

Música em animação: o *mickeymousing* está morto?

Guilherme Campiani Maximiano¹

RESUMO

Mickeymousing é uma técnica de composição para a imagem que se originou, como o nome sugere, em desenhos animados, mais especificamente nas produções de estúdios americanos do final dos anos 1920. Baseando-se nas descrições das relações entre música e imagem feitas em textos diversos, este artigo faz uma revisão da definição desta técnica e a partir desta definição, procura identificá-la em algumas produções recentes de animação: *Presto*, produzido pela Pixar, e um episódio da série brasileira *Peixonauta*. A metodologia baseia-se em descrições de como a música se combina com a imagens. Este estudo, que escolhe um campo de pesquisa pouco explorado em nosso idioma, tem o objetivo de responder à pergunta expressa no título do texto, uma vez que a disseminação de canções-tema e diálogos em animações para TV (como nas produções da Hanna Barbera a partir da década de 1960) deixa pouco espaço para uma música com muitas inflexões rítmicas, como é o caso do *mickeymousing*. O resultado desta pesquisa é que encontram-se exemplos de *mickeymousing* em produções atuais, marcadamente em animações que, como nos *cartoons* da primeira metade do século, se aproximam da chamada comédia física, com poucas falas e muita ação.

Palavras chave: mickeymousing, animação, trilha sonora

ABSTRACT

Mickeymousing is a film scoring technique that originated, as the name suggests, in cartoons, namely in American cartoons of the 1920s. Building upon the considerations about the relationship of music and image described by different authors, this article reviews the definition of the term and departing from this definition, seeks to identify its use in two recent animations: *Presto*, produced by Pixar and one episode of the Brazilian series *Fishtronaut*. To

¹ Universidade Anhembi Morumbi. Mestre em música pela Universidade de São Paulo.

achieve this, a description of the relationships between music and image in excerpts of the two animations will be carried out. This study, choosing a field seldom explored by Brazilian scholarship, aims to answer the question expressed on the title, for the dissemination of dialogue in TV animation (as seen in Hanna-Barbera productions since the 1960s) seems to leave little room to a score abundant in rhythmic inflections, such as *mickeymousing*. The conclusion shows that examples of *mickeymousing* can be found in recent productions, more clearly in animations that, in a similar way to early cartoons, use physical comedy: little dialog and a lot of action.

Keywords: mickeymousing, animation, film music

Introdução

Este trabalho pretende analisar a música original utilizada em duas animações feitas em anos recentes: o curta *Presto*, produzido pela Pixar, e um episódio da série *Peixonauta*, produzida pela TV Pingüim. Mais especificamente, o artigo vai avaliar a utilização de uma técnica de composição musical denominada *mickeymousing* nos dois filmes. A escolha dos objetos de análise é bastante arbitrária, e foi feita de maneira a ilustrar a aplicação desta técnica em dois contextos muito diferentes: em *Presto*, não há falas, e a narrativa se desenrola em torno de *gags* físicas; no *Peixonauta*, ao contrário, há a utilização freqüente de diálogos, e há consideravelmente menos movimentação física dos personagens, à exceção de um segmento recorrente na série em que se reserva espaço para uma pequena coreografia dos personagens (a “hora de abrir a Pop”). O texto começa com uma exposição do contexto que gerou o *mickeymousing*: o cinema de animação produzido desde o início do som sincronizado. A seção seguinte, que apresenta uma fundamentação teórica que procura estreitar o conceito para os fins deste artigo. Seguem-se as discussões acerca das duas animações. A conclusão, que não pretende esgotar o assunto e muito menos ser prescritiva, traz considerações sobre as escolhas musicais presentes nos dois casos e como elas se relacionam à imagem.

