pelo projetor por segundo. Isso nos deu um ritmo. Realizamos gravações de som de ‘tique’ em diferentes ritmos - um tique a cada oito quadros, ou a cada dez, ou doze – e tocávamos este sobre um fonógrafo conectado ao gravador e aos fones de ouvido. Cada integrante da orquestra tinha um fone de ouvido individual e ouvia os tiques através deste.” (GOLDMARK e TAYLOR, 2002, p. 42-43).

Após a saída de Ub Iwerks dos estúdios Disney, Stalling opta por fazer o mesmo e, por um breve período trabalha nos *Aesop's Fables Studio*. Em alguns meses, Stalling deixa este estúdio e durante um ano trabalha apenas como *freelancer*, fazendo parcerias com Walt Disney novamente³⁷ e, no ano seguinte, junta-se novamente à Iwerks. Em 1936, Leon Schlesinger, produtor das curtas-metragens dos estúdios *Warner Bros* o contrata, e na Warner, Stalling permanece até sua aposentadoria em 1958. Interessante ao pesquisar Carl Stalling é constatar que, mesmo com um trabalho imprescindível nos estúdios Disney, seu nome é fortemente relacionado à trilha sonora das curtas da Warner, como “*Looney Tunes*” e sua série irmã – “*Merrie Melodies*”. Isto se deve ao fato de que, nos estúdios Disney, Stalling trabalhou por um curto período de tempo enquanto na Warner, Stalling compôs por duas décadas, até sua aposentadoria, tendo feito uma média de

³⁷ Como *freelancer* Carl grava o piano que o terceiro porquinho toca no cartoon em “*Three Little Pigs*” (1933) – “*Silly Symphonies*”.

600 trilhas musicais³⁸ entre “*Looney Tunes*” e “*Merrie Melodies*”. Porém, seu trabalho nos estúdios Disney foi de grande valia, não só por ter despertado o estilo de animações musicadas que aflorou e despontou com “*Silly Symphonies*” como também foi pioneiro em sincronização. Todos estes fatores agregados ao seu talento musical, levaram à excelência todos seus trabalhos, sendo eles nos estúdios Disney, com Ub Iwerks posteriormente ou na *Warner Bros*.

Sobre seu método composicional, podemos notar que, por ter passado pela era do cinema mudo como pianista de salas de exibição, Stalling seguia algumas convenções de acompanhamento musical deste período como a improvisação e utilizava-se também dos temas disponíveis em catálogos do período em que acompanhava ao piano exposições de animações/filmes, memorizando assim diversos temas, aos quais recorria, sempre que necessário³⁹. Segundo Chion, Carl Stalling criou uma trilha musical composta por colagens e referenciais sonoros de rápida assimilação através de uma estrutura narrativa-visual⁴⁰. Através destes “trocadilhos musicais”, Stalling inova em um momento onde o *mickeymousing* teve um crescimento surpreendente. Mesmo funcionando muito bem como ferramenta tanto cômica quanto narrativa, o *mickeymousing*, por outro lado, empobrecia o repertório artístico devido seu uso exacerbado. Por isso, a importância de criar novas maneiras para construção cômica e narrativa que transcendem a mimetização da ação através da música. Através dos trocadilhos musicais, também obteve o efeito cômico desejado de uma maneira diferente do que estava sendo produzido no período, e agregou mais um significado para a trilha musical dos *cartoons*, pois conseguia contar um pouco da história através de canções populares. Para criar um *score*, Stalling muitas vezes selecionava uma música de acordo com a ação na tela (nos estúdios da Warner principalmente pela quantidade de acervo). Por exemplo, quando havia cenas de trens em estação, Stalling incluía trechos de “*California, Here I Come*”, ou “*How Dry I Am*” quando os personagens estavam bêbados, e o mais famoso exemplo: “*The Lady in Red*” para

³⁸ Informação extraída do site: http://www.encyclopedia.com/topic/Carl_Stalling.aspx

³⁹ Em seu período na *Warner Bros*, Carl utilizava inevitavelmente músicas conhecidas devido ao acervo de direitos autorais que o estúdio possuía.

⁴⁰ Tradução minha, retirada do site: <<http://ddm.ace.ed.ac.uk/2002-03/pages/courses/introddm/Notes8/index.html>>

Pernalonga quando estivesse atraído por outra personagem. Este último exemplo citado foi tão utilizado por Stalling que até uma paródia foi feita em “*Merrie Melodies*” com o episódio “*Little Rabbit Riding in Red*” (1944). Neste episódio, Pernalonga atua ao lado de Chapéuzinho vermelho. No início do capítulo, no momento em que Chapéuzinho Vermelho vai estrada à fora, cantando a conhecida música popular do conto, ao invés, ela cantarola a melodia de “*The Lady in Red*”⁴¹(Exemplos 30 e 31 do DVD – Anexo B), ilustrando assim três aspectos mencionados anteriormente: a comicidade da animação, o tom sarcástico e a maneira assertiva que menciona seus trocadilhos musicais.

Como foi citada, a maneira que Stalling utilizava músicas conhecidas trabalhadas na *Warner Bros*, deve igualmente ser ressaltada à parecida forma de compor também nos Estúdios Disney, salientando suas diferenças. Nos estúdios Disney, Carl Stalling fez uso de músicas folclóricas americanas antigas. A ideia da colagem com o objetivo de fazer trocadilhos era a mesma, aliás, esta ideia nasceu na parceria com a Disney. Afinal, foi a primeira vez em que Stalling, trabalhou como compositor de trilhas musicais gravadas para *cartoons*. Com o mesmo intuito que perdurou durante todo seu processo composicional (trocadilhos musicais e “colcha de retalhos” musicais), podemos dizer que a intenção sempre foi a mesma neste aspecto, mas as músicas se diferenciavam. Isso se deve ao fato dos estúdios Disney não terem direito autoral de nenhuma música e não fazia parte das intenções de Walt Disney comprar nenhum direito autoral. Em consequência, Carl sempre buscava repertórios mais antigos, que não precisavam ser comprados, ou simplesmente compunha algo que lembrava musicalmente algum tema que ele gostaria de usar. Durante sua permanência nos estúdios *Warner Bros*, Carl não teve problema algum em utilizar qualquer música que quisesse, pois a Warner era detentora dos direitos autorais de muitas músicas, e mesmo das que não fosse, havia a possibilidade de serem utilizadas pois, os estúdios pagavam por ela. Eram diferentes visões que ambos estúdios tiveram, trabalhando com o mesmo compositor. De um lado Walt Disney, ciente do potencial de Carl e agregado à sua visão em não gastar com direitos autorais, compactuava com os métodos composicionais que Carl utilizou neste período, por outro

⁴¹Episódio disponível no DVD anexo com o título de “*The Rabbit in red*”- Podemos conferir a paródia mencionada acima no *lap 1’15”*. Para melhor ilustração, após o episódio citado, há um vídeo com a música original, “*The lady in red*” (gravada em 1935 por Louis Prima).

lado, na Warner, onde Carl também trabalhava como compositor, era incentivado a utilizar nítidas colagens e músicas populares. Cada qual à sua maneira, o trabalho sempre saía conforme o desejado pelos respectivos estúdios.

Em entrevista a Michel Barrier, Chuck Jones explica à sua maneira, o método composicional de Stalling e seus trocadilhos musicais:

“[Carl Stalling] era muito bom. Ele era um homenzinho estranho, mas foi provavelmente o músico mais inovador e inventivo que já trabalhou com animação. Ele inventou o *tick track*, que é usado por todo mundo. Foi ele quem fez o “*Skelleton Dance*” original. Músico brilhante. Mas a maneira mais rápida que ele tinha de compor uma trilha musical - e ele fazia um desenho animado de 6 minutos por semana - era procurar alguma música que tivesse um nome adequado. Se alguém entrava em uma caverna, ele usava “*Fingal’s Cave*”⁴². E se aparecia uma mulher, principalmente em um vestido vermelho, ele sempre usava “*The Lady in Red*”. Ou então se ele fazia alguma coisa sobre comida, ele usava “*A Cup of Coffee, a Sandwich, and You*”.

“Certa vez eu coloquei uma abelha em um filme, e ele foi lá e encontrou uma música escrita em 1906 ou algo assim, chamada “*I’m a Busy Little Bumble Bee*”—e isso acabou indo parar no filme. -M. Barrier: Não havia problemas com direitos autorais dessas coisas? -Jones: Não. O propósito original da série era explorar músicas da *Warner Bros*. Eles eram donos de umas quatro ou cinco grandes empresas de música, então se ele não encontrasse nada lá, ele podia achar algo de domínio público. Mas ele era muito bom mesmo usando músicas originais, algo que ele quase nunca fazia.” (BARRIER, 1971, in WERNEK, 2010, p.61-62).

É importante levantar a questão sobre o *tick for tracks*: segundo Chuck Jones em entrevista à Michel Barrier, Carl Stalling foi o inventor da técnica de sincronizar a animação com música. Já Daniel Goldmark em entrevista concedida amim (Anexo A), não garante que Carl foi o primeiro. Goldmark diz que é possível afirmar que de fato, um dos pioneiros a utilizar esta técnica foi Stalling (Juntamente com Max Steiner e Scott Bradley), porém, não há nenhuma evidência concreta que embasaria a afirmação dada por Chuck Jones de que Carl seja o criador da técnica de sincronização.

⁴²Peça de Felix Mendelssohn (1809-1847) - compositor pianista e maestro alemão do início do período romântico.

Daniel Goldmark em *Animation World Magazine*:

“Carl Stalling foi, sem dúvida, o compositor mais hábil e inteligente de música dos desenhos animados que Hollywood já teve. Ele basicamente criou a sonoridade que a maioria dos fãs de animação imediatamente reconhecem como ‘música dos desenhos animados’.”

