

Natália Cristine Alencar de Freitas

**TRILHA SONORA PARA DESENHO ANIMADO:
Metodologia e Aplicabilidade**

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes da UFMG

2009

Natália Cristine Alencar de Freitas

**TRILHA SONORA PARA DESENHO ANIMADO:
Metodologia e Aplicabilidade**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Colegiado de Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Habilitação: Cinema de Animação
Orientador: Professor Antônio Fialho

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2009

RESUMO

Este trabalho pretende discutir e abordar a aplicação da Trilha Sonora em desenho animado. Para tal, será apresentado sua herança musical, importância, terminologias e exemplos, sendo um deles, a descrição do processo de criação da trilha sonora para o filme *Leve Voo*.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| LISTA DE ILUSTRAÇÕES | V |
| APRESENTAÇÃO | 6 |
| INTRODUÇÃO..... | 9 |
| CAPÍTULO I | |
| A música e o movimento cênico/cinematográfico | 10 |
| CAPÍTULO II | |
| A importância do som no cinema | 12 |
| CAPÍTULO III | |
| Terminologias da música de cinema | 14 |
| CAPÍTULO IV | |
| Música na animação | 21 |
| CAPÍTULO V | |
| Exemplo do processo de criação de música para desenho animado | 29 |
| CONCLUSÃO..... | 39 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 40 |

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 01- <i>The Opera Orchestra</i> , pintura de Edgar Degas..... | 10 |
| Figura 02 - Sala de exibição do período do cinema mudo..... | 14 |
| Figura 03 - Exemplo de uma <i>Cue Sheet</i> | 15 |
| Figura 04 - <i>Praxinoscópio</i> de Emile Reynaud..... | 21 |
| Figura 05 - Equipe de músicos do estúdio Disney..... | 22 |
| Figura 06 - Apresentação da série <i>Silly Symphony</i> de Walt Disney | 22 |
| Figura 07 - Abertura da série <i>Looney Tunes</i> | 24 |
| Figura 08 - Fechamento da série <i>Merrie Melodies</i> | 24 |
| Figura 09 - Pernalonga como regente em <i>Long Haired Hare</i> | 24 |
| Figura 10 - Apresentação de <i>High Note</i> | 25 |
| Figura 11 - Introdução da série <i>Happy Harmonies</i> | 25 |
| Figura 12 - <i>Frame</i> do desenho <i>A Cat Concerto</i> de <i>Tom & Jerry</i> | 25 |
| Figura 13 - <i>A pantera Cor de Rosa</i> | 25 |
| Figura 14 - <i>Gerald McBoing Boing</i> , o menino com voz de mola..... | 26 |
| Figura 15 - Exemplo do esquema de minutagem da Disney | 29 |
| Figura 16 - <i>Frame</i> do filme <i>Leve Voo</i> de Natália Cristine..... | 31 |
| Figura 17 - Registro de um dos encontros com os músicos..... | 33 |

Apresentação

I think a good study of music would be indispensable to the animators – a realization on their part of how primitive music is, how natural it is for people to want to go to music – a study of rhythm, the dance – the various rhythms that enter into our lives every day.

Eu penso que um bom estudo de música seria indispensável para os animadores – uma realização por parte deles de como a música é primitiva, o quão natural é para pessoas que querem fazer música – um estudo de ritmo, a dança – os vários ritmos que entram em nossas vidas todos os dias.

WALT DISNEY em JOHNSTON, Ollie & THOMAS, Frank (1981). *Illusion of life: The Disney animation*. p. 145

If a person's a static artist and musician, the chances that he or she will be an animator are much higher, because he's interested in motion – the whole flux and flow of what's happening. Music is organized in terms of small phrases, bigger phrases, sentences, whole movements and so on. To my mind, animation is the same kind of thing.

Se uma pessoa é um artista-plástico e músico, as chances de ele ou ela se tornar um animador são bem maiores, porque ele está interessado no movimento – o fluxo completo e o fluir do que está acontecendo. A música é organizada em termos de frases pequenas, frases maiores, temas, movimentos completos, e assim por diante. Em minha opinião, a animação é algo similar.

NORMAN MCLAREN - 1968. FURNISS, Maureen (1999) *Art in motion: animation aesthetics*. Sydney, John Libbey. p.257.

Eu sou uma dessas pessoas que encontrou no audiovisual uma maneira de unir o prazer pelas artes visuais e música. As duas sempre estiveram muito presentes em minha vida. Ao longo do curso de Animação na Escola de Belas Artes, infelizmente pouco foi dito quanto à música e efeitos sonoros para a animação. Sempre houve uma preocupação maior quanto ao movimento visual, o que não deixa de ser certo. As matérias relacionadas à música e sons no cinema sempre são optativas. Isso faz com que poucos tenham acesso à compreensão de sua aplicação no filme. E foi justamente por isso que conheci alguns trabalhos produzidos pela escola que deixaram a desejar em relação às suas Trilhas Sonoras. É de costume convidar músicos ou mesmo alunos da Escola de Música para criar um tema para o filme. Contudo, muitas vezes estes músicos não conhecem a linguagem cinematográfica, e suas composições, por mais lindas que sejam, tornam-se apenas pano de fundo para a animação. Dizem que até mesmo uma criação de Villa Lobos teve que ser deixada de lado pela MGM em 1957 quando o mesmo foi convidado para assinar a trilha de um filme. A falta de instrução sobre os conceitos e linguagem da música de cinema inutilizou a composição por não se ‘encaixar’ com as cenas. Sua música teve que ser readaptada por outro músico. Porém, trechos dessa trilha foram reaproveitados por ele para sua obra *A Floresta Amazônica*.

Por esses e outros motivos, resolvi ir à busca de aprender mais sobre Trilha Sonora. Pesquisei livros, conheci e coletei áudios de músicos famosos da área, vi e revi filmes prestando atenção no que ouvia e até fiz um curso de Criação de Trilha Sonora no centro cultural do Palácio das Artes. Tudo isso para realizar uma vontade acadêmica: poder respaldar os músicos que me ajudaram no processo da criação musical de minha animação e escrever essa monografia.

Espero que este trabalho, juntamente com o filme, seja, não apenas o passaporte para a conclusão da minha graduação, mas também fonte de pesquisa e consulta para ser utilizada por outros estudantes. Seja ele estudante da habilitação em Cinema de Animação do curso de Artes Visuais da EBA - interessado em compor, opinar e/ou instruir na composição da trilha original de seu trabalho - ou estudante da Escola Música que queira conhecer, de forma sucinta, a linguagem e aplicação da música para cinema.

Enfim, foram muitas as pessoas que contribuíram para a conclusão deste trabalho. Em primeiro lugar, agradeço às minhas irmãs pela ajuda inestimável durante o período de conclusão de curso. Agradeço também ao colaborador Bruno Afonseca que foi meu parceiro na etapa final do filme *Leve Voo*, dando cor à animação.

Aos amigos David Lansky, pelo esforço, boa vontade e boas idéias. Ao querido Waltson Tanaka pela amizade, por toda sua criatividade e pela linda contribuição na

composição e direção musical do filme. À talentosa Bárbara Viggiano, por também presenciar e ajudar no processo de criação e execução da música, além da amizade que a cada dia descubro ser especial. E também ao Rodrigo Garcia, pela empolgação em ajudar na criação da trilha musical de meu filme e, conseqüentemente, a conclusão deste trabalho.

Por fim, agradeço também o incentivo e ajuda do amigo Henrique Chaves e família por apoiar a mim e minhas irmãs. Aos colegas da animação, os quais sentirei muitas saudades. Pela atenção dos professores dentro e fora de sala, especialmente meu orientador Antônio Fialho, que é para mim um exemplo do profissional que eu quero me tornar um dia. E, finalmente, pela presença imaginária de minha mãe Regina que, mesmo não estando entre nós, meus pensamentos nela sempre me motivam.

Introdução

Acredito que, assim como qualquer forma de arte, não existe uma fórmula ideal para a criação, mas há caminhos que podem ser seguidos. A proposta desta monografia não é de ensinar técnicas musicais, mas sim apresentar, primeiramente, um pouco sobre a história da música no cinema, sua evolução, seus conceitos e aplicação tendo como exemplo o processo de criação da trilha sonora para a minha animação de conclusão de curso *Leve Voo*.

Para a realização do que proponho neste trabalho, foi necessária muita pesquisa em busca de informações sobre a música associada ao movimento visual. Felizmente muito já foi escrito, inclusive na língua portuguesa, particularmente sobre trilha sonora para cinema. Por outro lado, não tive a mesma sorte quando procurei livros que argumentassem de forma específica a respeito da trilha sonora no cinema de animação, a não ser um capítulo de um livro na língua inglesa.

A carência de referências bibliográficas acessíveis sobre o tema que pesquiso e a insatisfação quanto às músicas criadas para algumas animações produzidas por colegas da EBA me motivaram a estudar sobre o assunto. Essas razões geraram uma grande vontade em aprender sobre todo o processo de criação de trilhas. O resultado final do trabalho não ficou como eu almejava, uma vez que tive que concluir uma animação ao mesmo tempo em que pesquisava e escrevia para esta monografia. A dedicação para ambas não pode ser completa, uma vez que o trabalho de se criar sucessivas imagens estáticas para sugerir o movimento na animação exige, normalmente, intensa concentração e tempo por parte do artista.

Este trabalho não tem a intenção de contar a história da música de cinema, uma vez que ela é muito extensa e já foi narrada magistralmente por outros. Mas será importante fazer pequenas citações para que, aqueles que não tiveram acesso a tais livros e desconheçam sua trajetória, possam compreender a origem da linguagem audiovisual que foi utilizada na criação da trilha sonora de meu filme. A monografia será dividida em cinco capítulos.

