

Criação musical para filmes e séries de animação: o áudio musical e o áudio-musicista no contexto da interobjetividade e da intersubjetividade

Music creation for animation movies and series: the concepts of musical audio and audio musician in relation to interobjectivity and intersubjectivity

Kezo Nogueira

Universidade de São Paulo

saint.nogueira@gmail.com

 C.V. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8324019414481261>

 Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2643-4128>

Recebido em: 10/12/2024

Aprovado em: 30/12/2024

RESUMO

Este texto visa apresentar as notas de pesquisa referentes à tese de doutorado intitulada "Processos de criação musical e tecnologia em séries e filmes de animação: as aventuras musicais de Oswaldo", apresentada no programa de pós-graduação em musicologia da Universidade de São Paulo. Notadamente, aqui, enfatiza-se quatro conceitos que tiveram papel fundamental no desenvolvimento teórico da pesquisa: as ideias de áudio musical e áudio-musicista segundo Daniel Tápia (2021;2018) e os conceitos de interobjetividade e intersubjetividade em Philip Tagg (2015). Estes conceitos reforçam a ideia de uma prática de criação musical onde o contexto coletivo e a tecnologia musical exercem um papel decisivo.

PALAVRAS-CHAVE:

Criação musical para séries e filmes de animação; áudio musical; áudio musicista; interobjetividade; intersubjetividade.

ABSTRACT

This article aims to present notes about the doctorate research intitled "Music creation processes and technology in animation films and series: the music adventures of Oswaldo", presented at musicology program at University of São Paulo. Precisely, in this article, we emphasize four concepts that had notable relevance on the research development: musical audio and audio-musician by Daniel Tápia (2021;2018) and interobjectivity and intersubjectivity by Philip Tagg (2015). Those concepts emphasize music creation in a context where the social aspects and music technology have a decisive role.

KEYWORDS:

Music creation in animation films and series; musical audio; audio-musician; interobjectivity; intersubjectivity

Apresentação do projeto de pesquisa

Apresenta-se neste trabalho as notas de pesquisa sobre a etapas de realização da pesquisa de doutoramento no programa de Pós-graduação em Música da Universidade de São Paulo, na área de concentração em processos de criação musical, especificamente na linha de pesquisa de Sonologia, com ênfase em criação e produção sonora.

O projeto de pesquisa intitulado "Processos de criação musical e tecnologia em séries e filmes de animação: as aventuras musicais de Oswald" aborda os processos de criação de trilhas musicais para filmes e séries de animação. Notadamente, a tese foi dividida em três partes: Na parte 1, é apresentada uma síntese histórica das práticas relacionadas ao som nos filmes e séries de animação, com ênfase nas tecnologias envolvidas. Em termos de referências bibliográficas principais, os pesquisadores da história dos filmes e séries de animação Paul Wells (1998; 2006), Maureen Furniss (2016), Giannalberto Bendazzi (2016a; 2016b; 2017) e Daniel Goldmark (2002; 2005; 2014) abordam as perspectivas históricas; Donald Crafton (1993; 1997), James Buhler e Hannah Lewis (2016) e Edward Kellogg (1955a; 1955b) trazem importantes dados sobre as questões de sincronização entre som e imagem; Alberto Lucena Júnior (2005), Antônio Moreno (2018), Marcos Magalhães (2005) e Sérgio Nesteriuk (2011) apoiam o estudo sobre a realidade brasileira dos filmes e séries de animação.

A parte 2 é subdividida em dois eixos: no primeiro, é estudado o criador musical, a partir dos conceitos de áudio musical e áudio-musicista segundo Daniel Tápia (2018;2021); e a dimensão coletiva onde se desenrolam as criações, com apoio teórico de Paul Théberge (2012;2015), Philip Tagg (2015) e Christopher Small (1998). No segundo eixo, são discutidos os processos de trabalho no estúdio de gravação a partir das ideias de Fernando Iazzetta (2009) sobre o estúdio como um ambiente composicional; Mike D`Errico (2022) e Tellef Kvifte (2010) sobre a interface e as peculiaridades dos softwares de edição e gravação musical e Jason Corey (2010) sobre as possíveis delimitações de funções no estúdio de gravação. Na parte 3, discute-se um estudo de caso de criação musical para a série de

