

**Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes**

***A relação som-imagem nos filmes de
animação norte-americanos no final da
década de 1920: do silencioso ao
sonoro***

Ana Luiza Pereira Barbosa

**Dissertação apresentada ao Programa
de Pós-Graduação em Ciências da
Comunicação para obtenção do Título
de Mestre em Comunicação.**

**Área de Concentração: Estudos dos
Meios e da Produção Mediática**

**Orientador: Prof. Dr. Eduardo Simões
dos Santos Mendes.**

**São Paulo
2009**

ANA LUIZA PEREIRA BARBOSA

***A relação som-imagem nos filmes de
animação norte-americanos no final da
década de 1920: do silencioso ao sonoro***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Área de Concentração Estudos dos Meios e da Produção Mediática, Linha de Pesquisa Técnicas e Poéticas da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Comunicação sob a orientação do Prof. Dr. Eduardo Simões dos Santos Mendes.

**São Paulo
2009**

Assinatura dos membros da Comissão Julgadora

Presidente da banca examinadora

Primeiro membro da banca examinadora

Segundo membro da banca examinadora

Resumo

Esta dissertação tem por objetivo estudar a relação som-imagem nos filmes de animação norte-americanos realizados no período final do cinema silencioso e no início do cinema sonoro.

Foram feitos levantamentos históricos sobre o processo de produção do cinema de animação e sobre o processo de criação de suas trilhas sonoras antes e após o advento do som sincrônico.

A partir desses levantamentos e da análise de curtas-metragens do final da década de 1920, identificou-se características próprias do cinema de animação tanto em relação ao uso de soluções visuais para sugestões sonoras nos filmes silenciosos quanto à criação de uma relação única entre som e imagem nos filmes sonoros, especialmente nos filmes produzidos por Walt Disney.

Palavras-chave

trilha sonora; relação som-imagem; cinema; animação; desenho animado.

Abstract

The present work aims at studying the sound-image relationship in North American animated films made at the end of the silent era and in the beginning of the sound film era.

Historical surveys have been developed about the production process of animated films and about the creative process of their soundtrack before and after the advent of synchronized sound.

From these surveys and analysis of short films made at the end of the 1920's, specific traits of animated film have been identified in regard to visual solutions for sound suggestion in silent cartoons as well as the creation of a unique relationship between image and sound in the sound films, especially in Walt Disney films.

Key-words

Soundtrack; sound-image relationship; motion picture; animated film; cartoon;

Sumário

Introdução	2
1. O cinema de animação no período silencioso	5
1.1. A produção do cinema de animação norte-americano na década de 1920	5
1.2. O som no cinema de animação silencioso	29
1.3. Principais práticas visuais de representação sonora no cinema de animação silencioso	35
2. O início da era sonora	53
2.1. <i>Steamboat Willie</i> : o primeiro filme de animação desenhado para som.....	53
2.2. A construção da trilha sonora no cinema de animação de Hollywood no início da era sonora	74
2.2.1. Disney	74
2.2.2. Fleischer	93
2.2.3. Warner Bros.	96
3. Análise de filmes	101
3.1. Análise de <i>Plane Crazy</i>	101
3.2. Análise de <i>The Haunted House</i>	105
Conclusão	112
Bibliografia	114
Filmografia	117

Introdução

A presente pesquisa trata de uma investigação acerca do papel do som no cinema de animação na fase de transição entre o período silencioso e a era sonora.

A escolha do tema partiu de uma inquietação minha sobre a escassez de estudos sobre a trilha sonora em animação tanto na literatura nacional como na estrangeira.

Enquanto realizadora audiovisual, tenho trabalhado em filmes de animação tanto na área de produção como na finalização de som. Com a possibilidade de transitar por esses dois universos cinematográficos - um que inclui em grande parte profissionais com formação mais voltada para o visual, como por exemplo os animadores; e outro que inclui profissionais do som cinematográfico como editores e mixadores -, pude perceber que existe pouca troca de conhecimento sobre ambos os processos.

Há cada vez mais estudos que trabalham a relação som-imagem que demonstram o quanto o uso do som pode ter uma influência fundamental sobre o desenvolvimento narrativo dos filmes. Porém em quase sua totalidade, estes estudos são exemplificados com filmes *live-action* de longa-metragem, deixando de lado aspectos específicos da produção de animação ou quando usam exemplos de animação, não se aprofundam nessas especificidades.

Por outro lado, ao se consultar a bibliografia sobre animação, o som é citado em diversas obras como parte fundamental tanto do processo de criação como do processo de produção, mas ocupa no máximo um capítulo onde são apresentadas características da trilha sonora em animação, com pouca ligação com os estudos já existentes sobre o som cinematográfico, por

conta da brevidade em que o assunto é tratado. Enquanto muitos autores citam a trilha sonora em animação diferenciando-as da trilha de filmes *live-action*, poucas obras tratam questões específicas do som em animação com maior profundidade.

Em alguns estudos relativos ao som cinematográfico, ao tratar de analisar o impacto do advento do som sincrônico no cinema, cita-se a animação como um meio de expressão onde se poderia apontar para possibilidades interessantes do uso do som (CLAIR, 1985). De acordo com Murch (2000), "a animação - dos tipos de "Steamboat Willie" [1928] e "King Kong" [1933] - teve um papel mais significativo na evolução do uso criativo do som do que tem sido reconhecido". Rick Altman incluiu em sua obra *Sound Theory/Sound Practice* o artigo *The sound of the early Warner Bros. cartoons* (CURTIS, 1992), justificando que "o campo da animação esconde uma mina de ouro para teóricos do som." (ALTMAN, 1992).

A partir destas constatações, resolvi dar início a um levantamento histórico sobre o som em animação, com o intuito de investigar a origem de certos códigos audiovisuais que até hoje são utilizados e reconhecidos como inerentes do cinema de animação.

O período da transição do cinema silencioso para o sonoro se faz particularmente interessante, pois é onde podemos encontrar um grande esforço por parte de alguns realizadores, especialmente Walt Disney, em incorporar o som a seus filmes de uma maneira que se diferenciasse da tendência que grande parte do cinema de ação ao vivo¹ seguia na época: os filmes "falados", caracterizados pelo seu uso incessante do diálogo, com intuito de dar destaque à nova tecnologia.

¹ Para este estudo, será definido o cinema de ação ao vivo (*live-action*) como a forma cinematográfica que não se utiliza da manipulação de imagens quadro-a-quadro. A atual definição de animação segundo a ASIFA (Associação Internacional do Cinema de Animação) é: "A arte da animação é a criação de imagens em movimento através da manipulação de todas as variedades de técnicas à parte dos métodos de ação ao vivo".

Diversos estudos constataram que o cinema silencioso fazia se valer de recursos como a montagem para compensar a ausência do som (MANZANO, 2005). Haveria recursos próprios do cinema de animação para solucionar a questão da ausência física do som? Que outras soluções visuais seriam utilizadas pelo cinema de animação para sugerir som?

Em 1927, ano marcado pelo lançamento de *The Jazz Singer* ("O Cantor de Jazz"), o cinema conhece o som sincrônico amplificado. Quando o cinema de animação fez a migração para a nova tecnologia? Como o cinema de animação descobriu o papel do som? Como a trilha sonora do filme de animação começou a se desenvolver após o advento do som sincrônico? Podemos encontrar características específicas do filme de animação nesse primeiro período sonoro? Quais as modificações no processo criativo e de produção após o advento do som?

Se há um realizador que deverá estar presente na maior parte do estudo, este é Walt Disney, pelo fato de ter introduzido uma nova linguagem e estabelecido um paradigma inerente ao cinema de animação: a criação conjunta da imagem e do som com a capacidade do planejamento quadro-a-quadro / compasso-a-compasso de todas as ações do filme.

Diversos filmes realizados no período foram estudados para que pudessem ser identificados códigos audiovisuais e padrões estabelecidos no que tange tanto às sugestões sonoras - no caso de filmes silenciosos - quanto ao uso da trilha sonora.

Por fim, foram escolhidos dois filmes de fases diferentes de Walt Disney para serem analisados mais profundamente, verificando como se dá a relação com o som na transição do silencioso até ao sonoro, onde são estabelecidas duas formas de criação: a imagem criada para encaixar-se à trilha; e a trilha sonora feita para acompanhar a imagem.

1. O cinema de animação no período silencioso

1.1. A produção do cinema de animação norte-americano na década de 1920

Assim como no cinema de ação ao vivo, a primeira fase do cinema de animação, compreendida principalmente na década de 1910, baseava-se no espetáculo de “malabarismo e mágica” (HALAS E MANVELL, 1977, p. 15). A ideia de objetos ou desenhos “ganharem vida”, por si só, já encantava a plateia, que se surpreendia com os efeitos da desconstrução e manipulação do corpo e do espaço, explorada através da filmagem quadro-a-quadro. O desenho animado era principalmente apresentado como parte integrante de performances de *vaudeville*, em que muitas vezes o próprio animador aparecia no palco enquanto mágico detentor do segredo da animação.

Entretanto, com a revelação ao público do processo básico, o encantamento do movimento pelo movimento se perde e faz com que seja necessária a busca de novos caminhos para que a animação se desenvolva. Alberto Lucena Jr. coloca que “para a emergência da animação como arte, torna-se imperativo o deslocamento da técnica da animação do centro de atenção do espectador” (2002, p. 49).

Segundo Lucena, dois animadores foram os principais responsáveis pela introdução de importantes modelos artísticos para os filmes de animação: o cartunista francês Emile Cohl, que introduziu uma nova estética caracterizada pela aplicação de diversos recursos como a simplificação de linhas – o que facilitava o processo de animação –, a metamorfose e o uso do efeito *zoom* – algo que ainda não existia no cinema de ação ao vivo –; e o norte-americano Winsor McCay, também cartunista, que inaugurou a adaptação de histórias em quadrinhos para filmes de animação, com *Little Nemo in Slumberland* (1911), introduziu a ênfase na narrativa e evidenciou a

personalidade de um personagem animado em *How a Mosquito Operates* (também conhecido como *The Story of a Mosquito*, 1912), e criou a primeira personagem especialmente para um filme de animação em *Gertie, The Dinosaur* (1914).

Para Halas e Manvell, “em dez anos, de 1908 a 1917, a animação deixou de ser algo que maravilhava as plateias como feito técnico para tornar-se algo que aceitavam e exigiam como entretenimento cômico” (1979, p. 16). A animação passava então a uma nova fase: era vista como uma possível forma de entretenimento comercial e começaram a surgir os estúdios de animação.

No entanto, para sobreviver em um mercado onde havia uma intensa demanda e expectativa de concorrer com filmes de ação ao vivo, era necessário tornar a produção rápida e eficiente. A complexidade e o alto custo do processo de produção de desenhos animados dificultava uma produção de massa equivalente a dos filmes de ação ao vivo da época. Com isso, o cinema de animação acabou ficando atrás em relação à produtividade dentro da indústria cinematográfica. Barrier afirma que os desenhos animados sempre estavam um passo atrás do cinema de ação ao vivo: “quando a produção regular de curtas de animação começou em meados dos anos 10, o peso da indústria [do cinema de ação ao vivo]² estava rapidamente abandonando tais filmes de um rolo (ou menos) em direção a curtas e longas de múltiplos rolos”. (BARRIER, 1999, p. 9).

Ao longo da década de 1910, diversos métodos estavam sendo padronizados dentro de um molde industrial implementado pelo estúdio de John Randolph Bray, considerado por Crafton (1993) “o Henry Ford da animação”, o qual permitia uma produção em escala suficiente para

² N. da A.

concorrer com a de filmes curtos de comédia de ação ao vivo³, ainda que ocupando um lugar menor nas salas de cinema.

Enquanto o cinema de ação ao vivo havia praticamente se mudado para a Califórnia, “quase todos os estúdios de animação ainda estavam em Nova Iorque na década de 1920” (BARRIER, 1999, p. 9). A demanda da produção de massa, aliada ao alto custo de se manter uma estrutura que atendesse às exigências do mercado, concentrou a produção regular de animação na mão de produtores mais ricos ou grandes empresas.

A produção em grande quantidade fez com que houvesse uma generalização de códigos visuais e narrativos, os quais geraram uma tendência à solidificação de um gênero - como define Crafton - inerente à animação em sua fase silenciosa:

Durante o período dos estúdios americanos, o ritmo da inovação técnica diminuiu, enquanto a quantidade de filmes aumentou drasticamente. Como assimilar aqueles milhares de desenhos animados produzidos por dezenas de animadores? Talvez a grande homogeneidade daquilo que era produzido pode nos ajudar. Embora criticado por ser repetitivo e seguir uma fórmula, os filmes de animação dos anos 10 e 20 estavam, de fato, consolidando o seu conteúdo para satisfazer as exigências da produção em massa. Isto significou desenvolver e então aderir a códigos genéricos. A sequência de ataque e perseguição, a mais típica dos filmes "Krazy Kat" de Nolan, é um dos muitos exemplos do processo de estabelecimento de uma ideia seguido da elaboração de uma série de variações cômicas. Cronologicamente, a tendência do período seguia em direção a um número

³ Desde meados da década de 1910, diversos métodos foram desenvolvidos para aumentar a produtividade dos estúdios de animação. O uso de desenhos sobre folhas de celulóide (no Brasil chamada de acetato) - designado para que não fosse necessário redesenhar cenários ou partes do desenho que permaneceriam estáticos - foi patenteado em 1916 por J.R.Bray e Earl Hurd, funcionário de Bray na época.

decrecente de códigos e formas até o final dos anos 20. Havia um gênero definido muito mais rigorosa e coerentemente do que existia no cinema de ação ao vivo. Em particular, o surgimento e aperfeiçoamento da forma chamada de séries de personagens em continuidade e da transformação do papel do protagonista marcam uma mudança na metáfora básica da animação. A tendência foi o distanciamento do perfil literal do animador em direção à sua presença simbólica ou implícita. (CRAFTON, 1993, p. 259).

A proximidade com a comédia burlesca e a estrutura de *spot-gags* são características comuns à maior parte dos filmes de animação produzidos na década de 1920. As convenções visuais da manipulação de imagem geravam efeitos cômicos que levaram a audiência para um novo vocabulário visual, o qual a comédia silenciosa e o cinema de animação vieram a explorar e desenvolver (WELLS, 1998).

Além dos filmes de comédia, as histórias em quadrinhos (HQ) também já vinham criando um vocabulário para o filme de animação desde os trabalhos de animadores pioneiros como Emile Cohl e Winsor McCay. Não só a linguagem visual das HQs foi transposta para o desenho animado como “entre 1913 e 1917, o modo dominante do filme de animação era a adaptação de tiras de quadrinhos” (WELLS, 1998, p. 128).

A tendência de dar movimento a personagens de quadrinhos foi a base das primeiras séries de desenhos animados a partir de 1913, como *Colonel Heezaliar*, de John R. Bray e *Krazy Kat*, de Ben Harrison e Manny Gould. Porém a prática de dar movimento por si só, sem um desenvolvimento maior de técnica e narrativa, logo ficou saturada e outras soluções de linguagem precisariam surgir para um estúdio sobreviver na década seguinte, como sugere Barrier:

Desenhos animados primeiramente atraíam enquanto uma novidade, especialmente quando conferiam movimento a tiras de quadrinhos familiares. Nos anos 20, porém, a animação já havia perdido seu valor de novidade, e muitos estúdios de animação que nunca haviam oferecido algo a mais, estavam fora do negócio ou caminhando para tal. Em 1922, menos de 23 por cento dos cinemas nacionais ofereciam desenhos animados em suas programações (em oposição à quase 73 por cento que ofereciam comédias de dois rolos) (BARRIER, 1999, p. 9).

Assim, a tendência de levar personagens de HQ famosos para as telas não prevaleceu na década seguinte, como aponta Crafton:

Com o aumento dos custos de produção, os pequenos produtores tenderam ao desaparecimento e os três ou quatro grandes estúdios disputavam fatias do mercado. Um novo risco começou a surgir: o mercado estava se tornando saturado e as *gags* cansativas, recicladas semana após semana, começaram a perder a atenção da audiência. Durante os anos 20 a hegemonia dos heróis de histórias em quadrinhos diminuiu, e os personagens desenvolvidos exclusivamente para as telas, como “Koko, o Palhaço” e “O Gato Felix”, começaram a prosperar. Não se tratava de uma questão de desenvolvimento técnico; métodos de animação estavam sendo padronizados e estavam atingindo um platô. Era uma questão de desenvolvimento de personagens que o público respondia individualmente, e não de forma estereotipada. Este período maduro dos estúdios foi marcado principalmente pelo surgimento da série de personagens em continuidade. (CRAFTON, 1993, p. 10)

No entanto, legado da forma cômica assim como diversos elementos visuais de sugestões sonoras típicos de HQ permaneceriam presentes no cinema de animação, especialmente no período silencioso. Soluções como o

balão de diálogo, a onomatopeia, etc, chegavam não só a substituir recursos do cinema de ação ao vivo como os intertítulos e o *close-up*, como permitiam novas relações dentro do filme animado, já que era possível criar movimentos com estes elementos. O uso destes recursos especialmente para representar o som será analisado no item 1.3.

Como apontado por Crafton, as séries de personagens originais tornaram-se a grande tendência nos anos 20. Aos poucos, personagens com figura humana vão cedendo lugar para animais antropomórficos. Alberto Lucena relaciona o advento das séries com o fim da tendência de exibir o animador no filme enquanto mágico (embora na série *Out of the Inkwell* e em muitos filmes posteriores, haverá uma interação do desenho com o seu suposto “criador”, porém usada com intenção narrativa):

Os animais estiveram presentes desde o início da animação, entretanto em condições subalternas. Essa ascensão dos animais ao estrelato acontece paralelamente à retirada do animador para os bastidores. Era uma opção perfeita para a deflagração de fantasias sem limites, (...) tirando proveito de um processo universal de identificação que existe entre nós humanos e o mundo animal. Em sua nova situação — não mais de mágico, mas de cronista da alma humana —, o animador sentia-se à vontade para explorar toda a diversidade de valores sociais, lançando mão dos múltiplos recursos expressivos proporcionados por sua arte — divertindo, criticando, emocionando (LUCENA, 2002, p. 75).

Aos poucos a animação deixava de se basear na demonstração da técnica para tornar-se um novo formato de série cinematográfica. O modelo de personagens heróis, que já vinha sendo utilizado no cinema de ação ao vivo com aventuras em episódios seriados, aparece como um caminho para renovar a linguagem da animação e sua exploração enquanto forma em um contexto de demanda de produção de massa. Esta seria a última grande

transformação precedente à animação musical com som sincronizado, que Walt Disney iria inaugurar alguns anos depois, nas séries "Mickey Mouse" e "Silly Symphonies".

A animação no início dos anos 20 foi sendo canalizada tanto quanto se poderia prever; a busca por maior eficiência, exemplificada pelo orgulho de Bray da pobreza do seu produto, mesmo quando seu estúdio desviava-se do negócio da animação, triunfava com frequência. Alguns estúdios de animação tinham obtido sucesso nos anos 20, ainda que em pequena escala. Seus filmes convidavam o público a encontrar novidades não no meio em si, mas naquilo que os animadores estavam fazendo com ele. (BARRIER, 1999, p. 22).

O estúdio de Bray fecha suas portas em 1927 e a partir de então sobram alguns estúdios que destacam-se nesse período: os estúdios Fleischer, dos irmãos Dave e Max Fleischer, que mantinham uma produção regular da série *Out of the Inkwell*, estrelando o personagem "Koko, o Palhaço"; o estúdio de Pat Sullivan, que através das mãos do animador Otto Messmer, criador do "Gato Felix", vivia o auge do sucesso da série com o mais famoso personagem do período silencioso da animação; e Terrytoons, de Paul Terry, com a produção de animações das Fábulas de Esopo (*Aesop's Fables*).

Na Califórnia, o estúdio de Walt Disney começava a obter sucesso a partir de 1923 com a produção de *Alice Comedies*, e posteriormente *Oswald the Lucky Rabbit*. No entanto, Disney só viria a ganhar destaque na indústria cinematográfica a partir de 1928, com a produção de seu primeiro filme sonoro.

Os irmãos Fleischer

Dave e Max Fleischer tiveram uma longa carreira de produção de filmes de animação desde a década de 1910, estando entre os pioneiros dessa arte. A série *Out of the Inkwell* está entre as mais populares nos anos 20, e mistura ação ao vivo com animação: o personagem *Koko, o Palhaço* “sai” do papel e interage com seu desenhista e cenário real.

Além da extensa obra, são eles os responsáveis por diversas inovações técnicas, sendo o advento da rotoscopia uma das principais:

O visionário Max Fleischer e seu irmão Dave (que dirigiu os desenhos animados e que apareceu com muitas das *gags* mais frenéticas e bizarras que eram a assinatura do estúdio), foram pioneiros não só na animação em um sentido artístico, mas também cientificamente. Eles patentearam inovações e experimentações tecnológicas que revolucionaram a animação americana. Mais significativamente, Max desenvolveu a Rotoscopia, um método de filmagem de ação ao vivo sobre o qual se faz um traçado quadro a quadro. Ideias como o Rotógrafo (que ajudou a combinar animação e ação ao vivo) e cenários em movimento com multi-camadas 3D se seguiram. (AUSTEN, 2002, p. 61)

A criação da *bouncing ball* em 1924, para filmes do gênero “*sing along*” – feitos com a intenção da plateia seguir a letra da canção na tela enquanto ela é tocada – , foi a inovação mais notória. A prática de exibir *slides* com letras de canções já existia desde antes do cinema tornar-se popular, mas os Fleischers criaram um novo formato para facilitar o acompanhamento da letra e acrescentaram desenhos e animações para entreter o público, apresentados como *Song Car-Tunes*:

O Fleischers foram os primeiros a trazer movimento ao que

tinha sido uma apresentação estática e para inserir o tradicional *sing-along* com humor e invenção. Além disso, estes desenhos animados criaram uma ligação única entre o filme e seu público – uma comunicação bidirecional que transcende os tradicionais papéis ativo-passivo de exibição e espectador, em uma forma divertida e animada. Dick Huemer, que animou o Song Car-Tune inicial, OH MABEL, recorda que, na sua primeira exibição em Nova York's Circle Theater, a resposta do público foi tão intensa que o gerente do cinema imediatamente rebobinou a cópia e repetiu a exibição.

Estes primeiros filmes *sing-along* foram intercalados por sequencias de animações com "Koko, o Palhaço"; mas a *bouncing ball*, o que acendia a cada palavra da letra, no tempo da música, não era feita através de animação alguma. Era em um filme de ação ao vivo que um empregado de Fleischer, segurando uma longa vara com uma bola branca luminescente na ponta, a balançava conforme o tempo da música, enquanto outro homem girava um grande cilindro em forma de tambor em que as letras eram impressas. Uma linha por vez era exposta para a câmera, que filmava esta ação com filme de alto contraste. O ponteiro em si não era visível. Para maior clareza, o filme era processado em negativo: letras brancas sobre um fundo negro.

Além do recurso de *bouncing ball*, estes desenhos animados incluíam ideias visuais engenhosas durante o segundo ou terceiro refrão, no qual a bola seria substituída por um personagem animado que saltava sobre as palavras. Por exemplo, o cão Fitz agarra o "I" a partir da primeira linha de "in the Good Old Summer Time" e utiliza-o como um guarda-chuva, saltando sobre os palavras quando começa a chuva; sobre a próxima linha da letra, quando relâmpagos atingem as palavras Fitz salta delas, apagando as palavras e limpando a tela, preparando-a para a linha a seguir. (MALTIN, 1987, pp. 91-93).

Os filmes foram concebidos inicialmente para ser exibidos com

acompanhamento musical ao vivo. Mas a aproximação com Lee DeForest os levaram a realizar experiências com som sincronizado através do sistema *Phonofilm*:

A maior novidade de todas veio logo após a introdução destes *Song Car-Tunes*, quando o líder de orquestra e empresário de cinema Hugo Riesenfeld apresentou Max ao Dr. Lee DeForest, que estava na época realizando experimentos com som em filmes. DeForest tinha criado um processo de sincronização que ele exibiu em uma série de filmes curtos chamados Phonofilms. Infelizmente, a indústria cinematográfica não estava disposta a abraçar a ideia de DeForest enquanto uma realidade prática, e tanto os filmes como sua invenção foram amplamente rejeitados.

No entanto, DeForest foi persistente e dedicou muito do seu tempo empregando intérpretes “de nome” para aparecer em seus filmes, esperando com isso conceder aos curtas um certo valor de bilheteria. As séries *sing-along* de Fleischer pareciam ser naturais para este tratamento, e Max respondeu à ideia com grande entusiasmo – afinal, era um passo a mais no desenvolvimento tecnológico dos desenhos animados. (MALTIN, 1987, p. 93).