No Capítulo I, farei um breve panorama da música presente nas apresentações visuais antes do surgimento do cinema, tais como Óperas, Teatros, Danças, até seu surgimento em 1895. A importância da música e outros sons no cinema serão estudados no Capítulo II. Seus primeiros passos, as primeiras composições originais até a consolidação de uma linguagem própria, antes e depois do cinema mudo, estarão presentes no Capítulo III. A música presente na animação, ou vice-versa, será apresentada no capítulo IV por via de exemplos populares. Por fim, no Capítulo V, deixarei como exemplo toda a etapa de criação da Trilha Sonora de meu filme de conclusão de curso *Leve Voo*.

CAPÍTULO I

A música e o movimento Cênico/Cinematográfico

A linguagem complexa do cinema é herdeira de toda uma tradição dramática e musical da cultura ocidental. Nessa tradição, muitas são as manifestações nas quais a música combina-se com a fala, com a estrutura dramática, com o gesto, com a ação e com o movimento.

CARRASCO, 2003, p.06.



Fig.01 – The Opera Orchestra, pintura de Edgar Degas.

Algumas formas de arte, como a Dança, a Ópera e o Teatro, encontraram na música uma forma de guiar e reforçar determinadas intenções cênicas. Isso é possível graças à utilização de certos ritmos, andamentos, tonalidades e desenhos melódicos. O termo *Trilha Sonora* ficou conhecido através do cinema, mas a ligação entre música e outras manifestações artísticas já é um hábito antigo.

Na Dança, a música é a referência na qual se baseiam os dançarinos ao comporem seus movimentos e gestos corporais. A partir de alguns elementos, tais como o estímulo sonoro, a dinâmica e o andamento musical, o artista da dança cria uma ‘partitura de movimentos corporais’. O que se observa, portanto, é a tentativa de uma representação visual de determinados sons. Esta representação, por sua vez, é sensível a variados contextos que podem ser, por exemplo, uma obra literária, histórica, folclórica, etc.

Essa relação entre música e movimento é ainda mais evidente na Ópera. Este gênero, por si próprio, é uma representação cênica que, não só se baseia, mas somente acontece pela expressão musical. Esta, a priori, está sempre atrelada a um enredo. Assim como na dança, a ostentação e a expressão corporal do artista são fortemente associadas às intenções musicais. Todavia, a principal manifestação expressiva do gênero é a utilização do canto como meio de contar uma história. As correlações entre letra e música residem, como se sabe, na gênese do gênero lírico, desde a Grécia Antiga.

A música, além de ser porta-voz do enredo, aparece para proporcionar um determinado clima ou ambientação a uma cena. Isso se dá a partir da escolha de específicos recursos musicais. No teatro, esse é o principal uso da música, uma vez que o gênero se faz pela encenação e pelo oralismo. No teatro de pantomima, onde a ação do personagem é feita através da mímica, não há fala, assim como no período mudo dos filmes. Tal gênero foi um grande referencial de atuação e composição musical nos primeiros anos do cinema. A música é o alicerce que conduz toda a ação. Ela determina a velocidade e a expressão das ações, a qual se desenvolve influenciada e em sincronia com a música. Os movimentos sonoros e visuais unidos compõem toda a narrativa. Sem o som, a atuação do ator seria algo sem sentido.

É a partir da percepção sobre o uso da música por estas três manifestações artísticas que os músicos de cinema se estruturaram. Eles encontraram nelas a base para as primeiras criações cinematográficas.

CAPÍTULO II

A importância do som no cinema

A trilha musical para cinema teve como referência e influência as músicas produzidas para outras manifestações artísticas visuais que a precederam. No final do século XIX, quando nascia o cinema, ele não era considerado uma forma de arte como a ópera ou o teatro, assim como é hoje reconhecido, compondo a sétima arte. Era apenas uma forma curiosa de registrar o cotidiano. Mas na medida em que começou a ser utilizado para construções narrativas, ganhou público. Desde os primeiros anos do cinema, de 1895 até os dias de hoje, a música sempre esteve presente.

Inicialmente executada ao vivo, a música servia, não apenas para compor a dramaticidade do filme, mas para encobrir os ruídos produzidos pelos projetores antigos. Era, além disso, uma forma de ‘quebrar’ o clima que reinava nas escuras salas de projeções. Para os primeiros espectadores do cinema, tudo era novidade e causava estranhamento. A música “seria o estímulo necessário para a criação de um determinado estado psicológico favorável à compreensão do filme, bem como ao envolvimento do espectador” (CARRASCO, 2003, p.74). Além de acompanhar os filmes, a música confortava e criava um clima mais agradável a estes ambientes.

A partir do momento que o cinema começou a explorar as diferentes possibilidades de câmeras e planos, ele passou a ter uma linguagem própria, diferenciando-se do teatro, seu referencial dramático. A música também explorou novos caminhos, se adaptando à montagem. Incorporada ao movimento visual do cinema, lhe deu mais sentido. Compreender um filme em completo silêncio é uma tarefa possível, mas a ausência do acompanhamento musical pode tornar a narração enfadonha. Contar uma história apenas com música instrumental também é algo difícil. No entanto, quando unidos, um complementa o outro. A música tem o poder de estimular sensações. Um clima de tensão, por exemplo, pode ser criado pela música e fará com que diversas pessoas tenham a mesma sensação. E este poder da música de auxiliar na condução psicológica de uma cena é determinante no conjunto composicional do cinema.

Não basta à música de cena ilustrar uma situação dramática a partir dos elementos fornecidos pela narrativa verbal. É preciso que ela explore os diferentes ângulos e que interfira com suas qualidades específicas na encenação como um todo, operando basicamente com os

parâmetros de espaço e tempo, densidade e velocidade da cena e, finalmente, na curva dramática. De forma que sejam identificadas e exploradas de maneira diagonal, as diversas camadas que compõem o fenômeno cênico.

TRAGTENBERG, 1999, p.23.

A música de cinema deve, não apenas compor o ambiente, mas utilizar sua dramaticidade para auxiliar na articulação visual. O mau uso do som prejudica a forma de compreensão e coloca em risco toda uma produção. Os sons no cinema também podem ser explorados para gerar outros significados. Eles possuem uma capacidade de transmitir informações que nem sempre precisam estar aliadas ao que é visto, evitando o óbvio. O som de passos, por exemplo, indica que uma pessoa está a caminho, e não necessariamente é preciso mostrar tal movimento.

Com a introdução dos diálogos, a música deixou de estar em primeiro plano. Seu volume foi diminuído para não atrapalhar a compreensão das vozes. Mesmo assim, ela passou a ser ainda mais trabalhada e utilizada com maior cautela. Os momentos de silêncio tornaram-se fundamentais.

O silêncio é a característica mais cheia de possibilidades da música. Mesmo quando cai depois de um som, reverbera com o que foi esse som e essa reverberação continua até que outro som o desaloje ou ele se perca na memória. Logo, mesmo indistintamente, o silêncio soa.

SCHAFFER, 1991, p.72.

CAPÍTULO III

Terminologias da música de cinema

Durante a fase do cinema mudo, os músicos das casas de projeções eram encarregados de criar as trilhas sonoras para cada exibição. A criação se dava paralelamente ao desenrolar do filme. Sabe-se que em salas menores era comum a presença de um ou dois músicos, em sua maioria pianistas. Em contrapartida, em salões maiores tínhamos orquestras.



Fig.02 – Sala de exibição do período do cinema mudo. Uma pianista faz o acompanhamento do filme (imagem extraída de internet).

Em alguns cinemas havia, inclusive, pessoas encarregadas dos efeitos sonoros. No entanto, principalmente nas casas de espetáculos menores, os músicos não tinham acesso ao filme antes de sua exibição. Por essa razão, as composições eram criadas simultaneamente com o intuito de dramatizar as ações dos atores. Essa mudança tinha que ser percebida rapidamente. Assim, era comum ver um filme onde a ação, muitas vezes, não dialogava com a música. Em duas salas de projeção, a música também seria diferente. Poderíamos ver duas vezes o mesmo filme em lugares distintos sem que a trilha fosse a mesma.

Se, por um lado, a produção da música nas salas de exibição era algo que fugia totalmente do controle dos realizadores de cinema, por outro, a variedade de músicos e músicas para cada filme permitiu uma experimentação vasta e variada das relações entre música e imagens. Enquanto os realizadores de filmes desenvolviam os recursos da articulação fílmica, os músicos, nas salas de cinema, experimentavam a polifonia áudio-visual. Os cineastas começaram a descobrir os recursos narrativos da imagem e os músicos experimentavam novas relações dramático-musicais diferentes das que ocorriam nas obras dramáticas ao vivo.

CARRASCO, 2003, p.76-77.



Fig.03 – Exemplo de uma *Cue Sheet* (imagem extraída de internet)

Essa falta de padronização e a não sincronia entre música e ação preocupava os cineastas. De certa forma, suas histórias eram prejudicadas devido à falta de um acompanhamento adequado. Então surgiu a necessidade de se desenvolver recursos para o acompanhamento dos filmes. Uma das primeiras soluções veio em meados da primeira década do século XX. As próprias produtoras, como a Edison e Paramount Pictures, por exemplo, começaram a distribuir para as salas de cinema listas ou tabelas que continham uma série de ações ou climas. Cada uma tinha um exemplo de um estilo musical que caracterizava tais momentos. Assim, o

músico, baseado em seu repertório e de acordo com cada estilo pedido para a ação, poderia fazer o acompanhamento ‘ideal’. Estas listas ficaram conhecidas como *Cue Sheets*, ou seja, trechos de partituras.