Goldmark reitera:

“Ele era também um mestre em contar uma história através da música, com gestos e nuances tão claras, que nunca houve qualquer dúvida quanto às suas intenções. Se você não acredita em mim, ligue sua televisão e assista a alguns Looney Tunes. Eu garanto a você que vai saber exatamente o que está acontecendo, e para quem está acontecendo também. Esta era a habilidade de comédia de Carl Stalling.” (*Animation World Magazine*, April 1997⁴³).

“*Merrie Melodies*”, série dos estúdios *Warner Bros* surgiu devido ao sucesso de “*Looney Tunes*”. Esta por sua vez, nasceu para ser uma série concorrente à famosa “*Silly Symphonies*” (porém, com características específicas diferentes). “*Looney Tunes*” fazia muito sucesso, mas não utilizava todo o potencial musical que a Warner tinha e, mercadologicamente, o intuito principal era cativar o público de “*Silly Symphonies*”. Portanto surge a necessidade de produzir uma outra série que explorasse mais o acervo musical da *Warner Bros*: Em janeiro de 1930 Hugh Harman e Rudolf Ising, após baterem em muitas portas, fecharam um acordo de 3 anos com Leon Schlesinger. O acordo estipulava que eles produziram uma série chamada “*Looney Tunes*” (Figura 31), um título que parodiava “*Silly Symphonies*” da Disney. Schlesinger por sua vez já havia assinado um contrato de dois anos com a *Warner Bros*. Após a produção do primeiro desenho da série, estrelado por “Bosko” - como tantos outros viriam a ser -, a Warner ordenou a produção de outros onze.

⁴³ Tradução minha retirada de *Animation World Magazine*, April 1997.



Figura 30. Bosko à esquerda segurando a chamada do *cartoon*.

O estúdio Warner Bros havia publicado “*The Jazz Singer*” em 1927, o primeiro filme sonoro da história, portanto possuía a tecnologia necessária - e dinheiro suficiente - para arcar com a sincronização dos áudios. No meio da primeira temporada de “*Looney Tunes*” o sucesso já era tal que a Warner dobrou o contrato com Schlesinger, solicitando uma nova série chamada “*Merrie Melodies*”. Por ser dona de várias gravadoras, a Warner tinha interesse em fazer dos desenhos um veículo para a divulgação de músicas. Dessa forma, ao mesmo tempo em que as músicas eram divulgadas através dos desenhos, os desenhos se tornaram atrativos por possuírem músicas famosas.

“A diferença entre as séries se dava basicamente pelo fato de que enquanto ‘*Looney Tunes*’ era estrelada por Bosko, ‘*Merrie Melodies*’ costumava ter personagens diferentes a cada novo episódio.” (FURTADO, 2010, p. 33).

Aos poucos, as séries irmãs foram aproximando suas histórias, personagens e músicas, até que na década de 1940, as séries só se diferenciavam pelas aberturas. Na apresentação das séries eram usadas músicas diferentes uma da outra. Como já foi mencionado, “*Merrie Melodies*” tinha o propósito de explorar o potencial musical que o estúdio possuía. Porém, esteticamente “*Merrie Melodies*” foi um *cartoon* que visava certa liberdade, utilizando a mesma fórmula de animações da Disney que fazia grande sucesso.

Reproduzindo uma animação com base musical, “*Merrie Melodies*” porém, possui outro conceito de narrativa, tema, enredo e trama. Para a Warner, isto poderia ser arriscado economicamente, por isso “*Merrie Melodies*” é classificada como uma animação que possuía expressão livre, visando sempre a comicidade.

O *cartoon* “*Merrie Melodies*”, no âmbito de animação, utilizou algumas ferramentas para que a comédia viesse à tona. Uma boa técnica utilizada para isto foi a técnica *Rubber Hose*⁴⁴, esta prática foi desenvolvida através da influência que a trilha musical gerava nos animadores e no ritmo do *cartoon*. A técnica se caracteriza por personagens de formas arredondadas com membros longos e finos, braços e pernas que lembram mangueiras de borracha, como o próprio nome significa. Toda essa flexibilidade envolvida no andar de personagens com estas características gerava possibilidades de juntar, de maneira paralela, a música com a imagem animada, mudava a estrutura física destes personagens para este estilo. Era possível que os personagens nunca perdessem o ritmo da cena, inclusive no simples ato de andar, estava sempre comicamente coreografado. A técnica *Rubber Hose* foi muito utilizada até a metade da década de 1930, e é estudada atualmente por ter diferenciado de forma definitiva os personagens *live-action* (muito utilizados juntamente com animações até década de 1920) do mundo animado e principalmente por ter incorporado, num determinado período, o ritmo da ação dos personagens atrelados à trilha sonora.

Para a reflexão sobre as diferenças entre a trilha musical de “*Silly Symphonies*” e “*Merrie Melodies*”, é importante entender que para um compositor criar sua trilha musical, antes, é necessário incorporar os ideais e/ou expectativas financeiras que uma produção deste porte visa. A pesquisa em busca da necessidade mercadológica é uma das primeiras ações executadas ao se pensar em produzir uma nova série, direcionando muitas vezes a estética e conceito do *cartoon*.

O advento sonoro e a sincronização trouxeram significados e potencialidades para o cinema, tanto *live-action* quanto para a animação. Com o advento sonoro a fonte sonora deixa de serem os músicos acompanhando os filmes como feito antes. Devido a este recurso, foi possível inventar técnicas para usar com precisão o sincronismo da animação

⁴⁴*Rubber Hose* ou mangueira de borracha ambos os termos são utilizados.

com a trilha sonora. A somatória destes fatores (advento sonoro e a sincronia) possibilitou uma nova configuração de articulação entre música e imagem jamais feita anteriormente. Com a sincronia, a música pode ter uma identificação visual ou não. Através da mesma foi possível explorar novas maneiras de criar um ambiente fantasioso e se aproximar do imaginário humano. Este trabalho foi conquistado através da transformação de técnicas em imagem e som criando a possibilidade de transformar animais, árvores e quase tudo em instrumentos musicais (com o objetivo de explorar esta sincronia entre animação e música), todos estes seres podem ser músicos, cantores, etc. Podemos observar exemplos como estes em praticamente todos os episódios de “*Silly Symphonies*” e também em “*Merrie Melodies*” entre tantas outras animações musicadas do período.

“*Silly Symphonies*” tinha uma fórmula de sucesso. O alto grau de preciosismo, sempre priorizado por Walt Disney através de técnicas de representação e movimento, dava forma a sua grande filosofia de “*The Illusion of Life*”, priorizando o real, porém com sutil toque impressionista.

“*Merrie Melodies*” tinha outros planos, obviamente a série queria concorrer pesadamente com “*Silly Symphonies*” da Disney, porém não almejava o mesmo objetivo de encantar. “*Merrie Melodies*” e “*Looney Tunes*” buscavam a forma livre de expressão, separada dos limites da realidade humana. A Warner não buscava a ilusão da vida como Walt Disney, ambas as séries da Warner se aproximavam muito mais do estilo de rápidas *gags*, utilizando uma estética mais surrealista que contribuía com o objetivo de se caracterizar pela comicidade e ironia.

O cartoon “*Looney Tunes*” foi uma série que começou um pouco antes da série “*Merrie Melodies*”. O primeiro desenho animado de “*Looney Tunes*” – “*Sinkin' in the Bathtub*” – apareceu em 1930 (Exemplo 32 no DVD – Anexo B). “*Merrie Melodies*” começou um ano depois com “*Lady, Play Your Bandolim!*”⁴⁵ (Exemplo 33 no DVD – Anexo B). O surgimento das duas séries foi um esforço dos estúdios Warner para entrar no mercado conquistado com muito sucesso por Walt Disney com a série “*Silly Symphonies*”.

⁴⁵ O episódio “*Lady, Play Your Bandolim!*” também é um ótimo exemplo do período para o emprego da técnica de animação *Rubber Hose* exposta anteriormente.

“*Merrie Melodies*” tendia a se concentrar mais na música e números musicais em geral do que os “*Looney Tunes*”. Podemos notar que o estúdio Warner passou pelo mesmo desenvolvimento que o da Disney para o surgimento das séries discutidas: com a série de *cartoons* de Mickey, Walt Disney e Carl Stalling decidem criar outra série onde Stalling poderia compor livremente e assim surgia “*Silly Symphonies*”. Pouco tempo depois, a Warner lança “*Looney Tunes*” para concorrer com os *Silly’s*, porém assim como a série de Mickey, os “*Looney Tunes*” não aproveitavam todo potencial dos estúdios Warner como foi planejada, portanto foi criada uma segunda série, os “*Merrie Melodies*”. A produção das séries da Warner contou com o produtor Leon Schlesinger. Hugh Harmon foi inicialmente encarregado de “*Looney Tunes*” e Rudolph Ising produzia os “*Merrie Melodies*”. Assim, os títulos serviram como uma maneira de determinar sob qual liderança uma produção estava se desenvolvendo.

Originalmente, “*Merrie Melodies*”(assim como *Silly Symphonies*) se destinava a ter personagens de aparição única, sem recorrência, enquanto “*Looney Tunes*” era caracterizado por personagens que apareciam repetidas vezes (assim como a série de Mickey Mouse). Devido ao sucesso de personagens como: O Gaguinho, Patolino e o Pernalonga, a série “*Looney Tunes*” foi cada vez mais se afastando de números musicais e todas as demais características que carregavam os *cartoons* deste período, para a exploração de cada personagem, esta divisão que ocorreu entre as séries “*Merrie Melodies*” e “*Looney Tunes*” também ocorreu anos antes nos Estúdios Disney como mencionado acima.