Perspectiva teórica: histórico e definição de *mickeymousing*

A música de cinema americano nos primeiros anos do cinema falado, mesmo em filmes de *live action*, era criada de maneira a acompanhar a imagem de maneira muito próxima, com muitos pontos de sincronia. Isso se verifica com particular clareza nas

composições de Max Steiner para filmes como *King Kong* (1933). Segundo Claudia Gorbman, a prática do cinema “clássico” de Hollywood tem entre seus princípios “ilustrar” os movimentos (e também os diálogos) através de mudanças da música (1987, p. 87). De certa forma, o que os primeiros *cartoons* sonorizados fizeram foi somente levar este princípio ao extremo (DAVIS, 1999, p.179). Nesse sentido, parece inevitável mencionar o célebre *Steamboat Willie* (1928), dos estúdios Disney, a primeira animação em que o rato Mickey aparece. Esta animação mostra um cuidadoso planejamento da sincronia entre som e imagem, conseguida através de um método de criação conjunta até então inédito. O trabalhoso processo de desenvolvimento deste método estão descritos no trabalho da pesquisadora Ana Luiza Pereira Barbosa (2009) e no livro *The Illusions of Life*, de Ollie Johnston e Frank Thomas (1987). Também é interessante notar a precisão ainda maior em *Skelleton Dance*, curta da Disney de 1929, que traz uma junção literalmente coreográfica de imagem e música, e conta com a criação musical de Carl Stalling, que viria a ficar famoso como compositor dos *Looney Tunes*. Ao longo desta década e até o fim dos anos 50, esta seria a música típica dos curtas de animação americano, rapidamente sendo adotada pelos grandes estúdios, que viam a animação como um produto secundário.

Há uma convenção que denomina essa época de “era de ouro” do cinema; do ponto de vista da importância econômica e da simples quantidade de películas, esse termo faz sentido: a indústria cinematográfica, ainda pouco ameaçada pela televisão e pela indústria fonográfica, era uma importante fornecedora de entretenimento para as massas. Nesse período, os grandes estúdios funcionavam quase como uma linha de produção que gerava um filme após o outro. Esse grande volume de produções era possibilitado pela estrutura dos estúdios, que possuíam um processo de produção verticalizado (que abrangia muitas etapas do processo produtivo), em que os filmes eram feitos em uma verdadeira linha de montagem. Assim, as equipes técnicas e criativas (que no caso da música, incluía compositores, orquestradores e instrumentistas) eram com frequência funcionários permanentes do estúdio. O negócio principal eram os longa metragens, mas alguns desses grandes estúdios também produziam curtas de animação para os quais essa exuberante estrutura estava ao menos parcialmente disponível (GOLDMARK, 2005, p.34). Segundo o dublador veterano Stan Freberg, entrevistado no mini documentário *Merrie Melodies: Carl Stalling e a Música dos Desenhos* (BEHIND, 2006), o sofisticado som orquestral dos *Looney Tunes* se deve ao uso da orquestra da Warner.

Uma das coisas mais incríveis, se não a mais incrível, em um desenho da Warner

Brothers é o som absolutamente sinfônico da orquestra [...]. A orquestra da Warner jogava cartas o dia todo quando não tinham um filme de Humpfrey Bogart para tocar [...]. Jack Warner [um dos proprietários do estúdio] disse [a Carl Stalling]: ‘Vamos fazê-los trabalhar. Use a orquestra nas trilhas dos desenhos’[...] É isso que fez os desenhos da Warner Brothers [ter um som característico] (BEHIND, 2006).

Assim, nestas animações observa-se uma sofisticação da música que, pode-se argumentar, é o apogeu do *mickeymousing*; além da Warner, pode-se destacar igualmente as animações produzidas pela Metro-Goldwyn-Mayer (que produzia a série *Tom & Jerry*, com músicas compostas por Scott Bradley e outros), também um dos grandes estúdios da época. Há certamente muitas outras produções importantes advindas de outros estúdios e de outros países, mas este estudo elege um campo claramente delimitado para encontrar o *mickeymousing* em um quase “estado puro” e em sua aplicação mais típica, as animações cômicas destes dois estúdios. Além de ser um ponto de vista que encontra respaldo em outros estudos, a estreiteza desta delimitação é adequada ao pequeno porte deste esforço de pesquisa. Outras escolhas metodológicas certamente podem ser apresentadas, com maior ou menor grau de precisão e adequação a outros estudos do gênero.

Muitos livros sobre música de cinema (tanto de caráter acadêmico, como de divulgação ou didáticos) fazem referência ao *mickeymousing*, como nos exemplos abaixo.

