



RELICIA

ANTROPOMORFISMO MUSICAL: A UTOPIA ANIMISTA NO CANTO E NA DANÇA DE ANIMAIS, PLANTAS E OBJETOS COTIDIANOS NA PRODUÇÃO DOS ESTÚDIOS DISNEY¹

*Fabiano Pereira de Souza*²

RESUMO

Dez anos depois do primeiro longa-metragem considerado sonoro, *O cantor de jazz* (The jazz singer, EUA, 1927), de Alan Crosland, outra produção pioneira marcou a história da animação musical. *Branca de Neve e os 7 anões* (Snow White and the seven dwarfs, EUA, 1937), dos estúdios Disney. Assinado por uma equipe supervisionada por David Hand e formada por mais cinco diretores de sequências, o filme tornou-se o primeiro longa-metragem sonoro de animação em Hollywood. Ele dava início a um formato de sucesso, enquanto coroava uma série de curtas-metragens da série Silly Symphony (1929-1939), com que a empresa estabeleceu seu nome e personagens como o camundongo Mickey no imaginário popular. Sem a imagem – nem a voz – de astros e estrelas conhecidos do cinema, maior atração dos musicais com atores reais, o gênero mantinha a sincronia de movimento e som, mas se distanciava de qualquer realismo visual. A aparição de animais e até objetos antropomórficos falando, cantando e dançando nessas produções surpreende pela liberdade e a criatividade expressiva. O objetivo deste artigo é apresentar um retrospecto histórico e teórico desta característica particular nos musicais de animação.

Palavras-chave: Animação; Música; Disney.

ABSTRACT

Ten years after the first feature film considered sonorous, Alan Crosland's *The Jazz Singer* (The Jazz Singer, USA, 1927), another pioneering production, marked the story of musical animation. *Snow White and the Seven Dwarfs* (Snow White and the Seven Dwarfs, USA, 1937), from the Disney Studios. Signed by a team supervised by David Hand and made up of five more sequence directors, the film became the first animated feature film in Hollywood. He began a successful format while crowning a series of short films from the series Silly Symphony (1929-1939), with which the company established its name and characters as the mouse Mickey in the popular imagination. Without the image - nor the voice - of well-known stars of the cinema, the greatest attraction of musicals with real actors, the genre maintained the synchrony of movement and sound, but distanced itself from any visual realism. The appearance of animals and even anthropomorphic

¹ Recebido em 08/12/2017.

² Universidade Anhembi Morumbi. Fabian59@gmail.com.



RELICI

objects talking, singing and dancing in these productions surprises by freedom and expressive creativity. The aim of this article is to present a historical and theoretical retrospect of this particular characteristic in animation musicals.

Keywords: Animation; Music; Disney.

INTRODUÇÃO

De todas as variações de filme musical que o cinema oferece, apenas uma não tem nem pode ter versão teatral prévia nem posterior que não a anule em sua natureza e especificidade. Trata-se da animação musical. É sabido que há versões para teatro de animações bem-sucedidas nas bilheterias mundiais, como *Rei Leão*, mas a adaptação do enredo para os palcos pode ser considerada tudo, menos animação. A animação é um gênero audiovisual por excelência. Depende de maquinário que, por meio da eletricidade, projete luz sobre sua sequência de imagens produzidas e organizadas por meio de aparelhos mecânicos. Outra característica, que até pode ser representada no teatro, mas com efeito limitado, – por meio de figurinos de atores fantasiados – são animais e objetos diversos antropomórficos, falantes e cantantes.