Nestas experiências os filmes eram basicamente apresentados com a canção ao fundo, sem acréscimo de efeitos sonoros ou grande interação entre a animação e a música. Somente após a padronização do som sincrônico pela indústria cinematográfica, os Fleischers desenvolveriam um estilo próprio de musical, com o uso do jazz, o que será apresentado no capítulo 2.

O reinado de Felix

Dentro do contexto das séries de personagens animados, o Gato Felix, criação de Otto Messmer para o estúdio de Pat Sullivan, foi quem “dominou a indústria de desenhos animados pelo resto da era do cinema silencioso” (MALTIN, 1987, p. 22).

Realizado com uma sofisticação técnica e humorística, para Maltin (1987) a série tem como seu grande mérito o desenvolvimento da personalidade distinta de seu herói. Mesmo não tendo uma voz, Felix podia ser facilmente reconhecível por seu formato, expressões e movimentos. Seu andar pensativo para um lado e para o outro tornou-se sua “marca registrada”. O personagem, além de conquistar um grande público e a admiração de críticos e artistas, consolidou a tendência de aparecimento de animais protagonistas:

Uma análise da série Felix deve começar pelo personagem. O crescimento das séries de personagem, em detrimento das formas mais antigas tais como os *lightening sketches*, gradualmente, redefiniu o gênero animado como uma tradição folclórica artificial. Animais surgiram como heróis. Felix reinou neste bestiário, e, de certa forma, foi o seu sucesso que incentivou outros animadores a desenvolverem os seus próprios heróis animais. (CRAFTON, 1993, p. 321)

Com o aumento da produção - gerando uma média de 2 filmes por mês - além de uma grande campanha de merchandising em diversas formas, o Gato Felix havia alcançado um enorme sucesso. “Por volta de 1926, ele era talvez o personagem mais popular das telas, vivo ou animado, com exceção de Chaplin” (CRAFTON, 1993, p. 317).

Sua proximidade com o mais famoso comediante de todos os tempos é ainda maior. "Sullivan produziu uma série de desenhos animados de Charlie Chaplin, a qual Messmer recorda que o próprio comediante apreciou. Esta série deu a Messmer a oportunidade para estudar a pantomima e os movimentos de corpo de Chaplin, o que afetou profundamente seu trabalho futuro". (MALTIN, 1987, p. 22).

Diversas imitações de Felix começaram a surgir. O próprio Walt Disney o fazia através do personagem Julius, de *Alice Comedies*, considerado por muitos uma cópia de Felix. Os personagens seguintes de Disney, Oswald e Mickey, carregariam muitas características comuns ao gato original.

No entanto, ao final da década de 1920, o fim de seu reinado estava próximo. Assim como Chaplin, Otto Messmer não via futuro no cinema falado e considerava seu personagem como definitivamente mudo. Observa-se a compreensão do artista em relação à auto-suficiência da sua obra enquanto silenciosa:

Em novembro de 1928, quando *Steamboat Willie* e *Gallopin' Gaucho* tinham feito de Walt Disney a grande sensação em Nova Iorque, Disney procurou para recrutar os homens que ele sabia que precisaria para montar a escala completa de produção de filmes sonoros. Ele conhecia Messmer através de Margaret Winkler, e (como Al Eugster recorda) visitou-o repetidamente. Disney teria feito uma boa oferta? Messmer responde: "Uma oferta! Foi pressão! Ele implorou e suplicou. Mas a minha casa, minha família e minhas raízes estavam em Nova Iorque. E, além disso, parecia que Felix duraria para sempre. Ele estava no auge de seu sucesso. "

Messmer não percebeu que Felix já estava perto do fim. As ambições de Pat Sullivan combinavam com as de Disney, mas não o seu juízo. Felix tinha feito dele um milionário, e quando Messmer explicou que Disney estava acumulando os melhores

equipamentos de câmera que se podia alcançar, migrando para uma produção com som sincronizado, ponderando a possibilidade de cor, e contratando os melhores animadores do país, Sullivan disse a ele que simplesmente não estava interessado em mudar o *status quo*. Nesta altura ele havia se retirado completamente dos assuntos do mercado cinematográfico e não tinha ideia da gravidade do desafio de Disney. Quando a Educational⁴ foi informada que estúdio de Sullivan não iria converter-se para o som, o contrato para a temporada 1928-29 não foi renovado. (CRAFTON, 1993, p. 319).

Em 1930, alguns episódios sonoros de Felix foram produzidos. Porém da mesma maneira que no cinema de ação ao vivo diversos diretores não foram bem sucedidos ao transpor sua obra para a realidade do som sincrônico, o retorno não foi como esperado. Com o adoecimento e posterior falecimento do produtor Pat Sullivan em 1933, Messmer não realizaria mais filmes do personagem. Felix seria publicado em tiras de quadrinhos por muitos anos e sob outra direção, viria a ser lançado em séries de TV nos anos 60 e 90.

Paul Terry e as Fábulas de Esopo

Citado como a maior influência de Walt Disney no início de sua carreira (THOMAS e JOHNSTON, 1981), Paul Terry é um dos pioneiros do cinema de animação.

Na série *Aesop's Fables* ("Fábulas de Esopo"), Terry manteve a impressionante quantidade de um filme por semana durante oito anos

⁴ Referente à empresa Educational Films Corporation, distribuidora de Felix desde 1924.

(MALTIN, 1987, p. 130). Para isso, havia muito pouco tempo para desenvolvimento da história e uso intenso de repetições de desenhos.

Relatos de ex-empregados do estúdio de Terry o revelam como alguém que enxergaria os desenhos animados apenas como uma mercadoria rentável:

O sincero orgulho de Terry revelou claramente a sua atitude para com os desenhos animados que ele fez. Não havia amor envolvido, e nem motivação artística. Tratava-se de um produto que ele fabricava cumprindo uma rigorosa agenda... e vendida com notável sucesso. A crônica da carreira de Terry não é de desenvolvimento artístico, mas sim a história de sobrevivência e prosperidade de um negócio em um mercado de desenhos animados. (MALTIN, 1987, p.125).

Assim como Pat Sullivan, Terry foi relutante em converter seus filmes para sonoros. Chegou a ser um dos primeiros a sonorizar animação em 1928, mas simplesmente adicionou música e efeitos sonoros sem nenhuma preocupação na interação entre os elementos.

Walt Disney

Considerando sua extensa carreira artística, o período silencioso de Disney certamente não será onde encontraremos mais inovações ou grandes experimentações estéticas. MERRITT e KAUFMAN, na obra *Walt in Wonderland - The Silent Films of Walt Disney* (1993), consideram a questão econômica como primordial para o pouco desenvolvimento que houve no período:

Alguém que espera [um período de] interminável sucessão de experimentação, quebra de regras e deslumbrantes descobertas corre o risco de ficar desapontado. Já em 1925, Disney estava refazendo filmes anteriores e reciclando *gags*. Quando Disney encontrava uma piada ou sequência cômica que fora bem sucedida, ele se voltava a ela tenazmente, e ao trabalhar para entregar um desenho animado por mês, era constantemente repetitivo. A impressão geral é de um talentoso artista trabalhando seguramente dentro dos limites da animação definidos pelos outros – especialmente os produtores do *Gato Felix*, *Koko o Palhaço* e *Krazy Kat*. Os filmes de Alice e o Oswald eram, num sentido geral, filmes de aprendizes; satíricos e frequentemente encantadores, proporcionavam a Disney um acervo de *gags* e personagens secundários que ele poderia reintroduzir e aperfeiçoar nos seus curtas dos anos 30. O que os filmes silenciosos de Disney documentaram foi principalmente o treinamento de Disney como um diretor extraído as mesmas fontes narrativas, gráficas e cômicas que também serviram ao seus mais ilustres contemporâneos.

A história dos filmes silenciosos de Disney não é tanto uma batalha para expressão artística como é uma luta para estabilidade comercial. Disney iniciou sua carreira em 1920 como um artista comercial trabalhando para uma empresa de publicidade, produzindo *fillers* promocionais que eram exibidos em cinemas locais. Nos anos que se seguiram, ele exerceu sua atividade não inteiramente respeitada em algumas das vizinhanças mais duras dentro da indústria cinematográfica: a lei-da-selva comercial independente onde a rapidez, a atenção, e adaptabilidade eram habilidades essenciais. Muitas e muitas vezes ele comete enganos – primeiro em Kansas, onde criou seu estúdio Laugh-O-grams em 1922 e 1923 e em seguida foi conduzido à falência; depois, com o seu *Alice Comedies* que fez em Hollywood entre 1924 e 1927, e finalmente com o desenho animado *Oswald* produzido em 1927 e 1928, quando perdeu o coelho herói para o seu feroz distribuidor.

Se há um simples tema ou discussão para estes anos, ela será econômica: a determinação de Disney em se tornar um empresário independente bem-sucedido, sem dever a ninguém. (MERRITT e KAUFMAN, 1993, p. 15).

Em um mercado inóspito, diante da exigência dos distribuidores em obter “pacotes” de mais e mais *gags*, parecia ser mais seguro basear seus filmes nas fórmulas já consolidadas dos desenhos animados. Os compradores não estavam interessados em histórias desenvolvidas, e sim em piadas engraçadas, que eram o ingrediente fundamental da “fórmula de sucesso” das séries *Felix* e *Out of the Inkwell*.

A série *Alice Comedies* começou com longas sequências em ação ao vivo, estrelando a atriz-mirim Virginia Davis, que em algum momento “entra” no desenho animado, interagindo com animais e objetos. Ao longo da produção dos episódios, a participação de Alice será cada vez menor, até que passa a ser mera observadora⁵, enquanto seu gato Julius, - que por sua vez se torna cada vez mais uma imitação descarada de Felix - toma a cena atuando como personagem principal.

Porém muito aos poucos, Disney vai encontrando espaço para inserir em seus filmes rotinas e *motifs* que mais tarde se tornarão sua “marca registrada”. A influência de atos de *vaudeville* aparecerá na aplicação de princípios de encenação. Veteranos do estúdio de Disney, os animadores Frank Thomas e Ollie Johnston descrevem em sua obra *Illusion of Life: Disney Animation* a preocupação de Walt Disney quanto ao desenvolvimento da encenação no período silencioso:

Walt cresceu vendo os grandes *vaudevilles* da época, atos que haviam levado anos de aperfeiçoamento até chegar à audiência, entre eles "Willie, West and McGinty" e "Joe Jackson

⁵ Em determinado momento, Disney trocará a atriz Virginia Davis por Margie Gay.

and his bicycle”, e também o trabalho de grandes palhaços como Emmett Kelly. Walt admirava Chaplin e os outros cineastas comediantes, Keaton, Lloyd, e Langdon, e ele compreendeu rapidamente uma verdade básica da comédia: a personalidade da vítima de uma *gag* determina o quão engraçado todo o incidente será. Por exemplo, cair em um buraco aberto não é engraçado em si. Uma dama um pouco velhinha tentando vender seu último maço de violetas responderia com muita preocupação com a roupa diante desse acidente. Um ansioso escoteiro que caísse enquanto demonstra cortesia à sua tropa ao ajudar uma menina do outro lado da rua pode arrancar algumas risadas, desde que ele não se machuque com a queda. Mas o patrão arrogante de uma construção que acaba de ridicularizar algum trabalhador por ele não ver o que está fazendo certamente obteria risos. Marcel Marceau utilizou um exemplo simples: se um homem distinto escorrega numa casca de banana, ele é engraçado. Se isso acontece com um homem qualquer não é.

A representação de sentimentos e o desenvolvimento da personalidade do personagem animado também eram tidos como fundamentais para um bom resultado cômico:

Walt também percebeu que era melhor construir uma *gag* e deixar a situação se desenvolver ao invés de mudar rápido a uma nova *gag*. E o mais importante de tudo, o que realmente dava mais audiência era conhecer a forma como a sua personagem no palco sentia-se diante daquilo que acontecia consigo: as olhadas para a câmera, a “queimação”, a ira, o olhar impotente, a expressão sombria. Laurel e Hardy usavam amplamente estas reações, e Edgar Kennedy foi bem conhecido por sua queimação de raiva crescente. Anos mais tarde, Jack Benny se tornou famoso pela sua capacidade de provocar riso simplesmente com um olhar vazio para plateia. (...)

As *gags* de Walt não eram em si melhores do que as de qualquer outro estúdio, mas eram melhor encenadas, com mais cuidado ao estabelecer cada situação. Havia mais preocupação com os detalhes, com a construção da comédia, fazer a *gag* render, mas, mais importante, ao compreender os sentimentos dos personagens envolvidos nas *gags*. A desolação quando as coisas corriam mal, a felicidade, o caminhar animado quando as coisas iam bem, o aborrecimento com coisas humilhantes, determinação, conspiração, medo, pânico, compaixão – estas eram as coisas que poderiam ser animadas! Isto era ação e deu ao animador a chance de usar o seu meio eficientemente – no *timing*, na caricatura e na ação. A animação começou a tomar vida, e quando o público reconheceu situações familiares, ele começou a identificar-se com as situações dos personagens. Ele ria mais forte e se lembrava. (...)

"No que eu posso me lembrar", Wilfred Jackson disse: "Walt queria que seus desenhos animados parecessem coisas verdadeiras, que tivessem sentimentos, emoções e pensamentos, e a principal coisa, era que o público se importasse com o que lhes acontecia... e ele costumava frisar isso!" Ben Sharpsteen dizia isso da seguinte forma: "Acho que Walt foi inicialmente inspirado pela animação que destacava personalidade. A forte impressão é de que isso o fez levar adiante a sua vontade colocando-a em sequência de imagens. Este foi um dos maiores fatores para o sucesso das nossas primeiras imagens; Walt reconhecia o valor da personalidade na animação e o destacava no desenvolvimento da história. " (THOMAS e JOHNSTON, 1981, pp. 32-35).

Como era padrão na produção de tanto desenhos animados quanto comédias burlescas da época, a estrutura de *spot-gags* prevalecia. As histórias de Disney ainda eram simples, apenas para criar as situações onde as *gags* iriam se desenrolar. As rotinas de perseguição e fuga, paródias de melodrama e a influência de Buster Keaton serão cada vez mais presentes:

Comparando o *Oswald* de Disney com *Felix* de Otto Messmer, o historiador de animação Donald Crafton escreveu em *Before Mickey*: [1993] "Se os movimentos de bailado de Felix e sua vitimização pelo seu meio fossem vistos como derivados do personagem de Chaplin, Oswald poderia ter sido visto como mais próximo de Keaton e sua capacidade de transformar o absurdo ambiente mecânico do mundo moderno em algo útil e humano."

Podemos expandir sobre a observação de Crafton. Ao longo da carreira silenciosa de Disney, o seu fascínio por Keaton e seu e surreal mundo de máquinas é sempre evidente. Disney não apenas adaptou o *Steamboat Bill, Jr* para o título do seu primeiro Mickey Mouse sonoro, mas a ingenuidade de Keaton ao copiar o mundo mecanizado tornou-se um modelo dominante para as transformações de trailers, orelhas, barcos, ferrovias e carrinhos de Julius e Oswald. Ocasionalmente Disney foi diretamente inspirado por Keaton (o *post script* em *Alice Plays Cupid* onde vemos o autêntico solteirão Julius agora de braços dados com sua esposa e uma interminável fileira de crianças remete ao *post script* de Sherlock, Jr.). Mais importantes são as afinidades temperamentais. Como Keaton, os personagens dos desenhos de Disney são inveterados reparadores, imaginativos inventores de dispositivos improváveis. Mas o meio do desenho animado permitiu a Disney ir ainda mais longe. Em 1926 ele e Ubbe Iwerks inventaram um personagem de desenho animado que estava fora do alcance de Keaton, ainda mais completamente fora do domínio do Keaton: o animal mecânico. (MERRITT e KAUFMAN, 1993, p. 22).

Para Paul Wells, será estabelecido na série *Oswald the Lucky Rabbit* "um ponto de virada não só para a carreira de Walt Disney mas para a animação em geral", quando é introduzido no filme *The Mechanical Cow*

(1927) a “priorização do *mecanismo*, em respeito tanto à forma quanto conteúdo⁶”, deixando de lado as tendências surrealistas de Otto Messmer e os irmãos Fleischer. “Seus filmes demonstrarão de maneira crescente a relação entre o orgânico e a máquina, uma relação que era também de suprema preocupação para Disney na sua criação de animação” (WELLS, 1998, p. 23). Não só animais-robôs apareciam e obtinham soluções para diversas situações, mas o próprio Oswald poderia eventualmente se transformar em máquina.

Em todo o seu período silencioso, Disney crescentemente incorpora convenções de linguagem do cinema de ação ao vivo:

Progressivamente, os padrões de montagem de seus desenhos animados imitavam as convenções de edição do longa-metragem silencioso; ele procurava realizar movimentos de câmera que simulavam a íris humana e os pontos de vista do espectador. A tendência havia começado, na realidade, com as *Alices* intermediárias nas quais ele começou a trabalhar com montagem paralela e *match-on-action* para melhorar a encenação de seus *gags*. Já em abril de 1924, por exemplo, ele utilizou montagem paralela em *Alice’s Fishy Story* entre Julius, nadando sob a água, perseguido por um tubarão e Alice conversando com um pescador esquimó. A montagem paralela acentua o clímax da história: Julius emergindo pelo buraco no gelo para interromper Alice e o pescador. Alguns meses depois, em *Alice Cans the Cannibals*, Disney combinou planos de ângulos diagonais (*plongée/contre-plongée*) e disposições de câmeras múltiplas para tornar sua sequência da *gag* de abertura mais dinâmica. Alice e Julius são abandonados sobre seu carro quase afundado quando Julius laça um golfinho e pendura uma minhoca galanteadora em seu rosto de maneira que o carro possa ser rebocado para o outro lado do quadro. Para criar uma variedade espacial e para dramatizar o contraste visual entre o carro grande e o peixe saltitante, Disney sucede alternadamente entre dois planos gerais, ambos obtidos

⁶ A introdução de um personagem “vaca mecânica” no filme referido consiste em uma tendência adotada por Disney que será presente em muitas obras posteriores. O tema da mecanização nesses filmes silenciosos é abordado por MERRIT e KAUFMAN com profundidade na obra citada **Walt in Wonderland: The silent Films of Walt Disney** (1993).

por trás do carro e dispendo o carro em ângulo de 45° pela parte traseira, de maneira que o peixe possa ser visto brincando ao longe na lateral do quadro. Para acrescentar e retirar closes de íris artificial e dois planos de Julius, do golfinho e da minhoca, Disney utiliza não menos do que sete planos antes do golfinho rebocar o carro para a lateral da tela. Temporariamente mais matizada, *Alice the Jail Bird*, finalizada no final de agosto de 1925, constrói uma *gag* dependente de uma mudança de cena utilizada para inferir uma passagem de tempo. Um guarda da prisão, furioso com Alice, lança seu punho contra um toco. Julius, fazendo uso prático do movimento do punho desperdiçado, coloca seixos no toco a fim de que o punho do guarda os esmague. Muda-se de cena para uma tartaruga, em outra parte do pátio da prisão, atingindo uma poça com as pedras as quais se supõe que ele esteja quebrando. Volta-se ao guarda em um plano intermediário, seu punho agora enfaixado em uma bandagem gigante, ainda gritando com Alice.

Gags de plano de combinação multiplicam-se nas *Alices* de 1925 e, ao final do ano, padrões de edição de objetos exibidos de relance é um elemento corrente do repertório de Disney. Mais dramática, entretanto, é a simulação de efeitos de *mise-en-scène* de ação ao vivo, particularmente o uso de sombras e o jogo com falsa perspectiva em desenhos de cenário. Como sinais de energia e de transpiração, sombras de corpos imperceptíveis foram usadas esporadicamente nas primeiras *Alices*, e até 1926 foram usadas sempre que o tempo e o orçamento permitissem. Na notável *Alice Picks the Champ*, animado no início de 1925, as sombras até chegam a assumir uma função narrativa. (MERRIT e KAUFMAN, 1993, p. 28).

Em seu período silencioso, Disney antecipa diversos recursos que seriam explorados na era sonora. As sequências musicais onde há dança e performances de bandas ou solistas já começam a aparecer em *Alice*, com a representação da música em diversas formas.

Paul William, historiador de cinema, escreveu em seu sagaz

artigo sobre música e Pinóquio: "Desde o início, o filme teve uma afinidade natural com a música, uma vez que ambas são formas artísticas que se movem através do tempo, mas com os desenhos animados esta afinidade é tida mais como uma simbiose. Era inevitável que uma perfeita sincronização rítmica entre a música e o movimento, *'mickey mousing'*, o mais próximo possível casamento de som e imagem, deve inspirar desenhos animados em seu nome, uma vez que a animação proporciona um controle total que é tão próximo da música quanto o cinema de ação ao vivo."

A observação de Paul em relação aos primeiros desenhos animados sonoros é ainda mais evidente nos filmes de Disney, onde o cineasta não tinha controle algum sobre a música. Quase todos os [filmes] silenciosos sobreviventes de Disney fazem da representação da música parte vital do humor e charme do filme. (MERRIT e KAUFMAN, 1993, p. 20)

Números de canto e dança já haviam aparecido em obras de outros artistas, mas Disney será o primeiro a utilizar uma estrutura musical em seus filmes:

Muitos dos desenhos animados de Disney, na realidade, chegam a ser musicais silenciosos, extensos concertos cômicos e sequências de canção e dança introduzidos da maneira mais delicada. Frequentemente Disney emprega formas musicais para estruturar suas narrativas silenciosas. Filmes como *Alice the Whaler* e *Alice in the Big League* são organizados como uma dança contínua, com Alice fornecendo o refrão central de forma recorrente, alternando com rodadas de figuras de animais que atuam organizados em um coro cômico. A fazenda em *Alice on the Farm* é caracterizada pelo que parece ser um perpétuo concurso Charleston. Na dança de uma galinha para uma pequena plateia, ela se retira rapidamente para botar um ovo e, em seguida, volta a dançar. Mesmo antes do advento do som sincronizado, Disney

está organizando materiais tanto em torno da música como em torno do drama. (MERRIT e KAUFMAN, 1993, p. 20)

A música representada de maneira visual é bastante explorada por Disney:

A música frequentemente desempenha um papel visual bem como o papel de áudio na clássica perseguição. Disney rotineiramente brinca com a forma física de notas como que aparecem impressas na página. Em *Alice Chops o Suey*, por exemplo, o roedor que persegue Alice e Julius pede reforços assobiando notas mínimas: as mínimas metamorfoseiam-se em ratos sobre patins. Em *Alice the Fire Fighter*, um pianista usa uma oitava de colcheias como uma escada para uma janela do hotel.

A dança aparecerá frequentemente como um ato de transgressão, quando personagens desafiam as regras estabelecidas, uma característica marcante da fase silenciosa de Disney, onde reinava o “politicamente incorreto”.

Mas o maior ponto, especialmente à luz dos esforços contínuos de encontrar traços de um Disney Eisenhower⁷ em seus primeiros trabalhos, é que essas músicas são quase sempre exuberantes manifestações de mau comportamento e a anulação de autoridade. A anarquia cômica atinge toda a sua expressão em *Alice Rattled by Rats*, uma reformulação musical do antigo adágio sobre o que camundongos irão fazer quando o gato está fora. Neste caso a dona da casa Alice sai da cidade, enquanto o zelador da casa Julius é neutralizado por um tonel de licor caseiro clandestino. Os camundongos dominam, transformando a casa de Alice em uma boate lunática.

⁷ Referente a um contraponto com o caráter conservador e reacionário de Disney, que ficaria claro especialmente em 1952, quando seu estúdio chegou a realizar um comercial de TV para a campanha presidencial do General Dwight David "Ike" Eisenhower.

O hipercineticismo prevalece: tudo se move. O enredo, tal como está, é simplesmente uma desculpa para um concerto de *vaudeville* com a interrupção ameaçada por Julius desarmado quando os camundongos conseguem fazê-lo nocautear a si próprio.

Em nenhuma parte Disney é mais exuberante ou inventivo do que ao mostrar subalternos assumindo gloriosamente o domínio do mestre. Ratos giram o fonógrafo, pulam sobre as teclas da pianola, dançam com fotos na parede, transformam o chuveiro do banheiro em um tobogã musical, e até mesmo fazem o intoxicado Julius balançar pelas paredes no ritmo da música. O filme é uma peça com todos os outros Disney silenciosos no qual ele mostra garotos fugindo da aula, roubando lojas e cabulando, vagabundos livres de terem que trabalhar, prisioneiros escapando da prisão, ou simplesmente Alice fugindo para viver aventuras. A ideia de libertação social também é estruturada para o resgate de última hora de Disney. Apesar de haver um grande número de *Alices* e *Oswalds* em que o herói salva uma donzela em perigo, muito mais característicos são os Disneys silenciosos onde os heróis liberam tesouros dos prisioneiros. (MERRIT e KAUFMAN, 1993, p. 20)

Na série *Oswald*, Disney também fará uso de números de canto e dança e no episódio *Bright Lights* (1928) onde apresentará um *motif* que será muito comum no início de seu período sonoro: as performances de *vaudeville*.