animação brasileira Oswaldo¹, onde se entrelaçam o percurso teórico e a experiência deste autor, com o estudo da criação da trilha musical "Risollica Canollica", parte do episódio 19 da segunda temporada da série. Nessa parte 3, entre outros autores, são mencionadas as contribuições sobre as relações entre os dispositivos fílmicos segundo Emilio Audissino (2017) e Michel Chion (2019); e as considerações de Tasos Zembylas e Martin Niederauer (2018) sobre a natureza tácita, situacional e experiencial do trabalho de criação musical.

As três partes desta tese se conectam da seguinte forma: a parte 1 descreve, historicamente, como a relação entre criadores (sejam animadores, músicos ou desenhistas de som) e as tecnologias que os cercavam era retroalimentar: tecnologias que surgiam para viabilizar impulsos criativos e criações que exigiam a estruturação de novas iniciativas tecnológicas. A parte 1 estrutura as bases históricas para chegarmos a uma leitura da contemporaneidade, abordada na parte 2, onde são exploradas hipóteses acerca de quem é este criador musical na atualidade e como são os espaços onde ele desempenha uma multiplicidade de funções. Assim, estabelecido o panorama histórico e um delineamento do criador musical em seu campo, adentramos a parte 3, onde um estudo de caso se conecta com as partes pregressas, com o objetivo de estabelecer aproximações, reflexões e diálogos; explorando, também, fontes teóricas que se relacionam, de diversas maneiras, com as peculiaridades do processo criativo abordado. Dessa forma, o objetivo da tese gira em torno de oferecer uma abordagem histórica, analítica e descritiva acerca da relação entre criação musical e tecnologia musical, tendo como campo o contexto específico dos filmes e séries de animação.

Especificamente, o problema da referida pesquisa é uma possível delimitação da criação musical para filmes e séries de animação ao campo disciplinar "tradicional" em música, desconsiderando a importância do contexto situacional, experiencial e tácito e relegando a tecnologia musical ao mero status de ferramenta de criação, edição e gravação. Nesse sentido, a hipótese a ser investigada é que a criação musical é altamente influenciada pelos contextos onde ocorrem e por uma noção mais ampla de tecnologia musical, que imputa no processo criativo uma organização peculiar, ao se tornar parte dos parâmetros da

¹ Mais informações em: <https://www.birdo.com.br/oswaldo>

música de maneira fluida e estruturante. Deste modo, as linhas de argumentação que permeiam a tese concentram-se em levantar respostas plausíveis para as seguintes questões norteadoras: como podemos abordar o campo de estudos sobre a criação musical de trilhas para filmes e séries de animação, considerando uma possível ampliação de escopo do conhecimento "tradicional" em música para abarcar um contexto que enfatiza a importância de outros tipos de conhecimento, como o tácito, situacional e experiencial? Nesse ínterim, como podemos alargar as considerações sobre tecnologia musical, levando em conta uma mudança conceitual que imputa uma relação estruturante e retroalimentar entre tecnologia musical e criador musical?

O áudio musical e o áudio-musicista no estúdio de gravação

Notadamente, neste trajeto de pesquisa, há dois conceitos fundamentais que ajudam a corroborar as hipóteses levantadas: o áudio musical e o áudio-musicista. O que é abordado de maneira mais enfática na parte 2, que trata do criador musical e do estúdio de gravação. A premissa básica é que, em um estúdio de gravação, é possível que um músico não apenas toque seu instrumento, mas também seja responsável por uma tarefa mais ampla, de operar ele mesmo os dispositivos de áudio que permeiam todo os processos funcionais de uma gravação. Assim, com as novas tecnologias, as tarefas acabam também convocando o músico a desempenhar funções que exigem o manuseio de equipamentos anteriormente só operados por engenheiros de som.