Parte da realidade ficcional de várias animações, eles configuram particularidade ainda maior e mais rara do cinema musical. A popularização dessa combinação se deu desde a fase inicial do cinema sonoro pelas produções dos estúdios Disney. Esse estúdio norte-americano inovou como o primeiro a produzir animações de longa metragem, algo em que os demais estúdios não viam razão para apostar, afinal era um investimento alto e demorado. Depois de *Branca de Neve e os 7 anões* (*Snow White and the seven dwarfs*, EUA, 1937), musical de animação, os estúdios Paramount até investiram e lançaram *As Aventuras de Gulliver* (*Gulliver's travels*, EUA, 1939), longa-metragem de animação sonora, mas não musical. Mas foi um caso pontual.

A Disney tornou-se especialista e referência em animações musicais de



RELICI

158

longa metragem, pela qualidade e destreza de suas produções. A música era presença frequente, de poucas notas a partituras elaboradas com canções que marcaram época, interpretadas em cena por personagens animadas, o que logo foi naturalizado. Especialmente quando tais personagens tinham aparência humana realista ou caricatural. A naturalidade com que animais e objetos herdaram as habilidades de canto, fala e expressividade humanas, era até anterior e vinha desde o primeiro de uma série de curtas-metragens que apresentaram o famoso personagem Mickey Mouse ao mundo.

Os estúdios Inkwell já tinham realizado a primeira animação sonora, *My old Kentucky home* (EUA, 1926), dirigido por Dave Fleischer, o curta-metragem com um cão antropomórfico trazia um breve trecho de fala da personagem, antecedendo uma canção cuja letra era apresentada por uma bolinha guia que saltava para cada sílaba das palavras. Na segunda metade da música, a bolinha se transformava e uma personagem de aparência humana caricatural, uma mulher negra tirando roupas de um varal. *O vapor Willie* (Steamboat Willie, EUA, 1928), estreia sonora de Mickey nas telas, depois de dois curtas silenciosos, ia um pouco além do filme de Fleischer tanto pela quantidade de animais antropomórficos quanto pelo breve canto não verbal do protagonista. Mickey assobiava a melodia dançando ao leme de um barco a vapor. Ele também ria e ainda usava instrumentos de cozinha e outros animais como se fossem instrumentos musicais, contribuindo para a trilha executada. Sem falas, a música compõe quase todo o elemento sonoro do filme.

Mickey só “falou” pela primeira vez alguns curtas-metragens depois de sua estréia, oferecendo “Hot dogs! Hot dogs!” (Cachorro quente! Cachorro quente!), no ritmo de seu acompanhamento musical, em *The carnival kid* (EUA, 1929). Aí reside a particularidade da sincronia verbal de animações em relação à de registros filmados. O cinema sonoro, com sua visível sincronia labial com as palavras ouvidas, foi vendido desde o início como um pedaço de realidade registrado para exibição na



RELICI

sala de cinema. Mesmo em se tratando de ficção, ouvir vozes de atores reais em diálogo, complementando as imagens dessa conversa, atestava para a plateia a autenticidade verossimilhante destas e vice-versa. Já nas animações, especialmente as com personagens antropomórficos, eram a maior evidência do quão inteligível, elaborada e claramente absurda podia ser sua irrealidade. A vida na tela nesses casos não tinha qualquer relação plausível com a vida real, a não ser pelas vozes ouvidas.

A música já era parte integrante de todas essas primeiras obras e todas essas características da animação sonora. Algumas das mais lembradas canções do cinema da época, não raro canções de amor, foram cantadas nas telas por desenhos animados que nem pareciam humanos. Nesse aspecto, a Disney não encontrou concorrência relevante. O escapismo tradicionalmente atribuído aos filmes do gênero musical é potencializado por seus exemplares de animação, tipo mais desconectado de vivências do mundo real. Além de apostar no formato de longa metragem, ela fez o gênero musical um aliado. “Mesmo quando o estúdio atingiu o sucesso atrás de sucesso e os filmes eram periodicamente relançados com mais sucesso, o resto de Hollywood se mantinha afastado dos desenhos animados de longa metragem” (HISCHAK, 2017: 19). O interesse do estúdio pelas animações de longa metragem prosseguiu depois da morte de Walt Disney em 1966, ainda que sem o mesmo impacto de seus filmes mais clássicos.