Na década de 1930, grande parte dos estúdios se espelhavam nas técnicas desenvolvidas e produções feitas dos estúdios Disney para criar seu próprio *cartoon*, a fórmula de sucesso criada por Walt Disney estava em seu auge: a ilusão da vida, as histórias voltadas ao público infantil, o uso recorrente da natureza e de personagens zoomórficos como temática, o preciosismo nas animações, todas as inovações já mencionadas e o pioneirismo sonoro fizeram dos estúdios Disney uma referência quando se tratava de animações (com exceção de alguns *cartoons* dos Irmãos Fleischer que acreditavam que animações também podiam ser feitos para adultos, como Betty Boop, utilizando então outra mentalidade para criar um *cartoon*). Originando assim, uma forma

diferente do que foi planejado em seu nascimento e se diferenciando das animações deste período, tomando cada vez mais o caminho da comicidade e mudando seu público para expectadores adultos devido as suas temáticas.

Os estúdios Warner começou a filmar “*Merrie Melodies*” em cores a partir de 1934 enquanto os “*Looney Tunes*” eram em preto e branco. Em 1943, no entanto, a Warner começou a fazer os “*Looney Tunes*” em cores, diminuindo cada vez mais a diferença entre eles. Warner Bros havia desenvolvido as duas séries de forma parecida, contendo cada linha de produção, aproximadamente o mesmo número de desenhos animados a cada ano. Com o passar dos anos, esta tênue linha que separava os cartoons desapareceu. Como o cartunista Friz Freleng⁴⁶ disse em uma entrevista de 1975, “Eu nunca sabia se um filme que eu estava fazendo seria um “*Looney Tunes*” ou um “*Merrie Melodies*”, e qual diferença faria, afinal?” O motivo das séries não se fundirem e continuarem cada qual com seu título, era pelo fato de já serem marcas bem estabelecidas e mudar isso poderia prejudicar em alguma forma sua popularidade.

O fato das séries não terem se fundido é compreensível e intrínseco ao processo da trilha musical, as séries que após uma década de produção eram praticamente a mesma, se diferenciavam apenas pela abertura de seus respectivos episódios. “*Looney Tunes*” possuía como abertura a música “*Merrie Go Round Broke Down*” de Cliff Friend e Dave Franklin e, “*Merrie Melodies*” foi uma adaptação de “*Merrily We Roll Along*”, de Charles Tobias, Murray Mencher e Eddie Singer. (Exemplos 34 e 35 no DVD – Anexo B)

Em “*Silly Symphonies*” e “*Merrie Melodies*”, por outro lado, é curioso constatar que séries do mesmo período, utilizando o mesmo modelo de priorizar a música, possuindo até o mesmo compositor (Carl Stalling), possam ter diferenças drásticas como serão apontadas aqui.

⁴⁶ Isadore “Friz” Freleng(1906 - 1995) foianimador, cartunista, diretor e produtor. Trabalhou nas séries de animação *Looney Tunes* e *Merrie Melodies* dos estúdios Warner Brothers. Também é conhecido pela criação dos famosos personagens de desenho animado Pernalonga, Patolino, Gaguinho, Pepe Legal, Hortelino Troca-Letras, EufRASINO, Lola, Piu-Piu, Taz, Frangolino, Frajola, Ligeirinho, Papa-Léguas, Coyote, entre outros que fazem parte dos *Looney Tunes*. Também produziu em sociedade com David H. DePatie desenhos animados como A Pantera Cor de Rosa, Bombom e Maumaue outros mais.

Superficialmente, ambas são séries musicadas, nascidas e desenvolvidas na mesma década, porém por vários fatores previamente expostos como: mercado, produção e desenvolvimento artístico, as séries em questão se diferenciam severamente nos aspectos sonoros. Em “*Merrie Melodies*” existem diálogos em muitos capítulos. Este fator já influencia muito o papel das outras pistas sonoras, pois assim como os filmes de longa-metragem, os *cartoons* americanos deste período seguiam a estética do cinema clássico, onde a inaudibilidade deve prevalecer. Segundo Claudia Gorbman, a música deve ser subordinada aos veículos primários da narrativa como diálogos ou imagem, ou seja, a forma musical é geralmente determinada ou subordinada à forma narrativa. Diálogos conduzem a narrativa portanto, neste momento a trilha musical funciona num segundo plano. Estando em segundo plano, ela não deve ser ouvida conscientemente, mudando assim toda “estratégia” composicional da animação, já que neste a trilha musical não conduz a narrativa. No caso de “*Merrie Melodies*” nos momentos de diálogo, a trilha musical na maioria das vezes, apenas reforça “subliminarmente”, por estar em segundo plano as ideias já expostas pelas imagens e diálogos.

Assim, “*Merrie Melodies*” se torna muito diferente da série “*Silly Symphonies*” onde diálogos ocorrem raríssimas vezes, colocando a trilha musical sempre em primeiro plano e conduzindo o entendimento para o espectador através da música, criando um significado musical mais incisivo e objetivo para maior entendimento.

“A prática do cinema trouxe algumas orientações básicas para a composição e orquestração de música que vai ser usada sob diálogos, como a percepção de que as madeiras da orquestra criam conflitos desnecessários com as vozes humanas, diferentemente das cordas. Ou que manter a orquestra distante da extensão das vozes humanas - instrumentos graves sob vozes agudas e vice versa - seria uma boa medida.” (BAPTISTA, 2010, p.34).

Traduzindo isto para o processo composicional, a escolha de todas as ferramentas utilizadas para compor são pensadas de formas diferentes para as séries, desde sua instrumentação, melodia e ritmo como também a escolha das canções utilizadas Carl Stalling, por exemplo, quando quer referenciar objetivamente alguma ideia como já mencionado anteriormente, compunha trocadilhos musicais. É importante frisar que estes trocadilhos jamais são usados quando há diálogo ocorrendo na cena, pois mesmo que

fossem apenas menções instrumentais, sairiam do campo de inaudibilidade confundindo o espectador. De acordo com Claudia Gorbman, a trilha musical nos momentos de diálogos deve ser neutra e flexível com pausas, notas sustentadas ou com pequenas frases musicais. Outro fator que faz com que a trilha musical fique em segundo plano é baixando o volume desta pista nos momentos de diálogo.

“(…) imitando mudanças de intensidade relativa, o efeito psicológico de mudara atenção de um som para outro(…). No caso do cinema, todos os sons vêm da mesma direção e nosso senso de direção não pode atuar, então a supressão dos sons indesejáveis cumpre essa função.” (Mueller apud Gorbman 1987, p.78).

Considerando os diferentes caminhos estéticos entre as séries, em “*Silly Symphonies*”, a música cria um suporte muito maior na condução da narrativa. Isso acontece por alguns fatores: primeiramente, pela necessidade de suprir a ausência de diálogos (diferentemente dos “*Merrie Melodies*”), a técnica utilizada para dar este suporte ininterrupto é através de um pulso constante e a sincronia completa feita através de coreografia entre música e imagem, não só nos momentos que ocorrem ação, mas também, em sua continuidade formal e rítmica. Segundo Claudia Gorbman, a música proporciona continuidade rítmica e formal em diversos momentos como transições entre cenas, tomadas, e também preenchendo os momentos de “vazios”.

Podemos contar com exemplos nítidos sobre sincronia e pulso constante ilustrando a continuidade rítmica e formal na maioria de seus episódios, com animações totalmente coreografadas tais como: “*The Skelletion Dance*” - (1929), “*Springtime*” –(1929) (Exemplo 36 no DVD – Anexo B), “*The Merry Dwarfs*”- (1929) (Exemplo 37 no DVD – Anexo B) entre outras compostas por Carl Stalling em seu período nos estúdios Disney. A questão do uso constante de sincronia no *cartoon* deve-se a alguns fatores, tais como, o uso do *tick track* utilizado por Stalling em 1929. Nenhum outro estúdio conseguiu, durante os primeiros anos do advento sonoro, desenvolver uma maneira de sincronizar perfeitamente como era feito nos estúdios Disney. Assim, “*Silly Symphonies*” usou exclusivamente a técnica de sincronizar nos primeiros anos, explorando-a, como também era um objetivo da série. Além disso, através da sincronia entre imagem animada e som, torna-se possível um *cartoon* com pulso constante evidenciando a importância única da música na animação.

A trilha musical oferece suporte à imagem, conduz as ações e atua narrando a história. Assim, com a trilha musical ininterrupta, em pulso constante, torna-se claro o terceiro fator que estrutura e consolida a condução da narrativa neste específico *cartoon*: a sensação de unidade musical.

O sentido da unidade⁴⁷ tanto no cinema clássico, como para a animação clássica é que através da repetição e variação do material musical e da instrumentação, a música pode ajudar na construção da unidade narrativa e formal. Portanto, concluímos que a recorrência e a familiaridade com uma música já exposta uma vez na animação, se mencionada novamente ou, apenas lembrada por uma variação, colaboram para esta unidade musical. Com melodias sofrendo menos variações rítmicas e melódicas, os temas que ocorrem durante um capítulo são muito mais fáceis de serem identificados e são ligados uns aos outros tornando ainda mais fácil a sensação de unidade musical do capítulo.

A trilha musical é facilmente reconhecida e no caso de “*Silly Symphonies*” e de animações onde a trilha musical atua como única ferramenta sonora narrativa. Funciona de maneira muito mais eficaz se construída desta maneira descrita acima (como um tema e suas variações). Com estas características, a trilha musical cria quase a forma de uma peça.

Há no *cartoon* um caráter tanto erudito quanto popular dependendo do episódio. Em alguns episódios a utilização de instrumentação erudita, como o uso de cordas, madeiras e percussão, muitas vezes estão presentes não só metais, mas inserções musicais com melodias jazzísticas⁴⁸ (Exemplo 38 no DVD – Anexo B).