Nessa perspectiva, quando um músico incorpora o uso dos dispositivos da tecnologia musical em suas criações, pode ser estabelecida uma prática criativa com contornos e características próprias. Tápia (2021, 187) intitula este músico um áudio-musicista, que usa os equipamentos de áudio disponíveis não apenas como meios para se chegar a algum fim sonoro, mas como artefatos que são indissociáveis da criação musical em si:

(...) qualquer indivíduo que trabalhe com aparatos feitos para produzir música, interagindo com a criação mesmo que intuitivamente, está fazendo música e é, portanto, a meu ver, mais um músico. Aí está o(a) áudio-musicista. Os equipamentos de áudio são seus instrumentos musicais; a sonoridade do áudio, sua criação. Essa é a designação que gosto de usar, sem, no entanto, querer validar outras formas de se referir aos profissionais de som. E essa noção pode se estender: se o(a) áudio-musicista também puder realizar seu trabalho tendo conhecimento musical aprofundado, sua

percepção em relação ao áudio também se aprofunda muito. Portanto, não faz sentido que um indivíduo tome atitudes em relação à música baseado apenas nos parâmetros funcionais, objetivos comuns dos equipamentos de áudio (Tápia 2021, 187).

Por isso, uma análise mais detalhada da fusão entre áudio e música é fundamental. Nesse sentido, o áudio pode ser proposto como uma disciplina específica da música, intitulado como áudio musical, "(...) descrito como um recurso formado por um conjunto de elaborações criativas sobre o som e a tecnologia aplicada a ele que faz parte do espectro de parâmetros da música e, ao mesmo tempo, tem condição autônoma de atuação e percepção neste contexto" (Tápia, 2018, 39). No âmbito do áudio musical aplicado às práticas criativas em música, há, então, um conflito claramente demarcado:

(...) o conflito emerge da existência de um grande número de abordagens sobre as novas tecnologias aplicadas à música que promovem uma aparente separação entre o que se chama de processos "técnicos" e os processos criativos em sua utilização, fazendo surgir uma problemática premissa estritamente funcional de sua utilização ou mesmo uma possível autonomia de sua utilização em relação à música, muitas vezes tornando o desenvolvimento ou uso do aparato tecnológico seu próprio fim (Tápia 2018, 32).

Além destas premissas, a pesquisa aborda a hipótese que este áudio-musicista atua em um campo caracterizado por um alto grau de coletivização das tarefas. É importante reafirmar este aspecto, porque o processo de criação de trilhas musicais, entre as quais se encontram as da série de animação Oswald, é constantemente permeado pela influência, em distintos graus de intensidade, de muitos fatores e muitas pessoas. A criação da trilha musical é dependente do filme, e este, em si, é fruto da interação de uma equipe que tem expectativas em relação à música no filme de animação. Nesse caso, é possível falar em criatividades musicais, no plural:

(...) há uma concepção histórica da criatividade musical, baseada em noções de criadores divinos e momentos míticos de criação. A partir da perspectiva da música contemporânea, a variedade de maneiras e formas radicalmente mutáveis que caracterizam a prática composicional contemporânea clamam por uma concepção radicalmente revisada de uma multiplicidade de criatividades musicais (Burnard 2012, 114).

Os processos de criação das trilhas musicais para a série de animação Oswaldo ocorreram em um ambiente estruturado por demandas específicas: as demandas da própria animação (que dizem respeito às questões dramáticas da história que vai ser contada), as demandas do diretor de animação (que dizem respeito àquilo que ele imagina ser a função e a estética da música), as exigências do estúdio de gravação (vinculadas aos prazos de entrega e à organização interna da produção), as questões do canal de exibição (referentes à grade de programação e suas estratégias de veiculação) e, por fim, mas não menos importantes, as necessidades do criador musical em si (concernentes à sua expressão artística e realização criativa). Nesse sentido, a eficácia do processo de criação musical é medida pela forma como o criador transita entre todas estas demandas e cumpre os acordos produtivos da maneira mais fluida possível. A obra, por mais genial que possa ser para o criador musical, se não for aprovada pelo diretor, pelas pessoas no estúdio de gravação e pelo canal, será recusada. Em muitos casos, as decisões sobre a trilha musical não podem ser atribuídas somente ao criador musical, que atua justamente para transformar em música ideias que circulam em um fluxo de produção complexo. Por isso, outros dois conceitos se tornam fundamentais: a interobjetividade e a intersubjetividade.