Mantendo muito altas a qualidade e a destreza artesanal, a Disney continuou a oferecer características animadas e teve sucesso com Pinóquio (1940), Dumbo (1941), Bambi (1942), Canção do sul (1946), Dois sujeitos fabulosos (1949), Cinderela (1950), Alice no País das Maravilhas (1951), Peter Pan (1953), A dama e o vagabundo (1955), A bela adormecida (1959), Cento e um dálmatas (1960), A espada era a lei (1963) e Mogli - O menino lobo (1967). Não tão popular, mas ainda lucrativo, foram os filmes de antologia musical da Disney: Alô, amigos (1942), Você já foi à Bahia? (1944), Música, maestro! (1946), Como é bom se divertir (1947) e Tempo de melodia (1948). O único fracasso completo que o estúdio teve que suportar foi a Fantasia



RELICI

160

(1940), que levou anos para ser reconhecido como a obra-prima de cinema que é. (HISCHAK, 2017: 19)

A música era parte importante em todos eles, alguns dos quais musicais de fato, com as características a serem apontadas mais adiante, como personagens que trocam falas por canto. A presença de animais antropomórficos quase uma regra. No mesmo livro *Musicals in film: A guide to the genre*, Thomas S. Hischak lista (HISCHAK, 2017: 20) animações posteriores à morte de Disney em que ainda mantiveram um patamar artístico dentro dessa tradição, como *Aristogatas* (1970), *Robin Hood* (1973), *Bernardo e Bianca* (*The rescuers*, EUA, 1977), *O cão e a raposa* (*The fox and the hound*, EUA, 1981), *As peripécias de um ratinho detetive* (*The great mouse detective*, EUA, 1986) e *Oliver e sua turma* (*Oliver & Company*, EUA, 1988).

A animação musical *A pequena sereia* (*The little mermaid*, EUA, 1989) marcou o que é chamado de renascimento da Disney, com sucesso de bilheteria e dessa vez gerando um nível de demanda que levou outros estúdios a investir em animação, inclusive a musical. Hischak lembra que o filme abriu caminho para outros bem-sucedidos, como *A bela e a fera* (*Beauty and the Beast*, 1991), *Aladdin* (EUA, 1992), *O Rei Leão* (*Lion King*, EUA, 1994), *Pocahontas* (EUA, 1995), *O corcunda de Notre Dame* (*The hunchback of Notre Dame*, EUA, 1996), *Hercules* (EUA, 1997) e *Mulan* (EUA, 1998) (HISCHAK, 2017: 20).

No início do século XXI, as animações de ação ganharam volume de produção e bilheteria e outros estúdios aproveitaram a tendência. Entretanto, o gênero musical animado manteve sua presença com *Nem que a vaca tussa* (*Home on the range*, EUA, 2004), *A princesa e o sapo* (*The princess and the frog*, EUA, 2009), *Enrolados* (*Tangled*, EUA, 2010) e *Frozen: Uma aventura congelante* (*Frozen*, EUA, 2013) (HISCHAK, 2017: 20). Algumas delas ganharam versões teatrais, produções em que o encanto antropomórfico fica restrito ao apelo de figurinos que nunca desvinculam seus atores do que realmente são, pessoas



RELICI

fantasiadas.

ANTROPOMORFISMO

Em sua dissertação *Antropomorfismo na Cultura da Animação*, Alexandre Almeida Juruena de Mattos faz um retrospecto histórico dessa prática na cultura e nas artes até chegar à sua aplicação em filmes de animação. Ele observa que a comunicação humana trata tudo ao seu redor, sejam entes animados ou não ou mesmo abstratos, por meio de características, qualidades e motivações própria da experiência humana. Antropomorfismo é um termo que deriva da combinação das palavras gregas "antrophos" (humano) e "morphé" (forma) (MATTOS, 2013: 59).