Em “*Merrie Melodies*”, a imagem animada é caricata, possuindo personagens arquétipos, salientando características físicas como lábios muito grossos em negros ou coxas grossas em dançarinas. A música também faz o mesmo em prol da comicidade, através da representação sonora do que é caricato. Podemos perceber o trabalho feito na dublagem das vozes que são extremamente cômicas, com timbres específicos como vozes muito agudas ou graves. Por exemplo, para ilustrar um personagem de imagem corpulenta e mole, a voz será caricata simbolizando através do som a equivalência deste arquétipo de personagem. Essa era, a outra maneira de salientar a comicidade do *cartoon* “*Merrie*

⁴⁷ Conceito descrito por Claudia Gorbman em seu livro *Unheard Melodies*

⁴⁸ Em “*Midnight in a toy shop*” (1930), inicia no minuto 2’29” uma cena onde o personagem toca piano, a música tocada neste momento começa com brincadeiras e glissandos, transitando entre o erudito e o jazz.

Melodies” - através do uso de uma música já existente para descrever não só a ação, como já foi mencionado, mas também os próprios personagens reforçando seu arquétipo e sua jocosidade. Estas ferramentas usadas na trilha sonora caracterizavam a maneira com que a comédia era trabalhada no *cartoon*. Por isso, podemos dizer que este *cartoon* tinha mais liberdade, pois diferente dos *Silly’s*, o efeito cativante não provinha do belo e da magia, e sim, da ironia e uma quase ridicularização de arquétipos executados pela imagem animada e pelo som, em prol da comédia.

Assim observamos uma grande discrepância entre animações que superficialmente parecem ser muito próximas; os *cartoons* se diferem. Podemos notar que “*Merrie Melodies*” é um *cartoon* mais fragmentado no sentido musical, por ter um número maior de diálogos, a trilha musical se comporta diferentemente de uma animação onde a música conduz toda a narrativa, como em “*Silly Symphonies*”, pois neste caso a exclusão da pista sonora de diálogos enriquece e prioriza o uso musical. Além de criar situações, climas e propostas diferentes “*Merrie Melodies*” era um *cartoon* que se propunha ao divertimento com imagens realistas.

A Warner, por ter grande acervo musical, assim como grande orquestra, disponibilizava opções diferentes das que Carl Stalling tinha na Disney. Na Disney, o objetivo era descritivo, porém com uma limitação maior devido à dois fatores: o número de músicos disponíveis para Stalling era reduzido se comparado ao seu período na Warner e sua pouca liberdade em fazer colagens musicais. Sobre o assunto, em entrevista, Michel Barrier pergunta sobre a quantidade de músicos disponíveis para o trabalho e Stalling responde que havia disponível entre 8 a 12 músicos nos estúdios Disney, enquanto na Warner havia 50 ou mais, além de que algumas vezes havia também um grupo vocal utilizado em alguns capítulos. Especialmente para este grupo vocal, havia um diretor de coro que escrevia músicas para eles (Exemplo 39 no DVD – Anexo B).

Para Warner, os “*Merrie Melodies*”(e “*Looney Tunes*”) utilizavam a música algumas vezes como suporte narrativo de suas histórias, mas o objetivo era comercial, toda esta utilização musical servia de base para divulgação dessas mesmas canções empregadas em cada episódio para o público consumidor, entretendo e comercializando o produto

fonográfico do estúdio. Normalmente os títulos utilizados pela animação correspondiam aos temas musicais, enfatizando assim ainda mais seu caráter publicitário.

Quanto às colagens musicais, como já foi explicado anteriormente, na Disney sua liberdade era restrita às músicas que não teriam problemas em serem usadas, ou se realmente necessário Stalling compunha algo parecido com alguma canção que realmente gostaria de usar e não podia. Na Warner, em “*Merrie Melodies*” e “*Looney Tunes*”, Stalling tinha liberdade e incentivo de usar o que quisesse para referenciar uma piada. Era sua maneira de compor. Geralmente em “*Merrie Melodies*”, os trocadilhos musicais aconteciam por *gag*. Cada *gag* tinha seu trocadilho ou canção específica. A liberdade com trocadilhos musicais na Warner, somadas ao objetivo cômico e irônico do desenho contribuía para um ótimo resultado. “*Merrie Melodies*” é uma coleção de canções ligadas por interlúdios instrumentais. Essas canções, na maioria das vezes, funcionam como Carl Stalling gostava: parodiando a cena através da memória emotiva do áudio-expectador em relação à música mencionada. Com relação à memória emotiva do áudio-expectador, Claudia Gorbman conceitua através dos códigos musicais culturais; estes códigos acontecem devido a possíveis associações criadas ao longo da história entre estilos musicais e situações, contextos históricos e geográficos, etc. Segundo Gorbman:

“Nós todos sabemos como a música indígena, música de batalha, e música de romance soam nos filmes; nós sabemos como um filme *standard*⁴⁹ dos anos quarenta escolheria para apresentar uma atriz sedutora na tela um saxofone apaixonado tocando uma melodia à la Gershwin.” (GORBMAN, 1987, p.3).

A conclusão que chegamos ao final deste capítulo, onde foi exemplificado e comparado diversos episódios de dois grandes estúdios, é de que, intrinsecamente ao sucesso, semelhanças e diferenças, estava um talentoso compositor que através do senso de tempo e narrativa, revolucionou o desenvolvimento musical, criando assim algo novo. Através de Carl Stalling, Walt Disney, Ub Iwerks e todos os profissionais citados aqui perceberam que além do grande empenho e talento de cada um, a década de 1930 para o som, foi de desenvolvimento entre imagem animada e som, devido ao advento sonoro e sincronização no final da década de 1920, e de experimentação para todos. Afinal, o que foi

de grande valia para a animação neste período foi a relação paralela e conjunta entre música e imagem, portanto, com experimentações e diferentes probabilidades de uso sonoro neste momento, fatalmente influenciaria não só no setor da Trilha Sonora como na imagem animada, roteiro, evolução de personagens, dramaticidade e todos os outros setores participantes deste período onde a palavra-chave foi a união completa entre o visual e o auditivo, em busca do que era original com o objetivo de atingir espetaculares resultados em imagem e som.

CAPÍTULO 3 Tom e Jerry e a década de 1940

3.1.1. Década de 1940

A década de 1940 foi marcada por diversos fatores: sociais e estéticos (transformações artísticas). Neste momento, a segunda guerra mundial influencia e, sem dúvida, afeta diversos países no mundo, dentre eles os Estados Unidos que entram na guerra em 1941. Sabemos que neste momento tudo no país era influenciado, até mesmo as animações. Os desenhos animados nos anos seguintes, tiveram um posicionamento político sobre os acontecimentos. Muitos deles, defendiam o país (EUA): o Pato Donald foi para o exército, Popeye serviu à marinha e o Super Homem combatia inimigos de guerra.

“Imediatamente após o ataque a Pearl Harbor, os oficiais da marinha americana ocuparam os estúdios Disney. Os animadores que continuaram ali serviram às necessidades da marinha, produzindo inúmeros curtas para o governo. Eram vídeos de treinamento, de navegação e identificação de aeronaves. Cada equipe das forças armadas trabalhava em conjunto com um estúdio de animação.” (VITA, 2009, p.8)

Paralelamente à guerra, o ano de 1941 foi o ano que alavancou o *cartoon* Pernalonga dos estúdios Warner Bros. Criado por Isadore “Friz Freleng”, Tex Avery, Virgil Ross e Robert McKimson, foi inspirado no coelho Max Hare, personagem do curta "O Coelho e a Tartaruga" (1935) da Disney, criado para a série "*Silly Symphonies*".

Pernalonga passou por transformações para se tornar o personagem que conhecemos. Ele era o *Happy Rabbit*, lançado no curta "*Porky's Hare Hunt*" (1938). Não era muito parecido com o Pernalonga: era branco, tinha um sotaque caipira e uma risada maluca como a de Pica-Pau. *Happy Rabbit* é considerado o antecessor do Pernalonga pois, mesmo tendo características distintas, *Happy Rabbit* iniciou a famosa frase: "*what's up, Doc?*" ("o que é que há, velhinho?")

Em 1945, Pernalonga era o personagem mais famoso do universo dos *cartoons*. Protagonizou diversos filmes, com seu sarcasmo inconfundível, sempre

brincalhão e muito malandro. Seu personagem abriu caminho para uma série de personagens quase anti-heróis. Personagens acima de tudo cômicos, porém desengonçados, atrapalhados e loucos como : Frajola, Piu-Piu, Pepe Lepew, Patolino, Coyote, Taz, Tom e Jerry entre outros.

3.1.2. *United Productions of America -UPA*

A criação da UPA foi de grande relevância. Fundado por diversos animadores que saíram dos estúdios Disney, devido ao fato de não concordarem com a linguagem e ideologia que regia a empresa. A busca em desenhar livremente, traços feitos sem imposição de Walt Disney, além da vontade de expressar um posicionamento artístico perante uma época de guerra (e influenciado pela mesma). O objetivo era que, cada animador conseguisse ter sua identidade, seu *design* e também, personagens de voz ativa, expondo suas opiniões filosóficas, sociais e políticas, liberdade essa almejada por todas as formas de arte. Os filmes produzidos pelo UPA muitas vezes não apresentavam cenário de fundo e predominava como trilha musical o uso do *Jazz*. O primeiro Oscar do UPA foi em 1951 com a animação *Gerald McBoing-Boing* (Exemplo 40 no DVD – Anexo B). Na animação, o garoto Gerald só conseguia se expressar verbalmente através de efeitos sonoros (ao invés de palavras). Adaptado por Phil Eastman e Bill Scott a partir de um conto de *Dr. Seuss*. Dirigido por Robert Cannon, e produzido por John Hubley. Em 1995, foi selecionado para preservação no *United States National Film Registry* pela *Library of Congress* como sendo "culturalmente, historicamente ou esteticamente significante".