Mickeymousing is the providing of musical support to underline or reemphasize physical gestures or movements. The practice arose naturally enough in cartoons, hence the use of the Disney character to name it (DARBY, 1990, p. 565).

A técnica de mickeymousing é a primeira técnica musical desenvolvida com o objetivo de produzir um tipo de música especificamente voltada à linguagem audiovisual. Por meio dela a sincronia é levada ao extremo. [...] O termo, obviamente extraído do nome da personagem de Disney, é uma referência ao tipo de sonorização característico dos desenhos animados, em que a música acompanha todas as nuances da ação (CARRASCO, 2003, p. 138).

Music making actions on the screen explicit – “imitating” their direction or rhythm – is called mickey-mousing (after musical practices used in the early Disney sound cartoons) (GORBMAN, 1987, p.88).

In the 1930s, the music was likely to hit many pieces of action and comment on

every emotions the actors showed. When the first cartoons came out, the musical approach was the same, although taken to an extreme [...]. The term mickey-mousing refers to this style where the music mimics every little thing, as in early Mickey Mouse cartoons (DAVIS, 1999, p.179)

Vale notar que estes mesmos textos frequentemente relatam críticas que foram feitas ao uso do *mickeymousing* em *live-action*, julgado por comentadores um “clichê” (MÁXIMO, 2003) ou “exagerado” (CARRASCO, 2003). O próprio surgimento do termo teria supostamente vindo de um comentário pouco elogioso do produtor David Selznick a respeito da música de Max Steiner (GOLDMARK, 2005, p. 6). Em resumo, *mickeymousing* pode ser descrito como:

1. Uma música composta para a imagem em movimento;
2. Criada após ou em conjunto com a produção e edição da imagem;
3. Uma tentativa de mimetizar com grande precisão os movimentos e inflexões da imagem, através de uma cuidadosa disposição dos elementos musicais. Nesse ponto, vale notar que essa sincronia não é obtida através da utilização de ataques isolados ou pequenos fragmentos sonoros (o que se obtém através da edição de imagem e vídeo), mas de uma música contínua que efetivamente se modifica para acompanhar a ação.

Os aspectos acima podem considerados uma paráfrase das definições encontradas na bibliografia consultada. Mas, para os fins deste artigo, a seguinte asserção adicional será considerada:

4. Uma animação em que os movimentos são exclusivamente criados para ilustrar ou representar uma música pré gravada **não** é um exemplo de *mickeymousing*.

Essa afirmação exclui filmes como *Fantasia* (1940), que propõe a representação visual de peças do repertório da música de concerto, bem como a grande maioria dos videoclipes e musicais. Essa visão não é compartilhada pelo trabalho de Hanna Walsdorf sobre este filme, publicado na *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* em 2009 (a revista online sobre música de filme da Universidade de Kiel, Alemanha); para a autora, é *mickeymousing* tanto a “música que duplica o movimento como o movimento que duplica a música” (WALSDORF, 2009, p. 39, tradução do autor). A autora faz um uso do termo que, para os fins deste trabalho, é demasiado elástico. A adaptação ou subordinação do tempo musical ao tempo da imagem é o que interessa a este estudo, à exceção dos casos em que os movimentos da imagem precisam, por instantes, respeitar o tempo musical, como acontece em *Presto* ou no caso de a música e a animação serem planejadas em conjunto, como mencionado no item 3 (como é, por exemplo,

o caso de *Skelleton Dance*). Vale notar que esta restrição a música pré gravada não significa que o uso de trechos de composições já existentes devam ser excluídas de nossa definição; a citação de músicas já existentes, tanto de concerto como populares, era uma prática usual do próprio Carl Stalling, que habitualmente citava composições conhecidas em suas trilhas, modificando sua estrutura para adequá-las à imagem (GOLDMARK, 2005, p. 16).

Os quatro pontos da definição, como o leitor pode perceber, transitam do aspecto mais generalista para o mais específico, do mais superficial ao indispensável. Há muitas outras músicas feitas para a imagem em movimento, criadas após a finalização da imagem; mas somente o *mickeymousing* traz esta tentativa de *ilustração* exata (usando o termo de Claudia Gorbman), quase uma mimese musical do movimento físico.