Até na ciência essa prática é encontrada, ainda que enfrente resistências de pesquisadores behavioristas e etólogos. Foram as teorias evolucionistas de Charles Darwin que relacionaram a ancestralidade animal do homem e a seleção natural evolutiva como uma forma de continuidade, inclusive em aspectos psicológicos, de espécies próximas. Darwin estabeleceu que seres humanos são animais. Já o antropólogo Stewart Guthrie vê o antropomorfismo como consequência de um mecanismo inconsciente de precaução e prevenção. Por conta dele, as pessoas prestam atenção a tudo que se encaixa no modelo humano por se sentirem desconfortáveis com o que não parece consigo mesmas. Mattos completa indicando que Nicholas Epley, Adam Waytz e John Cacioppo apontam a sociabilidade como motivação para o antropomorfismo, especialmente entre indivíduos solitários ou desconectados (MATTOS, 2013: 65).

Algumas das mais antigas representações religiosas e mitológicas já eram fonte de vários exemplos de antropomorfismo. Entidades abstratas como deuses retratadas à imagem e semelhança do homem, com racionalidade dão a melhor medida da auto-referência da imaginação humana, o que também se pode chamar de teomorfismo ou antropoteísmo. O antropólogo Max Muller considera os mitos



RELICI

162

descrições poéticas de fatos da natureza decorrentes de uma capacidade subdesenvolvida de abstração (MATTOS, 2013: 67). O antropomorfismo já existia nas mais antigas representações visuais confeccionadas pela humanidade. Também assimilava, segundo Mattos, o temor humano a certos animais e fenômenos naturais, em forma de entidades zoomorfas ou zooantropomorfas. Ele exemplifica, entre outras civilizações, a egípcia:

No Antigo Egito por exemplo, onde leões, hipopótamos e crocodilos atacavam ocasionalmente as famílias que viviam nas margens do Rio Nilo, eram cultuados os deuses Sekhmet (poderosa deusa da medicina e da guerra, representada com corpo de mulher e cabeça de leoa), Sobek (deus temido e adorado, associado à divinização da água do rio Nilo, e representado com corpo de homem e cabeça de crocodilo), e Taweret (deusa da fertilidade e protetora das embarcações, representada com corpo de mulher grávida e cabeça de hipopótamo, patas de leão e cauda de crocodilo). O panteão de deuses egípcios aliás, era repleto de deuses zooantropomorfos associados a outros animais que habitavam o país. (MATTOS, 2013: 69)

Na mitologia Hindu, Ganesha era uma combinação de corpo masculino obeso com cabeça de elefante. Os gregos tinham seus centauros e minotauros. Esfinges estão presentes em várias culturas e sereias surgiram no. Sereias cantoras com cauda de peixe surgiram no fabulário ibérico do século XV, variação dos mitos gregos e romanos em que tinham corpo de pássaro (MATTOS, 2013: 70-74). Toda essa cultura mitológica deu base também a diversas obras literárias em que o antropomorfismo se dava não raro por personagens humanas metamorfoseadas em animais ou plantas por deuses ou feiticeiros por conta de algum castigo. Curiosamente, a consciência humana era mantida, mas a faculdade da fala perdida (MATTOS, 2013: 79). Vampiros, lobisomens e outras metamorfoses assustadoras estão presentes na obra de Ovídio. Franz Kafka transformou seu personagem Gregor Samsa em barata no clássico *A metamorfose*.

As fábulas são as principais fontes literárias na qual se apoiam as



RELICI

163

animações da Disney e demais estúdios, em que personagens animais pensam e agem como humanos. Sua origem estimada equivale à da linguagem oral. Tradicionalmente, o enredo costumava sugerir ou criar uma causa de atributos físicos e comportamentais desses animais que os relacionasse a características comportamentais humanas, de modo a gerar ensinamentos morais. Um dos principais nomes desse gênero literário é o francês Jean de La Fontaine.