Na UPA havia uma gama de animadores com diversas maneiras de conceber uma animação. Por isso, não podemos encaixar as animações do UPA em padrão nenhum. Cada animação tinha sua estética e sua história. O que todas as animações tem em comum apenas era a regra: proibido animais falando (o que contrasta fortemente com os estúdios Disney) e cenas de violência.

Dentre os trabalhos do UPA, o que obteve maior sucesso foi a série *Mr. Magoo* (Exemplo 41 no DVD – Anexo B). Além de *Mr. Magoo* e *Gerald Mc Boing Boing*, outras séries animadas de sucesso foram: *The Unicorn in the Garden*, *Miserable Pack of Wolves*, *The Tell-Tale Heart*, *Root Toot Toot*.

“Até os anos 1940, a animação era considerada sinônimo de desenho animado, mas logo provou-se o contrário. Os animadores souberam demonstrar que o que faziam era uma forma de arte através do movimento, e mesmo cada frame poderia ser considerado uma obra de arte. Além disso, perceberam outro potencial que poderia ser explorado através da animação: o de contar histórias e emocionar o público.” (VITA, 2009, p.6).

Portando a habilidade de emocionar através de seus roteiros, adaptações e forma artística de imagem e som como nenhum outro estúdio, em 1937 inovando novamente, os estúdios Disney lançam o primeiro longa-metragem colorido animado; baseado no conto dos irmãos Grimm. Branca de neve e os sete anões, não só abre caminho para uma série de longas de grande sucesso que viriam nos anos seguintes,(conhecidos hoje como os “Clássicos da Disney”) como também desmistifica a idéia de que as animações são apenas desenhos engraçados, feitos por uma série de *gags* montadas. Assim, deste longa metragem em diante, percebemos a diversificação que na década de 1940 havia: Muitas animações cômicas em *gags*, possuindo trilhas sonoras brilhantes devido ao amadurecimento histórico que o *cartoon* passou através dos *cartoons* musicais e agora, espaço também para longas metragens que os estúdios Disney iriam arduamente produzir. Com uma estrutura tão complexa quanto de um filme *live-action*: passando desde o momento de optar por uma história original ou já existente para ser contada, sua adaptação (se a história já existir), elaboração de roteiro, toda concepção artística da imagem animada e a perfeição da trilha sonora, a preocupação narrativa, desenvolvimento de personagens assim como no *live-action*(personagens primários e secundários) entre tantas outras fases para a confecção de um longa animado.

3.1.3. Scott Bradley em Tom e Jerry

Scott Bradley (Figura 32) nasceu em Russelville, Arkansas em 26 de novembro de 1891.

Trabalhou com animações pela primeira vez em Los Angeles, no então ainda pequeno estúdio Disney, como pianista (a convite de Ub Iwerks). Nos estúdios Disney trabalhou também com Carl Stalling. Posteriormente, em 1934, foi para a Hugh

Harman/Rudolf Ising Company, até ser contratado pelo estúdio MGM em 1938 para integrar a equipe do produtor Fred Quimby. Nos anos 30, as trilhas musicais para *cartoons* estavam fortemente ligadas a estética composicional de Carl Stalling, ou seja, era predominante no mercado, *cartoons* com canções populares ligadas através de efeitos musicais que apoiavam a ação. Ainda na década de 1930, Scott Bradley diversifica a trilha musical. Roy Prendergast em seu livro “*Film Music, a neglected art*” (1992) narra a história de como Bradley estava insatisfeito com a estética musical dos *cartoons* com simples colagens de músicas populares. Devido seu descontentamento, Bradley se aproxima de Fred Quimby e pergunta se poderia desenvolver um novo estilo de escrita musical que mimetizasse/imitasse melhor a ação animada. Quimby concordou e também disse que gostaria que Bradley compusesse uma trilha musical antes da animação ser feita (ao invés do contrário como normalmente era feito).



Figura 32. Scott Bradley

Assim, Bradley começou a desenvolver uma linguagem musical que se tornou intimamente associada com ações específicas, personagens e emoções. No início dos anos 1950, a música de Bradley foi tão bem desenvolvida que ele poderia escrever grandes seções de um desenho animado sem música convencional, simplesmente tecendo sua coleção de metáforas musicais. Como exemplo, a abertura de “*The Two Mouseketeers*” (1952) (Exemplo 42 no DVD– Anexo B). Este *cartoon* era uma paródia sobre filmes recentes à época (*The Three Musketeers* - 1948, *Cyrano de Bergerac* - 1950 e *Scaramouche* - 1950) e começa com uma canção de caráter heroico, “*Soldiers of Fortune are we*”,

retirada de um musical do próprio estúdio MGM *“Girl of the Golden West”* (1938). No entanto, quando Tuffy corre atrás de Jerry, a música para e começa uma pequena pantomima com a trilha musical original de Bradley.

Bradley foi um compositor muito talentoso, foi capaz de parodiar e adaptar outras obras também. Brillante exemplo é o episódio *“The Cat Concerto”* (1947) (Exemplo 43 no DVD– Anexo B), onde ele re-escreve a Rapsódia Húngara nº2 de Franz Liszt para o personagem Tom que interpreta um pianista de concerto bastante clichê e arrogante. A cadência inicial, no momento em que Jerry está dentro do piano (dormindo), mostra o caráter cômico de Bradley pois, há uma nota que se repete muitas vezes, a ação poucos segundos após Jerry ser incomodado dormindo nas cordas do piano, Jerry é arrastado até embaixo de uma tecla, neste momento há uma nota que se repete mimetizando o personagem indo de cima para baixo repetidas vezes na tecla do piano. Esta nota que se repete, não ocorre na obra original de Liszt. Bradley sabia que teria que colocar notas extras para obter a comicidade desejada na cena e assim o fez, compondo um fragmento que se adequa perfeitamente a *gag*.

Como já mencionado, as duas ‘vias’ onde a animação se estabeleceu na década de 1940 foi com longas metragens estilo *“The illusion of life”* (Disney) e curtas metragens cômicas, (menos complexos dramaticamente) porém, de muito brilhantismo musical e grande refinamento quanto a articulação da animação com o som. O *cartoon* que obteve maior sucesso, com *gags* onde a trilha musical desempenha papel vital principalmente para a narrativa, foi Tom e Jerry. Em fevereiro de 1940, pela MGM Estúdios, nasce o que era para ser apenas um curta-metragem, Tom e Jerry. Com o sucesso obtido, Fred Quimby, produtor responsável pela série, deixa nas mãos de William Hanna e Joseph Barbera a total liberdade para criarem quaisquer histórias que quisessem. Segundo Daniel Goldmark (2005, p.58), devido ao aval dado pelo próprio produtor para terem ‘a liberdade que quisessem’, o compositor Scott Bradley, insatisfeito com o que existia de trilhas sonoras para *cartoons* até então, resolveu adotar uma nova abordagem. Na década de 40 já havia mudado, mesmo que pouco, a intenção da trilha sonora para *cartoon*.

“Valorizando o realismo da ação ao invés daquela quadrada fórmula que definia com rótulos o tipo de cena (herói, feroeste, medo, etc).” (GOLDMARK, 2005, p.184)

Com a linguagem da trilha sonora ainda sofrendo lentas mutações, como Scott Bradley consegue mudar a concepção de trilha sonora? Para que ela não fosse apenas um complemento e sim, elemento indispensável no papel de narrativa, o compositor busca todo o potencial expressivo da trilha sonora. Substituindo as antigas e desgastadas músicas folclóricas norte americanas por composições próprias, exceto por raras vezes em que menciona alguma canção muito conhecida, com o intuito de brincar com este tema ou evidenciar alguma ação que para nós, já vêm acompanhada de significado quando escutamos a música.

Scott Bradley em suas composições originais faz uso de um estilo que vai do neoclássico ao jazz. Predominando os estilos de *swing* e *dixieland* no jazz e, deixando em evidência sua predileção por Schoenberg em suas composições neoclássicas, fazendo uso frequentemente de técnicas dodecafônicas e seriais. No episódio “*Puttin'on the Dog*” (1944) (Exemplo 44 no DVD– Anexo B) é utilizada a técnica dodecafônica de Schoenberg. Bradley à respeito do episódio :

"Espero que o Dr. Schoenberg me perdoe por usar seu sistema dodecafônico para produzir músicas cômicas, mas até mesmo os músicos da orquestra riram quando estávamos gravando." (GOLDMARK, Daniel, 2005)

Estes estilos musicais favoreciam a expressividade das *gags* que ocorriam. Podemos exemplificar o uso de tais estilos observando que no *cartoon*, o uso do *swing* e *dixieland* são pensados em cenas de fuga/agilidade pois são ritmos marcados, vivos e muitas vezes ligeiro, além de suas frases serem sempre curtas e alegres, possuem pequenos motivos para encaixar perfeitamente em uma *gag*. O neoclássico por sua vez, era utilizado em cenas diversas; de maior lirismo, quando exigia uma ênfase no teor emocional, e também, em cenas ágeis (com a mesma características para empregar jazz *dixieland* e *swing*). Em muitas *gags* de perseguição, a trilha é orquestrada, contendo artifícios instrumentais que acompanhavam a perseguição como *pizzicatos* nas cordas, escalas ascendentes, *Shock Chords* entre diversas

outras formas de traduzir a perseguição na trilha musical. Os *Shock Chords* são muito interessantes e merecem destaque pois, após o uso destes acordes que Scott Bradley acrescentou em Tom e Jerry, se tornou muito popular o uso do mesmo em outros *cartoons*. Esses acordes de choque, quando utilizados, não só descreviam a ação de um tombo ou pancada como também fragmentavam, rompiam com o momento que a trilha sonora estava. Esta ruptura proporcionava um momento de quebra no som, abrindo margem para uma drástica mudança de estilo musical no *cartoon* que por sua vez, criava um livre trânsito musical. Além de incorporar uma nova trilha musical para o *cartoon*.

