POR ANA LUIZA PEREIRA

DESENHAR

DOSSIÊ ANIMAÇÃO

O PAPEL DO SOM NO PROCESSO CRIATIVO DOS CURTAS DE ANIMAÇÃO BRASILEIROS

Desde o início do cinema sonoro, o cinema de animação foi encontrando características únicas, inerentes ao próprio processo de criação *frame* a *frame* da imagem, que permite um grande controle sobre a construção da relação som-imagem. O sucesso de Walt Disney com a introdução do som em *Steamboat Willie* (1928) e suas produções seguintes não partiu apenas da sonorização de um material previamente animado, e sim do resultado obtido na concepção conjunta de som e animação, seja pela criação do som sobre a animação (série *Mickey Mouse*), seja pela criação da animação sobre o som (série *Silly symphonies*). Alguns anos depois, a Warner adotou processos semelhantes para a criação das séries *Looney tunes* e *Merrie melodies*, tendo como diretor musical Carl Stalling, que havia trabalhado com Disney em seus primeiros filmes sonoros.

Tecnicamente, o processo de construção da trilha sonora dos filmes de animação (entende-se por trilha sonora o conjunto de todo o material sonoro do filme, incluindo música, diálogos e ruídos) difere da maior parte dos filmes de ação ao vivo (ou *live action*) em sua gênese. Na maioria das vezes, a construção do som de um filme de ação ao vivo parte do som direto, ou seja, o áudio gravado durante o processo de gravação de imagens. Os diálogos são gravados em um *set* de filmagem, os materiais de áudio e vídeo são sincronizados em uma ilha de edição, a montagem é realizada e começa-se a partir dali o trabalho de pós-produção de som, que inclui a edição de som (incluindo diálogos, ambientes, efeitos sonoros e *foley*), a criação da trilha musical e finalmente a mixagem. Se normalmente um filme de animação não possui um *set* de filmagem com captação de som direto (exceto em casos como rotoscopia ou composição digital a partir de *motion capture*, mas deixemos isso como um setor muito específico), temos então as seguintes situações mais comuns: filmes baseados em diálogos ou música, que precisam estar pré-gravados antes do processo de animação; e filmes que não dependem de uma trilha inicial, cuja construção de som parte do zero, sobre as imagens animadas em silêncio.

Para o primeiro caso, o planejamento de som é fundamental. A concepção de som durante a pré-produção pode ser desde a caracterização dos personagens através da voz original, que é gravada antes da animação, até construções mais complexas de sons de criaturas, objetos e ambientes que podem influenciar a criação visual. Um exemplo de filme norte-americano em que a criação de efeitos trabalhou em colaboração muito próxima à construção visual é o longa-metragem *Wall-E* da Pixar, em que o diretor Andrew Stanton convidou o *sound designer* Ben Burtt a juntar-se à equipe-chave do filme muitos meses antes da etapa de

pós-produção. O resultado desta colaboração é claro especialmente na primeira metade do filme, em que toda a narrativa é criada praticamente sem o uso de palavras, com amplo uso de paisagens sonoras, efeitos especiais e vocalizações.

Outro tipo de filme que exige uma grande colaboração entre setores de som e imagem na etapa de pré-produção é o musical, especialmente quando há cenas de canto e dança, nas quais, em se tratando de desenho animado tradicional, é necessário que toda a música seja transcrita antes do processo da animação. Para animação digital e processos mais modernos de *stop motion*, também é possível que o áudio seja colocado na própria *timeline* do programa em que a animação é realizada, o que facilita o trabalho e permite que o áudio seja reproduzido e visualizado no formato de onda pelo animador. Alguns programas até permitem a edição do material sonoro. O cuidado a ser tomado nestes casos é em relação ao rigor técnico durante todo o fluxo de trabalho, para que o material seja trabalhado corretamente e chegue à finalização sem falhas de formato e sincronia.