Nos contos também há fartura de referências notórias de personagens antropomórficos, inclusive em releituras por diferentes autores. Do francês Charles Perrault (*O Gato de Botas*), os irmãos alemães Jacob e Wilhem Grimm (*Chapeuzinho Vermelho*), o dinamarquês Hans Christian Andersen (*O patinho feio*), o inglês Lewis Carrol (*Alice no país das maravilhas*), o irlandês Clive Staples Lewis (*Crônicas de Nárnia*). Muito dessa tradição escrita influenciou cartunistas mundo afora, expandindo assim, em quadrinhos e tirinhas de jornal, a prática da ficção com personagens antropomórficos. Em boa medida, o repertório para as animações da Disney já estava pronto.

SILLY SYMPHONY

Robin Allan conta no livro *A reader in animation studies* que foi o diretor musical da Disney Carl Satlling que se opôs a identificar as animações do estúdio como musicais. Com isso, o próprio Walt Disney teve a ideia do nome Silly Symphony (sinfonia boba em inglês) (ALLAN, In: PILLING, 1997: 247). A série de filmes assim identificados teve início em 1929, pouco depois do lançamento de *O vapor Willie*, e durou uma década. O substantivo musical tem mesmo uma história curiosa iniciada como adjetivo. Rick Altman explica a aplicação da palavra em seus primórdios em seu livro *Film/Genre*. Ele lista vários filmes hoje reconhecidos como musicais, mas lançados como dramas musicais, romances musicais, comédias musicais, comédias de bastidores, operetas, entre outras categorias. O substantivo



RELICI

164

veio quando a produção do gênero caiu acentuadamente de 55 em 1929 para 10 em 1932. Alguns filmes seriam identificados assim retrospectivamente (ALTMAN, 1999: 31-34).

Mais que terminologia, para que houvesse musicais, especialmente animações musicais, várias tentativas e ajustes precisaram ser feitos. Em sua dissertação de mestrado *A relação som-imagem nos filmes de animação norte-americanos no final dos anos 1920: do silencioso ao sonoro*, Ana Luiza Pereira Barbosa indica que havia um desafio de linguagem que complicava a receptividade do som sincrônico e da oralidade nas animações. Ele nortearia todas as estratégias na busca da precisão na paridade entre imagens e sons, que a Disney buscava para seus filmes.

A preocupação com a nova relação não era à toa. Para o público era algo incomum desenhos "falarem". Por mais que um acompanhamento mais elaborado pudesse haver gritos, grunhidos ou assobios, não havia filmes animados com espaço para uma possível dublagem. 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. (BARBOSA, 2009: 54)

Walt Disney sabia a velocidade de projeção das imagens, mas não a da trilha sonora. Um funcionário recém-chegado, Wilfred Jackson, sugeriu que se o filme era exibido em 24 quadros por segundo, bastaria calcular a quantidade de música executada por segundo. Para isso seria necessário um metrônomo. "A solução de Jackson consistia basicamente na marcação de tempos do compasso musical e a transposição dessa marcação para uma ficha de folha que contém as informações essenciais de ações e tempo de animação", explica Barbosa (BARBOSA, 2009: 56).

Disney não queria filmes verborrágicos nem com músicas e efeitos sonoros sem sentido. Buscava maneiras de integrar a trilha sonora às imagens. Quando conseguiu, o efeito da música que acompanha toda e qualquer ação na tela foi



RELICI

165

batizado informalmente de *mickey-mousing*. Um pastiche musical compunha suas trilhas, misturando trechos de canções, referências de temas e composições próprias (BARBOSA, 2009: 83). Ninguém menos que o próprio Walt Disney dublava Mickey em falsete no início da filmografia do personagem.