Cena de espetáculo de vaudeville em *Oswald - Bright Lights* (1928)

A relação de Disney com a música mesmo antes de ser possível sincronizá-la com as imagens de seus filmes é particularmente interessante pois antecipa o trabalho que virá a partir de *Steamboat Willie* (1928), em que seriam exploradas diversas formas de interação entre música e animação.

1.2. O som no cinema de animação silencioso

Pelas poucas informações específicas disponíveis sobre os acompanhamentos sonoros para filmes de animação, é de se supor que geralmente recebiam o mesmo tratamento que filmes de ação ao vivo, de acordo com a disponibilidade da sala de exibição: desde um pianista em uma pequena sala até uma orquestra com setor de efeitos sonoros, em salas maiores. Onde não houvesse um músico de acompanhamento, o filme seria exibido em silêncio. A prática de acompanhamento sonoro não era exclusiva do cinema: muito antes os teatros de melodrama já realizavam apresentações com a execução de música e efeitos sonoros cuidadosos. (ALTMAN, 2004, p. 40)

O diferencial de um filme de animação ser exibido com um acompanhamento sonoro adequado já era reconhecido mesmo antes do som sincronizado:

Algumas pessoas da indústria cinematográfica consideravam o som um componente importante para os desenhos animados bem antes que a própria trilha sonora era uma realidade. 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).

Na década de 1920, alguns diretores de longas-metragens de ação ao vivo tais como René Clair e Eisenstein passaram a prover partituras para serem distribuídas juntamente com os filmes. No entanto, não há evidência de filmes de animação silenciosos que tivessem partituras próprias:

Partituras compostas especialmente para que os músicos de sala de cinema as usassem para acompanhar desenhos animados mudos eram raras ou inexistentes (apesar de que em 1923 Pathé estava distribuindo "partituras de efeitos musicais" a distribuidores

que contratassem as Fábulas do Esopo). Um tocador de órgão ou pianista geralmente improvisava enquanto o desenho animado estava na tela. (BARRIER, 1999, p.51).

Não só eram raras as partituras para filmes de animação, como também é difícil encontrar referências à prática de acompanhamento em filmes de curta duração no período do cinema silencioso. Os longas-metragens de ficção recebiam maior atenção nos manuais de acompanhamento. (GOLDMARK, 2005).

Um dos poucos manuais da época que trata também de desenhos animados é o escrito pelos músicos de acompanhamento Edith Lang e George West, em *Musical Accompaniment of Moving Pictures: A Practical Manual for Pianists and Organists* (Boston Music Co., 1920), no capítulo *Animated Cartoons and Slap-Stick Comedies* (Desenhos animados e comédias burlescas). Percebe-se a relação estreita dos desenhos animados com o gênero de comédia em relação ao acompanhamento sonoro, devido a ambos os formatos apresentarem uma estrutura de *spot-gags*, baseados em piadas e situações cômicas, que seriam pontuadas com música e efeitos sonoros cuidadosamente temporizados.

Segundo os autores, além da habilidade de escolher o melhor tema para determinado momento, ele não pode perder o tempo das *gags*. Cabe ao músico transmitir a piada ao público:

O lado alegre das coisas, a possibilidade de rir do mundo e com o mundo, são indispensáveis. As imagens jamais devem tomar mais a atenção do músico do que isso. Se o "ponto" da piada for perdido, se o músico se atrasar com seu efeito, tudo será perdido, e a plateia terá o seu direito de prazer omitido. Não é o suficiente, como parece ser a ideia de certos músicos, estar armado com uma só música viva que sirva para todos os desenhos animados, comédias e piadas, invariavelmente e

indiscriminadamente. Nos desenhos animados e comédias, todos os tipos de emoções, além da própria graça, podem aflorar; pode existir dor, dúvida, horror e até morte; somente todas essas emoções não contêm a qualidade de verdade, e elas devem ser expressadas como morte “zombada” e uma tristeza zombada de dúvida e morte. Isto é muito diferente da realidade e deve portanto ser tratada da mesma maneira na música. Pegue como um exemplo clarificante a marcha fúnebre de Chopin, com sua sublime nota de tragédia e luto, e a primorosa “Marcha Fúnebre para uma Marionete” de Gounod, com sua sugestão de zombaria fina. Esse método, aplicado a uma situação séria, pode naturalmente ser adaptada a qualquer outra emoção que o músico pode encontrar em um drama legítimo e que ele precisará fazer uma caricatura para a comédia filmada. (LANG e WEST, 1920, p. 18).

A importância dos efeitos sonoros é salientada para que o músico de acompanhamento esteja preparado para executar não apenas efeitos musicais.

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. Como será apontado no capítulo de “efeitos especiais”, 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 plateia 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 produzir os melhores resultados.

(LANG e WEST, 1920, p. 18).

Nota-se que não há referência aos chamados *sound-effects men*, setor de percussão destinado a acompanhar as ações principais, provavelmente por ser mais raro o caso da sala de exibição possuir tal estrutura. Na maioria dos casos o próprio músico deveria ter disponível mecanismos para executar tais efeitos por si só.

A questão da atualização do músico em relação aos últimos lançamentos de canções é outro tópico abordado. Ele deveria conhecê-los e apresentá-los ao público, sempre renovando seu repertório.

O músico deve manter contato com as publicações de casas de música popular, já que isso irá retribuí-lo ao permitir lhe estabelecer uma reputação que fará com que o público diga: "Vamos ao Star Theatre, você sempre poderá ouvir o último lançamento lá". Isso provará ser uma infalível carta na manga para uma geração mais nova de fãs de cinema, ao mesmo tempo que reagirá assertivamente à vantagem do organista em sua relação com a indústria e seu próprio poder de receber salários.

É bom também manter contato com os anúncios mensais dos últimos lançamentos da indústria fonográfica. Como regra, esses números provaram ser sucessos garantidos, e as pessoas querem ouvir suas músicas favoritas, seja aqueles que já as têm em casa, ou novas que elas possam querer adicionar à sua coleção. O repertório do músico sempre deve ser mantido vivo pela infusão de material novo e atualizado.

Um fator importante nesses teatros pictóricos é a questão da

velocidade. "Pep" é a tonalidade para a situação, com as músicas jazz como um meio. Quando efeitos especiais forem introduzidos, ou certos climas e emoções pretendem ser destacados, este deve ser feito a qualquer ponto em que a composição é tocada, sendo que pode se retornar à música instantaneamente. Acima de tudo, deixe tudo "em movimento", como um malabarista que pode estar segurando duas ou vinte bolas e ocasionalmente deixa cair uma, mas nunca para de jogar ou pegar algo.

(LANG e WEST, 1920, pp. 18-19).

As práticas de acompanhamento terão grande influência no desenvolvimento da linguagem dos primeiros filmes de animação silenciosos. Carl Stalling, o primeiro diretor musical a fazer parte da equipe de Disney era músico de acompanhamento, assim como diversos artistas da primeira geração da trilha sonora cinematográfica.

1.3. Principais práticas visuais de representação sonora no cinema de animação silencioso

No item anterior, vimos que mesmo no período silencioso já era bem conhecido o fato de que a adição de música e efeitos sonoros para acompanhar o filme pode indicar a leitura da imagem, estabelecendo atmosfera, ritmo e evidenciando *gags*, especialmente no caso de filmes cômicos.

No entanto, sabe-se que os filmes silenciosos já deveriam carregar todo o seu sentido na forma de imagem, para que fosse uma obra completa independente do som que a acompanharia no momento de sua exibição.

Luiz Adelmo Manzano em sua obra *Som-imagem no Cinema: A Experiência Alemã de Fritz Lang* (2005) ressalta “como a procura em representar o som e compensar a limitação do novo meio é buscada no trabalho das imagens com auxílio dos recursos próprios ao cinema, leia-se montagem” (2005, p. 50). Outros elementos como intertítulos, acompanhamento musical e o próprio roteiro poderiam trazer sugestões sonoras.

Além dos recursos cinematográficos, os desenhos animados silenciosos podem valer-se de diversos códigos visuais e convenções de sugestão sonora advindos das histórias em quadrinhos.

Em relação aos recursos utilizados para sugerir elementos sonoros, é possível observar as seguintes características comuns aos filmes da época:

- a) Plano de apresentação
- b) Pantomima
- c) Textos e símbolos

- onomatopeia
- notas musicais
- balão
- intertítulo
- estrelas e traços de expressão

d) “*Close-up*” na fonte sonora

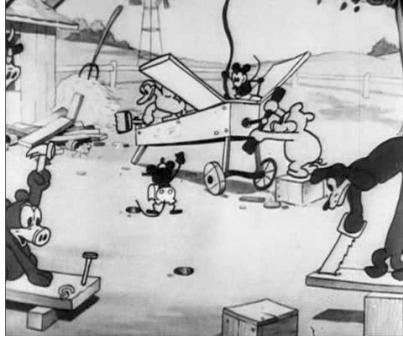
e) Concerto e dança

Analisemos caso a caso cada característica acima listada:

a) Plano de apresentação

O plano de apresentação, onde a própria animação estabelece um ritmo, é encontrado em diversos filmes da época e tem a função de estabelecer um pulso comum – batida de uma música, base para a orquestra de acompanhamento – em que ele pode indicar um estado emocional do personagem retratado (ex. mais triste, mais alegre, etc.).

Em *Plane Crazy*, a primeira cena do filme consiste em um plano geral de uma construção de um avião em uma fazenda. Vários personagens estão trabalhando em um ritmo constante: o porco martela um prego, o cachorro serra uma tábua, o pato e outro porco montam o avião. Neste plano pode ser identificado um pulso que servirá como referência para a música de acompanhamento em todo o filme.



Plane Crazy (1928)

Em *Gallopín' Gaucho*, o plano de apresentação tem Mickey montado em um avestruz, que corre em um ritmo constante, também estabelecendo um pulso comum.



The Gallopín' Gaucho (1928)

Nos filmes da série *Oswald*, o plano de apresentação também é utilizado com a mesma função. Nem sempre é o primeiro plano do filme, mas aparece logo no começo, na maioria das vezes apresentando uma cena em ciclo⁸, onde o cenário e a ação oferecem ao espectador informações importantes sobre a localização e os personagens, para que seja posteriormente apresentado o conflito, além de apresentar o ritmo musical que servirá de base para o músico de acompanhamento.

⁸ Thomas e Johnston (1981) estabelecem para o período compreendido entre 1923 e 1933 (*Early Days*), os principais tipos de ação usados amplamente na época: o ciclo, repetição de ação e o *cross-over*. Estes recursos baseiam-se na repetição de desenhos, o que facilita tanto o processo de animação, quanto cria um efeito visual específico.

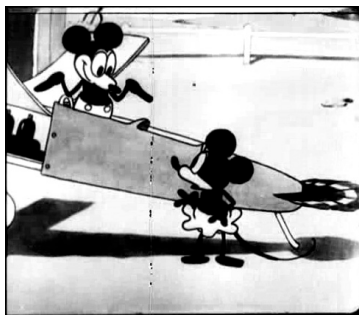
b) Pantomima

A pantomima é uma solução amplamente utilizada durante a época do cinema silencioso para representar falas visualmente. Nas séries de desenhos animados silenciosos, a comunicação entre os personagens é na maioria das vezes totalmente realizada com gestos, a fim de evitar o uso de intertítulos.

Na série *Alice*, a pantomima é bastante frequente, especialmente quando a personagem-título – uma garota filmada ao vivo – aparece para interagir com os personagens do desenho animado.

Em *Oswald*, os personagens frequentemente abrem a boca durante os gestos, mesmo que não seja exibido nenhuma legenda ou intertítulo, os quais seriam desnecessários, pois a ação já substitui qualquer texto.

Em *Plane Crazy*, há um uso de mímica marcante na cena em que Mickey convida Minnie para um voo: Mickey aponta para Minnie e faz gesto de voar.



Plane Crazy (1928)

Também *O Gato Felix* faz uso frequente de pantomima.



Comicalamities (1928)

c) Textos e símbolos

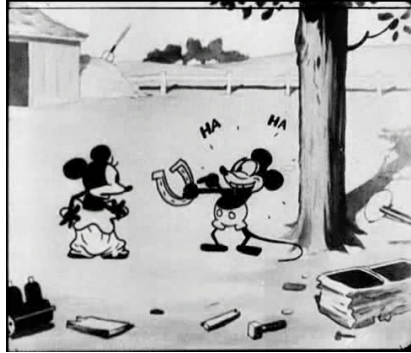
- Legenda e onomatopeia

O uso de grafismo para representar sons já era na época um recurso comum nas histórias em quadrinhos e foi facilmente adaptado para o desenho animado, onde ainda poderia ser acrescentada a possibilidade de animar as letras.

Os exemplos de legendas e onomatopeias mais comuns encontrados nos filmes estudados são:

- Risadas ("Ha Ha")

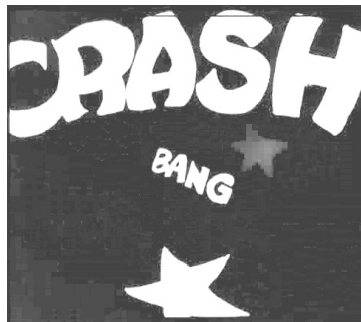
Em *Plane Crazy*, Mickey caça de Minnie e sobre ele aparecem as palavras "Ha Ha" como em HQ, porém animadas, possibilitando transmitir o ritmo e a duração da risada.



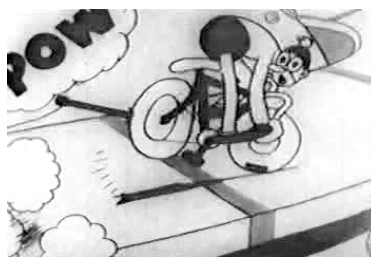
Plane Crazy (1928)

- Batidas / estouros ("Crash", "Bang", etc.)

Em *Plane Crazy*, a batida do avião na árvore é acompanhada das palavras "Crash" e "Bang".



Plane Crazy (1928)



Felix the Cat - Astronomeous (1927)

- Gritos ("Help")

A animação das letras era um dos artifícios mais utilizados para transmitir intensidade a uma determinada ação: uma tremida poderia

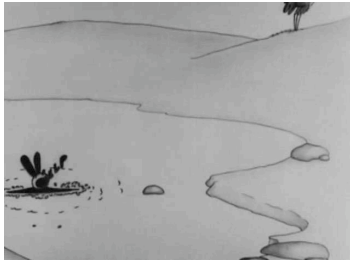
pontuar um grito; a variação de tamanho das letras também indicava a intensidade do som.

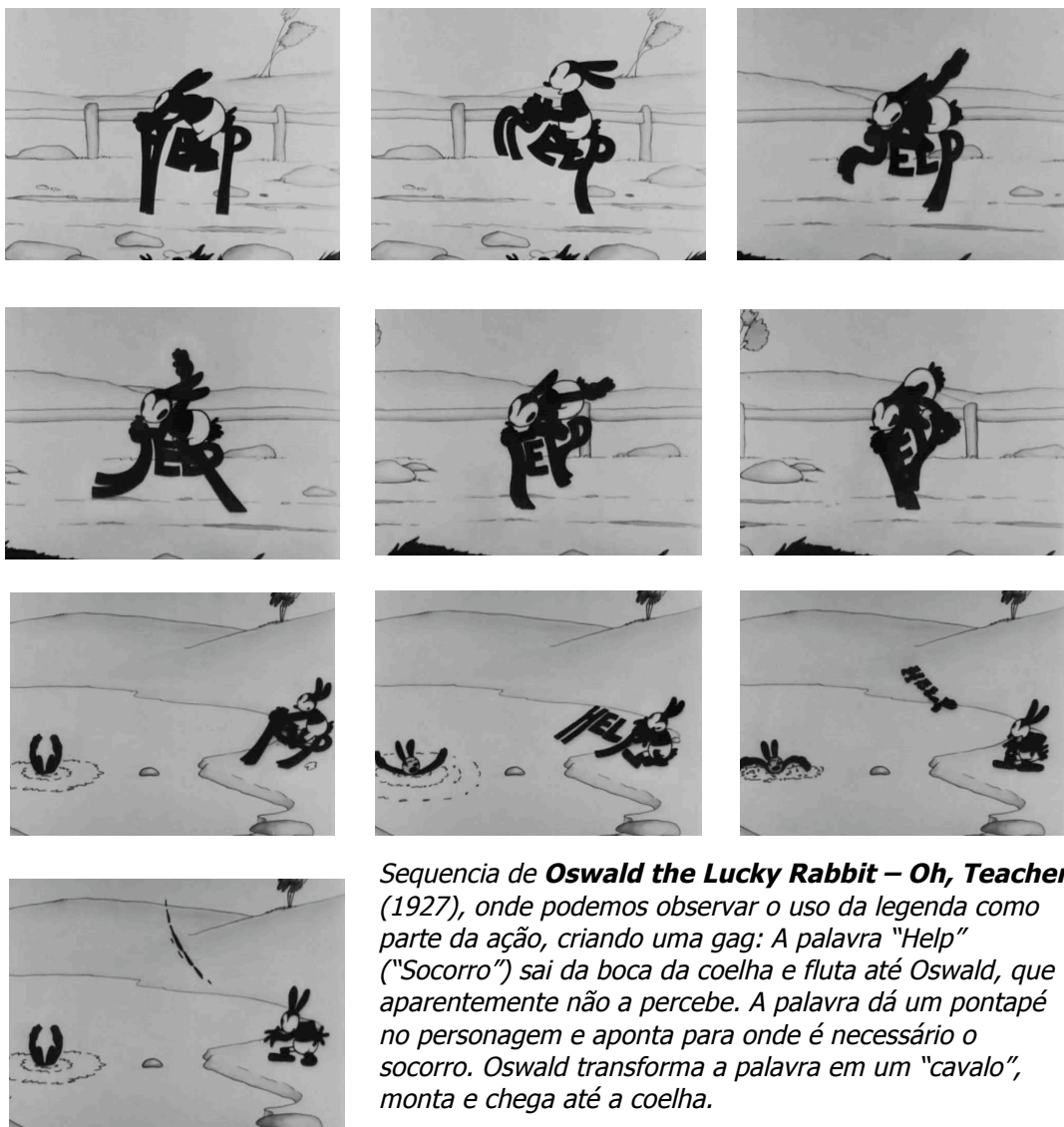


The Gallopin' Gaucho (1928)

No episódio *Oh, Teacher*, de *Oswald the Lucky Rabbit*, encontramos um uso especial da legenda, que torna-se parte da ação e constitui uma *gag*. Neste exemplo, podemos observar algumas particularidades da animação: a possibilidade de se indicar o “caminho” do som: a palavra é emitida desde a boca do personagem e chega até o ouvido (ou próximo) de outro personagem. Na cena em questão é aplicado este recurso particularmente interessante, o da manipulação da palavra no espaço e tempo, representando visualmente propriedades físicas do som, tais como: 1) amplitude: através do tamanho e estilização da fonte, que podem indicar a intensidade do som; 2) projeção no espaço e no tempo: através do deslocamento da palavra em posições e velocidades determinadas; 3) timbre: através da deformação da fonte, que pode indicar tanto vibração como determinada característica do som.

A metamorfose, recurso que Wells ressalta ser “único à forma animada” (1998, p. 69), é aplicada na palavra para transformá-la em um objeto integrante da diegese. A palavra não apenas representa o seu conteúdo semântico, mas também torna-se um elemento visual, fazendo uso de suas próprias características gráficas para “materializar-se” de modo a interferir diretamente na narrativa.

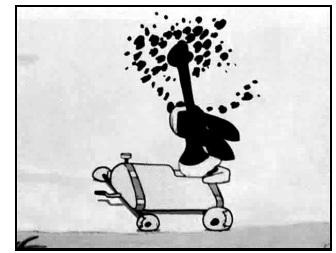
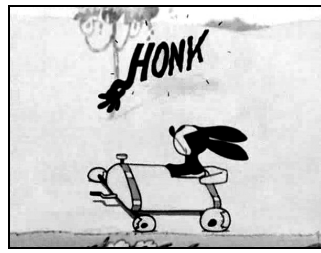
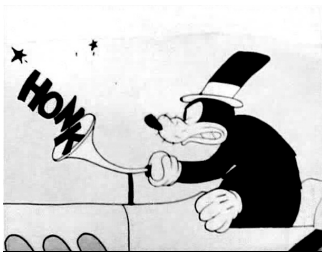




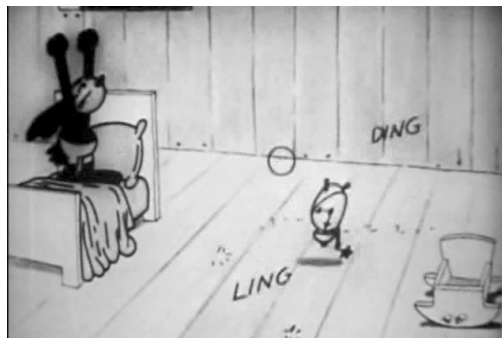
Sequencia de **Oswald the Lucky Rabbit – Oh, Teacher** (1927), onde podemos observar o uso da legenda como parte da ação, criando uma gag: A palavra "Help" ("Socorro") sai da boca da coelha e fluta até Oswald, que aparentemente não a percebe. A palavra dá um pontapé no personagem e aponta para onde é necessário o socorro. Oswald transforma a palavra em um "cavallo", monta e chega até a coelha.

- Apito / Buzina / Sons mecânicos ("Honk", "Toot")

Em *Rival Romeos* (1927), observa-se a mesma rotina da palavra "Help" em *Oh Teacher*: o "som" sai de dentro da buzina do cão rival, chega em Oswald, tenta lhe dar um soco na cara, mas Oswald reage e a "explode" com um tapa.



Rival Romeos (1927)



The Mechanical Cow (1927)

- Beijo ("Smack" ou "Kiss")

O som do beijo é representado pela palavra "smack" ou "kiss". Dependendo do tamanho da fonte e duração do texto, a palavra também pode indicar a intensidade e a duração do beijo.



Felix Bursts a Bubble (1926)

- Sons de animais ("Bow ow", "Quacks", "Rrrr")

Os sons dos animais são representados pela onomatopeia correspondente.



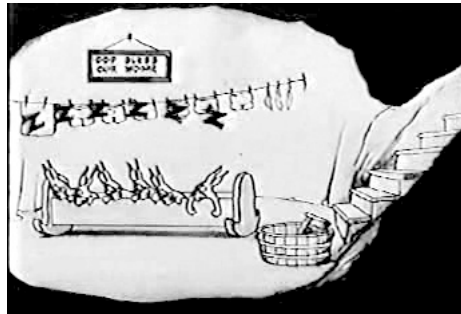
Salsicha "late" em Oswald - All Wet (1927)



Bateria de animais em Alice Gets Stung (1925)

- Ronco / Dormindo ("Zzzz")

Para representar um personagem dormindo, é utilizada a letra "Z", repetida diversas vezes ou animada.



Coelhos dormem na toca em Alice Gets Stung (1925)

- Metáforas: notas musicais, corações, estrelas, pontuação e traços de vibração

O uso de desenhos metafóricos representando notas musicais (colcheias) já era comum em HQ e foi adotado pelo desenho animado desde o período silencioso até o início do sonoro.

As notas também podem representar o "caminho" do som: saem de um instrumento ou da boca de um cantante e chegam próximo aos ouvidos dos personagens, representando a "audição" de personagens.



Felix toca sob uma janela em Arabiantics (1928)

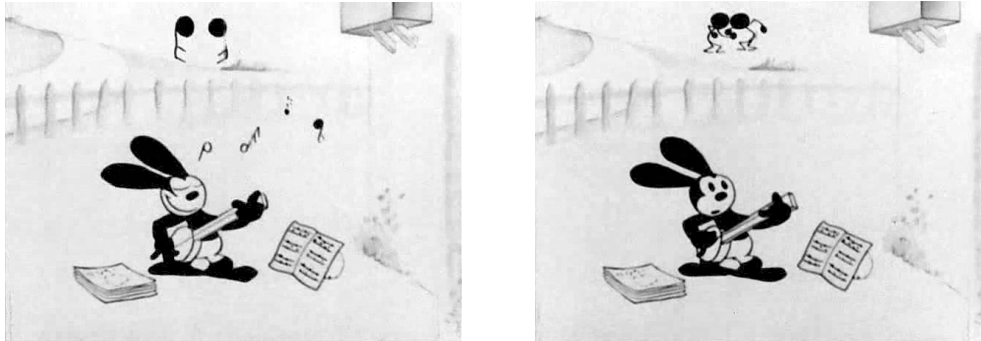


Notas "entram" pela janela



Personagem dançam ao som da música

Gags sobre as notas são comuns, como por exemplo na serenata de Oswald em *Rival Romeos*, em que em determinado momento duas “notas” brigam entre si trocando socos até que desaparecem.