O *cartoon* americano dos anos 1920 e 1930 ofereceu um campo muito propício para a criação de uma trilha sonora deste tipo, por dois motivos. Em primeiro lugar, a utilização da comédia física era muito difundida, apesar de se encontrar outros gêneros em desenhos animados da época. Mas, como aponta o pesquisador Daniel Goldmark, a utilização de um mesmo tipo de humor físico se generalizou (2005, p.3). Há indícios de que essa utilização em massa dos mesmos códigos narrativos e visuais se deveu ao aumento do volume de produção de animações na época. As animações, apesar de serem minoria na programação das salas de cinema americanas nas décadas de 10 e 20, encontravam razoável demanda junto ao público e para supri-la os estúdios tiveram de adaptar seus sistemas de produção, de maneira a criar animações em massa a menor custo, simplificando roteiros e usando seguidamente os mesmos tipos de piadas (BARBOSA, 2009, p. 8-9). A comédia física, por definição, tem poucos diálogos, o que facilita a utilização de uma música complexa e com muitas mudanças rítmicas.

Assim como a comédia física tem piadas recorrentes, também o *mickeymousing* acabou por desenvolver os seus próprios clichês. Dentre os mais familiares estão o uso de escalas descendentes ou ascendentes para, respectivamente, personagens que caem ou sobem; passos acompanhados por staccatos (ou ainda mais tipicamente, pizzicatos nas cordas); gestos curtos e rápidos (a cabeça que se vira ou olhos que piscam, por exemplo) também sonorizado com staccatos.

Em segundo lugar, o tema destes desenhos animados era muito freqüentemente a própria música e o espetáculo em geral. Para constatá-lo, basta ler alguns dos títulos de uma compilação de animações da Warner, na tradução brasileira da edição em DVD: *Ópera no Beco*, *Mini Conto Musical*, *Concerto dos Patos*, *Eu adoro Cantar Jazz* e *Concerto Sem Dó* entre outros (BEHIND, 2006); mesmo *Steamboat Willie*, um título não propriamente musical,

traz Mickey fazendo música do começo ao fim. Além disso, o próprio nome das séries indica a proximidade temática com a música (*Looney Tunes*, *Silly Symphonies*, *Merrie Melodies*, *Happy Harmonies*). Essa proximidade temática permite incluir na trilha sonora diversas referências a instrumentos (ou a objetos fazendo as vezes de instrumentos), o que acaba por proporcionar a possibilidade de jogos entre a música diegética e não diegética à maneira do que acontece nos filmes musicais, que têm em muitos casos temáticas semelhantes, do *Cantor de Jazz* a *Cabaré* (ALTMAN, 1987).

Análises

Os dois pontos mencionados no fim da seção anterior serão importantes nas discussões a seguir sobre os desenhos animados *Presto* e *Peixonauta*, uma vez que é justamente nesses aspectos, centrais na tradição do *mickeymousing*, que eles são muito diferentes. O objetivo não é, em qualquer medida, comparar as duas animações em termos de qualidade da música, mas comentar o seu uso em situações particulares; por esse motivo, a escolha dos dois filmes não tem a menor pretensão de ser objetiva. Optou-se por produções que, justamente pelas suas diferenças, poderiam ser frutíferas para avaliar a utilização da técnica. Dispensou-se transcrições e análises detalhadas das duas animações, não comportadas no formato deste estudo. A metodologia adotada (um comentário da imagem e da música em trechos selecionados), apesar de simples, parece suficiente para identificar nos dois filmes elementos que sustentem as conclusões; estas, por sua vez que não pretendem somente verificar a presença da técnica de *mickeymousing* mas a localização de elementos narrativos e temáticos que predisponham ao seu uso.

As discussões serão orientadas em torno de quatro questões:

1. Há o uso predominante de diálogos?
2. Observa-se uma temática relacionada à música ou ao espetáculo?
3. O ritmo musical é dependente dos movimentos dos personagens, demonstrando uma sincronia muito próxima à imagem?
4. Identifica-se o uso de clichês do *mickeymousing*?