Scott Bradley também inovou em substituir sons reais por orquestrados. Esta técnica, normalmente era utilizada na mimetização de movimentos físicos ou psicológicos através da música. Desta maneira Bradley consegue não só aumentar a poética do *cartoon*, como também incorporar a fantasia, o lúdico para ações que na vida real, seriam violentas e inadequadas. Com tantas formas de explorar poeticamente a trilha sonora, o *cartoon* atinge uma expressividade que agrega significados maiores do que um diálogo conseguiria transmitir. Se torna também mágico, ganha suavidade, e incorpora o “faz de conta” que os *cartoons* devem ter.

A trilha sonora de Scott Bradley, diferentemente de Carl Stalling, é inteiramente original. Porém em algumas situações, Scott Bradley cita algum tema já conhecido, no intuito de transmitir objetivamente alguma idéia, a idéia é transmitida através de alguma convenção musical. Além de direcionar suas composições em estilos bem contrastantes e que se encaixam perfeitamente na animação, a forma narrativa da trilha sonora é muitas vezes, feita brilhantemente através do que conhecemos por *mickeymousing* (técnica imprescindível para esse tipo de animação). Podemos encontrar paralelismo rítmico entre a música e a ação (*mickeymousing*), em outras cenas, notamos contraponto ou, como já discutido anteriormente, a trilha sonora oferece um valor adicionado. Bradley permite que através do som (e todas as suas maneiras de usá-lo) a história seja narrada e entendida. A trilha musical não se limita em apenas imitar as ações dos personagens.

“Bradley aliou a esta idéia, a noção do contraponto e da complementariedade entre música e imagem” (BERTAZZOLI, 2008, Pg.4)

3.1.4 Convenções Musicais

Outra maneira de articular a música com a imagem é feita através de convenções musicais. Temos um bom exemplo no episódio: “*The Lonesome Mouse*” - (1943) (Exemplo 45 no DVD – Anexo B), neste capítulo a primeira cena é de Tom dormindo. Durante a ação ocorre a citação de uma música de ninar⁵⁰. A música por nós (cultura ocidental) conhecidas como de ninar, somada a animação de Tom deitado roncando, atinge o significado objetivamente: Tom está calmamente tirando uma soneca. Neste caso, o compositor utiliza unidades musicais bastante sedimentadas no ouvido cultural ocidental que, agregadas às imagens, podem sugerir significados específicos. Da mesma forma que o cantogregoriano provocaria uma idéia associativa de religiosidade, a marcha militar estaria associada à idéia de luta, guerra, e assim por diante.

As convenções são padrões estipulados e desenvolvidos pelo homem através do convívio social. Sendo assim as convenções são padrões, porém, com fronteiras. Convenções desenvolvidas na América são diferentes das convenções desenvolvidas na Ásia. Os valores culturais e ideológicos (que são os responsáveis pelas convenções) são desenvolvidos simultaneamente, um influenciando o outro. A convenção em um *cartoon* como Tom e Jerry é fundamental. Ela é um elemento comunicativo e assim funciona como um suporte para a narrativa. Por mais que a música cause qualquer emoção subjetiva, quando fazemos uso de uma convenção, passamos uma mensagem direta e objetiva para o espectador (assim como a palavra o faria em um diálogo), garantindo assim a compreensão do desenho. Podemos então concluir que, as convenções musicais possuem significado objetivo, específico atingindo o entendimento completo do discurso articulado no *cartoon*. O filósofo Mikhail Bakhtin no livro “Estudo das ideologias e filosofia da

⁵⁰ -Lembrando que para acontecer uma convenção, não necessariamente a música tocada tem que ser conhecida, em muitos momentos é feita a convenção com temas que soem similares a algum conceito também já pré-estabelecido.

linguagem”, fornece um entendimento geral à diversas formas de comunicação (afinal, todas as formas de comunicação são feitas de signos e seus significados) -toda a formulação, mesmo que feita pelo consciente de cada indivíduo, é sempre mediada por signos socialmente estabelecidos e, dessa forma, fortemente influenciada por diferentes ideologias. Os signos são fragmentos materiais da realidade porque a refletem, ao mesmo tempo em que refratam qualquer outra forma de entendê-la. A consciência individual é elaborada através do repertório de signos colecionados pelos indivíduos ao longo da vida. É a partir de signos anteriores que os novos serão assimilados. Nessa relação de assimilação há sempre uma reestruturação do signo a partir de um ponto de vista específico. Ao signo são, dessa forma, agregados constantemente novos valores, gerando uma constante transformação. O signo conserva seus significados anteriores que estão sempre sujeitos à transformações.

3.1.5. Cartoon Narrativo

Uma animação narrativa é muito mais eficiente quando a imagem e o som participam 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;
- ⇒ Suavizar as mudanças bruscas de outra forma entre tiros ou cenas;
- ⇒ Enfatizar uma transição para o efeito dramático;
- ⇒ Descrevem um espaço acústico;
- ⇒ Surpreender ou acalmar;
- ⇒ Exagerar ação ou media-la.

Em qualquer dado momento, em um filme, o som é susceptível de fazer várias dessas ações descritas ao mesmo tempo.

Entendemos, porém, que o som, se bem feito, também tem uma vida própria, para além destas funções utilitárias.

“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 áudio visual 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 para a definição de seu caráter. De acordo com a propriedade polifônica da música, entendendo aqui polifonia não apenas em seu sentido sonoro, mas como a capacidade da música de se sobrepor a outras informações – 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 ele 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 em 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, a música não serve apenas para intensificar uma informação que já foi transmitida. Ela pode ser usada como contraponto às outras linguagens do filme. Por exemplo, o diálogo amoroso pode ser acompanhado por uma música que provoque a sensação de fadiga no espectador, revelando algo que não é dito, causando incômodo, ou mostrado na ação filmada, revelando outros aspectos dessa ação, a voz de um narrador oculto também pode ser usada dessa forma, não se manifestando objetivamente na ação. Neste exemplo citado, podemos então perceber, que o personagem que ama é, na verdade, o vilão da história e além dessa informação criar tensão, através da música é possível notar que isso (o personagem que ela ama ser o vilão) não foi ainda percebido pela personagem feminina que com ele dialoga apaixonadamente.

Com isso, podemos concluir que a trilha sonora vai realmente além do que muitos imaginam. Pois em um filme, 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, das coisas 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.

4. CONCLUSÕES

Percebemos que, muito antes da trilha sonora começar a se desenvolver, a música no período do cinema mudo teve um papel fundamental. Também 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 sonora 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, única e suficiente.

“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, p.16).

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. Muitas técnicas usadas no cinema vieram do universo da animação, através desta busca e suas conquistas.

São muitos os frutos gerados para o cinema pelo universo musical que nos foi legado pelas animações. Os desenhos animados dos anos 30 serviram de laboratório. Não só para o que viria a ser feito nas décadas seguintes (como os longas-metragens dos estúdios Disney), mas também para cada vez mais entender as melhores maneiras de articular a música com a imagem. Além de ter grande contribuição para a trilha musical dos *cartoons* dos estúdios Warner e Disney, Carl Stalling foi um dos pioneiros em sincronizar imagem e som. Na década seguinte, Scott Bradley explorou a música de maneira única. A trilha sonora de Bradley era inteiramente feita através da trilha musical. A exploração poética da música no intuito de narrar os episódios de Tom e Jerry proveram um grande enriquecimento artístico para o *cartoon*.

Com as transformações vividas, constatamos que o cinema sonoro equivale a imagem e som como fatores articulatórios de mesmo valor, e não entender que o som é adicionado as imagens animadas como um acessório. Uma animação/filme se torna completa/o quando as imagens sonoras atingem significado e movimento.

That's all folks!!!

5. BIBLIOGRAFIA

BAPTISTA, André. *Funções da música no cinema: contribuições para elaboração de estratégias composicionais*. Belo Horizonte: Dissertação de Mestrado na area de Música e Tecnologia- UFMG, 2007.

BARBOSA, Ana Luiza Pereira. *A relação som-imagem nos filmes de animação norte-americanos no final da década de 1920: do silencioso ao sonoro*. São Paulo: Dissertação de Mestrado na área de Estudos dos Meios e da Produção Mediática-USP, 2009.

BARRIER, Michael. *Hollywood cartoons: American animation in its golden age*. Oxford University Press, 1999.

BECK, Jerry. *Animation art: from pencil to pixel, the history of cartoon, animé & CGI*. Flame Tree, 2004.

BECKERMAN, Howard. *Animation The whole story*. New York (NY), Allworth Press, 2003.

CARRASCO, Ney. *Syghkronos. A formação da poética musical do cinema*. São Paulo: Via Lettera, 2003.

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 imagem y el sonido*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A, 1994.

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

FURTADO, Luckas Frigo. *A marca além do logo: Análise da obra do studio Hanna-Barbera nos anos 1950 e 1960*. Florianópolis: Trabalho de conclusão de Curso na área de Design- UESC, 2010.

GABLER, Neal. *Walt Disney: O triunfo da imaginação americana*. Trad.: Ana Maria Mandim. São Paulo: Novo Século, 2009.

GOLDMARK, Daniel. *Tunes for Toons: Music and The Hollywood cartoon*. Berkley/Los Angeles: University of California Press, 2002.

GOLDMARK, Daniel e TAYLOR, Yuval (ed.). *The Cartoon Music Book*. Chicago: A Cappella Books, 2005.

GOLDMARK, Daniel. *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema*. University of California Press; 1 edition, 2007.