Apesar da praticidade das *Cue Sheets*, os filmes ainda não seguiam um padrão musical, uma vez que cada músico possuía um repertório distinto. Em cenas de dança em que eram pedidas mazurcas¹, acontecia de cada músico tocar um trecho de uma mazurca diferente. Por esse motivo, sugira outro recurso na tentativa de padronizar as músicas de acordo com cada cena. Foram as chamadas *Coletâneas*, as quais continham trechos definidos de partituras. Eram compostos de músicas clássicas ou populares que continham o estilo musical para cada momento. Assim, dois músicos em salas diferentes iriam tocar a mesma mazurca na mesma cena de dança. Com o surgimento destes dois recursos, as *Cue Sheets* e as *Coletâneas*, houve um grande desenvolvimento da música de cinema, bem como, uma maior organização musical nas salas de projeções. Neste período, intensificou-se a publicação de partituras musicais, as quais eram mais adequadas às diferentes situações e ações cinematográficas.

Ainda que os dois recursos fossem de fácil acesso, a música de um mesmo filme ainda era diferente. Seu tempo e suas transições se davam de formas distintas. Durante a troca de cena, entre uma dança e uma cena de perigo, não havia um trecho musical adequado. Os cortes eram feitos bruscamente. E para aqueles músicos que não tinham a oportunidade de conhecer o filme anteriormente a sua exibição, tinham que ficar atentos às mudanças de climas e sentimentos do filme. Por esse motivo, alguns cineastas tiveram a preocupação de contratar músicos para fazer partitura original para cada filme. Tais partituras respeitavam o

¹ Mazurca é uma dança de origem polaca

tempo das cenas, continham os estilos e as transições musicais entre cenas adequadas. A partir disso, o cinema deu o primeiro passo para o desenvolvimento do que conhecemos hoje como trilha sonora original.

De que se tem conhecimento, a primeira partitura original foi composta para um filme francês em 1908 chamado *L'assassinat du Duc de Guise*, da *Société du film d'art*. A música foi elaborada por Camille Saint-Saens, o qual compôs também obras famosas como *A Dança Macabra* e *Carnaval dos Animais*. A partir de então, outros seguidores passaram a incluir em suas produções partituras originais e exclusivas para seus filmes. Os estúdios iniciaram o processo de contratação de músicos para serem diretores musicais. A distribuição das películas nas salas de projeções era agora acompanhada por essas partituras.

Os músicos contratados deram início à exploração da criação de música que se adaptasse a este novo universo. Tinham como referência a música utilizada como acompanhamento para Teatros, Danças, Óperas, entre outros. No entanto, logo perceberam que o cinema poderia ter uma linguagem própria. Foram aos poucos descobrindo e utilizando novos recursos ou adaptando antigos recursos ao cinema. Como, por exemplo, o uso do *leitmotiv Wagneriano*, muito utilizado pela Ópera. O *leitmotiv* consiste em um tema musical que tem como intenção caracterizar e destacar um personagem ou situações.

A partir do dia 06 de Agosto de 1926, o cinema rompeu o silêncio com a estréia do primeiro filme a utilizar um processo que une som e música. O filme *Don Juan* (EUA, 1926), dirigido por Alan Crosland, teve como trilha uma música composta por William Axt, famoso por criar partituras originais para outros filmes, como *Ben-Hur* de 1925. A técnica utilizada para a sincronia entre som e imagem foi a *Vitaphone*. A música era gravada em um disco e tocada em uma vitrola que era acionada ao mesmo tempo em que era iniciada a projeção para manter a sincronia com o filme.

Com o surgimento do *Vitaphone*, o qual marcou a primeira fase do cinema sonoro, cresceu o número de partituras originais para filmes. Em 1927, ainda com o processo *Vitaphone*, o mundo pela primeira vez ouviu diálogos dentro de um filme. *O Cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*), também dirigido por Alan Crosland, marcou uma nova era no cinema. A partir dele, outras produtoras adotaram a técnica e passaram a produzir filmes com roteiros contendo diálogos. No entanto, como a novidade era a possibilidade de ouvir a voz dos personagens, a quantidade de música foi reduzida.² Nas produções que aplicavam o uso do

² Dizem até que quando foi anunciado o surgimento desta nova tecnologia, músicos que já tinham uma carreira sólida como acompanhantes musicais de cinema mudo se suicidaram ou entraram em depressão, temendo a falência.

Vitaphone, ouviam-se mais diálogos e sons naturais. Muitas vezes, a quantidade de vozes e sons era utilizada de forma exagerada. Um filme que ilustra bem essa transição entre cinema mudo e o sonoro é o clássico *Cantando na chuva* (*Singing in the Rain*, 1952), dirigido por Gene Kelly e Stanley Donen. A música, apesar de ter sido reduzida, passou a ser introduzida para dar expressividade e enriquecer cenas.

A possibilidade de sincronizar imagem e som através do uso do *Vitaphone* muitas vezes não funcionava. Como eram dois dispositivos separados, a vitrola e o projetor, era comum ocorrer acidentes onde um se atrasava em relação ao outro³. Por esse motivo, outras tentativas no sentido de introduzir música no cinema surgiram. A maior evolução foi quando a música passou a ser incluída na própria película. A criação da película com banda sonora eliminou a possibilidade de não haver sincronia entre o que é visto e ouvido.

Música de ambiência

A música de cinema, junto aos novos dispositivos, também evoluiu. Passou a ganhar novas terminologias. Como foi, por exemplo, o uso do termo *música de ambiência*. Era uma música utilizada para caracterizar um ambiente sonoro compondo o que chamamos de 'clima' da cena. Por exemplo, ela compõe o ambiente, seja ele do campo ou urbano, ou ainda o som necessário para contribuir expressivamente com um clima ou um momento em que há alegria ou tensão.

A música de ambiência é uma das mais importantes para a composição sonora do filme devido a sua força dramática. Ela fornece, não apenas o ambiente e clima necessário, mas também desperta psicologicamente no espectador sentimentos de medo, alívio, tensão, tristeza, alegria, entre outros.

A característica principal do ambiente sonoro é construir com clareza um ou mais espaços sonoros, dentro do espaço cênico, através da forma de sua ressonância... Outro aspecto importante com relação à ambientação sonora é sua grande capacidade narrativa, uma vez que situa espacialmente o espectador.

TRAGTENBERG, 199, p.139.

³ Problemas técnicos como esse foram citados, com certa dose de humor, no filme *Cantando na Chuva*, o qual faz referências à história do som no cinema.

Música diegética

Música diegética é a tradução para *source music*. Este termo é utilizado para caracterizar a música que é ouvida não só pelo espectador do filme, mas também pelo personagem da cena exibida. Ela marca um momento de ligação entre quem está atuando e quem está vendo. Por exemplo, um casal está dançando ao som da banda que está tocando no salão. Um personagem liga um rádio e, o que ele ouve, nós também ouvimos.

Mickeymousing

O termo *mickeymousing* surgiu na segunda década do século XX depois dos primeiros episódios da Walt Disney estrelando o personagem animado mais famoso do mundo: Mickey Mouse. Disney percebeu que a sincronia entre som e ação tinha poder. E naquela época, a sincronia era uma grande novidade. Por isso, os movimentos do personagem eram sempre conduzidos por sons. A música era composta em cima da animação já pronta ou vice-versa.

A descrição da ação do personagem é feita através do som, pontuando seus movimentos. Mesmo tendo a intenção de ser cômico, o recurso foi utilizado, não apenas para filmes de animação, mas também em filmes com ator. Quando a cena é carente de expressão e necessita que a ação seja acentuada, o som consegue assumir a responsabilidade de enfatizar aquilo que deseja se destacar na cena. Podemos citar, por exemplo, a cena típica em que uma pessoa se assusta e imediatamente abre a boca. Se esta cena for composta apenas pela atuação, talvez o susto não seja tão bem representado como seria se estivesse acompanhado de um som de notas agudas realçando o momento em que a personagem leva o susto.

O *mickeymousing*, muito explorado pelo desenho animado, se usado de forma indevida torna-se cansativo e previsível. Nem sempre em uma animação este recurso é bem vindo. Ele deve ser utilizado de forma a ressaltar ações importantes ou causar comicidade.

Efeitos sonoros

Os efeitos sonoros surgiram para realçar, através do som, uma ação relevante para a compreensão do filme. No entanto, este som é composto, não de música, mas de sons naturais ou artificiais. Em cenas onde ocorre a captação direta, muitas vezes os sons desejados e necessários para a criação de um clima na cena não são bem registrados. Por exemplo, os sons dos passos do assassino a caminho. Para a criação de um momento de tensão, o ideal é que

esta caminhada seja destacada. Para isso, faz-se a gravação deste som em estúdio. Este tipo de gravação que repete sonoricamente a ação apresentada visualmente chama-se *Foley* (homenagem a Jack Foley, um dos maiores criadores de efeitos sonoros de Hollywood). Ele é utilizado quando se deseja enfatizar a atitude de um personagem realçando seus ruídos.

Outro tipo de efeito sonoro são aqueles em que é desejado um som que não existe em nosso cotidiano. É necessário, portanto, um exercício de criação, adaptação e muita pesquisa para chegar ao resultado desejado. Quando é pedido, por exemplo, o som para uma nave espacial ou para seres que já foram extintos, essas invenções sonoras são requeridas. Estes sons são conhecidos como *efeitos especiais*. São sons criados no intuito de se obter ruídos que não são comuns.