Presto, que conta a história de um coelhinho que boicota o mágico que o emprega, responde à primeira pergunta com um sonoro não. Há grunhidos e gritos por parte de ambos, além das interjeições de espanto da platéia e de um vocal de *hoedown* (a música típica das quadrilhas do interior rural dos Estados Unidos) mas nenhuma palavra inteligível é pronunciada.

Responder à segunda questão é igualmente fácil: a animação se passa em um teatro onde ocorre um espetáculo de mágica. Há uma orquestra ao vivo e a música que se ouve é, pelo menos em alguns momentos, inequivocamente advinda da diegese; por exemplo, a orquestra pontua o final de cada “truque” (na verdade as trapalhadas do mágico), dando uma deixa para o aplauso do público. Em outro momento, a orquestra responde à contagem involuntária do mágico e executa o *hoedown*. A mixagem (reverberação, volume, estéreo e equalização) é utilizada como recurso para demarcar a fronteira entre diegético e não diegético: por exemplo, logo no início da animação, quando o mágico está em seu camarim e é chamado ao palco pela orquestra, ouvimos a música surgir um pouco mais fraca e abafada (como se viesse de longe), com a reverberação típica de um teatro e ligeiramente posicionada no lado esquerdo do estéreo (onde está a porta do camarim).

A sincronia, tema da terceira questão, é abundante e bastante precisa; alguns exemplos (os tempos utilizados, em minutos e segundos, são da edição brasileira em DVD):

- 0,24: o movimento da câmara que pela primeira vez revela o coelho.
- 0,53: a abertura da gaveta secreta em que o mágico guarda seus chapéus mágicos.
- 3,06: a música para repentinamente, antevendo a queda do mágico.

Em relação à quarta questão, a utilização dos clichês do *mickeymousing*, encontram-se igualmente muitos exemplos:

- de 1,12 a 1,17: os passos ritmados do coelho são acompanhados pelo ritmo da música.
- 2,07: o coelho aponta duas vezes para a boca, indicando fome; o curto movimento é acompanhado pelo xilofone.
- 2,38: a música acompanha os passos do mágico.
- 3,51: um glissando ascendente acompanha a subida vertiginosa do mágico, pendurado pelo pé a uma corda.

Analisando o episódio do Peixonauta *O Caso dos Cachorrinhos*, não se encontra a mesma clareza nas respostas; há casos dúbios, em que elementos musicais são utilizados quase como efeitos sonoros. A narrativa traz mais uma aventura da turma do Agente Peixonauta em que ele e seus amigos (o macaco Zico e a garota Marina) devem solucionar um mistério no parque onde vivem. Como em todos os episódios, a missão é dada pela Pop, uma bola multicolorida que traz as pistas para solucionar o mistério. Para obter as pistas eles devem abrir a Pop, o que se consegue com a repetição bem sucedida dos ritmos emitidos pela bola.

Os diálogos, como em outros episódios da série, são fartamente utilizados para explicar ao jovem espectador o desenrolar da história. Às vezes as vozes dos personagens são acompanhadas por música, como no trecho que sucede a abertura da Pop (de 1,45 a 2,36 segundos).

Não se observa uma temática musical ou do espetáculo, mas é interessante notar a utilização do ritmo na abertura da Pop, sempre coreografada com os movimentos dos personagens. Trata-se de uma aplicação da música que, se não pode ser classificada como *mickeymousing* (segundo o item 4 da definição, na seção anterior) parece ter grande potencial pedagógico.