GORBMAN, Claudia. *Unheard Melodies, Narrative Film Music*. Indiana: Indiana University Press, 1987.

LANG, Edith e WEST, George. *Musical Accompaniment of Moving Pictures: A Practical Manual for Pianist and Organists*. Boston Music Co, 1920.

LONDON, Kurt. *Film Music*. Londres:Ayer Co Pub, 1989.

LUCENA JR., Alberto. *Arte da animação. Técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, São Paulo, 2005.

MANVELL, Roger e HUNTLEY, John. *The technique of film music*. Focal Press, 1957.

MARKS, Martin M. *Music and Silent Film: Contexts and Case Studies, 1895-1924*. Oxford: Oxford University Press, 1997.

MIRANDA, Suzana Reck -*A clássica música das telas: O uso e a formação do tradicional estilo sinfônico*. Revista do programa de pós-graduação em comunicação da Universidade Federal Fluminense, 2011.

PATATI, Carlos e BRAGA, Flávio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Ediouro, 2006.

PINNA, Daniel Moreira de Souza. *Animadas Personagens Brasileiras: A linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro*. Dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes e Design da PUC-Rio, 2006.

SALLES, Filipe. *Imagens musicais ou música visual. Um estudo sobre as afinidades entre o som e a imagem, baseado no filme Fantasia (1940) de Walt Disney*. São Paulo, Dissertação de Mestrado-PUC São Paulo, 2002.

SOLOMON, Charles. *Enchanted Drawings: The History of Animation*. New York: Random House Value Publishing, 1994.

THOMAS, Frank e JOHNSON, Ollie. *Disney Animation: The illusion of Life*. New York: Abbeville Press, 1981.

VITA, Ana Carolina Kley. *A Ilusão da vida: Estudos sobre a evolução do cinema de animação*. Londrina- IESB, 2008.

Webliografia:

Animation Word Magazine.

Disponível em: <http://mag.awn.com>

COSTA, Alessandro Ferreira. *Pelos bastidores da história: Looney Tunes - arte e estilo*.

Vol.10: N.13, 2008.

Site Para visualização:

<http://periodicos.pucminas.br/index.php/cadernoshistoria/article/view/963/917> .

Visualizado em: 08/11/2011.

DEUSTCH, S. 2007. *The Soundtrack (Putting Music in Its Place)*. Bournemouth University, 2007.

Site para visualização: <http://eprints.bournemouth.ac.uk>.

Visualizado em: 06/01/2012

Entrevista de Carl Stalling:

<http://www.michaelbarrier.com/Funnyworld/Stalling/Stalling.htm>

The Encyclopedia of Disney Animated Shorts:

<http://www.disneyshorts.org>

MAXIMIANO, Guilherme. *A graça da música de animação*.2011.

Site para visualização: <http://guilhermemaximiano.com.br/?p=16> .

Visualizado em: 15/02/2012

PEGORARO, Celbi Vagner Melo Pegoraro. *Fantasia e uma Nova Dimensão Sonora: convergência de linguagens musical, artística e cinematográfica*, 2012.

Site para visualização:

www.revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/view/7988/7405

Visualizado em: 08/06/2012.

REBELO, Pedro. *Audio-Vision-Audio and Media Technologies*.

Site para visualização:

http://www.somasa.qub.ac.uk/~prebelo/teaching/amt05/AMT_lecture4.htm .

Visualizado em: 05/05/2011.

REBELO, Pedro. *Sound and Digital Media*.

Site para Visualização: [http://ddm.ace.ed.ac.uk/2002-](http://ddm.ace.ed.ac.uk/2002-03/pages/courses/introddm/Notes8/index.html)

[03/pages/courses/introddm/Notes8/index.html](http://ddm.ace.ed.ac.uk/2002-03/pages/courses/introddm/Notes8/index.html)

Visualizado em 02/01/2012.

SEIBOLD, Witney. *Three cheers for Darkned Years*.

Site para visualização: <http://witneyman.wordpress.com/2009/06/16/warner-bros-cartoon-shorts-1930-1955/>

Visualizado em 09/02/2012.

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

Site para visualização: http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm

Visualizado em 19/03/2013

6. GLOSSÁRIO

Fotoplayer. Curioso instrumento geralmente usado em pequenas salas de cinema para substituir um conjunto musical. Fabricado inicialmente pela *American Photoplayer Company*, era uma espécie de pianola com tubos de órgão, instrumentos de percussão e efeitos sonoros como buzinas, apitos, sirenes, tudo acionado por alavancas, cordas e botões. (vídeo fotoplayer demonstrativo)

Lightning Sketches. O ilustrador primeiramente escreve uma palavra, desta por sua vez é transformada em um desenho habilmente feito em cima desta palavra qualquer. É característica da técnica desenhar rapidamente, encontrando soluções de como transformar uma palavra no desenho de um rosto por exemplo. Exige criatividade e dinâmica.

Stop Motion. É uma técnica de animação feita de fotograma a fotograma (ou quadro a quadro), usando como recurso uma máquina de filmar, uma máquina fotográfica ou um computador. Utilizam-se modelos reais em diversos materiais, os mais comuns são amassa de modelar ou massinha (em Portugal, plasticina).

Rotoscopia. É uma técnica usada na animação onde usa-se como referência a filmagem *live-action*. Aproveita-se então cada frame filmado para desenhar (sobre o próprio fotograma) o movimento do que se deseja animar.

Phonofilm. É um sistema de som óptico, desenvolvido por Lee De Forest e Theodore em 1920. O *Phonofilm* registrava o som diretamente no filme como linhas paralelas. Estas linhas paralelas gravavam fotograficamente a onda elétrica à partir de um microfone, que por sua vez era convertida de volta em ondas sonoras quando o filme era projetado.

Vitaphone. Foi o último, porém o mais bem sucedido dos processos de som em disco. A banda sonora não era impressa sobre o filme real, era emitido separadamente a 16 polegadas (40 cm) e, mais tarde, de 12 polegadas (30cm) de discos fonográficos gravados a

33 1/3 rpm, (uma velocidade usada pela primeira vez para este processo). Os discos eram jogados em uma plataforma giratória indiretamente acoplada ao motor do projetor enquanto o filme estava sendo projetado. O nome "Vitaphone" foi criado a partir das palavras em latim e grego, respectivamente, "viver" e "som".

Mickeymousing. "Por *Mickeymousing* entende-se o tipo de construção onde a trilha musical está diretamente vinculada à ação filmada. É um tipo de trilha musical que tem um caráter bastante descritivo, parece estar sempre comentando as imagens." (CARRASCO, Trilha Musical, p.40) - Será utilizada a expressão *Mickeymousing* com a função de um termo que sintetiza o significado do movimento, mimetização física, comportamental e psicológica dos personagens através da música.

Live Action. Termo utilizado no cinema: "ação ao vivo". O termo é utilizado para referenciar uma ação feita ao vivo, por um ator real. No caso, *cartoons* que possuem *live action* são desenhos que possuem pessoas reais interagindo com o irreal, muitas vezes um ator real contracenando com um personagem de um *cartoon*.

Sing a longs. Termo utilizado no *cartoon* para o caso de desenhos que possuem canção que são cantadas pelo o público durante sua execução. O caso mais comum de *sing a long* em *cartoons* é quando na exibição do mesmo, aparece a letra da canção como num videoquê acompanhada de uma bolinha em cima das letras acompanhando a canção.

Phonofilm. Sistema de gravação em disco inventado por Lee De Forest no início da década de 1920. O som é gravado diretamente no filme como linhas paralelas. Estas linhas paralelas registram fotograficamente a onda elétrica a partir de um microfone, que são convertidas de volta em ondas sonoras, quando o filme for projetado. O sistema *Phonofilm*, registrou o som sincronizado diretamente no filme, era usado para registrar performances de vaudeville, números musicais, discursos políticos e cantores de ópera. A qualidade da *Phonofilm* foi superada durante a década de 1920 pelo *Vitaphone*, ou posteriores sistemas de som nos filmes como *RCA Photophone* ou *Fox Movietone*.

Bouncing Ball. O *Bouncing Ball* ou bolinha Saltitante consiste em uma pequena bolinha ou qualquer tipo de animação e tem como objetivo acompanhar as letras que passam na tela das canções, a bolinha se move de acordo com o andamento da música. Podemos observar que esta técnica perdurou ao longo das décadas até os dias de hoje em comerciais de TV, desenhos infantis e caraoquês.

Technicolor Three Strips. Técnica que possibilitava a criação de desenhos coloridos a partir de três cores (azul, vermelho e verde). A empresa que criou o sistema *three strips* de cores cedeu exclusividade por dois anos a *Walt Disney Productions* para colorir seus desenhos animados.

Gags no cartoon. São rápidas cenas de comédia, o *cartoon* Tom e Jerry por exemplo é construído através de cenas consecutivas de gags.

Filme Standard. Filme *Standard* no caso se refere ao padrão do cinema clássico referenciado por Claudia Gorbman através do compositor Max Steiner por ser brilhante exemplo dos moldes do cinema clássico.

7. ANEXO

Anexo A. Entrevista com Daniel Goldmark concedida à mim.