Trilha temporária

Antes do processo de criação e gravação definitiva de uma trilha sonora, cabe ao diretor apresentar aos músicos uma ou mais referências musicais do que ele deseja para seu filme. Essas músicas serão temporárias, as quais irão auxiliar os músicos quanto à proposta do filme. A música temporária, além de servir como uma referência para os músicos são também utilizadas para conduzir o processo de montagem. O termo *Trilha temporária* ou *Temporary Track*, ou ainda *Temp Track*, é hoje utilizado para denominar estas músicas provisórias usadas pelos diretores. Apesar de sua importância, uma trilha temporária pode, muitas vezes, fazer com que o músico fique limitado a compor algo apenas do jeito que lhe foi proposto. Por esse motivo, o ideal é que seja apresentado a ele o roteiro, *storyboard* e imagens do filme sem a presença da música. Desta forma, ele poderá propor ao diretor o estilo e tipo de instrumentação que acredita ser ideal para a composição do filme. Após as sugestões do músico, o diretor revela o que ele havia imaginado através de músicas de referências, ou trilhas temporárias. Assim, o músico terá mais liberdade de criação ao poder contribuir com idéias sem ficar preso ao que fora sugerido pelo produtor do filme.

Decupagem

Depois dessa etapa de demonstração através das trilhas temporárias, o músico terá noção do que consistirá seu trabalho. Terminado o período de conclusão da obra cinematográfica, seja ela com atores ou animação, o diretor e o músico iniciam o processo de *decupagem* das cenas. Outro termo utilizado para esse processo chama-se *Spotting*. Essa fase

consiste em fazer marcações em cima do roteiro e do filme já com a duração definida. Determinam onde haverá música, detalhando os instrumentos que serão utilizados naquele momento, o andamento, altura, timbre, e se há outros sons como diálogos e ruídos. São definidos também os momentos em que o silêncio se faz presente. Após as marcações e definições de cada cena, o músico poderá iniciar o processo de criação para a trilha musical respeitando o tempo de duração para cada cena.

Trechos

As músicas compostas para cada uma das cenas, de acordo com o tempo determinado pela decupagem, são conhecidas como *trechos musicais*, ou ainda, *Cues*. Elas podem variar de tamanho de acordo com a duração das cenas. Às vezes são apenas transições entre cenas. Na maioria dos curtas de animação, estes trechos, quando reunidos, completam uma música só, sem que notemos suas divisões, a não ser por variações.

Trilha Sonora

Quando é concluído todo processo de gravação da música, dos efeitos sonoros e dos diálogos - quando ocorrem - temos o que é conhecido como *Trilha Sonora*. Ao contrário do que muitos crêem, a trilha sonora, ou *Soundtrack*, não é apenas a música composta para o cinema, mas sim todo o conteúdo sonoro do mesmo. A música, isoladamente dos outros sons do filme, é chamada de *tema* ou *score*.

É fundamental que tanto o diretor de um filme quanto os músicos saibam um pouco de cada terminologia. Ela é uma linguagem importante para que haja uma maior organização do processo de criação sonora da obra.

CAPÍTULO IV

Música na animação

Desde as primeiras exibições de animação, a música sempre esteve muito presente. Mesmo antes do surgimento do cinema, essa preocupação já era demonstrada durante os teatros ópticos. O maior exemplo disso são as *Pantomimes Lumineuses* de Emile Reynaud, um grande antecessor do cinema e do desenho animado. Ele elaborou, em torno de 1890, um equipamento que possibilitou a projeção de imagens e a exibição do movimento destas, as quais narram uma história. Era o *Praxinoscópio*, aparelho composto de fitas transparentes desenhadas. As imagens destas fitas eram projetadas na tela com o auxílio de uma lanterna e espelhos que ficavam dentro de uma caixa giratória. Seus filmes tinham duração de até 15 minutos.

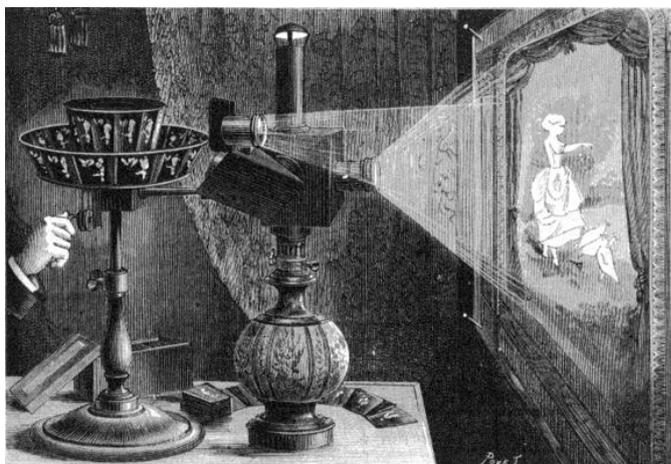


Fig.04 - *Praxinoscópio* de Emile Reynaud (imagem extraída de internet).

Para a apresentação de suas animações, Reynaud convidou o músico francês Gaston Paulin para compor músicas originais exclusivamente para cada um de seus filmes. As partituras foram criadas para serem executadas especialmente no piano. A influência do teatro de pantomima veio, não só no nome do espetáculo, mas também na forma como a música foi feita. Elas foram desenvolvidas, respeitando todo o movimento visual da imagem exibida. A maneira com que o teatro óptico de Emile Reynaud foi apresentado, sendo acompanhado pela música de Gaston Paulin, pode ser considerada um dos predecessores do que seria adotado no cinema mudo.

Apesar de não ter sido o precursor na introdução da música no desenho animado, Walt Disney foi o pioneiro ao explorar suas possibilidades. Foi ele um dos primeiros a perceber que o recurso da sincronia e o uso de efeitos sonoros causavam impacto na audiência. Naquela época ninguém sabia como o desenho e as notas poderiam ser perfeitamente combinadas. Disney estudou várias maneiras de se manter a maior sincronia entre som e imagem. O músico Wilfred Jackson foi quem lhe trouxe a solução: um metrônomo. O melhor resultado dessa experiência se deu no filme *Steamboat Willie*, 1928 - *Walt Disney e Ub Iwerks*, estrelando Mickey Mouse.



Fig.05 - Equipe de músicos do estúdio Disney (imagem extraída de internet)

Wilfred Jackson e Carl Stalling, o qual compôs a trilha para este desenho após ter sido animado, fizeram as marcações necessárias na própria película indicando o tempo que deveria ser seguido pela orquestra. Desta forma, os músicos mantinham a sincronia com a imagem⁴. O sucesso do filme e da série que se seguiu com Mickey foi tão grande que o estúdio de Disney passou a ser um dos mais evoluídos da época. Foi devido à

fiel sincronia adquirida pelo desenho e o bom uso dos efeitos sonoros que surgiu o termo *mickeymousing* até hoje utilizado.

A partir de então, o estúdio deu início a novas explorações descobrindo outras possibilidades entre música e imagem. Isso se deu quando lançaram a série musical chamada *Silly Symphony*. Ao todo, foram 75 episódios produzidos entre os anos de 1929 e 1939 por três diferentes produtoras: Celebrity production (1929-30), Columbia Pictures (1930-32) e United Artists (1932-39). A série não tinha personagens fixos. A cada episódio surgiam novas figuras. Assim nasceu o Pato Donald, Pluto, Pateta, entre outros.



Fig.06 - Apresentação da série *Silly Symphony* de Walt Disney (imagem extraída de internet)

A base de todos os desenhos da série era a música. O estúdio Disney não possuía partituras próprias, e utilizar canções já existentes significaria o pagamento de direitos autorais. Com isso, foi formada uma equipe de músicos para criar músicas originais para a série *Silly Symphony*. Entre as várias composições, a que mais obteve sucesso e que marcou gerações ocorreu no episódio de *Os três porquinhos* (*Three little pigs*, 1933) o qual lançou a música *Quem tem medo do lobo mau?* (*Who is afraid of the big bad Wolf?*). Essa canção foi composta por Frank Churchill, o qual assinaria também outras músicas de sucesso.

Há dois outros grandes episódios da série *Silly Symphony* que também merecem ser citados: *Dança do Esqueleto* (*The Skeleton Dance*, 1929), desenho em preto e branco, dirigido

⁴ In 1928, close synchronization was an incredible novelty to be capitalized upon – so it is no wonder that sound is linked so closely with the film’s visuals. (Em 1928, a sincronização era uma incrível novidade a ser aproveitada – então não é de se surpreender que o som esteja tão vinculado com o visual do filme). (FURNISS, 2007, p. 93)

por Disney e animado por Ub Iwerks. Apresenta quatro esqueletos dançando em um cemitério em perfeita sincronia com a música *Dança Macabra* de Camille Saint-Saens. A adaptação desta música foi feita por Carl Stalling. Os movimentos da animação foram totalmente elaborados pensando na trilha. Além desta música, há pequenos trechos de uma composição de Edvard Grieg. *A Ilha da Música (The Music Land, 1935)*, é outra animação dessa série que apresenta um interessante trabalho de sincronia sonora. Os personagens são instrumentos musicais. Suas vozes são seus respectivos sons. Eles moram em duas ilhas distintas: a ilha da Sinfonia e a ilha do Jazz. Ambas entram em guerra e suas armas são notas musicais explosivas. No final, eles se unem, construindo a ponte da harmonia, a qual liga as duas.