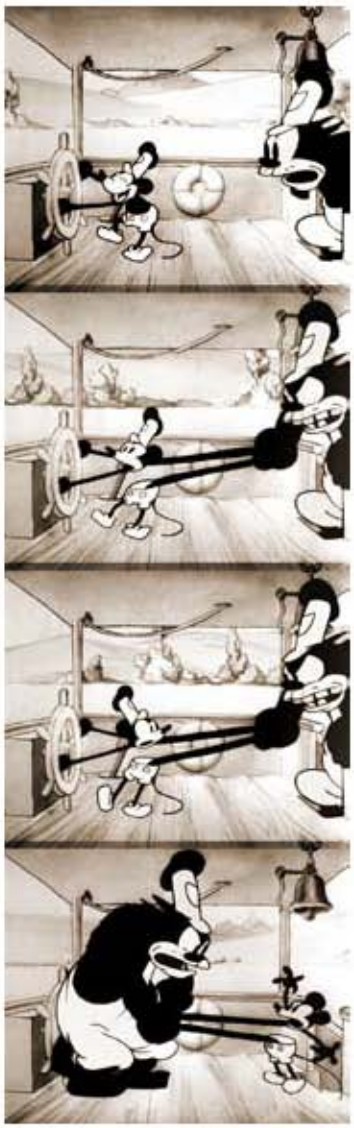
Filmes de animação que não dependem de sons previamente planejados são mais raros, já que a grande maioria da produção é baseada em diálogos ou música. Mas isso não significa que o diretor ou animador não deva levar em conta o som durante a fase de produção, seja apenas imaginando ou até utilizando uma trilha temporária durante a etapa do *animatic*, para ter uma ideia mais próxima do que será o resultado final, mesmo que os sons sejam substituídos depois.

No Brasil, o número de longas-metragens ainda é pequeno para uma análise efetiva da relação som-imagem em diferentes formas de produção, mas dentre o vasto número de curtas-metragens produzidos a partir do início da década de 2000, selecionarei alguns filmes nos quais o som desempenha papel fundamental na narrativa de diferentes maneiras.

Filmes centrados em diálogos

Como na maior parte dos filmes contemporâneos, diversos curtas de animação possuem o conteúdo semântico da fala como condutor narrativo. A partir de um texto, a animação é criada em harmonia ou contraponto ao diálogo falado. Geralmente isso faz com que seja necessário obter a gravação das vozes originais anteriormente ao processo da animação, para que possa ser efetuado o *lip sync* (sincronia labial) e também para garantir que a expressão dos personagens esteja de acordo com a performance vocal dos atores, que pode sugerir ações e *timing* específicos para o desenvolvimento da cena.

O curta *Sushi man* (Pedro Iuá, 2003) passa-se quase inteiramente em uma mesa de jantar, onde uma mulher e seus dois amantes tentam chegar a um "acordo". Por conta de alguns



Steamboat Willie

O Divino, de repente

defeitos como uma câmera não muito fixada, é perceptível que a animação de bonecos tenha sido feita de maneira rudimentar, no início da era do vídeo digital e com poucos recursos. O filme utiliza uma linguagem que se aproxima de um filme de ficção narrativo, com o uso de planos gerais, campo e contracampo, e diálogos diegéticos entre os três personagens. Para simplificar o início da história e contextualizar o espectador de forma simples, são apresentadas imagens *still* com diálogo *off* entre dois dos personagens principais. Durante o diálogo na mesa, além do *lip sync*, a ênfase fica nos gestos dos personagens, com destaque para as reações "nervosas" de um deles quando há desentendimento enquanto o outro fala. O uso de princípios de animação, como antecipação, exagero e ações secundárias enriquece o diálogo e cria um efeito cômico muito maior do que se a cena se passasse com atores reais. Os ruídos são utilizados apenas nos movimentos principais com mãos e objetos, para pontuar a ação e caracterizar os materiais (vidro, madeira, metal, etc.), recurso importante para trazer verossimilhança em uma animação *stop motion*.