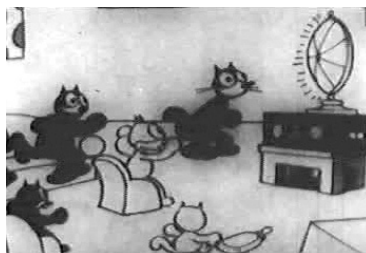
Rival Romeos (1927)

Em *Alice Gets Stung*, quando coelhos tocam uma serenata, além das notas musicais, colcheias, flores e corações saem dos instrumentos para indicar música romântica.



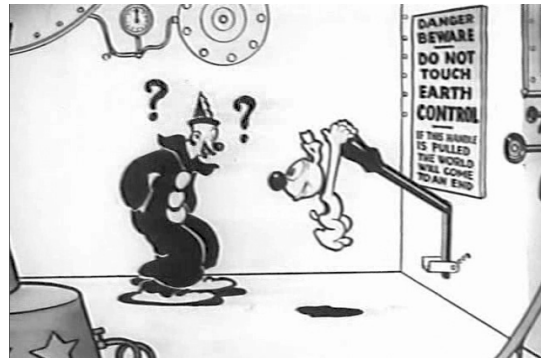
Alice Gets Stung (1925)

Em *Astronomeous* (1927), há traços que indicam a vibração do rádio, fonte do som que os gatos estão escutando.



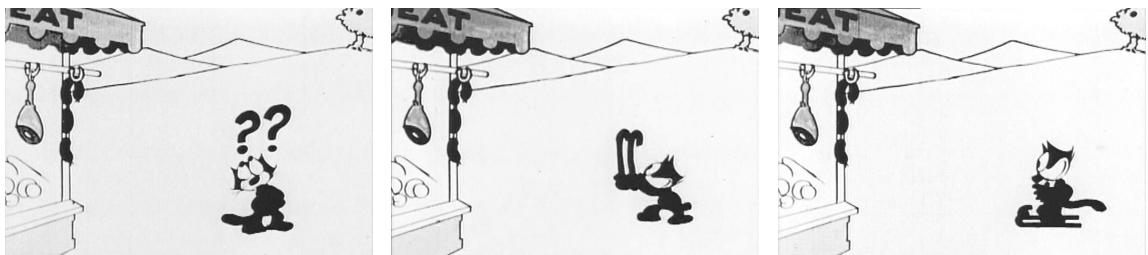
Astronomeous (1927)

Pontos de interrogação e exclamação são frequentemente utilizados nos filmes silenciosos para indicar o estado do personagem.



Koko's Earth Control (1927)

Nos filmes de Felix, assim como também seria adotado em Oswald, o ponto de interrogação podia “materializar-se” em uma ferramenta útil.



Felix Gets the Can (1925)

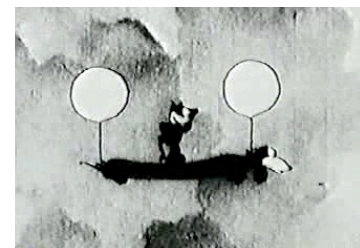
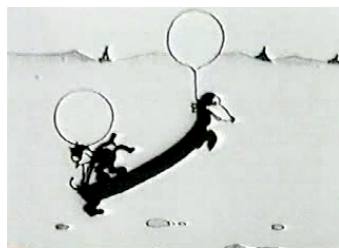
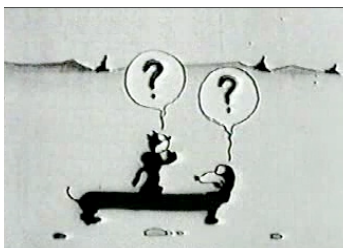
- Balão de diálogo

O balão de diálogo, um recurso bastante característico de HQ, aparece nos desenhos animados silenciosos com bastante frequência até meados dos anos 20. Contudo, possivelmente por ter sido usado em excesso a ponto de se tornar obsoleto nos desenhos animados do final dos anos 20, tanto em Felix quanto em Alice, o balão passa a ser mais utilizado cada vez mais com um sentido cômico. Por exemplo, quando o personagem pensa ou fala, surge

o balão, e este se torna um balão de gás que lhe será útil para determinada situação.



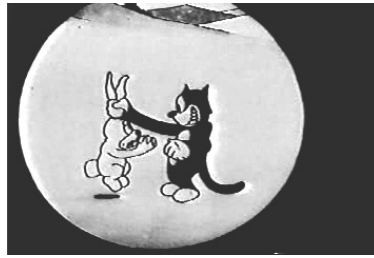
Balão de diálogo semelhante ao comum em HQ em Felix Goes West (1924)



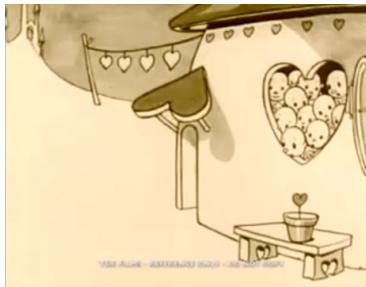
Julius descobre uma serventia para seu balão em Alice's Balloon Race (1926)

- Intertítulo

O intertítulo é um recurso amplamente utilizado no cinema de ação ao vivo silencioso para indicar principalmente as falas dos personagens ou a simples passagem de tempo. Em animação, ao longo da década de 1920, este vai sendo cada vez menos utilizado, dando espaço a outros recursos de diálogo não-textuais, como a pantomima.



Alice Gets Stung (1925)



Felix Hit the Deck (1927)

d) "Close-up" na fonte sonora

Bastante utilizado no cinema de ação ao vivo silencioso, este é um recurso mencionado por Chion e Eisenstein (Manzano, 2005, p. 48) que consiste em um plano próximo da fonte de um determinado som. O músico de acompanhamento possivelmente iria reproduzir o som indicado, mas mesmo se o filme fosse projetado em silêncio, o espectador poderia imaginar o som.



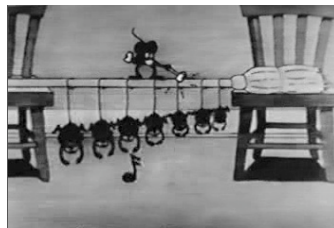
Plano de sinos indicando a chamada para alistamento em Oswald - Great Guns (1927)

e) Concerto e dança

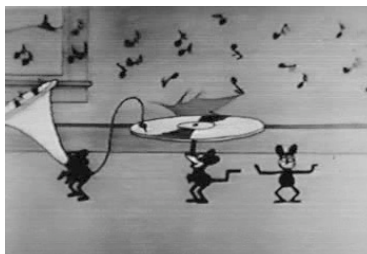
Mesmo sem haver controle sobre o acompanhamento musical, os números de concerto e dança antecipam recursos como a coreografia e instrumentalização de animais e objetos.



Bateria de animais em Alice Gets Stung (1925)



Xilofone de ratos em Alice Rattled by Rats (1925)



Alice Rattled by Rats (1925)

Conforme foi demonstrado, durante os anos 20, havia uma linguagem consolidada no cinema de animação, com códigos visuais estabelecidos durante todo o desenvolvimento da técnica.

Conforme aponta Luiz Adelmo Manzano, o cinema silencioso como um todo desenvolvia “uma gramática própria, ampla, buscando uma expressão plena” (2005, p. 50).

Porém com o advento do cinema sonoro, essa gramática teria que se adaptar à realidade da capacidade de reprodução sincrônica do som. Segundo MALTIN (1987), muitos dos realizadores de animação nova-iorquinos poderiam se contentar em lançar seus filmes silenciosos com trilhas de som e efeitos, como fizeram em 1929, mas em 1930 não havia mais dúvida que realizar filmes sonoros era vital para a continuidade da produção de animação.

O cinema como um todo era obrigado a buscar uma nova relação audiovisual.

2. O início da Era Sonora

O final da década de 1920 é marcado por uma grande transformação na indústria cinematográfica. O advento do som sincrônico trouxe uma nova realidade. Em 1927 é lançado *The Jazz Singer* ("O Cantor de Jazz"), o primeiro longa-metragem com som sincronizado através do sistema Vitaphone. O sucesso do filme foi tão grande que após a sua estreia não havia mais espaço comercial para filmes silenciosos. Deu-se então início a uma tendência: a sonorização de filmes finalizados como silenciosos.

Enquanto isso, a crescente indústria do cinema de animação norte-americana consolidava o formato de séries de personagens e inicialmente parecia ainda não ver perspectiva no cinema falado. Até que em 1928 Walt Disney desafia o paradigma existente e resolve partir para a realidade do cinema sonoro.

2.1. *Steamboat Willie*: o primeiro filme de animação desenhado para som

A perda dos direitos autorais da série *Oswald The Lucky Rabbit* para os então produtores Charles Mintz e Margaret Winkler levou Disney à criação do personagem Mickey Mouse em 1927. Foram produzidos dois curtas-metragens silenciosos (*Plane Crazy* e *Gallopín' Gaucho*), mas havia falta de interesse em novas séries de desenho animado por parte das grandes companhias de distribuição. Os distribuidores alegavam que não existia nada de especial nos filmes e que os movimentos do novo personagem eram muito parecidos com os de Oswald, também animado por Ub Iwerks. (MALTIN, 1987, p. 34).

Em meio ao furor em relação ao futuro do filme falado após o sucesso de *The Jazz Singer* e à expectativa de lançamento do primeiro filme totalmente falado *Lights of New York*, “Disney percebeu que adicionar som a seus filmes seria uma maneira de fazê-los sobressaírem, mas ainda não era óbvio que os filmes sonoros (especialmente desenhos) iriam substituir completamente os filmes silenciosos”. (BARRIER, 2007, p. 58).

Juntamente com a ideia de sonorizar os desenhos prontos da série *Mickey Mouse*, “Disney viu a oportunidade de oferecer algo único: um desenho animado com som sincronizado” (MALTIN, 1987, p. 34). Mas ele sabia que não se tratava apenas uma questão de acrescentar uma trilha a seus filmes, como relata GABLER:

Walt (...) não era o único animador a pensar em som. Afinal de contas, *The Jazz Singer*, aclamado por ter inaugurado a era do som no cinema, havia estreado em outubro do ano anterior, e os Fleischer já haviam trabalhado com um sistema chamado *DeForest Phonofilm*, enquanto Paul Terry tinha um filme de som sincronizado em produção com o processo de sonorização da *RCA Photophone*. Até Mintz e Winkler tinham um projeto de som. Mas distribuir o som não era apenas uma questão de colar uma trilha sonora em um desenho animado silencioso, mesmo que tenha sido isso, precisamente, o que Walt faria mais tarde, com *Plane Crazy*. Em primeiro lugar, havia obstáculos psicológicos a vencer na própria noção de desenhos animados falantes. Embora esperasse que as pessoas falassem ou cantassem, o público não estava acostumado, no início, a ouvir vozes de desenhos. “Desenhos não falam”, disse Wilfred Jackson. “Por que uma voz deveria sair de um desenho animado?” Os animadores estavam preocupados com que aquilo parecesse aberrante, estranho e fora de lugar, e foi a razão que levou Walt a insistir que o som fosse realista – nas palavras de Jackson – “como se o barulho estivesse

vindo direto das coisas que o personagem fazia”. (GABLER, 2009, p.143).

A preocupação com a nova relação não era à toa. Para o público era algo incomum desenhos “falarem”. Por mais que em um acompanhamento mais elaborado pudesse haver gritos, grunhidos ou assobios, não havia filmes animados com espaço para uma possível dublagem de falas sincrônicas. Qualquer diálogo era resolvido através de pantomima, intertítulos e/ou texto na imagem. Havia questões extremamente criativas para se pensar, além da própria questão técnica da sincronia:

Em segundo lugar havia a questão técnica intimidante de como sincronizar o desenho e o som – uma área em que ninguém, nem o próprio Walt, tinha qualquer experiência. “Droga, eu sei qual é a velocidade em que o filme vai”, Jackson ouvia Walt matutar um dia, “mas qual será a velocidade em que a música vai?” Jackson ainda ocupava um dos lugares inferiores na hierarquia do estúdio Disney, mas pôs a cabeça para dentro da sala de Walt e disse que sua mãe era professora de piano e sugeriu que Walt usasse um metrônomo para determinar o número de quadros da animação pelo número de compassos da música. Rapidamente, Jackson inventou uma “*dope sheet*”, mais tarde chamada de “folha de barras”⁹, que indicava o número de cadências em cada composição musical, e depois conectou as ações no desenho animado com a música. “Nós podíamos dividir os efeitos sonoros de forma que a cada 8 quadros tivéssemos um compasso, ou a cada 16 quadros, ou a cada 12 quadros”, disse Les Clark. “E naquele 12.º desenho, sublinhávamos qualquer coisa que estivesse acontecendo – uma pancada na cabeça, ou um

⁹ O termo “folha de barras” é a tradução literal da expressão em inglês “*bar sheet*”. Em português, o documento que contém a escrita musical geralmente é referido como “pauta musical”.

passo, ou o que quer que fosse, para sincronizar o efeito de som com a música.” (GABLER, 2005, p.144).

THOMAS e JOHNSTON colocam esta descoberta como fundamental para a criação de uma nova linguagem que mudaria para sempre os rumos do cinema de animação e durante seu período inicial, deixaria os concorrentes de Disney intrigados:

O recém-chegado Wilfred Jackson tinha uma resposta com seu metrônomo. Ele raciocinou que se um filme rodasse a uma velocidade constante de 24 quadros por segundo, tudo que ele havia de determinar era quanto de música se passava em um segundo. Apesar de seu conhecimento de estrutura musical ser rudimentar, ele conhecia compassos e batidas e claves e figuras musicais, e como as músicas sendo usadas nestes primeiros filmes eram bem rudimentares em si, funcionava muito bem. Uma nova linguagem havia sido descoberta.

Pode parecer simples agora, mas Dave Hand reportou que os animadores em Nova Iorque estavam perplexos e tentaram várias vezes durante um ano e meio como estabelecer um modo em que as acentuações aconteceriam enquanto faziam os desenhos. O sistema de Jackson foi facilmente expandido para incluir variações de compasso e outras demarcações de tempo, e contanto que a música se mantivesse a um compasso restrito, ele poderia ser redigido do começo ao fim. (THOMAS e JOHNSTON, 1981, p. 287).

A solução de Jackson consistia basicamente na marcação de tempos do compasso musical e a transposição dessa marcação para uma ficha de animação, a folha que contém as informações essenciais de ações e tempo para guiar o animador.

Segundo THOMAS e JOHNSTON (1981, p.289), o sistema funcionava assim:

Consideremos uma linha musical, como a abaixo:

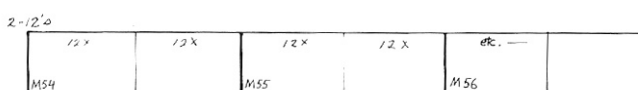


As notas e as linhas do pentagrama são apagadas, deixando apenas as barras, que denotam o compasso da canção:

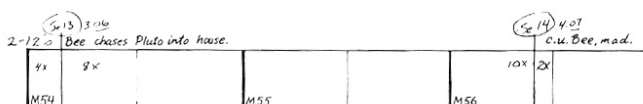


Escutando o metrônomo, eles determinavam o andamento desejado e essa decisão os dava o número de quadros para cada batida: 8, 9, 10, 16, etc. A estrutura da canção determinava o número de batidas por compasso, 2, 3, 4 ou 6. Os ritmos mais sofisticados não eram então considerados.

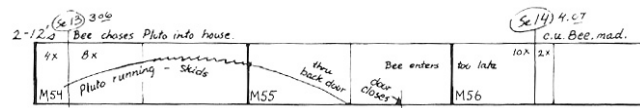
As batidas eram anotadas com o número de quadros equivalentes. No exemplo há duas batidas de 12 quadros para cada barra. A barra então conterá 24 quadros:



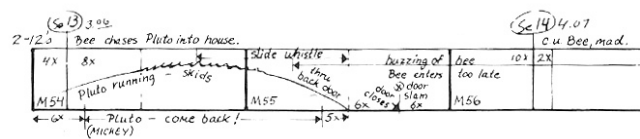
Agora eles adicionariam o início e os cortes da cena, anotando quantos quadros antes de uma barra ou depois de uma barra eles devem estar. Se uma cena era movida, ela era apagada e colocada em sua nova posição.



Em seguida viria a ação cronometrada com a batida do metrônomo, escrita na pauta, relacionando a ação com as batidas:



Mais tarde, o diálogo era adicionado, mostrando onde o *take* começava e terminava. A posição dos efeitos sonoros era anotada também.



Nota-se que para o sistema de Jackson não havia necessidade de determinar a melodia, apenas as batidas e o andamento. Porém para a ocasião já seria suficiente, especialmente se as canções escolhidas fossem simples, e pudessem ser executadas pelo próprio Jackson durante o planejamento das cenas. Restava agora testar o sistema:

Era a perspectiva de som que agora motivava a equipe – a perspectiva de fazer algo que ninguém havia feito ainda. Terminaram de animar o segundo Mickey, *The Gallopin' Gaucho* (O Gaúcho Galopador)¹⁰, um filme mudo que já estava em produção quando Walt teve a ideia e, ansiosamente, partiram para o terceiro desenho animado – um desenho animado sonorizado. Exatamente como havia parodiado Lindhberg em *O Maluco do Avião* [*Plane Crazy*, 1927] e o inquieto aventureiro Douglas Fairbanks em O Gaúcho, Walt decidiu satirizar o comediante Buster Keaton, no filme *Steamboat Bill, Jr.* (*Marinheiro de Encomenda*), em *Steamboat Willie* (*Willie do Barco a Vapor*). Ansiosa para testar a ideia do som, mais uma vez a equipe

¹⁰ Tradução sugerida na versão em português da publicação.

trabalhou com rapidez. Iwerks disse que resolveria a história em uma só noite e, em semanas, ele havia animado um teste de sequência musical de *Mickey/Willie no Barco a Vapor*, fazendo soar as chaminés do navio e assobiando. (GABLER, 2009, p. 144).

Pela primeira vez, o sistema de Jackson foi utilizado para determinar as ações desenhadas por Iwerks. O processo se dava pela seguinte maneira, segundo descrito pelo próprio Jackson:

Usando um metrônomo, ele preparou “uma pauta musical rudimentar”- uma espécie de partitura primitiva. “Nos lugares onde tínhamos pedaços de música em mente, foi escrito o nome da música, e a melodia indicada grosseiramente, não com pautas mas com as notas que sobem e descem... assim poderia segui-la na minha mente.” (BARRIER, 2007, p. 59).

A preparação da pauta musical era feita “quase simultaneamente” com a preparação de Disney das folhas de exposição¹¹ para os animadores.

Para os *Alice* e *Oswald* silenciosos, Disney havia feito as fichas de exposição depois que os animadores tinham feito seu trabalho, mas agora teria que ser de outro jeito, porque o *timing* dos animadores teria que ser mais preciso. Jackson preparava uma folha de compasso para cada canção que Disney desejava usar; Disney usava a folha de barras para indicar os compassos e batidas nas folhas de exposição. Ele não descrevia a ação em detalhe nas folhas de exposição. Em vez disso, uma sinopse detalhada de cada cena era datilografada – quase certamente pelo próprio Disney – junto com os esboços de Iwerks, cada uma descrevendo o quanto a música e a ação deveriam se encaixar. (BARRIER, 2007, pp. 59-60).

¹¹ As folhas de exposição (*exposure sheets*) referem-se à ficha utilizada pelo animador ou diretor de animação para descrever informações como a ordem dos desenhos para serem fotografados, quais desenhos devem ser repetidos e quaisquer outras observações essenciais que deverão ser seguidas para a captura da imagem para a película.

Assim que a primeira cena foi terminada, a equipe resolveu fazer uma projeção-teste para verificar o efeito da sincronia:

Ávido para ver se o som multiplicava o efeito do desenho animado como ele havia antecipado, Walt fez com que a cena fosse pintada e filmada antes mesmo que o restante da animação tivesse sido completado, depois convocou Jackson, único membro da equipe com algum talento musical para tocar na gaita *Turkey in the Straw*, uma das canções favoritas de Jackson, e *Steamboat Bill*, a escolha de Walt.

(...)

Uma noite, provavelmente no fim de junho, por volta das oito horas, Walt pôs um projetor no jardim atrás do bangalô do estúdio para que o zumbido da máquina não interferisse com o acompanhamento. A imagem foi projetada através de uma janela em um lençol pendurado em uma grande sala junto ao escritório de Walt, onde os cenários foram desenhados. Ele pôs Jackson com sua gaita, o animador Johnny Cannon – que podia fazer efeitos sonoros com a boca –, e vários outros membros da equipe atrás da porta do seu escritório, onde havia uma janela que lhes permitia ver o outro lado do lençol em que o filme estava sendo projetado. Quando Roy começou a passar o filme, Jackson tocou sua música, Cannon fez seus efeitos de som e os outros batiam com lápis em cuspideiras que serviam de gongos – tudo sincronizado com as ações de Mickey. Fizeram a mesma coisa repetidamente para que cada participante pudesse testemunhar o efeito por si mesmo. E como apreciação da magnificência do evento – a sorte do estúdio dependia do resultado –, fizeram uma audição. Walt convidou Lillian, Edna, a esposa de Iwerks, Mildred, Hazel Sewell, e a namorada de Jackson, mais tarde sua esposa, Jane Ames, para assistir ao que ele esperava ser uma ocasião histórica. (GABLER, 2009, pp. 144-145).

Disney recorda o episódio:

Após alguns alarmes falsos, som e ação começaram com um tiro¹². O organista de sopro tocava a melodia, e o resto de nós no departamento de som usávamos painéis de lata e apitos slide sobre o ritmo. O sincronismo chegou bem perto. O efeito sobre o público foi nada menos do que elétrico. Eles reagiram quase que instintivamente à união de som e movimento. Achei que estavam brincando comigo. Então me colocaram na plateia e começaram a ação novamente. (BARRIER, 2007, p.60).

Todos comemoraram e lembram a ocasião como um momento muito especial:

“O esquema funcionou perfeitamente. O som dava a ilusão de emanar diretamente da tela.” Walt exultava e repetia: “É isso, é isso! Conseguimos!” Iwerks disse que nunca se sentiu tão eufórico; anos mais tarde diria que “nada depois havia se igualado àquilo”. Era “realmente inebriante” e, assim como Walt, Iwerks disse que sabia que estavam redimidos. “Era terrível, mas maravilhoso!”, Walt diria, criticando a qualidade do desenho animado, mas reconhecendo o significado do espetáculo. “E era uma coisa nova!”, que era, naturalmente, o ponto principal do estúdio em dificuldade. A equipe ficou tão alegre que, às seis da manhã, poucas horas depois de ir pra casa, havia voltado e se reunido, novamente no estúdio para finalizar o desenho animado. (GABLER, 2009, p. 145).

O festejo da equipe não se dava apenas pela possibilidade de sincronismo. Para o som “emanar da tela” seria necessário haver uma

¹² Expressão para indicar o início em sincronia.

relação intrínseca entre o som e a imagem. Era isso que Disney buscava e estava presenciando os primeiros resultados.

A imagem de *Steamboat Willie* foi finalizada em agosto de 1928. No caminho de sua viagem a Nova Iorque para a sonorização do filme, Disney parou na cidade de Kansas para encontrar-se com Carl Stalling, músico de acompanhamento do Teatro Isis, quem conhecia desde os tempos em que trabalhava em filmes de publicidade no início dos anos 20. Disney deixou os dois primeiros filmes de *Mickey* nas mãos de Stalling para que ele pudesse compor partituras para as imagens já finalizadas. (BARRIER, 2007).

Restaria agora encontrar o sistema de som que pudesse atender a sua expectativa da sincronização em seu primeiro filme sonoro. Enquanto rondava os estúdios de gravação para conhecer as tecnologias disponíveis, ao visitar a empresa Radio Corporation of America (RCA), pôde assistir a uma pequena prévia do filme *Dinner Time*, da série *Aesop's Fables* de Paul Terry, sincronizado através do sistema RCA Photophone. Em uma carta a seus sócios Roy Disney e Ub Iwerks, Walt Disney exclamou:

"CRUZES – TERRÍVEL - Um monte de ruídos e nada mais. Estava terrivelmente desapontado. Eu realmente esperava ver algo até certo ponto decente, MAS HONESTAMENTE foi nada mais do que uma das fábulas mais pobres que acredito ter visto, e eu devo saber pois eu vi quase todas elas. Havia meramente uma orquestra tocando e adicionando alguns sons. A parte falada não tinha nada a dizer. Nem combina. Não temos nada com que nos preocupar por esse lado."¹³ (CRAFTON, 1993, pp. 211-212).