Dois teóricos renderam considerável atenção ao tema do antropomorfismo nos filmes de animação da Disney, o alemão Walter Benjamin e o também cineasta russo Sergei Eisenstein. Como escreveram ainda no calor da novidade do período sonoro do cinema, sem todo o respaldo de produções e personagens de que hoje dispomos com a filmografia dos estúdios Disney, suas análises se centraram no personagem Mickey, até hoje o mais famoso da companhia. De qualquer modo, suas análises do camundongo animado e da Disney, ainda que bem mais completas que este aspecto apenas, servem em grande medida até hoje para esse fenômeno específico de humanizar animais e objetos inanimados tanto no gênero animação quanto no gênero musical, que mais interessa aqui.

Em seu livro *Cinema and experience*, Miriam Bratu Hansen relaciona o pensamento de Siegfried Kracauer, Theodor W. Adorno e Benjamin, oriundos da Escola de Frankfurt. Ela destaca como Benjamin acreditava que Mickey competia com atores reais filmados, que para ele já representavam uma profunda mudança na fenomenologia da performance. Mediados pelo aparato do cinema, os atores perdiam a aura artística proporcionada pela presença física no teatro, por conta da interferência de diretores, diretores de fotografia, engenheiros de som e editores. Funcionariam como objetos de cena. E Benjamin via em Mickey vantagens adicionais nessa “auto-alienação esteticamente produtiva” (HANSEN, 2012: 176).

Como a imagem do ator o mantinha atado a um registro realista, ele pode ser naturalizado no fetiche do culto a astros e estrelas de cinema, uma forma falsa de restaurar a aura perdida no aparato, o que o desenho de animação não pretende nem consegue. O apelo para Benjamin estava no caráter híbrido de criaturas como



RELICI

166

Mickey, mesclando humanidade e animalidade, duas e três dimensões, energias corpórea e maquina. O personagem indica uma imbricação geral de impulsos fisiológicos com estruturas cibernéticas que saía da ficção e se tornava prática usual nos mais diversos campos de atuação profissional. Hansen chama essa uma qualidade de ciborgue, algo que participava da problemática benjaminiana das fronteiras psicológicas do corpo humano em relação ao restante da criação, e resgata a associação que o autor fazia das animações de Mickey com as ideias do socialista utópico Charles Fourier.

Enquanto subjetividade animada e artificial, Mickey Mouse não só liberta o sensorial humano do confinamento à forma humana, como também projeta a extinção da espécie humana em um sentido antropomórfico e antropocêntrico. Em *Passagens*, Mickey Mouse é citado por realizar o projeto utópico de Fourier da "mobilização moral da natureza", uma conexão que, para Benjamin, confirma a designação de Marx deste último como um "grande humorista". "A exposição da teleologia natural prossegue de acordo com o plano de humor" (AP 635). Como os surrealistas, Benjamin ficou entusiasmado com as divertidas visões de Fourier que atribuíam à tecnologia um papel brincalhão na reorganização cósmica da natureza. Quando o oceano se transformar em limonada; quando os seres humanos forem capazes de viver como peixes na água e voarem como pássaros no ar; quando eles puderem se transformar em anfíbios à vontade, fechando o orifício na câmara cardíaca; Quando as laranjas florescerem na Sibéria e as bestas mais perigosas forem configuradas em seus opostos (os anti-leões entregarão o correio e os anti-alvos ajudarão os seres humanos a rebocar barcos); quando novas estrelas surgirem que substituírem as antigas, que, enquanto falamos, estão apodrecendo de qualquer maneira... É evidente por que Benjamin percebeu um resplendor da imaginação de Fourier quando viu filmes nos quais as árvores se casam e se casam, calças se transformarem em pára-quedas, carros em monstros, porcos em acordeões, peixe em tigres e polvo em elefantes. (HANSEN, 2012: 178)