O seriado musical de Disney dos anos 1930 foi importante, não apenas por experimentar a combinação entre música e movimento animado. Teve relevância também ao possibilitar o desenvolvimento de novas técnicas de animação, o uso de novas tecnologias, como a introdução da cor, a criação de personagens e a definição de um estilo de narrativa. Entre os 75 episódios, sete deles ganharam prêmios da Academia Cinematográfica (*Academy Awards*) de melhor curta de animação.

Após o período de experimentação com curtas metragens, o estúdio lança *A Branca de Neve e os Sete Anões (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)*. Para este filme também foram compostas músicas originais que viraram sucesso. *Eu vou para casa eu vou (Whistle while you work)* e *Someday my Prince will come*, também foi composta por Frank Churchill juntamente aos músicos Larry Morey e Ed Plumb.

Em *Pinóquio (Pinocchio, 1940)*, também foram lançadas boas canções, entre elas *Se quiser acreditar (When you wish upon a star)*, composta por Leigh Harline. Tal música virou a marca sonora do estúdio Disney. Ainda no mesmo ano, o estúdio lançou *Fantasia*, o qual contém oito músicas eruditas interpretadas visualmente pela arte da animação⁵.

Por fim, a tradição musical da Disney, desde os já citados filmes de curta duração até os longas metragens, como *Dumbo (Dumbo, 1941)*, *Bambi (Bambi, 1942)*, *Cinderela (Cinderella, 1950)*, *A Bela e a Fera (Beauty and the Beast, 1991)*, *Aladim (Alladin, 1992)*, *O Rei Leão (Lion King, 1994)*, dentre outros, levararam o estúdio a ter considerável relevância também na elaboração de trilha sonora para desenho animado.

⁵ *Fantasia 2000*, também formada por oito músicas do repertório clássico, foi lançado sessenta anos depois e faz uma segunda homenagem ao gênero estabelecido por Disney no primeiro filme.



Fig.07 - Abertura da série *Looney Tunes* (imagem extraída de internet)

Nos estúdios da Warner, o uso da música também passou a ser muito freqüente nos desenhos animados. Em 1930 o estúdio iniciou uma série que iria competir com a *Silly Symphony* de Disney. Foi a chamada *Looney Tunes*. Os desenhos eram feitos para serem exibidos nas salas de cinema antes da projeção dos

filmes com atores. Foram produzidos entre os anos de 1930 até 1969, dirigido por vários animadores, como Hugh Harman, Rudolph Ising, o famoso Chuck Jones, Robert McKimson, entre outros. A estréia dos personagens da Warner, como Pernalonga, Patolino, Coiote, e outros, se deu a partir desta série. Além da *Looney Tunes*, o estúdio, no ano seguinte a sua estréia em 1931, lançou outra série que era muito parecida com a primeira, a chamada *Merrie Melodies*. Entre os anos de 1934 até 1943 era fácil distinguir as duas séries: *Looney Tunes* era produzida em preto e branco, e *Merrie Melodies* colorido. Após um período, ambas passaram a ser coloridas e era quase impossível diferenciar uma série da outra.

Nem todos os episódios possuíam músicas inéditas. Eram quase sempre a mesma *Valsa Brillhante* de Chopin ou adaptações de outras músicas eruditas. Em vários episódios, vemos o nome do músico Carl Stalling, o qual saiu dos estúdios Disney e passou a compor para os curtas da Warner. Ele deixou enormes contribuições musicais para o cinema de animação e ainda marcou a trilha sonora da infância de várias gerações.



Fig.08 - Fechamento da série *Merrie Melodies* (imagem extraída de internet)



Fig.09 – Pernalonga como regente em *Long Haired Hare* (imagem extraída de internet e tratada no photoshop)

Como exemplo da enorme contribuição musical de Carl Stalling para o desenho e da série do estúdio Warner Bros, temos dois grandes exemplos: o primeiro foi *Long Haired Hare*, de 1948, dirigido por Chuck Jones. Neste episódio, protagonizado por Pernalonga, o mesmo surge tocando um banjo enquanto Giovanni Jones, seu vizinho e cantor de ópera, tenta ensaiar, cantando em perfeita sincronia com a música. No entanto é sempre perturbado por Pernalonga. É obrigado a bater no coelho. Como vingança, Pernalonga tenta, a todo custo,

atrapalhar o concerto de Giovanni. Ele consegue desnordeá-lo completamente ao assumir a regência, obrigando o cantor a segurar uma longa e impossível nota. Neste episódio, Carl Stalling utilizou trechos de várias músicas eruditas ao mostrar o cantor cantando, e trechos de músicas populares ao mostrar Pernalonga tocando banjo.

Em *High Note*, de 1960, dirigido também por Chuck Jones e direção musical de Carl Stalling, várias notas musicais protagonizam o episódio ganhando formas humanas. Elas se organizam para executar o famoso *Danúbio Azul* de Johan Strauss II. No entanto, ao darem início à execução, notam que há uma nota faltando. Tal nota surge bêbada, aprontando uma algazarra na partitura.



Fig.10 – Apresentação de *High Note* (imagem extraída de internet e tratada em photoshop)



Fig.11 – Introdução da série *Happy Harmonies* (imagem extraída de internet)

Na mesma época em que a série *Silly Symphony*, *Looney Tunes* e *Merry Melodies* faziam sucesso, os estúdios MGM (Metro Goldwin-Myer) lançaram também um seriado musical, a *Happy Harmonies*. A duração desta série foi curta, apenas quatro anos (de 1934 a 1938). Ao todo foram 36 episódios assinados pelos animadores Hugh Harman e Rudolf Ising (ex-animadores do estúdio Disney) que seguiam basicamente o

estilo apresentado na série musical *Silly Symphony*.

Entre os vários desenhos dirigidos pela dupla Hanna e Barbera nos estúdios MGM, destaca-se um episódio de *Tom & Jerry*. Ganhador do Oscar de melhor animação em 1947, *O Concerto do Gato* (*A Cat Concerto*, 1946), produzido por Fred



Fig. 12 – Frame do desenho *A Cat Concerto* de *Tom & Jerry* (imagem extraída de internet)

Quimby e direção musical de Scott Bradley. Tom é um pianista que toca, com sincronia e fidelidade, a execução do trecho da música de Franz Lizst (*Hungarian Rhapsody No 2*). Jerry, que dormia dentro do piano, acorda irritado por ter sido acordado e tenta atrapalhar a apresentação de Tom. Um episódio onde a sincronia musical e visual se deu de forma perfeita.



Fig.13 – A pantera *Cor de Rosa* (imagem extraída de internet)

Um dos desenhos animados mais reconhecidos pela sua trilha sonora foi *A Pantera cor de Rosa* (*The Pink Panther*) do estúdio americano *DePatie-Freleng Enterprises*. Ao todo foram 120 episódios produzidos entre os anos de 1964 até 1980. A charmosa música de Henry Mancine é a única trilha que compõe o desenho. No entanto, ela

possui um número extenso de variações, às quais se adapta de acordo com o enredo de cada episódio.

Dos estúdios UPA (*United Productions of America*), uma das animações mais famosas e lembradas pelo bom uso do som foi o curta-metragem *Gerald McBoing Boing*, dirigido por Robert ‘Bobe’ em 1951. Tal animação também foi ganhadora de um Oscar, ao fazer uso de variados efeitos-sonoros, os quais são importantes para caracterizar a personalidade do protagonista. Ao invés da fala, ele produz um som como o de uma mola. Tregoweth Brown era criador dos efeitos sonoros do estúdio e foi o autor dos sons apresentados neste e em outras animações da UPA.



Fig.14 – *Gerald McBoing Boing*, o menino com voz de mola (imagem extraída de internet)

Acima, foram citados alguns exemplos do bom uso do som no desenho animado da indústria norte-americana, os quais sugerem que os elementos sonoros não devem servir apenas como ‘pano de fundo’. Se forem mal empregados, podem prejudicar uma boa animação. Da mesma forma, se a animação for ruim, uma boa música não irá ‘salvá-la’. O ideal é que ambos sejam valorizados e trabalhados com o mesmo grau de importância.

One of the biggest differences between amateur and Professional animation often lies in the way that sound is employed. It is common for beginners to be enamoured with the visual components of animation and give very little attention to the soundtrack. However, most people will find that the secret to success for many award – winning films is the care with which aural elements – voices, sound effects and music – have been handled.

Uma das maiores diferenças entre animação amadora e profissional geralmente se encontra na forma como o som é empregado. É comum que os iniciantes estejam enamorados pelos componentes visuais da animação e dêem pouca atenção a trilha sonora. Contudo, a maioria irá perceber que o segredo do sucesso para muitos filmes ganhadores de prêmios é o cuidado com que cada elemento – vozes, efeitos sonoros e música – são

trabalhados.

FURNISS, 2007, p.85.

Em animações estudantis, é comum utilizarem músicas já existentes, ou seja, não composta para aquele propósito, e efeitos vindos de bancos sonoros virtuais. No entanto, o uso de músicas não autorais, sem pagar devidamente os direitos de execução, gera problemas judiciais. Ao contrário, quando se tem sons, compostos e criados exclusivamente para certo filme, a obra ganha mais valor. Saber empregar os componentes sonoros na animação também pode determinar o sucesso do filme.

Os diálogos, os efeitos sonoros e a música devem ser reunidos, respeitando o seu nível de importância. Por exemplo, os diálogos, quando forem necessários para a narrativa fílmica, devem estar em primeiro plano. Neste caso, o volume deve ser o mais alto, uma vez que é ele quem transmite a narração necessária à compreensão da história. Em seguida, vem a música e os efeitos sonoros em uma altura mais baixa. Acontecendo o contrário, a percepção do ouvinte torna-se confusa.