Observamos o desprezo de Disney em relação a uma solução simplista como a adição de música e efeitos sem que houvesse uma interação entre

¹³ Maiúsculas no original.

som e imagem. Ao mesmo tempo, ele já sabia que era o primeiro a apresentar uma nova relação audiovisual e preocupava-se em manter essa posição para que pudesse se estabelecer no mercado como um inovador.

Dois sistemas pareciam ser elegíveis para o tipo de gravação que Disney necessitava: ao invés da RCA, Disney optou pelo concorrente Powers Cinephone, um sistema de som óptico (*sound-on-film*) “virtualmente idêntico ao [De Forest] Phonofilm” (CRAFTON, 1993, p. 212) com “legalidade dúbia, que de alguma maneira, saiu-se bem em não ter que bater de frente nas patentes de companhias maiores.” (BARRIER, 2007, p.61). O nome vinha de seu proprietário Patrick A. Powers, um produtor e distribuidor independente que havia sido uma importante figura na indústria cinematográfica no início daquele século, quando batalhou pelo controle da Universal. Segundo o próprio Disney, “o método de Powers era absolutamente intercambiável” com os sistemas concorrentes RCA e Movietone e tornou-se sua escolha por oferecer um custo menor que o da RCA (BARRIER, 2007).

Como já foi mencionado, Disney não era o único realizador de animação a pensar em som. Além da experiência de Terry, o estúdio de Charles Mintz fez tentativas de fazer filmes tanto da série *Oswald* quanto *Krazy Kat*. Disney ouviu falar de um teste em *Krazy Kat* cujos resultados haviam sido “tão pobres que o filme nem chegou a ser lançado, ao menos em sua versão sonora” (BARRIER, 2007, p.61). Contudo isso não afetava a esperança de Disney em relação ao filme sonoro. Ele havia abraçado o som como um catalisador para o seu crescimento: “Não é impossível para nós desenvolvermos neste campo do som da mesma maneira que [os produtores de curtas de comédia] Hal Roach e Mack Sennetr e outros o fizeram no silencioso” (BARRIER, 2007, p.61).

A grande convicção de Disney em relação ao futuro dos desenhos animados sonoros o fará contratar uma orquestra de 17 músicos e três “dos

maiores bateristas e técnicos em efeitos sonoros da cidade” para a gravação da trilha de *Willie*, conforme ele mesmo exultou (Gabler, 2009). A condução ficaria por conta de Carl Edouarde, maestro do luxuoso cinema Capitol, de Nova Iorque. Tudo parecia estar bem encaminhado para o que seria a grande sessão de gravação no dia 15 de setembro de 1928:

Logo no início, entretanto, os sinais não foram estimulantes. O primeiro músico a chegar foi um tocador de baixo com uma garrafa de uísque na caixa do instrumento e que explodia uma válvula do equipamento de gravação de som todas as vezes que tocava, forçando os engenheiros a colocá-lo para fora do estúdio. Walt começou, então, a se desentender com Edouarde sobre a incorporação de “demasiados efeitos sinfônicos”, pois o maestro parecia acreditar que a música para comédia estava abaixo de seu nível. Mas o pior – muito pior – ainda estava por acontecer. Para ajudar Edouarde, Walt havia providenciado um filme virgem com marcações feitas nele com tinta da Índia para o ritmo, mas, quando a fita foi projetada, o maestro não conseguia fazer com que a orquestra seguisse as marcações e, finalmente, convenceu Walt a deixá-lo tentar do seu próprio jeito. Mas, mesmo com o tempo correndo e os custos crescendo, Edouarde não lograva colocar a orquestra em sincronia com o filme. No fim da sessão, o próprio Walt havia estragado um trecho da gravação ao tossir no microfone quando tentava imitar a voz de um papagaio, e a música e os efeitos não entravam em acordo com o filme. Walt havia gasto mais de US\$ 1 mil, quantia com que o estúdio mal conseguia arcar, e não tinha nada para mostrar da sessão de trabalho. (GABLER, 2009, p. 149).

Aparentemente havia dois problemas que resultaram na falha da primeira sessão de gravação: a relutância de Edouarde em prestar atenção

na marcação que deveria servir como uma espécie de metrônomo visual¹⁴; e a falta de um arranjo mais elaborado, já que a partitura havia sido preparada por um músico não profissional.

A segunda sessão aconteceu no dia 30 de setembro, com uma grande melhoria na sincronização, que segundo Gabler fora solucionada pelo próprio Disney:

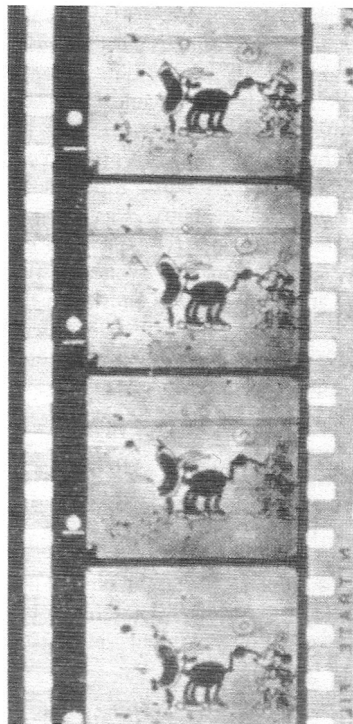
Walt havia inventado um sistema para resolver o problema da sincronização, que estava confundindo não apenas os Disney, mas todos os produtores de desenhos animados. Ele pintou uma bola na trilha sonora e no filme que subia e descia com a ênfase do ritmo, criando um símbolo visual e um ruído seco e suave no áudio¹⁵. Tudo que Edouarde tinha a fazer era observar a bola na tela e mudar o andamento da orquestra quando o ritmo da bola mudava. “Funcionou como um relógio”, Walt escreveu em êxtase, mais tarde, para a equipe do estúdio, naquele mesmo dia. “Salvou o filme.” Com o sistema da bola, a sessão inteira de gravação durou apenas três horas e tudo entrou, lindamente, em sincronia. “Isso provou uma coisa para mim”, acrescentou. “Isso pode ser

¹⁴ Há controvérsias sobre o método utilizado por Disney para indicar o compasso em *Steamboat Willie*. O sistema mencionado por Gabler provavelmente refere-se ao descrito por Walt Disney na biografia *The Story of Walt Disney* (1956), escrita por sua filha Diane Disney Miller: “Nós desenhamos uma marca no filme a cada 12 quadros com tinta da Índia. Quando a marca era projetada, ela gerava um *flash* branco na tela e se ele observasse aquele *flash* e o usasse como um substituto para o tique-taque de um metrônomo à moda antiga, o homem que estava conduzindo a orquestra poderia permanecer no compasso”. Bob Camplatt apontou que as marcas de tinta da Índia na verdade seriam pretas, a não ser que fosse projetado o negativo, uma hipótese improvável. Carl Stalling não acreditava que tenha havido marcações pois para ele a imagem e a música pareciam estar “fora de sincronia de vez em quando”. Wilfred Jackson por sua vez discorda que haja algo errado com a sincronia e crê que marcações “de algum tipo” tenham sido utilizadas. Para o próprio Jackson, havia um trabalho a ser feito em Nova Iorque, pois “eles não tinham uma partitura que pudesse ser seguida” (Barrier, 2002, p. 58) .

¹⁵ Apesar de ser mencionada por Gabler, não há evidências de que uma referência sonora já tenha sido reproduzida nesta sessão de gravação. Segundo outras fontes, o áudio de referência seria introduzido por Carl Stalling a partir das sessões dos próximos filmes de Disney.

feito perfeitamente e é uma coisa em que todos tropeçaram.”
(GABLER, 2009, p. 150).

A questão da referência de ritmo teria sido solucionada com o sistema *bouncing ball* - uma bola “pulante” sobre-exposta com o filme no espaço destinado ao som. A cada batida, a bola encostaria em uma linha na parte de baixo, indicando o andamento que deveria ser seguido. Segundo relato de Disney, os músicos tocavam de costas para a tela - apenas Edouarde via a bola, mas a sincronia era tão justa que não havia a necessidade, por exemplo, do flautista que fez o assobio de Mickey Mouse ver o personagem ou a bola na tela (BARRIER, 2007).



Walt Disney e Ub Iwerks, *Steamboat Willie* (Powers Cinephone) © 1928. Note a bola pintada à mão à esquerda de cada quadro para marcar um compasso 4:4 para a orquestra (CRAFTON, 1993, p.213)

Este era o princípio do sistema desenvolvido posteriormente, o *click-track*, que consistia em seguir não mais a imagem semelhante a um metrônomo, mas sim o som que seria emitido através da marcação feita no

espaço da leitura óptica do som, gerando um ruído dentro de determinado ritmo.

Além da simulação de um metrônomo, diversos ajustes na partitura precisaram ser feitos para que o maestro pudesse “traduzir” para o universo musical o que Jackson e Disney haviam imaginado:

A orquestra era menor também e como Disney tinha escrito alguns dias antes, a partitura em si tinha sido “totalmente reescrita para encaixar-se à ação” pelo “arranjador” - uma importante mas nunca identificada figura no episódio de *Steamboat Willie*. A pauta musical de Wilfred Jackson não foi suficiente como uma partitura para gravação então alguém teve que traduzir o que ele e Disney haviam feito para uma música verdadeira. Não foi Carl Stalling quem o fez – estava em Kansas City trabalhando em partituras para dois outros desenhos animados silenciosos – e não há em lugar algum nas cartas de Disney que diz quem fez. Disney creditou o arranjador com uma “partitura completamente original” e que não incluía música “taxável” ou seja música com direitos autorais. “As partes para *Steamboat bill* [sic] foram todas escritas pelo arranjador”. *Steamboat Bill*, no entanto, estava ainda sob direitos autorais em 1928 e aquela música era um elemento importante na partitura. O uso da canção por Disney não estava licenciado pelo detentor dos direitos autorais até 1931. (BARRIER, 2007, p.63).

Disney apenas não ficou satisfeito com alguns dos efeitos sonoros, pois segundo seu relato, faltava “a partitura completa da Orquestra com todos os efeitos detalhados com precisão” (BARRIER, 2007, p.62). A integração dos efeitos com a música era uma grande preocupação de Disney, que seria trabalhada a partir dos próximos filmes.

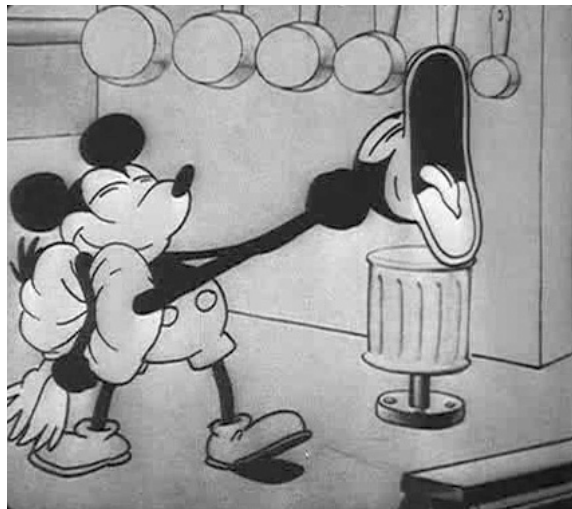
Steamboat Willie estreou no Teatro Colony em Nova Iorque em novembro de 1928, ainda sem um distribuidor, sendo exibido antes do longa-metragem *Gang War*. A recepção do público e da crítica foi espantosa:

“Não foi o primeiro desenho animado a ser sincronizado com efeitos sonoros”, delirou a *Variety*, “mas foi o primeiro a atrair atenção favorável. Este apresenta um alto nível de criatividade, inteligentemente combinada com efeitos sonoros. A união trouxe risadas em abundância. As risadas soavam tão fáceis no *Colony* que tropeçavam umas nas outras.” O crítico do *Exhibitor’s Herald* disse que o desenho o “fez cair da poltrona”. E até *The New York Times* publicou a resenha, considerando *Willie* “uma obra inteligente e divertida. Ele rosna, choraminga, guincha e faz vários outros sons que se somam à sua alegria.” (GABLER, 2009, p. 155).

Neal Gabler aponta a essência que tornaria o filme uma obra de destaque:

Steamboat Willie parecia um filme pequeno demais para tanto entusiasmo, muito menos para ser um marco cinematográfico, como se tornou. Com escassos seis minutos de ação, tinha pouca narrativa — essencialmente Mickey, nos paroxismos da paixão musical, festeja em um barco a vapor e transforma tudo que vê em instrumento musical: uma cabra em um órgão à manivela, uma lata de lixo em um tambor, um conjunto de painéis em sinos tubulares, e os dentes de uma vaca em xilofone. Com um pouco de sadismo incidental, também puxa o rabo de um gato para extrair uivos, usa um infeliz ganso como trombone e aperta as tetas de uma porca para que produza notas de piano tremidas. Os únicos elementos de enredo são: o gato desajeitado do comandante que aterroriza Mickey — a intrusão da realidade — e de cuja crueldade foge através da música, e Minnie Mouse, que se junta ao recital quando Mickey a traz para bordo com um gancho de puxar carga. Mas o que o tornou diferente de

seus antepassados da animação e dos competidores foi a extensão em que Walt o imaginou, inteiramente como um desenho animado sonoro, no qual a música e os efeitos eram inextricáveis da ação — um verdadeiro desenho animado musical em vez de um desenho animado com música. Como Wilfred Jackson analisou, mais tarde, a técnica musical Disney: “Não acredito que se tenha pensado muito na música como uma coisa e na animação como outra. Acredito que os concebemos como elementos que estávamos tentando fundir em uma coisa inteiramente nova, que seria mais que, simplesmente, movimento mais som.” Até o andar de Mickey foi concebido musicalmente, segundo dois animadores veteranos da Disney. Ele tinha um balanço que coincidia com o ritmo. (GABLER, 2009, p. 155).



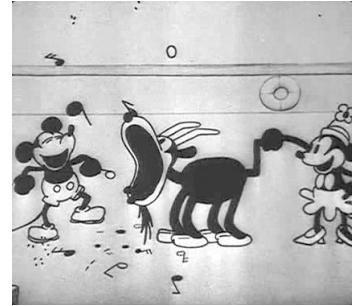
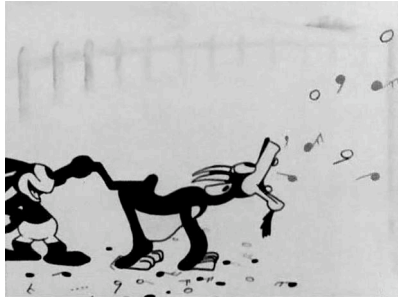
Mickey "toca" um ganso em cena de Steamboat Willie 1928).

Barrier também coloca que não é o enredo nem a animação em si que torna este filme especial, mas sim a maneira em que a trilha sonora está integrada às ações:

Steamboat Willie foi em alguns aspectos um avanço curioso. Sua comédia era grosseiramente talhada como quase tudo nos

Alices e Oswalds, e sua animação, quase inteiramente feita por Iwerks, era aparentemente atrasada. Perto do começo do filme, o gato do capitão do barco estica Mickey loucamente fora de proporção. O capitão subseqüentemente cospe tabaco depois de um de seus dentes se levantar como uma persiana, apenas para o vento trazer o cuspe de volta à seu rosto. A história é mínima, meramente uma desculpa para fazer piadas que dependiam muito de uma manipulação grosseira do corpo de algum animal. Mickey dá corda no rabo de uma cabra como um realejo após ela ter comido algumas partituras, depois pega uma mãe porca que estava amamentando seus filhotes e brinca com ela como se estivesse tocando uma sanfona. Mas como toda essa ação rude foi sincronizada com música e efeitos sonoros, sua precisão inovou completamente no outono de 1928, não apenas para desenhos animados mas para todos os tipos de filmes. O desenho de Disney combinou som e imagem tão facilmente que nenhum outro filme com som conseguiu. Não foi à toa que críticos e plateias adoraram. (BARRIER, 2007 p. 66).

Grande parte das *gags* de *Steamboat Willie* eram “recicladas” de filmes silenciosos de Disney, assim como ocorreria em diversos filmes posteriores. Ainda que a leitura possa ser modificada através do som, essas *gags* do período silencioso são, em sua essência, visuais, como por exemplo a cena do bode que come os papéis da partitura e é transformado em um realejo, que foi repetida em alguns filmes de Disney. Mesmo com o som sincronizado em *Steamboat Willie* (1928), as notas musicais ainda foram utilizadas para evidenciar a “saída” das notas que estavam na partitura que o bode ingeriu.



Cena do bode-realejo – em Oswald silencioso – Rival Romeos (1927) – depois em Mickey sonoro.

Porém as mesmas ações agora poderiam contar com a possibilidade do controle criativo sobre o som, além da criação de “gags sonoras”, as quais só teriam sentido com determinado efeito sonoro.

O som abrirá um leque de possibilidades que será desenvolvido em cima de uma linguagem que Disney já vinha estabelecendo desde seu período silencioso. Como foi dito no capítulo anterior, Disney já havia utilizado sequências musicais desde os filmes de *Alice*. Para Wells, a importância da dança em animação “não deve ser subestimada mesmo na forma cômica (...). Ela antecipa o uso sofisticado em trabalhos posteriores que aliam as possibilidades coreográficas de expressão física com a abertura do princípio de movimento como existe em animação” (WELLS, 1998, p. 20).

A escolha de Disney pela priorização da música e efeitos sonoros sobre o diálogo pode ser comparada com a posição dos Warner Bros. Quando produziram *The Jazz Singer*, conforme aponta Ross Care:

Grosseiros como os resultados parecem hoje, o primeiro desenho animado com som virou uma sensação. Como os Warners, cujo interesse em filmes com som não seria apenas que os personagens pudessem falar, mas também “que agora podemos levar uma orquestra sinfônica para todas as pequenas cidades americanas”, a primeira preocupação de Disney também

foi musical. Poucas palavras de diálogo são inclusas em *Steamboat Willie*, sendo que a maior parte da trilha de áudio é uma fusão de música com efeitos sonoros habilmente colocados que devem ter impressionado e deleitado seus primeiros espectadores (CARE, 2002, p. 22).

Christopher Finch em sua obra *The Art of Walt Disney* (1973) relaciona a posição de René Clair sobre o uso criativo do som com o pioneirismo de Disney ao propor uma nova relação entre som e imagem:

Quando o grande diretor francês René Clair viu pela primeira vez filmes falados, ele rapidamente chegou à conclusão que haveria uma enorme diferença entre os meros 'falantes' e aqueles que usassem o som de forma criativa. Walt Disney, estimulado pela circunstância e encorajado por seu temperamento, tornou-se o primeiro produtor a usar o som de modo genuinamente criativo. Animais em desenhos fazendo barulhos poderiam ter oferecido algo no caminho para a novidade, porém, novidades tendem a se tornar clichês rapidamente demais. Evidentemente Disney estava muito consciente deste perigo, mas criaturas animadas sincronizadas a um trilha sonora cuidadosamente estruturada seriam algo muito diferente. (...) Os desenhos animados haviam sempre dependido de ações ao invés de piadas verbais (na era silenciosa ninguém se daria ao luxo de quebrar uma sequencia curta de *gags* animadas com intertítulos), então Disney decidiu preservar esta ênfase na ação apoiando-se com efeitos sonoros cuidadosamente colocados além de uma forte trilha musical rítmica. (FINCH, 1973, p. 55).

Desde o início, Disney não estava interessado em fazer seus filmes "falarem" incessantemente, como era a grande tendência dos longas-metragens live-action. Tampouco era seu desejo apenas acrescentar músicas

e efeitos sonoros sem que tivessem um real sentido para o filme. Disney sonorizou os primeiros filmes de Mickey como uma tentativa para torná-los vendáveis dentro da novidade dos sonoros, “mas sabia que havia um grande salto de tais usos limitados de som para um desenho animado com uma trilha sonora totalmente integrada, em que a animação era sincronizada com música e efeitos sonoros” (BARRIER, 2007, p. 58). A grande percepção de Disney era que “tal integração, e não o som por si só, seria essencial para o sucesso do desenho animado sonoro.” (BARRIER, 2007, p. 58). *Steamboat Willie* não foi o primeiro filme de animação sonoro, mas nada produzido antes se comparava à sincronia e integração que Disney conseguiu. (CRAFTON, 1993).

Tão significativo foi o efeito do filme, que o pesquisador de cinema de animação John Canemaker chamou-o de “o Cantor de Jazz da animação” (GABLER, p.146). A comparação com o longa-metragem que marcou a trajetória do cinema também é feita por Crafton:

Exatamente como *The Jazz Singer* enviara ondas de choque pela indústria do cinema um ano antes, os estúdios de animação rivais imediatamente reconheciam agora que *Willie* havia acarretado uma revolução em sua arte. “Ele se tornou uma paixão”, escreveu um produtor. “Todos falavam nele e deliravam com as coisas engraçadas que aquele rato fazia.” Outros estúdios correram para se atualizar, mas *Disney* tinha agora uma vantagem em seu sistema especial de sincronização, e um ano se passaria antes que os competidores fizessem seus próprios desenhos animados com algo parecido com a fusão de *Willie*. Alguns nunca conseguiram se atualizar. Hal Walker, animador do *Gato Felix*, lamentou: “Disney nos pôs para fora do negócio com seu som.” (CRAFTON, 1993, p.155-156).

Após o sucesso de *Steamboat Willie*, a produção de desenhos animados silenciosos se tornaria obsoleta. “A produção de filmes sonoros

causou um realinhamento da indústria, com muitos estúdios independentes e um grande estúdio – o de Sullivan – falhando em fazer a transição” (CRAFTON, 1993, p.134). Como aponta Gabler:

Quando [Pat Sullivan] decidiu acrescentar som aos seus desenhos animados, foi precisamente isso o que fez — acrescentá-lo a desenhos animados feitos previamente, em vez de concebê-los como Walt havia feito, em termos sonoros. “Por volta de 1930, Felix estava acabado”, disse um de seus animadores, “porque ele era um personagem silencioso de pantomima. Tentamos sonorizá-lo, mas foi um fracasso”. (GABLER, 2009, p. 167).

O cinema de animação entraria assim em uma nova era.

2.2. A construção da trilha sonora no cinema de animação de Hollywood no início da era sonora

2.2.1. Disney

Ao concluir sua experiência bem-sucedida de som sincronizado em *Steamboat Willie*, Disney inauguraria uma nova fase em sua carreira, a caminho de uma década que testemunharia avanços notáveis tanto na animação quanto na integração entre som e imagem.

Enquanto estava em Nova Iorque entre o período de finalização e a estreia de *Steamboat Willie*, Disney recebeu Carl Stalling para trabalhar nas trilhas de *Plane Crazy*, *Gallopín' Gaucho* e *The Barn Dance*, o quarto filme com Mickey Mouse que havia ficado pronto enquanto *Willie* era sonorizado. Disney havia escrito o roteiro de *Barn Dance* em Nova Iorque e enviado para Ub Iwerks, que animou o filme em Los Angeles usando possivelmente o

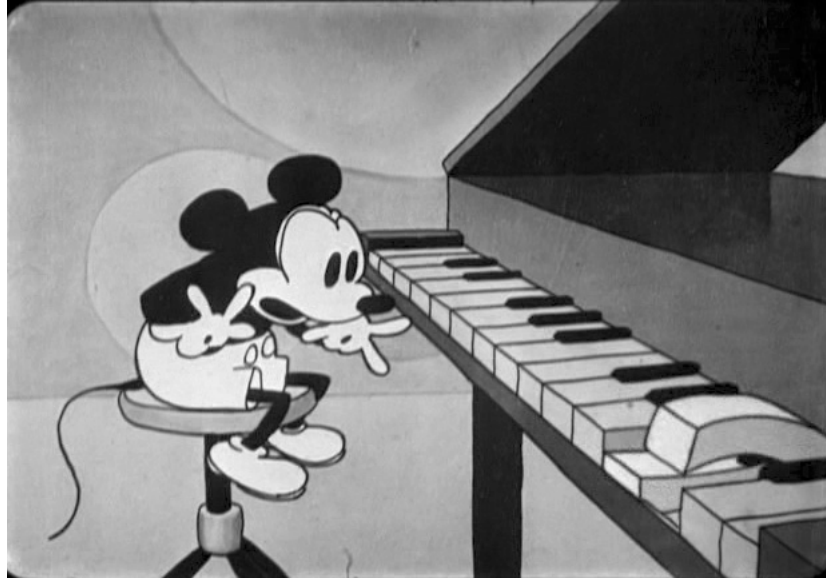
mesmo método aplicado em *Willie*. Com o sistema de Jackson era possível fazer a animação sem a música estar composta previamente, apenas determinando um compasso para que o músico escrevesse a partitura com base nas folhas de exposição. Stalling aprimorou o sistema de referência de sincronia para facilitar a condução da orquestra:

Eu tinha linhas traçadas nas impressões dos desenhos animados que usava para gravar. As linhas eram mostradas na tela para que a orquestra toda pudesse vê-las, e era assim que eu conseguia o meu ritmo quando estava regendo. Quando estava compondo a música para *Galopin' Gaucho* e *Plane Crazy*, dois filmes silenciosos, eu tinha os desenhos animados exibidos no cinema onde trabalhava, de forma que pudesse decidir qual música seria apropriada. Eu estava tendo dificuldade de calcular como fazer com que a música ficasse sincronizada com a imagem, então tive a ideia de traçar linhas "meia-lua" no filme que começava à esquerda de um quadro, depois mudava para a direita nos quadros seguintes e então voltava para a esquerda, com o ritmo acontecendo quando a linha voltava para o lado esquerdo da tela. Desta forma, o ritmo não pegava os músicos de surpresa quando estávamos gravando. Também utilizamos essas linhas quando gravamos a música para *The Barn Dance* em Nova Iorque. (BARRIER, 2002, p.44).