Daniel Goldmark atua na música popular americana, cinema e música de desenho animado, e da história da indústria da música. Goldmark é responsável por diversos trabalhos: pela co-edição do livro *The Music Book* (A Cappella, 2001), *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema* (California, 2007), *Funny Pictures: Animation and Comedy in Studio-Era Hollywood* (California, 2011), e *Jazz/Not Jazz: The Music and Its Boundaries* (California, 2012). Sua monografia, *Tunes for Toons: Music and the Hollywood Cartoon*, foi publicado em 2005. Goldmark também passou vários anos trabalhando nas indústrias de animação e música. Ele era arquivista da *Spümcø Animation* em Hollywood, onde também trabalhou como coordenador de música nos pequenos desenhos animados "*Boo-Boo Runs Wild*" e "A Day in the Life of Ranger Smith". Por cinco anos Goldmark foi editor de pesquisa na *Rhino Entertainment* em Los Angeles, onde ele também produziu e co-produziu várias coleções e antologias, incluindo um conjunto de dois CDs das músicas de Tom & Jerry (composição musical de Scott Bradley), e uma antologia de dois discos intitulados *Courage: The Complete Atlantic Recordings of Rufus Harley*, com mais famoso flautista de jazz do mundo.



Figura 33. Daniel Goldmark.

Com vasta experiência na área, Daniel Goldmark é uma referência importante quando o assunto é música para desenho animado. Assim, desde o início deste trabalho, contactei o prof. Daniel Goldmark para contribuir com meu trabalho. Assim, em janeiro de 2013; Daniel gentilmente me concedeu uma entrevista via email:

1. About the first decades of XX century; were there any “partnerships” between an animator and a musician who were looking for some way to improve the quality of the link of scenes between image and sound? Did anyone try some synchronic effect? If yes, which effects they used to do?

R.The main example of this is the partnership between De Forest and the Fleischers that I talk about in “Before Willie”.

2. Is there any musical score (for cartoons) that survived through the period of silent cinema?

R. Very, very few that I’m aware of. Most of this is covered in “Before Willie”. In short- there aren’t any that I’m aware of, other than silent film cues written to work with cartoons (or other comic films).

3. After the synchronic event music started to earn a good “territory” to explore and dominate the soundtrack art inside cartoons. This single event led to a big quantity of “musical cartoons” (like Silly Symphonies, Swing Symphonies, Merrie Melodies and others.). In your opinion, what are the differences between the first musical cartoons from the 30’s to the others made in 40’s?

R. There were many, many changes that took place between the advent of the Silly Symphonies and the development of the Swing Symphonies (that is, from the late 1920s to the late 1940s)- it's basically the entire first wave of Hollywood animation. The studios all used pop songs, classical music, close synchronization of action and music- they just all went through periods where they did some more than others.

4. Was Carl Stalling the first one to use “Tick for Tracks”?

R. I'm not familiar with “Tick for Tracks” - but I'm assuming you mean the click track- and no, there's no evidence that Stalling was the FIRST to use -just one of the earliest.

5. Is that the same thing as Max Steiner’s Click Track?

R. Probably- the different studios probably had different mechanisms to do this (although Steiner and Stalling both worked for WB at times).

6. About Carl Stalling, we can notice that his musical works at Disney are very relevant and with the same intelligence he composed for many years in Warner Bros. Stalling composed in different periods some soundtracks for Silly Symphonies, Merrie Melodies/Looney Tunes. What are the compositional differences of Stalling in the cartoons produced by those two studios?

R. I'd say the main difference is that the access to much, much more popular music at Warner Bros. allowed Stalling to do more storytelling through the music itself using very contemporary references. He also had a larger and more diverse ensemble to work with at WB, which allowed for more interesting instrumentation choices at times.

7. Scott Bradley, just like Carl Stalling, was a great composer of soundtracks for cartoons who was always reaching the musical narrative. What did Scott Bradley change in soundtracks for Tom & Jerry at his time? What did he add?

R.Bradley was the only composer for the Tom & Jerry soundtracks, so we can't say he added or changed anything- he developed their distinctive sound. When Deitch and then Jones came back and made more T&J cartoons in the 1960s, it was their composers who changed the T&J sound drastically, mainly because they had less money to work with and less time in which to work.

8. Does any composer after Carl Stalling use his principal characteristic to make “musical joke” in soundtracks? (Example of musical jokes: The lady in red in Bugs Bunny cartoons)

R.Not as much as Stalling; the only ones I can think of are those that did music for the WB-inspired TV cartoons *Animaniacs* and *Tiny Toons Adventures*- Richard Stone, Steve and Julie Bernstein, Bruce Broughton, among others.

9. In an interview to Michel Barrier, Stalling tells that many times he used to received just the storyboard and the beat to compose at the same time as the animation crew were still animating the cartoon. Do you think it's possible to compose thinking about the musical narrative with just this kind of support? If yes, how did he us to do (in this situation) with the synchronized details?

R.Stalling mainly worked from the most basic instructions of the cartoon- he couldn't wait for the animation to be finished, as it would have made the time to produce the cartoon unreasonably long. So yes, it's possible- it's what Stalling did every time!

10. We know that the sound in cartoons happened before we have as historical record' such as the aforementioned Phonofilm used by the Fleischer Brothers. Why is then the consolidation of sound in animation considered to be “Steamboat Willie”?

R. *Steamboat Willie* was the first cartoon to show just how well music and action (and story) could be made to work together in a cartoon. Prior to *Willie*, the few cartoons that had

sound were really experiments and/or sing-alongs (i.e., the song car-tunes), in which the music didn't really do much for the story (if there was a story at all).

11. Which other composers were relevant in 30's and 40's?

R. Cartoon composers- Jimmie Dietrich, Leigh Harline, Frank Marsales, Milt Franklyn, Darrell Calker, Lou Fleischer, Sammy Timberg, Winston Sharples, etc., etc.

12. In your book, "Cartoon Music" you talk about the lack of quality in cartoons after the TV got popular in American homes. Nowadays, the animation industry is growing fast and with a good quality. When did this reversion occur? How? Why?

R. The new quality programming began in the 1980s with the rise of Nickelodeon and Cartoon Network, both of which produced new, high-budget animated series, as well as Warner Bros. reviving their old characters through shows like *Animaniacs* and *Tiny Toons Adventures*.

13. Can you mention good composers of cartoons nowadays?

R. Scot Stafford, Michael Giacchino, Jim Venable, Alf Clausen- there's quite a few of them!

Anexo B. Lista de exemplos no DVD-Na ordem em que foram citados:

1. Praxynoscópio– demonstrativo.
2. Teatro Optico– demonstrativo.
3. Emile Reynaud: ‘Pauvre Pierrot’ (1892).
4. Fotoplayer: Joe Rinaudo demonstra no American Fotoplayer. “To the Rescue” (autor desconhecido).
5. James Stuart Blackton: “The enchanted drawing” (1900).
6. James Stuart Blackton: “Humorous phases of funny faces”(1906).
7. James Stuart Blackton: “The Haunted Hotel”(1907).
8. George Melies: “Le voyage dans la Lune” (1902).
9. Emile Cohl: “Fantasmagorie”(1908).
10. Winsor McCay: “How does a mosquito operates”(1912).
11. Winsor McCay: “Gertie the Dinossaur”(1914).
12. Winsor McCay: “O Naufrágio do Lusitânia” (1917).
13. Otto Messmer e Pat Sullivan: “Feline Follies”(1919).
14. Série Mickey Mouse: “Plane Crazy” (1928)– Disney.
15. Série Mickey Mouse: “Steamboat Willie Disney” (1928) – Disney Studios.
16. Boucing Ball exemplo.
17. Song Car-tunes: “Tramp, Tramp Tramp the Boys Are Marching” (1926)-técnica Boucing Ball – Fleischer Studios.
18. Screen Song Cartoon: “La Paloma” (1930) – Fleischer Studios.
19. Talkartoon: “Swing you sinners!” (1930) – Fleischer Studios.
20. Colour Rhapsody: “Midnight Frolics” (1938) – Columbia Pictures.
21. Musical Miniatures: “Musical Moments from Chopin” (1946) – Universal Pictures.
22. Swing Simphonies: “The Greatest Man in Siam” (1944) – Disney Studios.
23. The Merry Skeleton –Louis Loumière (1897).
24. Silly Simphonies: “The skeleton Dance” (1929) – Disney Studios.
25. Série Mickey Mouse: “The Haunted House” (1929) – Disney Studios.
26. Silly Symphonies: “Flowers and Trees” (1932) – Disney Studios.

27. Silly Symphonies: “Three Little Pigs” (1933) – Disney Studios.
28. A Câmera Multiplano / “The Multiplane Camera”.
29. Silly Symphonies: “The Old Mill” (1937) – Disney Studios.
30. The Lady In Red (1935): Louis Prima & His New Orleans Gang -musica original para o episódio “The Rabbit in Red”.
31. Merrie Melodies: “Little Rabbit Riding in Red” (1944) – Warner Bros Studios.
32. Looney Tunes: “Sinkin' in the Bathtub” (1930) – Warner Bros Studios.
33. Merrie Melodies: “Lady, Play Your Bandolim” (1931) – Warner Bros Studios.
34. Abertura Looney Tunes: “Merrie Go Round Broke Down”(1937) de Cliff Friend e Dave Franklin.
35. Abertura Merrie Melodies: “Merrily We Roll Along” (1930), de Charles Tobias.
36. Silly Symphonies: “Springtime” (1929) – Disney Studios.
37. Silly Symphonies: “The Merry Dwarfs” (1929) – Disney Studios.
38. Silly Symphonies: “Midnight in a toy shop” (1930) – Disney Studios.
39. Merrie Melodie: “Clean Pastures” (1937) – Warner Bros Studios.
40. “Dr. Seuss” Geisel: “Gerald McBoing-Boing” (1951) - United Productions of America (UPA).
41. Millard Kaufman: Mr. Magoo “Spellbound Hound” (1950) -United Productions of America (UPA).
42. Tom e Jerry: “Puttin’ on the Dog” (1944) – MGM Studios.
43. Tom e Jerry: “The Two Mouseketeers” (1952) – MGM Studios
44. Tom e Jerry: “The Cat Concerto” (1947) – MGM Studios
45. Tom e Jerry : “The Lonesome Mouse”(1943) – MGM Studios