O jumento santo e a cidade que se acabou antes de começar (Leo D. e William Paiva, 2007) é uma animação de recortes digitais que conta a criação da cidade de Noite Feliz por Deus, representado por um recorte de mão humana. A história é um misto de diversas narrativas bíblicas, como as da Criação Divina e da Arca de Noé, contada por um narrador com sotaque nordestino, acrescentada de elementos regionais (mandacarus, cajueiros, jumento, trio de cantadores, etc.) e diversos comentários irônicos. O próprio narrador faz as vozes de outros personagens mudando a tonalidade da sua, como em uma contação de história.

O Divino, de repente (Fábio Yamaji, 2009) é um documentário que intercala os depoimentos filmados de Ubiraci Crispim de Freitas, o Divino, com a declamação de repentes ilustrados em um caderno aberto, de um lado com a rotoscopia de Divino feita por vários artistas e, de outro, uma animação de bonecos de palito representando a história contada em cada repente. A representação é a interpretação do repente do animador e nem sempre significa literalmente o que é dito nos versos, até porque muitas vezes é difícil entender o sentido das palavras no repente. A rapidez com que são cantadas as palavras acaba combinando com a rapidez da animação, que utiliza amplamente os recursos da metamorfose e sequências de *zoom out* extremo para encenar a história narrada. O efeito cômico da "legendagem" feita através da animação é ainda mais evidenciado quando o próprio Divino "intervém" em depoimento para explicar o significado de algo curioso no repente.

Filmes sem diálogos

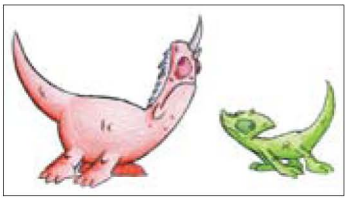
Chifre de camaleão (Marão, 2000) é um desenho animado tradicional sem diálogos e fortemente baseado na ação dos personagens. As falas existem somente enquanto reações dos personagens humanos. A trilha musical inicial, com violão, flauta e percussão, vai dando um ritmo cotidiano, em uma casa onde um bebê faz suas estripulias até que encontra um camaleão. Um duo de violinos marca o clímax do filme, quando os camaleões vão adquirindo diferentes cores e formas, até que um deles explode, "colorindo" o filme (de um desenho a lápis preto e branco, surgem cenas coloridas em acetato). Através da simplicidade no traço sem *clean-up* e com poucas camadas sobrepostas de imagem e de som, pode-se dizer que de certa maneira o som é desenhado "a lápis", assim como a imagem: alguns ruídos e distorções fazem parte da estética do filme.

O curta *Calango Lengo: morte e vida sem ver água* (Fernando Miller, 2008) é realizado em animação tradicional e sua estética e narrativa nos remetem aos desenhos animados clássicos de perseguição, tais como *Pernalonga e Patolino*, *Coyote e Papa-léguas* e especialmente *Tom e Jerry*. A trilha musical original segue o estilo *mickeymousing* (em que a música segue a ação dos personagens) com ritmo e melodia bem nordestinos, utilizando instrumentos como acordeon, viola, triângulo e pife. A edição de efeitos sonoros foi concebida de acordo com o estilo *cartoon* clássico, com a pontuação de movimentos e uso de efeitos icônicos, além de códigos já conhecidos destes desenhos, como o famoso *slide whistle* em quedas ou movimentos em arcos e pratos para os tombos. Outras metáforas são empregadas para reforçar as piadas, como quando a Morte cai em pedacinhos de ossos ao bater de cara na porta que o Calango fecha, e ouvimos um som da queda de pinos de boliche. Há momentos em que a própria *gag* acontece através do som: para enganar o Calango, a Morte utiliza uma placa de metal para simular um som de trovão. Essa é uma percepção importante do animador: seus personagens podem ouvir e a partir daí uma ação pode ser desencadeada.

Fräulein Gertie (Tomás Creus e Lavinia Chianello, 2006) mostra o cotidiano de Fräulein Gertie, uma senhora que aparentemente leva uma vida normal em sua casa, até que recebe a visita de um amante e sua obsessão é revelada. O filme utiliza uma técnica de animação de bonecos com movimentos muito limitados, sem mudança de expressão facial, com exceção dos olhos que piscam. Os ruídos pontuais complementam as ações, estando *on* ou *offscreen*, expressando mais movimento e dando textura aos objetos. A música é apenas a diegética, quando o rádio está ligado, acompanhada de muito ruído de transmissão, até que em algum momento ela sai de sintonia. E este próprio ruído branco remete ao som da fritura mostrada no início do filme, criando uma tensão dramática. Os ruídos conduzem a narrativa sem o uso de diálogos nem música não diegética.