Nos dois próximos filmes com Mickey, *The Opry House* (1929) e *When the Cat's Away* (1929), outro sistema seria aplicado, ainda baseado no anterior. Segundo Wilfred Jackson, Iwerks animava uma linha horizontal subindo e descendo e a linha era fotografada em diferentes velocidades, assim o ciclo completo de subida e descida demoraria o tempo do compasso. Estas repetições seriam projetadas na tela e a orquestra poderia assistir enquanto gravava a música (BARRIER, 2002).

O filme *The Opry House* foi o primeiro que contou com o acompanhamento de Stalling em Los Angeles. A função de direção musical era inaugurada no estúdio de Disney: a proximidade da composição musical com a animação possibilitava uma criação conjunta, em que “o músico e o diretor trabalhavam juntos de perto na mesma sala, planejando toda a imagem antes de qualquer animador começar a cena.” (THOMAS e JOHNSTON , 1981, p 288). A evolução na integração entre o som e a imagem fica clara neste filme:

Já há um pouco mais de sofisticação evidente em *The Opry House* do que Disney trouxe para os primeiros desenhos animados de Mickey Mouse feitos para som. Não é apenas o fato de que Mickey toca o piano (com Stalling no teclado na sessão de gravação) – o piano e seu banco tornam-se adversários de Mickey. O piano lhe dá um chute como se este fosse uma mula; então, o piano toca sozinho (utilizando duas de suas patas para alcançar as teclas) enquanto o banco dança. Mickey volta a tocar um pouco mais, enfim pulando para cima e para baixo sobre as teclas; então ele, o piano e o banco curvam-se em forma de agradecimento. Não é uma luta verdadeira, mas o estilizado conflito de faz-de-conta de um ato de *vaudeville*; a música não acompanha a comédia, mas é, ao invés disso, integral à ela. (BARRIER, 1999, p.59).



Mickey se assusta com a tecla do piano que toca "sozinha" em The Opry House (1929): a música passa a fazer parte da ação, não apenas a acompanha.

A atmosfera de espetáculo de *vaudeville*, que já havia aparecido em filmes silenciosos de Disney, retorna apresentando a novidade do som. Disney ainda exploraria as referências ao *vaudeville* em diversos filmes no início da década de 30, assim como outros artistas o fariam, como por exemplo em filmes dos estúdios Warner Bros. e Fleischer. As encenações de atos de canções e danças se tornariam uma fórmula de sucesso na primeira década do cinema de animação sonoro. Para Curtis, há um número grande de razões para a alta incidência de performance musical nesses desenhos, "incluindo os laços próximos formais e econômicos ao gênero musical e o desejo de destacar o som sincronizado" (Curtis, 1992, p. 195).

Para Thomas e Johnston (1981), "desde o advento do som até o final dos anos 30, música e animação eram uma coisa só". Essa relação estreita exigia esforço tanto dos músicos quanto dos animadores por de certa forma

restringir ambos processos de criação. Um dos resultados dessa prática foi o efeito posteriormente conhecido como *Mickey-mousing*¹⁶:

O efeito de absolutamente tudo ser relacionado ao andamento musical se tornou tão bem desenvolvido que, no mundo musical, "Mickey-mousing" se tornou o nome para música que acentua ou ecoa toda a ação na tela. Como uma forma de condução, não era limitada a desenhos animados, mas também era usada com bom efeito em filmes como *King Kong* [1933], ligando a escalada do enorme macaco no Empire State Building com progressão dramática na orquestração. (THOMAS e JOHNSTON , 1981, p. 288).

“A série *Silly Symphonies*, realizada entre 1929 e 1939 consolida um processo de composição conjunta de temas e ações em que a cooperação próxima entre músicos e diretores torna-se um procedimento padrão.”

Segundo Wilfred Jackson, a criação da série *Silly Symphonies* veio como uma solução para dar mais liberdade à criação da animação na série *Mickey Mouse*, enquanto *Silly Symphonies* seria composta por curtas musicais, onde a animação seria ajustada de acordo com a música definida. (BARRIER, 2002).

Desde o início do período que Stalling esteve no estúdio de Disney, havia conflitos durante a criação das cenas. Disney não tinha formação musical e isso tornaria muitas vezes difícil para ele perceber as limitações que uma peça de música poderia ter para ser encaixada em uma ação. Wilfred Jackson relembra a situação que levaria à criação de uma nova série:

¹⁶ Segundo Hanzo, o termo *mickey-mousing* foi criado por David O. Selznick para descrever a prática do compositor Max Steiner que remetia aos desenhos animados sonoros de Disney, em que a música segue precisamente a ação. Um dos exemplos mais notórios é a cena de *King Kong* (1933), em que acordes descendentes acompanham a aproximação do gorila (Hanzo in Weis, 1985).

"Walt e Carl cronometravam os filmes no escritório de Walt. Cronometr -los consistia em decidir qual seria a m sica e a a o." (O diretor – Walt, neste caso – preparava as folhas de exposi o ap s terem chegado a um acordo quanto   cronometragem. Depois, os diretores da Disney tinham assistentes que transferiam a cronometragem para as folhas de papel.) "V rias vezes Walt gostaria de ter mais tempo ou menos tempo para a a o do que seria necess rio para encaixar com a frase musical. Ent o, haveria uma boa discuss o acontecendo l . Sent vamos na sala ao lado, e nos divert mos. Walt poderia ser muito duro quando entrava em uma discuss o, e fic vamos contentes por n o estar na outra ponta dela. Mas, finalmente, Walt decidiu alguma coisa com Carl. Ele disse, 'Olha, vamos fazer isso desta maneira. Faremos duas s ries. Nos filmes de Mickey Mouse voc  faz sua m sica encaixar-se com a minha a o da melhor forma que puder. Mas faremos outra s rie e ela ser  de curtas-metragens musicais. E nela a m sica ter  prioridade e adequaremos nossa a o o melhor que pudermos   m sica que voc  acha que   a certa.' Eram os *Sillys* e foi uma forma de conseguir realizar algo e n o entrar em uma luta de c es 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 a o vinha com a m sica, se voc  o pressionava um pouco mais ele era capaz de levantar uma boa discuss o. (BARRIER, 2002, p. 57).

Stalling comenta sua participa o na cria o da s rie e do primeiro filme, que nasceu a partir de uma ideia sua:

Para o nome ou t tulo da s rie eu sugeri n o utilizar a palavra "m sica" ou "musical" uma vez que soava muito comum, mas sim a palavra "Sinfonia" junto a uma palavra de humor. Na reuni o seguinte da *gag*, n o sei quem sugeriu, mas Walt perguntou-me: "Carl, como soa para voc  *Silly Symphony* (Sinfonia

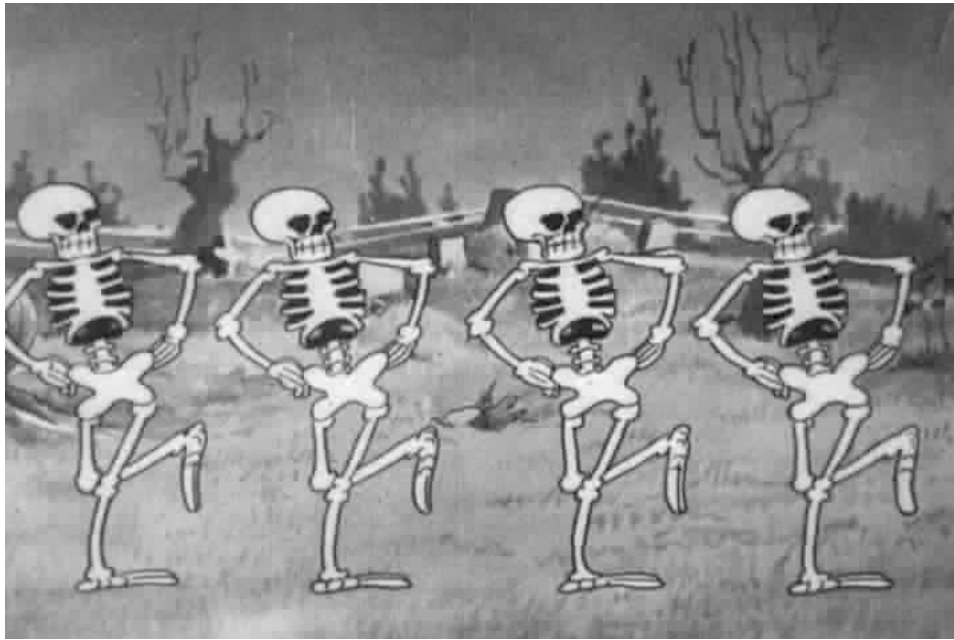
Tola)? "Eu disse, "Perfeito!" Então sugeri o primeiro tema, *The Skeleton Dance* (A Dança do Esqueleto), pois desde que era criança queria ver esqueletos de verdade dançando e sempre apreciei assistir ações de dança de esqueleto em *vaudeville*. Quando crianças, gostamos de filmes e histórias assombradas, eu acho. Foi assim que as *Silly Symphonies* começaram. É claro que todos sabem que se não fosse por Walt Disney, provavelmente nunca teria existido um Mickey Mouse. Isso me faz pensar às vezes se teria existido uma *Silly Symphony* ou quem teria sugerido *The Skeleton Dance*, se teria? (BARRIER, 2002, p. 41).

Disney acreditou na viabilidade da nova série pois sabia que poderia utilizar muitos dos recursos de animação que facilitasse o processo, como por exemplo a repetição de desenhos. Em uma carta a Roy Disney e Ub Iwerks, Disney comenta a sugestão de Stalling e assegura que o filme não seria tão difícil de fazer se fossem usadas repetições. "E música é cheia de repetições" (citado em BARRIER, 2007, p. 69). Esta inovação musical era especialmente conveniente para um artista como Iwerks, que animava "muito rapidamente, em padrões essencialmente mecânicos", como aponta Barrier:

A animação foi planejada tão cuidadosamente para encaixar-se à partitura de Stalling, que Iwerks estava animando *The Skeleton Dance* em Los Angeles ao mesmo tempo em que Disney e Stalling gravavam a partitura em Nova Iorque. (O roteiro de sete páginas para o desenho animado, escrito – quase que certamente pelo próprio Disney – anteriormente à animação, é concluído com a advertência de que "todos os quadros desta animação estão cronometrados de acordo com a música e toda ação deve ser realizada conforme folhas de exposição.") Mais do que em *Steamboat Willie*, não há narrativa sobre a qual falar em *The Skeleton Dance*, bem como não há personagens: esqueletos

levantam-se de suas sepulturas à noite e participam de danças repetitivas e simples.

A primeira atitude distinta dos desenhos animados de Disney em relação ao corpo é apresentada, também, em *The Skeleton Dance*, mas não há na manipulação dos esqueletos de Iwerks – seus membros apenas de ossos são surpreendentemente como borracha – nenhum impacto visceral de algumas de suas primeiras animações. Longe de serem repulsivos (uma objeção supostamente levantada por nervosos gerentes de cinema quando Disney estava procurando pela primeira vez um lançamento para a nova série), os esqueletos na animação de Iwerks eram mais como brinquedos que tomam vida. A animação faz uso abundante e engenhoso de alguns artifícios familiares, como repetições, ciclos e inversões (os quais envolvem virar os desenhos para que um personagem movendo-se em uma direção, mova-se para outra, exatamente com os mesmos desenhos), e devido ao fato destes artifícios terem sido sincronizados muito precisamente com a música, eles adquirem uma graça estilizada, mais evidente quando vários esqueletos idênticos estão dançando identicamente. A animação de Iwerks encaixa-se tão agradavelmente com a música em *The Skeleton Dance* que esta se ajusta não só ao ritmo mas também à melodia, com os personagens imitando os movimentos das notas em suas ações. (BARRIER, 1999, pp. 61-62).



Através do uso de repetições de desenhos e ciclos de animação, a coreografia dos esqueletos ficaria muito mais fácil de ser realizada para **The Skeleton Dance** (1929)

Para assegurar a sincronia da orquestra na gravação, Stalling aprimorou mais uma vez o sistema de marcações, utilizando o sistema de *click-track* (“pista de clique”, também chamada de *tick-system*, “sistema de tique”)¹⁷:

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 sons de “tique” em diferentes ritmos –

¹⁷ Stephen Hanzo em seu artigo *Glossary of Film Sound Technology* (in WEIS, 1985) dá a Max Steiner o crédito pela invenção do *click-track*. Em entrevista a Michael Barrier (in Goldmark e Taylor, 2002), Carl Stalling afirma que “o sistema não foi exatamente uma invenção, já que não era patenteável”.

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. (BARRIER *in* GOLDMARK e TAYLOR, 2002, pp. 42-43).

Os primeiros *click-tracks* eram gravados em discos, sendo posteriormente substituídos por buracos prensados na película, que eram lidos por um reproduutor óptico. A criação deste último método é creditada a Jim Macdonald, percussionista que a partir de 1934 se tornaria o responsável pelo departamento de efeitos sonoros dos estúdios Disney (THOMAS e JOHNSTON, 1981). A habilidade de Disney com a sincronia tornou-se uma “marca registrada” do estúdio:

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*.

Nenhum dos primeiros desenhos animados com som de Disney foi esmagadoramente superior aos desenhos dos competidores, a não ser no que se refere à sua utilização de som, mas isso fez toda a diferença. Enquanto outros idealizadores de desenhos animados, desconhecendo o sistema de Disney, tinham dificuldade para acrescentar trilhas sonoras, os resultados eram invariavelmente barulhentos e confusos. Ao passo que, a sincronização consistente de Disney era a mais impressionante. (BARRIER, 1999, pp. 70-71).

A prática 'residual' do acompanhamento musical de filmes silenciosos "certamente teve uma forte influência no caráter da música nesses desenhos antigos" (CURTIS, 1992, p.195). Questionado a respeito de haver dificuldade em seu processo de composição, o Carl Stalling relata: "Eu havia tocado em salas de cinema por cerca de vinte anos antes de vir o som. Nós improvisávamos o tempo todo, no órgão. Eu tinha que produzir a música para a orquestra para os longas-metragens, mas para as comédias e noticiários nós apenas improvisávamos no órgão. Eu estava realmente acostumado a compor para filmes antes de começar a escrever para desenhos animados. Eu apenas me imaginava tocando para um desenho na sala de cinema improvisando e tudo vinha mais fácil." (BARRIER, 2002, pp. 50-51).

A experiência de Stalling é refletida nos filmes de Disney pelo seu estilo *pastiche*, misturando trechos de canções, referências de temas e composições próprias. Segundo Curtis, "a economia tinha uma clara influência do 'modo de pensar' do diretor musical (...) e na escolha de música para os desenhos" (CURTIS, 1992, p. 195). A preferência de Disney em não ter que pagar direitos autorais também definiria muitos caminhos da criação musical:

Quando estávamos trabalhando em uma história, normalmente para a *Silly Symphonies*, algumas vezes eu utilizava um número musical como um padrão, sugerindo certo estilo ou humor. Eu o tocava no piano para o diretor e então escrevia algo similar, mas original, para gravação. Walt nunca quis pagar por música; ele queria que eu apenas compusesse algo. Em um filme, ele quis utilizar a música *School Days* (Dias Escolares), mas ele deveria pagar para isso. Então ele disse, "Carl, você não poderia escrever algo que pareça com a *School Days*, mas que não a seja? (BARRIER, 1999, p. 40).

Disney também tinha um cuidado especial com os diálogos de seus filmes. A importância da caracterização da voz o levou a ser o próprio dublador de Mickey Mouse:

O nono [curta-metragem com] Mickey, *The Karnival Kid*, lançado em julho de 1929, foi o primeiro em que Mickey falou — suas primeiras palavras foram “Hot dog, hot dog” (“Cachorro quente, cachorro quente” —, mas dali em diante, segundo informou Walt ao seu distribuidor, os desenhos incluíam canções e falas. Walt, porém, não estava satisfeito com a voz de Mickey, que era baixa, monótona e sem inflexão (podia ter sido Carl Stalling), e prometeu encontrar alguém cuja voz se adequasse melhor à sua personalidade, chegando a adiar a sonorização do Mickey seguinte, enquanto perdia uma semana testando candidatos. Segundo um relato, uma mulher chamada Helen Lind deu voz a Mickey temporariamente. Mas enquanto continuava a procurar, Walt demonstrou um dia como achava que a voz de Mickey deveria ser, falando em falsete. Uma pessoa da equipe perguntou por que ele mesmo, simplesmente, não fazia a voz, e Walt concordou, brincando: “Eu sabia que estaria sempre na folha de pagamento e então, fiz.” Frequentemente, Walt ficava embaraçado quando fazia a voz de Mickey e mais tarde admitiu que outros poderiam fazê-la, mas disse que sua voz era melhor porque havia “nela mais emoção”. (GABLER, 2005, p. 185).

Durante os primeiros anos de som óptico sincronizado, toda a trilha sonora, incluindo música, efeitos sonoros e vozes, era gravada de uma só vez. Por volta de 1933 foram criados os primeiros equipamentos de gravação a partir de três ou quatro pistas sem perda de qualidade, tornando possível a edição e a mixagem de elementos gravados separadamente. Esta tecnologia possibilitou a criação do departamento de efeitos sonoros no estúdio Disney, liderado durante a maior parte de sua existência por Jim Macdonald.



Seção de efeitos sonoros no período em que estes eram conduzidos e gravados juntamente com a música dos filmes. Frank Churchill conduz enquanto Walt Disney escuta (à esquerda embaixo), Bill Garity opera o equipamento de som (direita à frente) e o animador Wilfred Jackson segue a partitura em seu caderno. (Thomas e Johnson, 1981, p. 296)

Assim como a música, os efeitos sonoros e vozes geralmente estariam subordinados a um determinado compasso. Em seu período inicial, toda a banda de ruídos deveria ser gravada de uma vez, em sincronia com a animação, utilizando o sistema de *click-track*. Em um artigo datado de 1934, Earl Thiessen descreve o processo de gravação:

Os imitadores se agrupam em volta do microfone. Em suas cabeças estão os fones de ouvido através dos quais chegam transmissões rítmicas que servem para mantê-los no compasso. É um guia que lhes diz quando começar suas falas. Através de um ensaio prévio, eles sabem que num determinado ponto, enquanto representado por transmissões ou batidas, Mickey Mouse está dizendo algo. Portanto a conversa precisa começar pontualmente naquele ponto. (THIESSSEN, 1934).

Os "imitadores" seriam os responsáveis pela execução dos ruídos, o

equivalente à atividade de um artista de *Foley* ou ruídos de sala¹⁸. Na maioria das vezes tratava-se de percussionistas que integravam o setor de efeitos sonoros da orquestra no período em que a trilha era executada em conjunto.

O valor da adição de efeitos sonoros já era conhecido e estudado pela equipe do estúdio de Disney em 1934:

Através de estudos e experimentos Walt Disney e seus engenheiros descobriram que ao introduzir música ou vários sons e ruídos de frequência no desenho animado, a resposta da audiência é variada e controlada. Combinando ruídos de certas alturas de som ou tempos, os valores psicológicos da música do desenho animado são enfatizados de acordo com as exigências da história.

(...)

As histórias são contadas através do som. 'Pinto' Colvig, que escreveu a letra da música para "Os Três Porquinhos" e que faz muitas das 'imitações' de som para automóveis, aviões ou máquinas quando assumem características humanas, está apto a conduzir uma história toda através do som. Por exemplo, em um filme recente ele caricaturou um rolo compressor a vapor funcionando, por meio de ruídos apropriados, estalos, lufadas, sons produzidos pela língua e chiados. Vocalmente, sem ajuda de artifícios mecânicos, ele descrevia um episódio narrativo de um rolo compressor a vapor que trabalhava vigorosamente, e então cansou e parou. Para fazer isso ele fez um desenho no papel do som, executando os sons sugestivos apropriados e as modulações, registrando em um papel pautado de música de acordo com os efeitos desejados, variação tonal e tempo. (...) 'Pinto' Colvig, com a ajuda de um trombone e sons vocais pode fazer com que um avião faça todo tipo de palhaçada. Os sons reais do avião não

¹⁸ Técnica de gravação de efeitos sonoros realizada em sincronia com a imagem.

podem ser controlados por tempos musicais para efeitos de desenho animado. Cada som em um filme animado é o resultado de muita reflexão. Coisas tais como insetos, de todos os tamanhos, soluçando que aconteceu no 'Jardim do Mickey' quando o Mickey os pulverizou com o 'eliminador de insetos' requereu horas de ensaio antes de o som ter sido gravado. Para alguns sons são necessárias horas de ensaio, e 50 ou 60 horas são necessárias em média para fazer o som do desenho animado. (THIESEN, 1934).

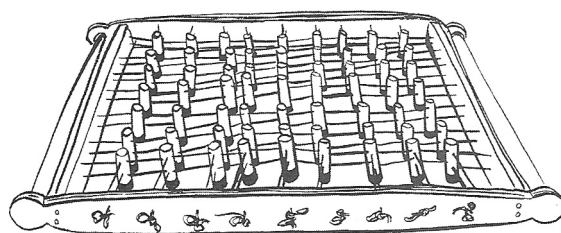
Jim Macdonald reconhecia que "o homem do som deve pensar sobre o que o som pode fazer pela imagem, não apenas como deve soar por si só" (THOMAS e JOHNSTON, 1981, p. 289). Para reproduzir sons que criassem determinado efeito em uma cena, os artistas do som deveriam procurar diversos materiais e poderiam construir aparatos, como relata Thiessen:

Enquanto grande quantidade do som é feito vocalmente, dispositivos mecânicos e vários materiais também são usados. Um tipo de ruído de fogo queimando lentamente é feito amassando celofane, enquanto um som de fogo mais crepitante é conseguido através da torção de um rolo de tiras de bambu. Um trem pondo-se em marcha é obtido por uma lata de estanho na qual está um punhado de pedregulho. Chacoalhando a lata e o pedregulho para cima e para baixo, o ruído de uma verdadeira estrada de ferro é criado. Um outro 'produtor de ruído de trem' consiste em uma quantidade de arames presos em uma ponta pela mão. O outro lado dos arames é friccionado sobre uma folha de estanho enrugado. Estrondos de trovão de vários tipos são obtidos por chicotes de couro e folhas de metal, enquanto os ruídos do vento são feitos revolvendo rapidamente uma roda com raios de arame. Um outro ruído oco de vento fantasmagórico é feito girando um tambor de madeira contra uma seda esticada. Ruídos de chuva são feitos num tambor no qual são esticadas cordas de piano.

Partículas de vidro caindo contra o arame quando o tambor é girado criam o som.

Rugidos de leão são obtidos a partir de um cilindro sobre o qual é esticado um pedaço de couro, como se fosse um tambor. No centro desse couro é amarrado um pedaço de corda de tripa de gato e o som é feito deslizando um pedaço de couro revestido de uma resina na tripa do gato. Latidos de cachorro são feitos por dispositivos semelhantes embora menores. Vários tons de latidos de cachorro são feitos utilizando variados tamanhos de latas de estanho. A 'linguagem' do cachorro é produzida pela maneira em que o couro resinado é deslizado sobre a corda. Frequentemente, ferramentas costumeiras tais como batedores de ovos que produzem um ruído de máquina, chapéus de coco que produzem imenso ou mais exatamente um som de 'estatelar-se', e assim por diante, são utilizados para ruídos adequados.