Os diálogos desenvolvidos para filmes com ator normalmente são gravados em captação direta, ou seja, no mesmo tempo em que as gravações visuais estão sendo registradas. Quando a gravação não é suficientemente boa, os próprios atores dublam as cenas em que o volume não está ideal, durante a etapa de pós-produção. No caso do desenho animado, os diálogos serão sempre gravados antes do início do processo de animação, ainda que inicialmente como trilha temporária. Isso facilita muito o trabalho do animador. Após as gravações, os animadores sincronizam os lábios dos personagens de acordo com o tempo das falas e também as expressões de acordo com as entonações impostas pelo ator. Ou seja, o personagem deve se adaptar à atuação e entonação de voz imposta pelo ator. Somente acontece o contrário, quando, tecnicamente, os atores precisam dublar filmes estrangeiros, onde a metodologia anterior já foi empregada. Evidentemente, precisam respeitar a expressividade contida na atuação e no timbre de voz de cada personagem na animação.

The key to lip sync is getting the feeling of the Word and not the individual letters...Select what's important and avoid flapping the mouth around animating every little thing. Actors fitting dialogue over foreign films hit only the accents and gloss over the middle stuff. They match the first vowel at the start of the sentence and the last accent of the sentence and what's in

between will work.

A chave para a sincronia labial é pegar o sentimento da palavra e não as letras individuais... Selecione o que é importante e evite mover a boca animando todas as coisas. Os diálogos de atores de filmes estrangeiros são encaixados acertando apenas a pronúncia e interpretação do material. Eles combinam a primeira vogal do começo da frase e a última sílaba da frase e o que está no meio irá funcionar.

WILLIAMS, 2001, p.308.

Quanto aos efeitos sonoros, estes são elementos fundamentais no universo da animação. Este recurso já era muito utilizado por comediantes, principalmente em filmes com atores, como *Os Três Patetas (The Three Stooges)*, série que iniciou em 1930 e terminou em 1974). Especialmente nas animações onde o personagem não possui fala, como o *Snoopy*, a *Pantera cor de Rosa*, *Tom e Jerry*, entre tantos outros, o uso de efeitos sonoros torna-se essencial. Ele ajuda a caracterizar estes personagens mudos. Um simples exemplo é o ‘bi-bi’ do *Papa-léguas*. Está é sua única fala, portanto é o som que o ilustra. Os personagens mudos não podem contar apenas com suas expressões físicas. O som contribui muito para que o espectador possa compreender melhor sua personalidade. Entretanto, apesar de ser fundamental, o uso exacerbado de efeitos sonoros pode ser prejudicial.

A música deve ser composta respeitando alguns elementos. Por exemplo, em uma cena onde há alegria, espera-se que o tom desta música seja médio ou agudo. Notas graves são geralmente utilizadas para comporem cenas onde há um clima ‘pesado’. As frequências altas e baixas e suas vibrações sonoras atuam como um fator narrativo. Se utilizado de maneira errada, prejudica a compreensão de uma cena. O ritmo também é um fator de influência. A escolha de um timbre certo também é definitivo para a contribuição sonora de um filme. O timbre possui os componentes sonoros que irão definir a textura que caracteriza um personagem ou as sensações de uma cena. Por exemplo, para caracterizar um pássaro, nada melhor que os timbres de um instrumento de sopro, como a flauta. Para representar um clima angelical, os sons de harpa oferecem todo o universo sonoro necessário. Sabendo-se a altura e os instrumentos que ajudam a compor a narrativa de um filme, defini-se seu estilo.

No caso do desenho animado, a música pode ser criada antes ou depois de concluído o processo de animação. Quando a música já foi previamente composta, os movimentos da

animação se darão em função do tempo determinado por ela. Para isso, é necessário que os

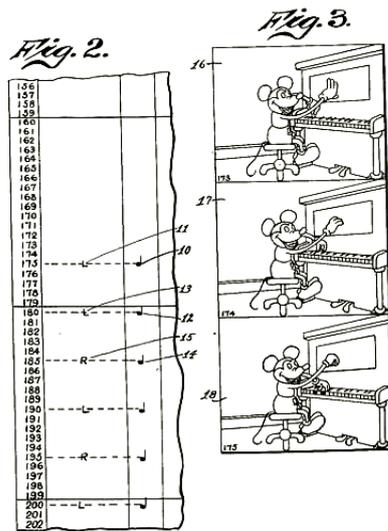


Fig.15 - Exemplo do esquema de minutagem da Disney. Na barra a esquerda, há os números de cada *frame* da animação e a indicação que uma nota musical deve ser tocada por Mickey. Portanto, sua mão deverá abaixar e levantar seguindo o tempo certo para que haja sincronia com a música(exemplo extraído de internet e tratado em photoshop).

animadores façam uma minutagem (marcação do tempo em segundos ou em *frames*) da música, pontuando os momentos em que aparecerão os climas e as ações que estarão de acordo com o que será visualmente exibido. Feito isso, a partir do tempo estabelecido, eles saberão a quantidade de frames necessários para a inclusão da animação em cima desta música e também o tempo certo em que cada ação ocorrerá. Este recurso foi muito utilizado em filmes como *Fantasia* (1940 e 2000) dos estúdios Disney e continua a ser utilizado em qualquer filme musical ou *videoclipe* onde há animação.

A trilha musical na animação, depois de vários sucessos e hits lançados em filmes produzidos pela Disney, foi levada em maior consideração, uma vez que os produtores viram nela uma forma de promover seus filmes e ainda lançar um produto comercial.

Mas nem sempre ela foi utilizada com este propósito. Ela também foi muito bem explorada por cineastas como os irmãos Oskar e Hans Fishinger, Len Lye, Sergei Eisenstein e, o mais conhecidos de todos, Norman McLaren. Eles encontraram nos componentes musicais uma forma de se manter uma sinestesia entre esta e o movimento visual. Combinavam som e imagem através de formas ou cores animadas. Abstratas ou figurativas, seus filmes propunham uma experiência sensorial que tinha como resultado uma relação intrínseca entre imagem e som. Em suas obras, podemos ver e sentir as várias pulsações musicais, quando utilizavam principalmente os ritmos jazzísticos. A animação era feita em função da música, gerando uma obra audiovisual artística e experimental, desvinculada da indústria de animação de personagens que foi analisada aqui. De qualquer forma, há semelhanças na metodologia de trabalho empregada, tanto na animação de personagens quanto na de caráter experimental, pelo fato da gravação sonora anteceder o trabalho gráfico do animador.

CAPÍTULO V

Exemplo do processo de criação de música para desenho animado

Este capítulo é dedicado à descrição do processo de criação da trilha sonora feita para o filme *Leve Voo*, realizado para conclusão de curso na Escola de Belas Artes – habilitação em Cinema de Animação. Aqui serão comentadas todas as etapas de realização do filme até sua finalização, com o intuito de servir como exemplo para outros alunos que estejam interessados em trilha sonora. Não há a intenção de ensinar como se faz música e nem como utilizar equipamentos técnicos de estúdio. A finalidade é apenas descrever o processo do desenvolvimento criativo e a metodologia empregada para realçar a música em um filme de animação.

Para o filme *Leve Voo*, a música começou a ganhar forma quando este já estava sendo finalizado. Como comentado no capítulo anterior, há algumas animações que são feitas em cima de uma trilha já pronta, respeitando seu tempo de duração e ritmo. No entanto, para esta animação em questão, aconteceu o contrário: a música teve que se adaptar ao tempo do filme. A vantagem foi que o processo de animação teve maior liberdade para acrescentar ou retirar cenas, uma vez que não estava vinculado a um tempo musical. A desvantagem foi que a música ficou limitada ao tempo de duração deste.

Ao longo dos Ateliês de animação da graduação e no início do processo de criação do filme, foram feitos alguns *Animáticos*. Derivado do termo *Animatic*, essa etapa consiste em utilizar as imagens feitas para o *storyboard* e organizá-las em algum programa de edição de vídeo com o tempo previsto para cada cena, mostrando seu desenvolvimento. Além da previsão de duração das cenas, o *Animático* deve conter também a música feita para o filme ou uma trilha temporária, junto com os efeitos sonoros e diálogos. É uma espécie de pré-visualização fílmica que é utilizada ao longo da produção de qualquer projeto em desenho animado, para enfatizar ritmo narrativo, na medida em que as cenas já prontas vão sendo atualizadas no próprio *animático*. Assim, é possível antever com clareza a funcionalidade de cada cena em relação ao filme proposto e planejar modificações antes mesmo de finalizá-las, caso seja necessário.

Desde o princípio, eu já planejava que o uso de um instrumento de sopro com um tema marcante seria ideal para a proposta narrativa da animação *Leve Voo*. Os personagens são três aves e nada melhor que a flauta para representá-los musicalmente. Ao longo da história, há vários exemplos de relações entre flauta e pássaros. Como por exemplo, na peça *Pedro e o Lobo*, de 1936, composta por Sergei Prokofiev. Os personagens da história são representados

por um instrumento musical, os quais compõem a Orquestra. Pedro é o instrumento de corda, o Lobo as trompas e os pássaros são flautas.

Outro exemplo foi a obra *Carnaval dos animais*, de 1886 do francês Camille Saint-Saens. É uma suíte dedicada a um animal ou outro personagem. Composto de 13 trechos, o décimo sinaliza os pássaros, representados pela orquestra com a flauta. Um último exemplo e, o mais conhecido, é a música *Passaredo* de Chico Buarque e Francis Hime. Na música, eles citam vários nomes de diferentes espécies de pássaros e os sons que os imitam são flautas.