Animação musical

O curta *Primeiro movimento* (Érica Valle, 2006) é um balé animado realizado através da composição de objetos fotografados, desenho animado tradicional e cenários pintados à tinta. A história de amor entre um malabarista e uma monociclista é contada em uma dança sobre



De cima para baixo:

O jumento santo e a cidade que se acabou antes de começar,

Fräulein Gertie,

Calango Lengo: morte e vida sem ver água,

Chifre de camaleão

o primeiro movimento do *Concerto para dois violinos* de J.S. Bach adaptado e executado em uma versão de Toninho Ferragutti e Antônio Nóbrega para rabeca e flauta. Para pontuar os movimentos dos personagens, a maior parte dos ruídos provém de instrumentos musicais, que por estarem em sincronia com a música, criam um efeito complementar, como o som das castanholas que compõem os sapatos do malabarista e que se misturam à trilha da mesma maneira que em uma dança com estes instrumentos.

Além de conceber sonora e visualmente o filme desde as primeiras fases de criação, seja no roteiro ou *storyboard*, para que se faça um uso proveitoso do som nos filmes é importante que a direção saiba indicar caminhos e possibilite o trabalho colaborativo dos profissionais do som qualquer que seja o tamanho da equipe. Por isso vale conhecer as funções e incorporar à equipe o trabalho do pessoal de som o quanto antes possível.

Há no país cada vez mais estúdios especializados em todas as etapas de pós-produção de áudio e trilha musical, onde podem ser realizados diversos tipos de produção.

Os ruídos de sala (também chamados de *foley*) – sons de passos, roupas, mãos e objetos específicos gravados em sincronia com a imagem – dão vida a personagens animados. Assim como sua voz única, cada personagem pode ter seus ruídos específicos, que podem informar características tanto físicas como psicológicas. A maneira como ele anda, que roupas ele usa, o que carrega na bolsa são informações que o som pode não apenas reforçar, mas expressar com exclusividade, sem que a imagem mostre ou explicite. Algumas informações físicas naturalmente impressas na imagem fotográfica de filmes de ação ao vivo – como textura, forma e cor – podem estar representadas de maneira muito simbólica ou até abstrata em certos tipos de animação menos verossimilhantes. Nestes casos, muito da caracterização física de um determinado elemento pode ser feita através do som, que complementa a informação que o espectador não consegue objetivamente enxergar. É também importante ressaltar que filmes com diálogo de ponta a ponta não deixam muito espaço para usar o recurso dramático com ruídos, da mesma forma que filmes que utilizam excesso de música com ampla faixa dinâmica o tempo todo, mascarando qualquer tentativa de trabalho com ambientes e ruídos de sala.

A essência do desenho de som está na consciência de o som ser manipulável como a imagem e em reconhecê-lo como uma poderosa ferramenta dramática e narrativa quando articulado com a imagem. Não foi à toa que nos anos 1970 surgiu o conceito de *sound design* para evidenciar um trabalho de concepção sonora no cinema enquanto um trabalho artístico, assim como já eram reconhecidas outras áreas de criação como fotografia e arte, mesmo que muitos diretores já houvessem descoberto o poder da relação som-imagem desde o início do cinema sonoro. Na história do cinema de animação, ao analisarmos o trabalho de Disney, irmãos Fleischer e Warner Bros., especialmente nos anos 30 e 40, percebemos como é possível desenhar o som do filme e obter um resultado surpreendente. Basta abrir a mente (e os ouvidos!) para descobrir esse vasto universo que é o som. ■

Ana Luiza Pereira é editora de som e produtora de animação. É professora de som nos cursos de Bacharelado em Audiovisual do Centro Universitário Senac e de Bacharelado em Imagem e Som na Universidade Federal de São Carlos.