Aprofundando-se no pensamento de Benjamin com referências adicionais, Hansen reconhece nos primeiros filmes de Mickey vislumbres de uma natureza divertida, de uma natureza liberada das oposições e hierarquias antropocêntricas e



RELICI

167

falocêntricas, de limites fluídos entre humanos e animais, mecânico e orgânico, objetos vivos e inanimados, mestre e escravo, trabalho e lazer (HANSEN, 2012: 179). Ela também nota um encontro com o estranho na construção do personagem, numa mistura fantástica de estranheza e familiaridade que o cinema de animação permite. A autora cita Fritz Moellenhoff como responsável pela primeira grande tentativa psicanalítica de compreender Mickey, relacionando-o a uma figura de dúvidas e ansiedades geradas pelo desenvolvimento acelerado e abrupto e rápido da tecnologia. Moellenhoff vê Mickey como uma "inversão brincalhona da era da máquina", por ridicularizar a "deusa" que a tecnologia se tornou. Ele alivia o medo decorrente daquelas incertezas apelando ao nosso narcisismo e nossas fantasias de onipotência (HANSEN, 2012: 179).

Para Eisenstein, lembra Susan Smith em *The animated film musical*, a animação cinematográfica corporifica como algo inerente ao seu processo o animismo, crença ancestral de que qualquer objeto possui uma vida natural e uma força vital. Animismo físico e espiritual. Eisenstein chama de plasmaticidade essa qualidade híbrida totemista das personagens da Disney, de que seres humanos e animais formam uma unidade. Smith nota que para o cineasta russo o valor dessas qualidades das animações da Disney contribui para uma atratividade pré-lógica, infantil, pré-humana. Uma forma de revolta com a rigidez fixa da condição humana.

Eisenstein é extremamente útil para nos ajudar a entender o potencial do filme musical animado para oferecer algo distinto de sua contraparte em ação filmada. Seu uso do termo "êxtase" certamente sugere uma dimensão afetiva ao filme animado que é compatível com a sensibilidade utópica ou o musical. E suas afirmações de que os desenhos animados da Disney transmitem uma sensação de gestos de "Paraíso Recuperado" em direção à capacidade do filme animado para oferecer uma sensação mais satisfatória do que seria essa utopia, e não apenas sentir como (como Dyer afirmou famosamente). A ideia de que um impulso animista sustenta o processo criativo de animação também parece absolutamente crucial na compreensão do tipo especial de sensibilidade utópica associada a esse ramo de gênero e ajuda a explicar por que tantos musicais de



RELICI

168

animação frequentemente se encontram dedicados a expressões de alegria na doação ou redescoberta da vida, pois ao fazê-lo estão comemorando algo fundamental para o próprio formulário. Na verdade, é possível ver a relação entre a animação e o musical como mutuamente aprimorada, com a capacidade do primeiro para investir o inanimado com a vida encontrando seus melhores meios ou realização na vitalidade física aumentada e na intensidade emocional do número de produção e no alegre espírito da sensibilidade utópica do gênero alcançando sua extensão satisfatória na natureza vivificante, não apenas na vida, como a forma de arte. É importante reconhecer essa compatibilidade, uma vez que, em outros aspectos, a dependência da animação sobre a manipulação minuciosa de desenhos, modelos e outros objetos inanimados por seus efeitos puxa contra as noções de espontaneidade de movimento e expressão nas quais depende o musical de ação ao vivo. (SMITH, 2011: 172)