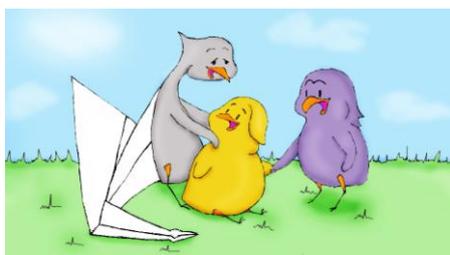


Fig.16 – Frame do filme *Leve Voo* de Natália Cristine.

Além de saber que o uso de flauta seria fundamental, previa também que as notas musicais deveriam permanecer no registro médio e agudo. As cores predominantes da animação são quase todas frias, com apenas pequenas exceções, como por exemplo, o bico laranja dos personagens. E as notas agudas, se levarmos em consideração seus valores de frequência e comprimento de onda quando observados por um espectro sonoro, e relacionando os valores dados por um espectro de luz, pode-se concluir que estas normalmente associam-se as cores frias. Portanto, tal combinação seria ideal. A música deveria manter-se na segunda e terceira oitava. Isso ajudaria a compor o universo do filme.

Junto às imagens do *Animático*, além dos efeitos sonoros, como sons de pássaros e automóvel, foi inicialmente incluído um trecho provisório de uma música que contém as características comentadas acima: *Going up the country* do grupo *Canned Heat* (1967). Um tema executado pela flauta e de notas médias e agudas. No entanto, este tema não possui tantas variações. Por isso, durante a montagem e apresentação dos *Animáticos*, tive que repeti-lo várias vezes, o que fez com que o tema ‘grudasse’ na cabeça de todos aqueles que o assistiram.

Na medida em que o filme foi se desenvolvendo e seu tempo foi aumentando, o tema citado já não mais poderia ser utilizado devido a sua falta de variação. Dessa forma, escolhi uma segunda Trilha Temporária, a qual se enquadrou perfeitamente ao filme. Com a animação quase pronta, estava na hora de reunir os músicos convidados.

Durante o primeiro encontro com os músicos, passei para cada um deles uma lista impressa contendo alguns importantes conceitos da música de cinema, os mesmos citados no capítulo III desta monografia, para que eles se familiarizassem com esta linguagem. Em seguida, comentei sobre o roteiro do filme, sua temática, seu público alvo e o clima que pretendia para realizá-lo. Após essa conversa, apresentei a eles o filme, que no momento ainda

não estava totalmente animado, porém continha todas as informações necessárias para sua compreensão.

Nessa primeira exibição, desliguei o áudio e deixei que os músicos vissem apenas a imagem, sem a trilha temporária que havia pensado para o trabalho. Dessa forma, os músicos não são influenciados por essa trilha, e assim são capazes de imaginar em suas mentes o que seria ideal para o filme. No fim dessa primeira exibição, perguntei o que cada um imaginou. Todos foram de acordo que o tema musical ideal para a animação deveria ser alegre, com notas na altura aguda e média. O tema deveria se repetir para caracterizar o personagem principal e outras variações em cima desse mesmo tema deveria ser feita para os outros climas do filme.

Após essa primeira apresentação do filme e de termos discutidos as possibilidades para sua composição musical, concluí que o que eles imaginaram foi exatamente o que eu também havia pensado. Para a trilha temporária, a música escolhida possui notas agudas e médias e um tema característico. Trata-se de uma valsa composta no fim do século XIX pelo flautista brasileiro Pattápio Silva intitulada *Primeiro Amor*. Ela é uma música que contém três temas: um principal, que se repete e alterna aos outros dois, um segundo com notas crescendo e um terceiro de clima mais ‘tenso’. Vimos mais uma vez a animação, dessa vez com a música citada e alguns efeitos sonoros.

Todos concordaram que a música que escolhi como trilha temporária combinou com o clima da história. Realmente, a criação de um tema marcante seria muito importante. Outros dois exemplos foram mostrados, desvinculados do filme. Referências de como seriam apresentados os instrumentos para conduzir a música com as imagens do animático apresentadas para os músicos. Os exemplos foram duas músicas de Claude Bolling (pianista) e Jean Pierre Rampal (flautista). Na primeira música, o piano introduz o tema e é seguido pela flauta. Assim imaginei a entrada dos instrumentos no filme. E na segunda música, a referência serviu para imaginar as duas flautas tocando: não repetindo as mesmas notas, mas sim um ‘diálogo’ entre elas.

No fim da primeira reunião, a tarefa que cada um levou para a casa foi a de desenvolver um tema para o filme baseado nas observações e exemplos mostrados. Em cima deste tema faríamos as variações necessárias. No segundo encontro, cerca de três ou quatro temas foram propostos por Waltson Tanaka (viola) e por David Lansky (piano).

Não foi muito difícil escolher entre os temas. A proposta de Tanaka era perfeita para o filme. Todos concordaram que deveríamos trabalhar em cima deste tema. Uma música composta para viola, piano e duas flautas. Para ele “o principal era buscar um gesto musical que pudesse facilmente ser transformado e reconhecido rapidamente”. O gesto escolhido foi um arpejo, que poderia ser aplicado a qualquer acorde. O único critério estabelecido foi a ordem da



Fig.17 – Registro de um dos encontros com os músicos (da direita para esquerda: Waltson Tanaka – viola, David Lasky – teclado, Natália Cristine – flauta e Barbara Viggiano – flauta).

aparição das notas, fundamental terça e quinta, e a fundamental acima em termos de altura da terça e da quinta. O ritmo seria o fator de transformação, adaptando-se ao clima desejado em cada cena. Essencialmente, a trilha foi elaborada dessa forma. O movimento dos personagens também foi levado em consideração, podendo aplicar, assim, o *mickeymousing*. O arpejo, em função de sua recorrência, pode ser considerado um *leitmotiv*. Os variados temas são os trechos que compõem a trilha. “A principal dificuldade foi adaptar a música ao tempo de cada cena”, ressaltou Tanaka.

Quanto aos efeitos sonoros, apenas três tipos de sons foram definidos: o som de motor e sineta, os quais caracterizam o automóvel, e os sons de pássaros que remetem aos personagens. Estes, por sua vez, não têm a intenção de substituir suas vozes, uma vez que a flauta tem essa função. Apenas são elementos que compõem o ambiente do filme. Os sons do automóvel são apresentados duas vezes: acompanhado da imagem, na cena 1 e 2, e uma segunda vez, sem a mesma, na cena 23 e 24. Aqui, o som atua como um substituto. Sabemos que há um automóvel a caminho sem que seja preciso exibir a imagem.

O processo de decupagem da música em cima do roteiro pode ser feito no fim da etapa de montagem do animático do filme. Feito isso, tínhamos o tempo certo de cada cena. Assim, demos início a essa marcação, a qual é importante para guiar a criação da trilha sonora. Para essa decupagem, foi criada uma simples tabela contendo o número das cenas, a previsão do tempo de projeção em segundos, uma breve descrição do que ocorre e a descrição sonora.

DECUPAGEM DAS CENAS – FILME *LEVE VOO*

| CENA | TEMPO DE PROJEÇÃO | BREVE DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO DA CENA | TRILHA SONORA |
|------|-------------------|---|--|
| 01 | 7,3s | Paisagem do filme em plano geral, cobra aparece na pedra. Ônibus chegando na estrada. | Piano introduz a trilha fazendo acompanhamento na mão esquerda. Som distante de automóvel que vai crescendo até que surge um ônibus na estrada (3,8s). Ele é acompanhado por uma sineta. Referência ao tema musical principal é feito na mão direita do piano. |
| 02 | 12,2s | Ônibus visto pela lateral. Menino abre a janela, em seguida arremessa um avião de papel. | Acompanhamento do piano permanece, entrada do tema musical na mão direita, seguido pela viola, a partir do momento em que o menino lança o avião. Som de automóvel e sineta continuam. |
| 03 | 2,3s | Avião de papel voando em direção a montanha vista na cena 01. | Sons do carro diminuem. Piano e viola continuam execução do tema. |
| 04 | 10,3s | Galinheiro visto pela lateral. No canto superior direito surge o avião de papel e cai no meio do cenário. Pintinho sai de dentro da casinha e se aproxima do avião. Surge no canto esquerdo um pássaro cinza, o qual voa rasante pelo | Piano e viola continuam a executar o tema musical. No momento em que o pássaro cinza é apresentado (8,4s), entra uma flauta acompanhando seu movimento e o caracterizando. Som de pássaro no fundo. |

| | | | |
|----|------|--|--|
| | | pintinho. | |
| 05 | 1,9s | Pintinho olha para o alto admirado. | Escala do grupo (piano, viola e flauta) culminando em um acorde, ressaltando o movimento em que o personagem olha para cima. |
| 06 | 5,0s | Pássaro roxo no canto direito voando, em seguida o pássaro cinza se junta a ele. | Tema dos pássaros é introduzido pelas duas flautas. Cada flauta é tocada em registros diferentes, caracterizando um pássaro. Sons de pássaros. |
| 07 | 3,3s | Pintinho continua olhando para o alto. Depois olha para sua asa. | Idem |
| 08 | 2,6s | Close da asa. | Piano acompanha o movimento da asa. |
| 09 | 6,6s | Pintinho volta a olhar para o alto e tenta voar. | Piano acompanha os movimentos do personagem. Trinados, feito por piano e viola, acompanham a batida de asas (a partir de 3,7s). |
| 10 | 5,5s | Volta nos pássaros voando. O roxo aponta em direção ao pintinho. | Continuam os trinados. Entrada das flautas sincronizadas com o olhar do pássaro roxo, destacando seu movimento. |
| 11 | 2,7s | Pintinho cai. | Trinados continuam até 1,5s. Após, o movimento da queda é acompanhado por escala e a batida no chão termina em um acorde. |
| 12 | 2,6s | Pássaros riem dele. | Risadas feitas pelas flautas. |