Tanto a sincronia exata da música como os clichês são utilizados, mas em menor número. No entanto, em alguns casos, parecem “destacados” do restante da música, em uma utilização fragmentária que em alguns momentos se aproxima mais do ruído/efeito sonoro do que de música (ver o item 3 da definição de *mickeymousing*, na seção anterior):

- 0,33: O Peixonauta “coça” a cabeça duas vezes, em sincronia com a percussão cromática.
- 1,45: um timbre muito semelhante é usado quando Zico apanha as duas pistas da Pop.
- 2,36: Zico dá dois saltos, também sonorizados de forma similar, desta vez com pizzicato. Nesse ponto há música de fundo, e a percussão cromática não parece “fazer parte” dela, mas simplesmente ter sido colocada posteriormente na fase de edição.
- 3,15: a cada aparição dos papagaios, se ouve uma curta frase no acordeão.
- 3,59: aqui, diferentemente dos casos anteriores, tem-se a impressão de que a música realmente se modifica para acompanhar a ação, quando o trecho musical, um pouco mais longo, termina em perfeita sincronia com o brusco movimento dos braços de Marina, Peixonauta e Julia.
- 4,38: repete-se o caso em que a música de fundo não se integra com os passos, sonorizados com xilofone e pizzicato.
- 7,38: há novamente algo que pode ser classificado como *mickeymousing*: passos sincronizados e integrados no contexto musical mais amplo do trecho. Não há diálogos nesse momento.
- Todas as transições de tempo são marcadas por vinhetas, construídas com uma “colagem” de folhas; o som destas vinhetas é, como se pode esperar, sincronizado com o movimento das folhas. Essas vinhetas e o som que as

acompanha são iguais em todos os episódios, assim como a chegada e a abertura da Pop.

Conclusão

As descrições indicam que, se em muitos momentos a música de *Presto* pode ser classificada como *mickeymousing*, em *Peixonauta* isso ocorre em apenas alguns casos (o mais claro deles justamente em um trecho em que não há diálogos). Obviamente, não é possível estabelecer nenhuma relação **causal** entre a presença de diálogos e a utilização do *mickeymousing*; tampouco entre a temática musical/de espetáculo e a presença da técnica. O que pode se concluir destas análises é que ausência do diálogo e a temática do espetáculo, presentes em *Presto*, parece criar um ambiente mais “propício” à utilização deste tipo de música.

O *mickeymousing* certamente não está morto; no entanto, as animações televisivas de hoje, devido ao uso intenso de diálogos e de segmentos recorrentes, oferecem um campo menos adequado para seu uso.

Estudos posteriores poderiam detalhar e destrinchar os clichês do *mickeymousing* brevemente mencionados aqui; realizar análises musicais detalhadas, contendo descrições dos recursos orquestrais, melódicos e harmônicos utilizados; e finalmente, verificar se a popularização de animações televisivas, que requerem ainda mais padronização do que os *cartoons* dos anos 1920 e 1930, está relacionada com a maior utilização de diálogos e a conseqüente diminuição do espaço para o *mickeymousing*.

Referências bibliográficas

- ALTMAN, Rick. **The American Film Musical**. Bloomington: Indiana University, 1987.
- BARBOSA, Ana Luiza Pereira. **A relação som-imagem nos filmes de animação norte-americanos no final da década de 1920: do silencioso ao sonoro**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.
- BEHIND the Toons – Merrie Melodies: Carl Staling e a Música dos Desenhos. In: **Coleção Looney Tunes, volume 1**. S.L.: Warner Brothers Entertainment Inc., 2006. DVD.
- CARRASCO, Ney. **Syngkronos, A Formação da Poética Musical do Cinema**. São Paulo: Via Lettera, 2003.

- GOLDMARK, Daniel. **Tunes for Toons**. Los Angeles: University of California, 2005.
- GORBMAN, Cláudia. **Unheard Melodies**. London: BFI Publishing, 1987.
- JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The Illusion of Life: Disney Animation**. New York: Disney Editions, 1987.
- O CASO dos Cachorrinhos. In: **Peixonauta - Volume 6**. S.L.: TV Pinguim, 2010. DVD.
- PRESTO. In: **Wall-e**. S.L.: Disney/Pixar, 2008. DVD.
- WALSDORF, Hanna. **Minutage und Mickey Mousing. Über das Verhältnis von Ballett- und Filmmusik am Beispiel von DISNEY'S FANTASIA (1940)**. Kiel: Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung, n. 3, 2009. Online. Disponível em <www.filmmusik.uni-kiel.de/kielerbeitraege3/KB3-Walsdorf.pdf>. Acesso em 11 de agosto de 2011.