Smith destaca que, em vez de se esperar que o espectador apague de sua mente a noção do quanto trabalho, esforço e ensaios é necessário para viabilizar o canto e as coreografias dos números musicais, aparentemente tão espontâneos e fáceis, de um filme musical filmado com atores, a animação musical se apoia no deleite auto-consciente diante de sua capacidade de dar vida a coisas. Ela indica que Eisenstein reconhecia como parte da sensibilidade utópica da animação musical a plasticidade que permite que os corpos das personagens se deformem de acordo com o ritmo da música, caso dos elefantes rosa de *Dumbo* – algo que só é possível atualmente para material filmado com efeitos digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A liberdade estética dos corpos das personagens é desde o início da animação de cinema um de seus principais atributos. Desde o surgimento do cinema com aparato sonoro, ela leva muito além a fantasia proporcionada por personagens humanos filmados que decidem trocar prosa por canções e passos de dança como algo corriqueiro, aceitável e admirável na ficção do gênero musical. Não há limites físicos, químicos, biológicos nem matemáticos para a utilização de corpos animados



RELICI

169

no cinema musical. A dança supera com folga qualquer limite do corpo humano em coreografias filmadas, mesmo que seja um número com Fred Astaire e Ginger Rogers ou Gene Kelly e Cyd Charisse, todos no auge de suas formas físicas, depois de meses de exaustivos ensaios.

Por outro lado, a voz afinada humana é uma herança de artistas reais de que as animações antropomórficas se apropriam, quase sempre aproveitada sem alterações de pós-produção, como distorções de timbre. Sua excelência é mantida no tom, no compasso e na amplitude certos. Muito mais que pelas expressões faciais e movimentos de braços e pernas dos mais improváveis formatos, é pelo som da voz que as personagens de animação mantêm seu mais nítido vínculo com a humanidade. Quando essas vozes são usadas para cantar, ratos, patos, cães, gatos, grilos, elefantes, flores, árvores, instrumentos musicais, bules, xícaras, armários, entre tantos outros seres e objetos, não só podem se equiparar àquilo de que o ser humano é capaz, como adquirir habilidades e destrezas que a maioria das pessoas não chega a desenvolver ao longo de uma vida.

Ainda que a tecnologia atual permita deformar e recriar corpos humanos das mais variadas maneiras a partir de registros filmados, toda a inspiração para essa habilidade vem de décadas de tradição de animação. O musical representa a forma mais fantasiosa de expressão humana – sem esses artifícios de pós-produção – que o cinema pode mostrar. Ainda que filmes de luta e de ação repletos de dublês apresentem gestos e movimentos impossíveis para um ser humano sobreviver no mundo real, eles ainda assim se prendem à necessidade da verossimilhança. Canto e dança como livre expressão humana sem motivação aparente em meio a interações cotidianas descolam-se dessa necessidade lógica. Quando exercidos por corpos que não só não existem da forma que são apresentados, como não obedecem as leis da natureza, a liberdade expressiva do gênero musical alcança seu ápice criativo.



RELICI

170

REFERÊNCIAS

ALLAN, Robin. 20 European influences on early Disney feature films. In.: PILLING, Jayne. A reader in animation studies. Sidnei: John Libbey & Company: 1997. p. 241-260.

ALTMAN, Rick. Film/genre. Londres: Palgrave MacMillan, 1999.

BARBOSA, Ana Luiza Pereira. A relação som-imagem nos filmes de animação norte-americanos no final da década de 1920: do silencioso ao sonoro. São Paulo. Dissertação de mestrado apresentada na Universidade de São Paulo. 2009. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-17032010-175658/pt-br.php>

HANSE, Miriam Bratu. Cinema and experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin and Theodor W. Adorno. Oakland: University of California Press, 2012.

HISCHAK, Thomas S.. Musicals in Film: A guide to the genre. Santa Barbara: Greenwood, 2017.

MATTOS, Alexandre Almeida Juruena de. Antropomorfismo na Cultura da Animação. Niterói. Dissertação de mestrado apresentada na Universidade Federal Fluminense. 2013. Disponível em: <http://www.artes.uff.br/dissertacoes/2013/alexandre-juruena.pdf>

SMITH, Susan. The animated film musical. In.: KNAPP, Raymond; MORRIS, Mitchell; WOLF, Stacy (editores). The Oxford handbook of the American musical. Nova York: Oxford University Press, 2011.