| | | | |
|----|------|--|--|
| 13 | 7,0s | Pintinho caído no chão. Olha para o alto com raiva e levanta rapidamente. | Risadas continuam. O piano acompanha o movimento em que ele olha para o alto e levanta |
| 14 | 3,2s | Pássaros pousam na frente do galinheiro. Ao fundo está o pintinho com cara de bravo. | Início do tema de zombaria, executado pelas flautas, a partir do momento em que os pássaros entram em cena. Sons de pássaros |
| 15 | 2,9s | Pássaros vistos do outro lado do galinheiro. O cinza leva a mão ao topete. | Idem |
| 16 | 3,3s | Close do pássaro cinza fazendo um topete como o do pintinho. | Idem |
| 17 | 1,8s | Close do pintinho com cara de bravo. | Idem e mudança de expressão caracterizada pela viola. |
| 18 | 2,3s | Volta no close no pássaro cinza, agora passando a asa no topete de forma irônica. | Continua o tema de zombaria. |
| 19 | 6,7s | Pássaros voltam a serem vistos do outro lado do galinheiro. Pássaro cinza começa a imitar o pintinho voando. O roxo cai de tanto rir. | Idem e risada feita pelas flautas. Sons de pássaros. |
| 20 | 9,3s | Pintinho, irritado, corre em direção aos pássaros, pára na frente da grade e a levanta. Pássaros saem correndo. Pintinho, agora fora do galinheiro, corre em | Introdução do tema da revolta executada por viola e piano, acompanhando o movimento de corrida e grito do pintinho. |

| | | | |
|----|-------|---|--|
| | | direção aos dois. | |
| 21 | 3,1s | Pássaros correm, param na beira do penhasco e se desviam do pintinho que os seguiam. Pintinho cai do penhasco. | Continua o tema seguindo o movimento de corrida. Escala ascendente e descendente acompanham a corrida e queda do pintinho. |
| 22 | 2,9s | Pássaros gritam de susto | Trinado das flautas. |
| 23 | 1,8s | Pássaros pousam na beira do penhasco. | Som 'distante' de automóvel e a mesma sineta das cenas 1 e 2. |
| 24 | 3,3s | Pássaros vistos por cima do penhasco olhando para baixo assustados. | Idem |
| 25 | 1,6s | Pintinho surge batendo as asas com os olhos fechados. | Início de um trinado na mão esquerda do piano. |
| 26 | 2,4s | Volta nos pássaros olhando do alto do penhasco. Mudam de expressão: de assustados para felizes. | Entrada gradativa dos instrumentos misturando-se aos trinados. |
| 27 | 11,0s | Close do pintinho batendo as asas de olhos fechados. Zoom out a partir de seu rosto abre em plano médio revelando que ele está voando com o auxílio de um avião de papel. | Entrada do tema do Voo com todos os instrumentos. |
| 28 | 3,9s | Silhueta do pintinho voando com o avião, passando na frente do sol. | Tema do Voo acompanhado de uma pequena homenagem a John Williams e à música de E.T. |

| | | | |
|----|-------|---|--|
| 29 | 5,3s | Pintinho surge voando no avião no canto esquerdo dá uma pirueta no ar e sai de cena. | Sequência do tema. |
| 30 | 5,0s | Pintinho bate com o avião na árvore. | Encerra-se o tema e os acordes acompanham o movimento da queda. |
| 31 | 14,3s | Pintinho caído no chão. Surgem atrás dele, no céu, os pássaros. Os dois seguem contentes em direção ao pintinho caído. O apóiam dando lhe as asas e batendo em seu ombro. | Tema da conciliação tocada por todos os instrumentos. Sons de pássaros quando os mesmos voam no céu. |
| 32 | 22,6s | Close do pintinho voando. Zoom out partindo de seu rosto, abrindo em plano geral revelando que ele está sendo carregado pelo pássaro cinza. O mesmo olha para o pássaro roxo e arremessa o pintinho para ele também poder segurar. Pássaro roxo não agüenta o peso e cai. O pássaro cinza voa rápido para salvá-los. Todos voltam para a cena voando de asas dadas... | Retomada do tema principal, transformado e executado por todos os instrumentos. Sons de pássaros. |
| | 28s | CRÉDITOS | |

Abaixo, trechos da partitura original composta para o filme por Waltson Tanaka. Músicas do final da cena 32 (compasso 63 a 68) e o tema para os créditos (compassos 70 a 87).

The image displays a musical score for piano and strings, consisting of six systems of staves. The score is written in a key signature of one flat (B-flat major or D minor) and a 4/4 time signature. The first system (measures 63-68) includes a 'rall.' (ritardando) marking. The second system (measures 67-71) features a tempo marking of $\text{♩} = 142$. The third system (measures 72-76) continues the piano and string accompaniment. The fourth system (measures 77-81) shows a more active piano part with sixteenth-note patterns. The fifth system (measures 82-87) concludes the piece with a final cadence. The score is arranged in a standard piano score format with a grand staff (treble and bass clefs) and a separate staff for the strings.

O resultado deste trabalho pode ser conferido com o DVD do filme *Leve Voo* que acompanha esta monografia.

Conclusão

A música é um importante fator composicional para a maioria das manifestações artísticas, como o cinema em geral e o próprio cinema de animação. Apesar da existência de outros estudos prévios a respeito deste tema, a proposta desta monografia foi apresentar, de forma sucinta, toda a evolução da música associada ao movimento visual, desde os tempos da Ópera até o surgimento do cinema.

O papel da Trilha Sonora, quando relacionada ao filme projetado, também foi destacado. Percebemos que ela é fundamental, pois atua, não apenas como um ambientador, mas participa e auxilia na narração.

Os diversos recursos e terminologias desenvolvidos durante a prática de acompanhamento musical do período do cinema mudo até os dias de hoje foram apresentados de forma resumida. Observamos, assim, um pouco da evolução do que conhecemos hoje como Trilha Sonora para cinema.

A importância de estúdios de animação norte-americanos, como o de Walt Disney, é relevante pela contribuição com produções audiovisuais que sempre associaram música e animação de forma sincrônica na indústria cinematográfica. Seu pioneirismo na utilização criativa do som para a animação de personagens pode ser percebido, a partir dos exemplos aqui citados. Seus estudos e trabalhos influenciaram outros estúdios norte-americanos na indústria, tais como Warner, MGM, entre outros. Assim, surgiram novas séries animadas relacionando som e imagem. Alguns exemplos populares foram exibidos, mostrando que a animação pode ser feita em função de um tempo musical ou vice-versa.

Por fim, como exemplo do processo de criação de trilha sonora para desenho animado, descrevo toda a etapa que foi seguida para a composição musical do filme *Leve Voo*. Após os estudos realizados para a conclusão dos capítulos I, II, III e IV, além de todo o aprendizado adquirido, pude auxiliar os músicos que me acompanharam durante o processo de criação da música original. Assim, pode-se concluir que é fundamental que o processo de criação da trilha sonora e da animação possa ocorrer simultaneamente durante as etapas de realização do filme para que haja uma maior fluência entre ritmo narrativo e ambientação sonora. Nesse sentido, antes mesmo de se iniciar a etapa de animação, o graduando da EBA precisa pré-visualizar som e imagem com clareza suficiente, através da utilização do animático, para se comunicar com o músico que irá desenvolver a trilha. É a forma mais eficiente para se cumprir os prazos de realização do projeto de conclusão de curso, sem detrimento do processo criativo. Trabalhando juntos desde a pré-produção, músico e animador podem amadurecer,

gradativamente, as texturas e timbres ideais para cada cena e chegar à utilização dos instrumentos que mais se adéquam à ambientação da história.

Referências Bibliográficas

- BERCHMANS, Tony (2006). *A música do filme – tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema*. São Paulo, Escrituras.
- CARRASCO, Ney (2003). *Syngkronos: a formação da poética musical do cinema*. São Paulo, Via Lettera.
- CHION, Michel (1998). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, Paidós.
- FURNISS, Maureen (1999). *Art in motion: animation aesthetics*. Sydney, John Libbey.
- GREGORY, R. L (1968). *A psicologia da visão (Olho e o cérebro)*. Porto: Inova.
- HENRIQUE, Luís L (2002). *Acústica musical*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- JOHNSTON, Ollie & THOMAS, Frank (1981). *Illusion of life: The Disney Animation*. New York: Hyperion.
- LUCENA JUNIOR, Alberto (2002). *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo, SENAC.
- MÁXIMO, João (2003). *A música do cinema: os 100 primeiros anos*. 2volumes. Rio de Janeiro: Rocco.
- ROUSSEAU, Rene Lucien (1983). *A linguagem das cores: energia, simbolismo, vibrações e ciclos das estruturas coloridas*. São Paulo: Pensamento.
- SUASSUNA, Ariano (1979). *Iniciação a estética*. Recife: Univ. Federal de Pernambuco, Ed. Universitária.
- SCHAFFER, Murray (1991). *O ouvido Pensante*. São Paulo, Ed. UNESP.
- TRAGTEMBERG, Lívio (1999). *Musica de cena: dramaturgia sonora*. São Paulo: Perspectiva.
- WILLIAMS, Richard (2001). *The animator's survival kit*. London, Faber and Faber.
- WISNIK, José Miguel (1989). *O Som e o Sentido*. São Paulo: Companhia das Letras.