"Para 'conversa de esquilo', uma cortiça é retorcida numa garrafa com uma 'técnica de desenho animado', de tal forma que vários significados são propagados. Os esquilos podem ser feitos de forma a parecer excitados, apaixonados ou somente conversando. (THIESEN, 1934).



*Ilustração de um dos muitos aparatos que Jim Macdonald
manufaturava para criar sons: "Homens marchando", através da
manipulação do dispositivo, recriava-se o som de vários personagens
andando juntos (Ament, 2009, p.22).*

Em 1930, juntamente com Ub Iwerks, Carl Stalling deixaria o estúdio de Disney, dando lugar a figuras importantes que definiriam a trajetória do estúdio e contribuiriam para o desenvolvimento de um estilo próprio:

Com a saída de Stalling da Disney no início de 1930, Bert Lewis, entre 1930 e 1935, compôs música para vinte e cinco curtas metragens. O departamento de música do estúdio logo se tornou mais impulsionado por outras duas aquisições importantes: Frank Churchill em 1931 e Leigh Harline em 1932. Estes dois talentosos músicos juntos, um pianista de jazz e outro um músico formado na universidade, poderiam ajudar Disney a alcançar o sonho de uma fusão pop/clássica que ele tanto desejava em sua produção de animação/musical coletiva.

Churchill e Harline indiscutivelmente eram os maiores músicos da Disney durante o período chave dos anos 30, e juntos criaram o que se tornaria a marca do som da Disney: música que é primeiramente melódica, orquestrada de modo inventivo e essencialmente simples (algumas vezes tão ilusoriamente) e acessível, embora sempre com aquele indefinível fator-X que foi outra característica do trabalho de Disney como um todo: o apelo popular (CARE, 2002, p.24).

Com o passar dos anos, a animação foi sendo amplamente desenvolvida rumo a uma estética hiper-realista e a relação com a música passou a ser explorada de formas diferentes. Sobre o aumento da complexidade dos curtas durante a década de 1930, os animadores Thomas e Johnson veteranos do estúdio Disney, falam o seguinte:

Nos primeiras *Symphonies*, as ações eram simples, permanecendo com passos de dança e corridas que facilmente poderiam ser feitas para acompanhar a batida da música. Mas com a insistência de Walt em humor e personalidade, os filmes rapidamente se transformaram em histórias que exigiam a ação

correspondente ao tempo, também. Isso atingiu um pico em 1935 com *The Band Concert*, que combinou músicas bem conhecidas com personalidades fortes e uma situação totalmente encenada com pantomima. Foi uma combinação rara, refletindo ainda um outro uso da música como linguagem. (THOMAS e JOHNSTON , 1981, p. 289).

A respeito dos recursos utilizados para estabelecer um humor, além do uso de cor e design, os animadores relatam sobre o uso da trilha sonora:

Nós éramos ajudados pelo o que podíamos fazer com efeitos sonoros e música. Som faz você pensar sobre suas próprias experiências, o que abre toda uma nova gama de símbolos para comunicação. Sons de noite, grilos e sapos, vento sinistro, vento furioso, chuva em uma janela ou no teto de um carro – tudo funciona em nossas memórias e imediatamente estabelece um clima. Música pode fazer ainda mais para elevar nossas emoções; e, enquanto nos filmes antigos o som era pontual e remanescente de uma pequena banda em um fosso da orquestra, a música rapidamente encontrou seu caminho para um uso mais artístico através de temas comoventes que literalmente transportavam o público para os nossos mundos de faz-de-conta. (THOMAS e JOHNSTON , 1981, p 77).

Este uso hiper-realista¹⁹ da trilha de ruídos nos remete ao que já era presente em filmes *live-action*. Wells ressalta ainda a importância da

¹⁹ O termo “hiper-realista”, adotado por Wells para caracterizar o estilo de Disney a partir dos anos 30, é o definido por Umberto Eco acerca dos parques temáticos da Disney: “para falar de coisas que se pretende conotar com as reais, essas coisas devem parecer reais. O ‘completamente verdadeiro’ torna-se identificado com o ‘completamente falso’. Irrealidade absoluta é oferecida como presença real”. (Eco, U. *Travels in Hyper-reality*. Londres: Picador, 1987 *apud* Wells, 1998: 25)

caracterização da voz nos filmes hiper-realistas e compara o uso de efeitos sonoros com o estilo da concorrente Warner a partir do final dos anos 30:

A trilha sonora do filme hiper-realista prioriza naturalismo diegético, mas usa o modo não-diegético para elevar os aspectos emotivos sugeridos pela 'performance' vocal dos personagens e da natureza implícita do seu contexto em termos de som. Predominantes da produção de Disney, os filmes de animação hiper-realistas, em geral, procuraram aliar o tenor e implicações da voz (na fala ou na música) com a pistas de *atmosfera* que ajudam a definir o seu ambiente, mas, como salienta Brophy, isso é desafiado no pós-guerra com o estúdio Warner Brothers, que intensificou a influência e o efeito do efeito sonoro:

“Se Disney está espirrando líquido, Warner Bros. está jogando metal; se Disney mexeu o aparato de animação, Warner Bros. aumentou a velocidade com toda a força, e se Disney almejava a vida orgânica da música, Warner Bros. tirou proveito da presença inatural de efeitos sonoros”. (Brophy, 1991, p.88 *apud* WELLS, p. 98.)

Enquanto as histórias ficavam mais reais, a escolha das vozes de personagens tomou uma nova direção. Elas deveriam ser menos caricatas e mais parecidas com vozes reais, que poderíamos identificar com pessoas de verdade. Isso gerou uma certa dificuldade no início para os animadores pois “vozes convencionais demandam ações convencionais e os artistas simplesmente não conseguiam dar vida aos personagens” (THOMAS e JOHNSTON, 1981, p. 80). Mas Disney achava que isso era apenas uma questão de tempo para os artistas se acostumarem. (THOMAS e JOHNSTON, 1981).

Em 1937, é lançado *Branca de Neve e os Sete Anões*, primeiro longa-metragem de Walt Disney, que obteve grande sucesso comercial e definiu

uma nova fase no estúdio, que passaria a produzir constantemente longas-metragens. O filme é considerado um marco na história do cinema de animação e consolida o estilo hiper-realista de Disney – ou simplesmente como ficou conhecido, “estilo Disney” – que chegou a ser considerado sinônimo de animação, apesar de haver um grande número de produções com estilos diversos, muitas vezes contrastantes em estilo, narrativa e uso distinto da animação enquanto linguagem.

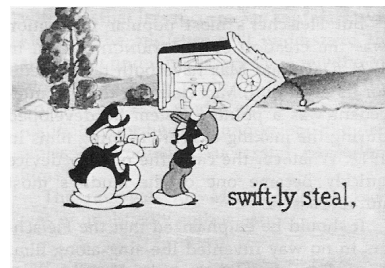
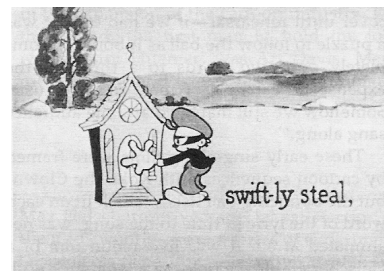
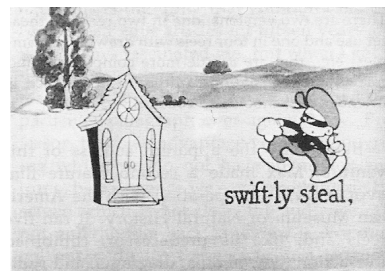
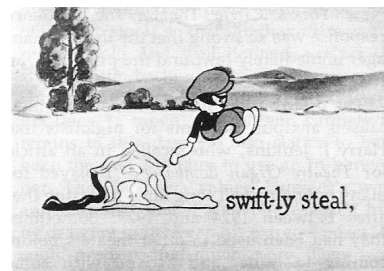
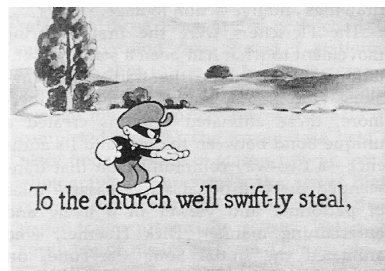
O desenvolvimento técnico e estético do estúdio Disney em busca do realismo ocasionou mudanças em todos os elementos que compõem seu estilo, desde o design até a trilha sonora. Disney acreditava desde o início no poder do som para estabelecer um clima e elevar emoções. Nos seus primeiros filmes sonoros, havia uma tendência de utilizar o máximo possível de sincronia para criar um efeito narrativo dentro dos recursos disponíveis de sonorização. Conforme a tecnologia de gravação avança e possibilita a combinação de diversos elementos e permite por exemplo o uso de ambientes durante todo o filme juntamente com a música, que por sua vez poderia ser orquestrada com uma estrutura maior, é concedida à trilha sonora a tarefa de ajudar a alcançar a “ilusão da vida”.

2.2.2. Os irmãos Fleischer

Como foi mencionado no capítulo anterior, Dave e Max Fleischer foram pioneiros no uso do som sincrônico em animação através de experiências com o sistema De Forest Phonofilm em meados dos anos 20 para a série *Song Car-Tunes*.

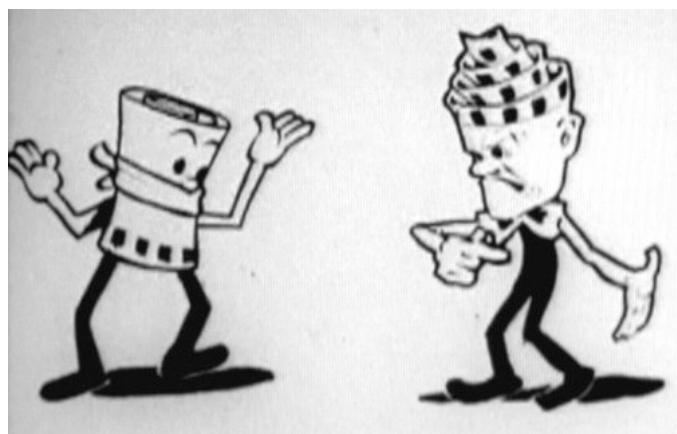
Enquanto nesses filmes não havia um grande trabalho de animação, estando a ênfase na letra da música e a bolinha que a acompanharia, logo em 1928 - antes mesmo de Disney estrear *Steamboat Willie* - os Fleichers entrariam na era sonora com o mesmo formato de filmes *Sing-along*, porém

com um maior desenvolvimento da animação: a série *Screen Songs*.



Um típico exemplo de como os a animação dos Fleischers dava vida a uma canção, em no filme publicitário **In My Merry Oldsmobile** (1930) (MALTIN, 1987, p. 92).

Em 1929, os Fleischers realizaram o filme *Finding His Voice* para a companhia Western Electric, que desejava um filme que explicasse o funcionamento de seu sistema de som.



Talkie ("Falante") e Mutie ("Mudinho") em *Finding His Voice* (1929)

A série *Talkartoon* foi onde houve o maior desenvolvimento dos Fleischer em relação à trilha sonora. Era frequente o uso de canções com refrões que seriam o tema do filme, com os personagens dialogando em forma de canto. Betty Boop aparece no início como personagem secundária, mas após alguns filmes rouba a cena com sua voz de criança e visual sedutor.

O uso do jazz se tornaria uma grande característica dos Fleischer e incluiria até a participação de músicos ao vivo nos filmes:

A atração da Paramount também permitiu um tipo diferente de colaboração musical, conduzindo aos notáveis desenhos animados de jazz que se distinguiram como alguns dos melhores trabalhos dos Fleischer. Os Fleischers utilizavam os estúdios da Paramount para filmar espetáculos ao vivo, ao lado de apresentações musicais populares, incluindo Cab Calloway, Louis Armstrong, Don Redman, the Royal Samoans, Rudy Valee, o violinista David Rubinoff, Ethel Merman e os Mills Brothers. Em seguida, Fleischer produziu desenhos animados nos quais os artistas poderiam ser vistos atuando ao vivo brevemente no início do filme, após o qual suas músicas poderiam ser incorporadas nas aventuras animadas. (AUSTEN, 2002, p.62).

Para Barrier, o estilo excêntrico dos Fleischer, com um apelo surrealista se refletiria em sua trilha sonora:

A utilização de som pelos Fleischers enriqueceu a atmosfera sobrenatural dos desenhos animados. Aparentemente eles gravaram as trilhas sonoras de algum de seus primeiros desenhos animados antecipadamente ou, em poucos casos, utilizaram gravações comerciais existentes, mas por volta de 1932

no máximo, eles haviam estabelecido um padrão normal de gravar tudo após o desenho ter sido animado. Não somente a música, mas vozes testadas e efeitos de som, também, eram gravados posteriormente, e de uma só vez. Tal gravação posterior, em contraste a um procedimento como o de Disney que requeria a gravação do diálogo antes da animação, e música e efeitos de som depois, reduziu o custo e as complicações de gravação de som a um mínimo. Uma vez que aquela grande meta foi alcançada, Dave Fleischer, que estava encarregado de sessões de gravação, ficou livre para fazer tantas modificações quanto desejava; de novo, os resultados foram frequentemente muito ímpares, comparados com os de outros estúdios. Tipicamente, num desenho animado do início dos anos 30 de Fleischer, gravado posteriormente, a maior parte do diálogo é murmurada, sem experiência de sincronização, os movimentos de boca foram animados por apenas algumas falas de diálogo, enfaticamente sonoras. Os desenhos animados de Fleischer soavam justamente tão fortuitos e acidentais como aparentavam. (BARRIER, 1999, pp. 181-182).

2.2.3. Warner Bros.

Em 1930, em meio ao sucesso dos filmes de Disney, o produtor Leon Schlesinger encontraria no curta de animação sonoro uma oportunidade de renda para a companhia Warner Bros., cuja atividade principal era a produção de longas-metragens live-action.

Schlesinger iniciou uma parceria com Hugh Harman e Rudolph Ising, ex-animadores do estúdio de Disney²⁰, que haviam feito um piloto apresentando o personagem Bosko. *Bosko, the Talk Ink Kid* (1929) é um filme de aproximadamente três minutos que mostra o personagem

²⁰ Harman e Ising haviam deixado o estúdio de Disney após aceitarem a proposta de Mintz e Winkler para animar *Oswald the Lucky Rabbit*, mas saíram do projeto algum tempo depois para montarem seu próprio estúdio. .

“conversando” com o seu desenhista – este filmado em *live-action* –, algo que lembra muito os filmes da série *Out of the Inkwell* dos Fleischer, porém apresentando a novidade do som sincronizado através de uma ênfase no diálogo, diferenciando-se do padrão estabelecido por Disney em que poucas linhas de diálogo eram utilizadas.



*Bosko "conversa" com seu criador em **The Talk Ink Kid** (1929)*

Apesar de ser identificado como um “garoto negro”, conforme foi registrado nos formulários de requisição de direitos autorais em 1928,

O próprio Bosko é apenas uma outra face branca mascarada num corpo negro, muito parecida à mesma família de desenho animado como Mickey Mouse e o Gato Felix; ele usa um chapéu de coco e tem um pequeno nariz preto em vez de um focinho de animal. Somente sua voz, de Max Maxwell, o identifica como um negro estereotípico. Maxwell soltou suas falas em frente de uma segunda câmera enquanto Ising estava sendo filmado, para que os movimentos de sua boca pudessem guiar a animação do diálogo de Bosko. Harman lembrou de colocar junto, ‘com pequenos cliques, o filme [de Maxwell] e a trilha sonora, deste modo podemos ver um quadro oposto ao outro. Começamos a ver ali que sua trilha sonora era uma coisa facilmente agradável.’ (BARRIER, 1999, pp. 155-156).

Bosko foi o primeiro personagem da série *Looney Tunes*, inaugurada com o filme *Sinkin' in the Bathtub* (1930). Já no título é possível perceber algo em comum com os filmes de Disney, a paródia que se utiliza de trocadilhos. Muitas outras semelhanças aos filmes de Disney podem ser observadas na nova série:

A semelhança era mais pronunciada na ênfase de *Looney Tunes* sobre música, como evidenciado pelo título das séries e pelo contrato de Schlesinger com a Warner Bros., que se referia a *Looney Tunes* como "desenhos animados musicais". A Warners, como proprietária de vários editores de música, tinha uma razão particularmente forte em estar interessada no *Looney Tunes* enquanto veículos musicais. Os desenhos animados poderiam ser veículos para divulgar as músicas que os Warners esperavam tornar em sucesso; músicas populares poderiam por sua vez tornar os desenhos animados mais atrativos. Os títulos de quatro dos primeiros seis *Looney Tunes* parodiaram os títulos das músicas controladas pela Warner. (BARRIER, 1999, p. 159).

Diferente do primeiro filme de Bosko, a ênfase agora seria musical, conforme o interesse da Warner de utilizar músicas populares do extenso catálogo da companhia em seus desenhos animados. Assim como os filmes de Disney, há poucas linhas de diálogos em *Sinkin' in the Bathtub* e nos filmes posteriores. Os números musicais predominam e a transformação de objetos em instrumentos musicais constituem um grande número de *gags*, assim como objetos e animais que dançam.



*Bosko "toca" os jatos do chuveiro, enquanto assobia a canção "Singin' in the Bath Tub" em **Sinkin' in the Bathtub** (1930)*

Segundo Bob Clampett, Harman e Ising já em 1929 realizavam a sincronia de uma maneira parecida com o estúdio de Disney:

Hugh Harman e Rudy Ising decidiam um ritmo musical com seus músicos, então cronometravam o desenho animado em folhas de música escrita, indicando tantos quadros para cada ação. A ação era coordenada com as barras de música. A cronometragem era transferida da folha de música para as folhas de exposição, e então a música era gravada com os potentes fones de ouvido. (BARRIER, 2002, p. 59).

Assim como Disney iniciou **Silly Symphonies** para realizar a animação em cima da música, em 1931 a Warner designa a série **Merrie Melodies** sob o mesmo princípio, para incluir canções da coleção da companhia, criando roteiros sobre temas musicais pré-definidos. Os títulos dos filmes seriam na maioria das vezes derivados das canções. Os personagens geralmente cantavam, um ou mais refrões da canção-título; "o restante da trilha musical seria uma mistura instrumental da canção-título e outras melodias, incluindo algumas de outras **Merrie Melodies**" (BARRIER,

1999, p. 161).

Harman e Ising encerraram o contrato com Schlesinger em 1933 e levaram consigo o personagem Bosko. Para cumprir o contrato com a Warner, Schlesinger contratou outros animadores, incluindo o ex-Disney Friz Freelang para dar continuidade às séries musicais. Freelang deu início a uma nova geração de desenhos animados cujo desenvolvimento de um estilo próprio desafiariam a hegemonia de Walt Disney alguns anos depois.

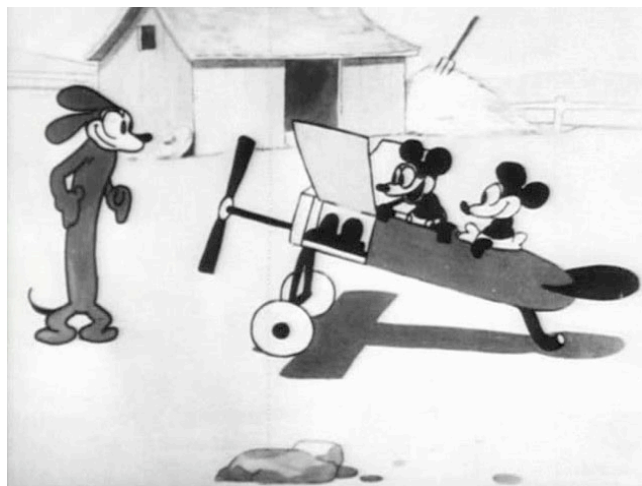
3. Análise de filmes

Para identificar na prática as mudanças ocorridas na transição do silencioso para o sonoro na produção de Walt Disney, foram analisados filmes da série Mickey Mouse: o silencioso *Plane Crazy* (1927) e o sonoro *The Haunted House* (1929).

3.1. *Plane Crazy* (1928)

Walt Disney Studios

Dirigido por Ub Iwerks



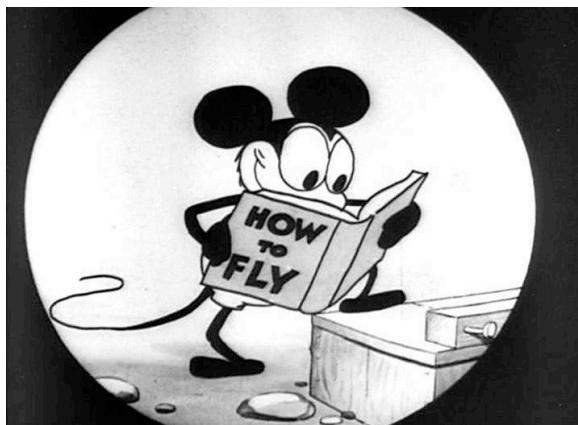
Plane Crazy foi o primeiro curta-metragem da série Mickey Mouse, e concebido como filme silencioso.

Disney decidiu sonorizar os dois filmes de Mickey para que pudessem se tornar mais atrativos. O filme foi sonorizado por Carl Stalling juntamente com o curta posterior *Gallop in Gaucho* (1927 como silencioso, 1928 como sonoro), enquanto Disney finalizava a trilha de *Steamboat Willie* (1928).

Contanto para este estudo, será considerada a obra como silenciosa, descartando o valor adicionado pela trilha sonora, já que esta foi composta posteriormente à conclusão do filme.

A cena inicial é a construção de um avião de madeira por vários personagens animais. Mickey aparece rapidamente como “supervisor”, observando o trabalho dos outros animais. A cena consiste no plano de apresentação, que sugere o pulso para o acompanhamento musical, fazendo bastante uso de repetições de desenhos em ciclos. Presume-se que os músicos que existiam na sala de cinema poderiam tomar esse ciclo como referência para música ao vivo.

Há um corte para cena de Mickey através de uma máscara-íris com um livro escrito na capa: “Como voar” (“*How to Fly*”). Mickey vira as páginas rapidamente e chega na “foto” de Charles Lindbergh, a figura homenageada no filme. Segue uma *gag* sobre o desejo de Mickey ser como ele. Mickey pega um espelho, bagunça seu “cabelo” para ficar como o de “Lindy”. Há novamente um *close-up* da página do livro para compararmos seu cabelo com o de Mickey. Como já era presente desde os filmes de *Alice Comedies*, Disney se faz valer de padrões de montagem de cinema ao vivo.



Com o avião pronto, Mickey acena para a plateia e sobe no avião com ajuda do cão cujo corpo vira uma escada. Um cão coloca-se em sua posição

dentro da caixa do avião e morde a hélice. O Porco rosqueia a hélice do avião e torce o eixo, até que solta e o avião sai desgovernado levando Mickey pendurado por trás até que bate em uma árvore e Mickey cai. A batida na árvore e o tombo de Mickey são pontuais e acompanhados por estrelas.

A decepção de Mickey é mostrada através de pantomima: Mickey treme furioso e anda de um lado para o outro, até que tem a ideia de montar um avião por si próprio. Mickey tem a sensação de faltar algo para completar a parte de trás do avião. Quando um avestruz passa, para ao lado de Mickey bicando o chão, Mickey arranca o rabo da ave. O momento de arrancada do rabo é representado por estrelas, caracterizando a "dor" do avestruz.

Com o avião montado, Minnie aparece e Mickey a convida para voar através de gestos, em uma ação típica da pantomima no cinema silencioso. Minnie aceita e dá-se início a um voo novamente desgovernado, com Mickey sendo derrubado do avião para depois sair correndo tentando pará-lo. O som das derrapagens do avião é representado pela fumaça que sai do chão quando as rodas encostam.

Há o uso de montagem paralela quando há o corte para uma vaca comendo capim e depois se assustando com o avião que chega.

Uma surpreendente uso da "câmera subjetiva" de dentro do avião mostra a vaca correndo por trás, até que o avião entra por baixo dela e suas tetas ocupam toda a tela. Quando Mickey consegue finalmente subir no avião, há mais uma tomada subjetiva, do avião sendo jogado para um lado e para o outro da estrada, até que sobe para o céu para Mickey fazendo várias voltas.

Toda a tensão e a sonoridade da cena são sugeridas através da montagem rápida, intercalada com "subjetivas" e criando um ritmo que estabelece o efeito, mesmo com ausência física de som.

Quando Mickey finalmente controla o avião, há mais uma cena de pantomima, com Mickey tentando beijar Minnie, que o rejeita. Como vingança, ele faz acrobacias com o avião assustando-a, até que ela dá-lhe um tapa (com uma estrela indicando o momento) e salta usando sua calcinha como paraquedas. Mickey cai em seguida em uma sequência de batidas na árvore acompanhadas de estrelas e as palavras "Crash" e "Bang", remetendo-nos ao mesmo recurso utilizado em quadrinhos, porém estando em movimento, podendo indicar o ritmo e o tempo da queda.

Ao final Mickey dá risada de Minnie (sobre sua cabeça aparecem as palavras: "Ha" "Ha") e quando ele joga a ferradura que havia ganhado, ela volta como um bumerangue, atingindo-no.

O filme, como a maioria dos filmes silenciosos, apoia-se em soluções visuais para representar sons. Assim, o filme já é completo sem a trilha. Obviamente a trilha acrescenta emoção e pontua ações, mas não altera significativamente o sentido da imagem. O uso de recursos visuais, especialmente de metáforas que indicam determinado som faz com que seja possível o espectador "ouvir" os eventos no filme. O uso do texto é bem reduzido, seguindo a tendência de Disney no final de seu período silencioso da não recorrência ao intertítulo ou balões de diálogo. A pantomima poderia substituir qualquer palavra escrita.

3.2. *The Haunted House* (1929)

Walt Disney Studios

dirigido por Ub Iwerks

Foi escolhido um filme da série *Mickey Mouse* que já contava com Carl Stalling como compositor, desta vez com um trabalho conjunto com a animação, diferente dos primeiros filmes (*Plane Crazy* e *Gallopín' Gaucho*) em que a trilha foi composta posteriormente à realização do filme.

A paródia de filmes de terror já havia aparecido em *The Skeleton Dance* (1929), realizado alguns meses antes de *The Haunted House*, que apresentava números de danças de esqueletos em um cemitério. Desta vez, Mickey encontrará esqueletos dançarinos que aguardam uma "vítima" para tocar o piano e dar início à festa macabra.

O filme começa com a tela de créditos iniciais. Como todos os primeiros filmes de Mickey, os créditos são exibidos em uma única cartela em cerca de 15 segundos, com o título do filme no centro que permanece sozinho após um *fade out* da cartela dos créditos. Um tema alegre entra no início nos créditos iniciais e assim que há o *fade out* dos créditos, instrumentos de cordas indicam um tom de suspense e cessa, seguindo para uma fusão com os efeitos sonoros da primeira cena.

Pouco antes do *fade in* da primeira cena, ouvimos um som de trovão e vento sibilando. O clima de terror é ainda mais evidenciado com as trovejadas súbitas em sincronia com os raios onscreen. O ritmo não constante ajuda a causar o incômodo que gera o efeito assustador. A manipulação de altura do som é a principal responsável para o efeito alcançado na cena: o vento "urra" através de variações de pitch randômicas em frequências bem altas, gerando uma "voz" que balança a casa e as

plantas em uma relação isomórfica²¹.



Mickey entra em cena no meio da ventania. Ele olha para a casa e decide caminhar até ela. Ele bate na porta, sem querer a derruba e é jogado para dentro da casa. Quando a porta se fecha sozinha, o som de vento cessa. A ênfase nos efeitos sonoros permanece. Morcegos e uma aranha aparecem assustando Mickey e saem de cena. Os movimentos principais são acompanhados por efeitos sonoros executados em sua maioria por instrumentos musicais. As subidas e descidas são acompanhadas pela variação de tom em *glissandos*.

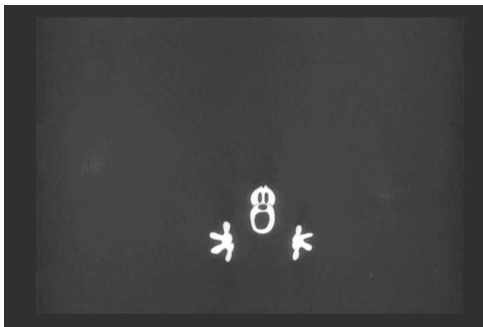
O silêncio gera um tom maior de suspense. Mickey grita e logo depois há batidas *offscreen*, que o assustam.

Encontramos aí uma reação a ruídos *offscreen*, algo que apenas pode ser realizado com o som sincronizado. O silêncio é outro recurso explorado para acentuar o efeito dramático da cena. Chion cita Bresson: “O filme sonoro tornou o silêncio possível” (1994, p. 56). A entrada ou interrupção brusca de música ou efeitos sonoros criam sensações diversas, além de criar

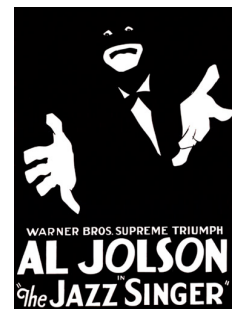
²¹ Segundo CURTIS, “relações isomórficas referem-se àquelas governadas pelo ritmo e movimento (...) relações icônicas dizem respeito a relações análogas entre eventos visuais e o timbre, volume, pitch e tom do som que os acompanha. (CURTIS, 1992, p. 202)

uma dinâmica maior ao filme. Grande parte dos filmes de Disney do início do período sonoro apresentam trechos sem música, fazendo o uso de “respiros” entre um tema e outro, sendo tudo integrado à narrativa.

Mickey dirige-se ao corredor e a luz é apagada. No escuro, vemos apenas a parte branca de seu rosto e suas luvas, remetendo-nos ao *blackface* em clara referência a *The Jazz Singer* (1927). Mickey olha para a “câmera” fazendo os gestos de Al Jolson e exclama: “- Mammy! Mammy!”²²



Mickey em paródia a cena de *The Jazz Singer*



Al Jolson em *The Jazz Singer* (1927)

O filme contém poucas linhas de diálogo e quando há falas, elas são muito expressivas, com um mínimo de texto. A voz falsete de Mickey - possivelmente executada pelo próprio Walt Disney - já era definida desde alguns filmes anteriores e está mais presente através gritos e choros do que texto propriamente dito.

Haverá uma nova entrada de música somente após dois minutos de filme, quando um fantasma se aproxima de Mickey. A música segue o andar

²² Por conta desta e outras cenas, este filme consta na lista de curtas do Mickey banidos pelo conteúdo considerado racista e moralmente ofensivo.

do fantasma em progressão dramática, em um típico uso de *mickeymousing*, estabelecendo uma relação icônica.

Quando o fantasma tira o capuz revelando-se um esqueleto, ouvimos o grito off de Mickey, causando um impacto maior ao susto.

Novamente há um silêncio. Ouve-se apenas o joelho de Mickey bater, dirigindo nossa atenção para o movimento. O fantasma dá a ordem para Mickey com uma voz macabra, apontando para o piano: "- Play!" ("Toque!")

Mickey responde gaguejando: "I c-c-c-can't play" ("Não sei tocar!")

O fantasma-esqueleto repete ainda mais nervoso: "- Play!" ("Toque!")

Mickey responde: "Y-y-yes, ma'am!" ("Sim, senhor!") e senta-se ao piano. Nota-se um cuidadoso trabalho de sincronia labial (*lip-sync*) na fala de Mickey.

Ele inicia uma melodia, mas o fantasma interfere segurando suas mãos fazendo-o tocar uma melodia mais dançante. Logo todos os esqueletos estão batucando ou dançando, assim como o relógio da sala.

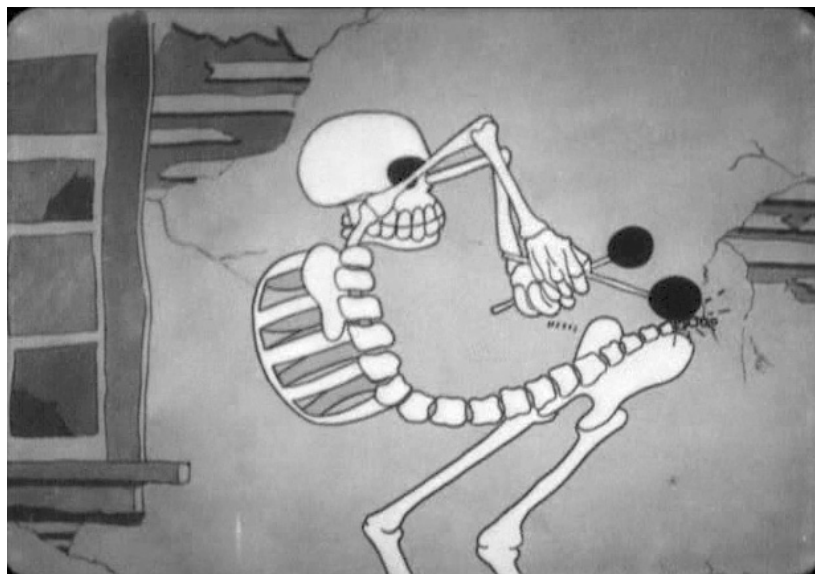


Podemos observar nesta cena tanto o hipercineticismo mencionado por Merrit e Kaufman (1993) como o tema da instrumentalização de corpos e objetos. Os esqueletos usam ossos como baquetas e tocam suas partes do corpo, assim como quaisquer objetos que estejam à sua volta.

Dá-se início a uma série de atos musicais, remetendo-nos à temática de *vaudeville*, que já havia aparecido em filmes silenciosos de Disney e se tornaria presente em praticamente todos os filmes sonoros de Disney até o início dos anos 30. A música que Mickey “toca” mas assim que as danças começam, muda o caráter da cena a ponto de virar um grande musical com outros instrumentos acompanhando. A partir desse ponto até o final da performances, toda a ação é desenvolvida para se encaixar à música, de uma maneira similar ao processo de *Silly Symphonies*.

A dança dos esqueletos repete o tema e diversas sequências do filme anterior de Disney *The Skeleton Dance* (1929). As coreografias surrealistas e as paródias de danças folclóricas têm um valor mais cômico ao serem executadas por esqueletos. As repetições de desenhos e rotinas de animação são bastante utilizadas para integrar o compasso da música

O cuidado com os detalhes da sincronia é uma “marca registrada” nos primeiros filmes sonoros de Disney. Os dedos de Mickey tocando piano podem não indicar exatamente quais seriam as notas correspondentes, mas está tão sincronizado ao toque da melodia que torna-se plausível, fazendo-nos acreditar que é mesmo Mickey quem está executando a canção. O tom cômico deste efeito é especialmente alcançado quando os personagens acabam por transformar qualquer objeto em instrumentos musicais, incluindo seu próprio corpo.



Após as performances dos esqueletos, Mickey toca os últimos acordes e percebe que está sozinho na sala. Ele sai "de fininho", se assusta com urros fantasmagóricos - em *off* - e começa a correr, tentando achar uma saída. Inicia-se um tema de perseguição, cujo compasso guiará todas a ação. Mickey se deparará com várias "surpresas", com esqueletos aparecendo de diversas maneiras. Os efeitos sonoros acompanham os principais movimentos e passam a ser mais passíveis de serem confundidos com a música - por serem executados com instrumentos dentro do compasso da melodia - e muitas vezes a música passa a executar o papel dos efeitos sonoros, como por exemplo quando a subida de escada é acompanhada pela ascendência de uma escala musical executada por um xilofone acompanhando exatamente os passos de Mickey.

Mickey finalmente consegue fugir e o xilofone que acompanha sua corrida executará a frase final da música.

Neste filme, assim como em *Steamboat Willie*, a história ainda é mínima. No entanto, a trilha sonora permanece intimamente ligada à animação: uma não existe sem a outra - enquanto nota-se um desenvolvimento cada vez maior da sincronia e envolvimento de som e

imagem, significando o início de um trabalho conjunto entre músicos e animadores que perdurará por muitos anos no estúdio de Disney.

Nos filmes seguintes haverá uma maior incidência de diálogos, assim como aos poucos as histórias serão mais desenvolvidas (com começo, meio e fim definidos) não servindo apenas para mostrar números de danças e performances de som sincronizado. O som sincronizado será cada vez mais usado como um recurso para ajudar contar uma história.

Conclusão

Em seu período silencioso, o cinema de animação, além de se valer dos recursos da linguagem cinematográfica de ação ao vivo, criou soluções específicas para compensar a ausência física de som.

Walt Disney, mesmo não tendo sido o primeiro a utilizar o som sincrônico, foi pioneiro em elaborar uma criação conjunta de imagem e trilha sonora de maneira a criar uma relação audiovisual de interdependência entre seus elementos, desenvolvendo um paradigma que seria adotado por diversas gerações de realizadores.

A percepção de Disney em 1928 sobre a relação som-imagem nos remete à prática que se faz necessária para atingir uma integração com um melhor aproveitamento do som na criação fílmica: se o som for pensado desde o início da concepção do filme, os resultados podem ser muito mais surpreendentes.

O trabalho da elaboração de um conceito desde o início do projeto e o uso do som como ferramenta para se contar uma história enriquece a obra cinematográfica. Um filme narrativo é muito mais eficaz quando o som e imagem podem participar integralmente para se contar uma história (Beauchamp, 2005). Para Thom, "O início de uma boa concepção é sempre no roteiro e na visão do diretor do filme". (SKWERES, 2006).

Randy Thom, em seu artigo *Designing A Movie For Sound* (1999), expõe a importância do planejamento de som desde o roteiro e discorre sobre o potencial do som para se contar uma história. Dentre as diversas possibilidades da participação do som em uma narrativa, são estabelecidas:

- sugerir um humor, evocar um sentimento;
- definir um ritmo;
- indicar uma localidade geográfica;
- indicar um período histórico;
- clarear o enredo;
- definir um personagem;
- conectar ideias, personagens, lugares, imagens ou momentos de outra forma desconexos;
- aumentar ou diminuir realismo;
- aumentar ou diminuir ambiguidade;
- chamar atenção para um detalhe ou fora dele;
- indicar mudanças de tempo;
- suavizar mudanças de outra forma abruptas entre planos ou cenas;
- enfatizar uma transição para efeito dramático;
- descrever um espaço acústico;
- assustar ou acalmar ;
- exagerar ação ou mediá-la.

Mesmo tendo seguido para diversos caminhos distintos desde o advento do som, a história da trilha sonora do cinema de animação nos anos 20 nos demonstra que o grande mérito de obras notáveis está no seu trabalho de criação conjunta de som e imagem.

Foi assim que um estilo criado logo no início do período sonoro se tornou uma grande referência tanto para cinema ao vivo quanto para a animação em diversos formatos e continua presente – em suas mais diversas evoluções e variações – até os dias de hoje.

Bibliografia

- ALTMAN, Rick. **Introduction: Sound's Dark Corners.** *In:* _____ (ed.). **Sound Theory/Sound Practice.** Nova York: Routledge, 1992.
- _____. **Silent Film Sound.** Nova York: Columbia University Press, 2004.
- AMENT, Vanessa Theme. **The Foley Grail: the Art of Performing Sound for Film, Games and Animation.** Oxford: Focal Press, 2009.
- AUSTEN, Jake. **Hidey Hidey Hidey Ho... Boop-Boop-A Doop! The Studio and Jazz Cartoons.** *In* Goldmark, Daniel e Taylor, Yuval (ed.). **The Cartoon Music Book.** Chicago: A Cappella Books, 2002.
- BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema.** *In* Weis, Elizabeth and Belton, John (ed.). **Film Sound: Theory and Practice.** Nova York: Columbia University Press, 1985.
- BARRIER, J. Michael. **Carl Stalling: An interview by Michael Barrier, Milton Gray, and Bill Spicer.** Funnyworld Revisited. Reprinted from Funnyworld No. 13 (1971) in GOLDMARK, Daniel e TAYLOR, Yuval (ed.). **The Cartoon Music Book.** Chicago: A Cappella Books, 2002. Também disponível em: <<http://www.michaelbarrier.com/Funnyworld/Stalling/Stalling.htm>>. Acesso em: 04 mai. 2008.
- _____. **The Animated Man: A Life of Walt Disney.** Berkeley: University of California Press, 2007.
- _____. **Hollywood Cartoons: American Animation in its Golden Age.** Nova York: Oxford University Press, 1999.
- BEAUCHAMP, Robin. **Designing sound for animation.** Boston: Focal Press, 2005.
- BRUZZO, Cristina, (coord. geral); FALCÃO, Antonio Rebouças, (coord. técnica). **Coletânea lições com cinema: animação.** São Paulo: FDE, 1996.
- CARE, Ross. **Make Walt's Music: Music for Disney Animation, 1928-1967.** *In* Goldmark, Daniel e Taylor, Yuval (ed.). **The Cartoon Music Book.** Chicago: A Cappella Books, 2002.

- CHION, Michel. **Audio-vision: Sound on screen**. New York: Columbia University Press, 1994.
- CLAIR, René. **The art of sound**. In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John, eds., **Film Sound: Theory and Practice**. New York: Columbia University Press, 1985.
- CRAFTON, Donald. **Before Mickey: The Animated Film 1898-1928**. Chicago: University of Chicago Press, 1993.
- _____. **THE SILENT FILM: Tricks and Animation**. in SMITH, GEOFFREY NOWELL (ed.). **The Oxford History of World Cinema**. New York: Oxford University Press, 1996.
- CURTIS, Scott. **The sound of the early Warner Bros. cartoons**. In: ALTMAN, Rick (ed.). **Sound Theory/Sound Practice**. New York: Routledge, 1992.
- FINCH, Christopher. **Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms**. Nova York: Harry N. Abrams, 1973.
- 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**. Berkeley / Los Angeles: University of California Press, 2005.
- _____ e TAYLOR, Yuval (ed.). **The Cartoon Music Book**. Chicago: A Cappella Books, 2002.
- HALAS, John & MANVELL, Roger. **A técnica de animação cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira (Embrafilme), 1979.
- HANDZO, Stephen. **Glossary of Film Sound Technology**. In Weis, Elizabeth and Belton, John (ed.). **Film Sound: Theory and Practice**. Nova York: Columbia University Press, 1985.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora SENAC, 2002.
- MALTIN, Leonard. **Of Mice and Magic: a History of American Animated Cartoons** (Revised and Updated Edition). New York: Penguin Books, 1987.
- MANZANO, Luiz Adelmo F. **Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang**. São Paulo: Perspectiva/FAPESP, 2003.

MENDES, Eduardo Simões do Santos. **A trilha sonora nos curtas-metragens de ficção realizados em São Paulo entre 1982 e 1992**. Dissertação de mestrado. São Paulo: ECA/USP, 1994.

MERRITT, Russell & KAUFMAN, J. B. **Walt in Wonderland: The Silent Films of Walt Disney**. 11th edition. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1993.

MURCH, Walter. **Esticando o Som para ajudar a Mente a Ver**. Trad.: EMERY, Osvaldo. Publicado originalmente no The New York Times, 1 out. 2000. Disponível em: <http://www.decine.gov.br/leitura/estic_som.htm>. Acesso em: 06 ago. 2005.

SKWERES, Mary Ann. **Audio for Animation**. Publicada em Animation World Magazine, 12 abr. 2006. Disponível em: <http://mag.awn.com/?article_no=2848>. Acesso em 28. set. 2006

THOM, Randy. **Designing a Movie For Sound**. 1999. Disponível em: <<http://www.filmsound.org>>. Acesso em 29 set. 2005.

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

THEISEN, Earl. **Mickey Mouse Sound Tricks Revealed**. Publicado em "Modern Mechanix" em janeiro de 1937. In SAMPSON, Wade. Modern Mechanix Reveals the Secrets of Disney - April 2, 2008. Disponível em: <http://www.mouseplanet.com/8265/Modern_Mechanix_Reveals_the_Secrets_of_Disney> Acesso em 04.mai.2008

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. Londres & Nova York: Routledge, 1998.

_____. Animation : Genre and Authorship. Londres / Nova York: Wallflower Press, 2002.

WINDER, Catherine & DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. Boston: Focal Press, 2001.

Animation World Magazine. Disponível em: <<http://mag.awn.com>>.

Sound Article List. Disponível em:

<<http://groups.yahoo.com/group/sound-article-list/>>.

The Encyclopedia of Disney Animated Shorts. Disponível em:

<<http://www.disneyshorts.org>>

Filmografia

Plane Crazy

Lançamento: 15. mai. 1928 (sonorizado)
6 min., 35mm, P&B, 1:1,37

Diretor : Walt Disney
Animação:
Ub Iwerks
Hugh Harman
Rudolph Ising

Música na versão sonorizada: Carl Stalling

Haunted House

Lançamento: 02.dez. 1929
6 min., 35mm, P&B, 1:1,37
Som: Mono (Cinephone)

Diretor : Walt Disney
Música: Carl Stalling

Outros filmes citados

Alice's Fishy Story (Walt Disney, 1924)
Alice Cans the Cannibals (Walt Disney, 1924)
Alice the Jail Bird (Walt Disney, 1925)
Alice Picks the Champ (Walt Disney, 1925)
Alice in the Big League (Walt Disney, 1925)
Alice Chops the Suey (Walt Disney, 1925)
Alice Rattled by Rats (Walt Disney, 1925)
Alice Gets Stung (Walt Disney, 1925)
Alice's Balloon Race (Walt Disney, 1926)
Alice the Fire Fighter (Walt Disney, 1926)
Alice on the Farm (Walt Disney, 1926)
Alice the Whaler (Walt Disney, 1926)
Oswald - Rival Romeos (Walt Disney, 1927)
Oswald - All Wet (Walt Disney, 1927)
Oswald - Oh Teacher (Walt Disney, 1927)
Oswald - The Mechanical Cow (Walt Disney, 1927)
Oswald - Bright Lights (Walt Disney, 1928)
Mickey Mouse: The Gallopin' Gaucho (Ub Iwerks / Walt Disney, 1927)

Mickey Mouse: Plane Crazy (Ub Iwerks / Walt Disney, 1928)
Mickey Mouse: Steamboat Willie (Ub Iwerks / Walt Disney, 1928)
Mickey Mouse: The Barn Dance (Ub Iwerks / Walt Disney, 1928)
Mickey Mouse: Haunted House (Ub Iwerks / Walt Disney, 1929)
Mickey Mouse: The Karnival Kid (Ub Iwerks / Walt Disney, 1929)
Mickey Mouse: Mickey's Follies (Ub Iwerks / Walt Disney, 1929)
Mickey Mouse: When the Cat's Away (Ub Iwerks / Walt Disney, 1929)
Mickey Mouse: The Opry House (Ub Iwerks / Walt Disney, 1929)
Silly Symphonies: The Skeleton Dance (Ub Iwerks / Walt Disney, 1929)
Felix Goes West (Pat Sullivan / Otto Messmer, 1924)
Felix Gets the Can (Pat Sullivan / Otto Messmer, 1925)
Felix Hit the Deck (Pat Sullivan / Otto Messmer, 1927)
Felix The Cat - Comicalamities (Pat Sullivan / Otto Messmer, 1928)
Felix the Cat - Astronomeous (Pat Sullivan / Otto Messmer, 1928)
Felix The Cat - Arabiantics (Pat Sullivan / Otto Messmer, 1928)
Bosko - The Talk-Ink Kid (Rudolf Ising / Hugh Harman, 1929)
Bosko - Sinkin' in the Bathtub (Rudolf Ising / Hugh Harman, 1930)
Koko's Earth Control (Dave Fleischer, 1927)
Finding His Voice (Max Fleischer, 1929)
Bimbo & Betty Boop - Dizzy Dishes (Dave Fleischer, 1930)
Dinner Time (Paul Terry, 1928)
The Jazz Singer (Alan Crosland, 1927)

Anexo

Mídia DVD-video NTSC com o conteúdo:

Alice on the Farm (Walt Disney, 1926)
Alice the Whaler (Walt Disney, 1926)
Oswald - Rival Romeos (Walt Disney, 1927)
Oswald - All Wet (Walt Disney, 1927)
Oswald - Oh Teacher (Walt Disney, 1927)
Felix The Cat - Comicalamities (Pat Sullivan / Otto Messmer, 1928)
Felix the Cat - Astronomeous (Pat Sullivan / Otto Messmer, 1928)
Felix The Cat - Arabiantics (Pat Sullivan / Otto Messmer, 1928)
Mickey Mouse: Plane Crazy (Ub Iwerks / Walt Disney, 1928)
Mickey Mouse: Steamboat Willie (Ub Iwerks / Walt Disney, 1928)
Mickey Mouse: The Barn Dance (Ub Iwerks / Walt Disney, 1928)
Mickey Mouse: Haunted House (Ub Iwerks / Walt Disney, 1929)
Mickey Mouse: When the Cat's Away (Ub Iwerks / Walt Disney, 1929)
Mickey Mouse: The Opry House (Ub Iwerks / Walt Disney, 1929)
Silly Symphonies: The Skeleton Dance (Ub Iwerks / Walt Disney, 1929)
Finding His Voice (Max Fleischer, 1929)
Bosko - The Talk-Ink Kid (Rudolf Ising / Hugh Harman, 1929)
Bosko - Sinkin' in the Bathtub (Rudolf Ising / Hugh Harman, 1930)
Bimbo & Betty Boop - Dizzy Dishes (Dave Fleischer, 1930)