Interobjetividade e intersubjetividade

Para abordar os aspectos objetivos e/ou subjetivos do processo de aprovação das trilhas musicais, há dois conceitos que merecem ser analisados: a interobjetividade e a intersubjetividade, conceitos criados por Tagg (2015) para o estudo da canção popular que puderam ser adotados na tese. A interobjetividade tem relação com a intertextualidade musical, na qual o processo interobjetivo propõe:

(...) que sejam encontrados elementos estruturais em uma música que soam como os elementos estruturais no objeto de análise. Este processo de estabelecer a intertextualidade musical é chamado de comparação interobjetiva. A 'outra música' contendo semelhança estrutural com o objeto de análise é chamada material de comparação interobjetiva (Tagg 2015, 238).

O procedimento interobjetivo se dá mediante a análise dos parâmetros comuns entre dois objetos musicais que já existem:

A proposição recorrente é que, na análise interobjetiva, algo no objeto musical A (o objeto de análise) soa como algo contido no objeto musical B (ou C ou D, ou Z). Agora, este soa como algo pode ser quase tudo. Pode ser uma mudança numa frase melódica, um riff, uma sonoridade, um padrão rítmico, uma sequência harmônica ou tipo de acorde, um uso singular de instrumentos particulares, de um timbre vocal, de um espaço acústico, apresentados em uma velocidade específica, em um registro único, em um determinado nível de intensidade e assim por diante (Tagg 2015, 230).

A ideia de interobjetividade tem relação com o processo de criação das músicas da série de animação Oswaldo quando existe uma referência, uma música fornecida a priori, que deve ser usada como indicação básica para uma nova composição. O ato de criação musical, assim, buscará estabelecer uma aproximação interobjetiva entre as estruturas musicais da referência e da trilha musical a ser composta.

Quando uma trilha musical para a série de animação Oswaldo estava pronta, o processo de análise interobjetivo dava-se entre músicos e não músicos. Nesse sentido, o processo de aprovação das trilhas musicais ocorria mediante uma discussão entre pessoas com variados graus de experiência musical.

No que diz respeito ao processo de aprovação das trilhas musicais, as avaliações continham diferentes graus de concordância e discordância sobre cada trilha musical. Nesse sentido, o criador musical não é aquele que sempre tem razão, mas é o responsável, em última instância, por transformar em música o consenso gerado nas avaliações, pela manipulação dos materiais já gravados ou pela criação de novo material musical. Nesse processo há músicos e não músicos, e o fenômeno da intersubjetividade ocorre em contextos formados pela seguinte tríade:

Transmissor é qualquer indivíduo ou grupo de indivíduos que produzem música – compositor, arranjador, músico, vocalista, engenheiro de estúdio, DJ, etc. Canal ou mensagem codificada é a música da forma que soa (uma coleção de signos), enquanto receptores são aqueles ouvintes ou usuários da música, sejam eles simultaneamente transmissores ou não (Tagg 2015, 175).

Uma das metodologias de pesquisa exploradas por Tagg (2015, 175) são os testes de recepção, quando receptores são expostos a materiais audiovisuais que dão origem a taxonomias de associações verbais-visuais, que "Não tem, sobremaneira, intenção de ser uma taxonomia universalmente aplicável ou cientificamente impermeável" (Tagg 2015,

216). No processo de aprovação das trilhas musicais, essas associações verbais-visuais eram constantemente empregadas, mas, de forma diferente do que ocorre com os testes de recepção, onde receptores criam suas associações verbais-visuais e os pesquisadores tabulam resultados para investigar possíveis padrões de intersubjetividade.

No estudo de caso abordado na tese, as associações verbais-visuais também são empregadas do receptor para o transmissor, ou seja, no sentido contrário. Elas serão parte crucial da comunicação entre as partes envolvidas na produção da série de animação, com o objetivo de embasar o processo de criação musical e sugerir o que uma determinada trilha musical deve conotar: angústia, medo, diversão, cinismo, suspense, terror, decepção, etc. Para Tagg (2015, 229), as associações verbais-visuais compõem campos semânticos paramusicais. O criador musical atua explorando o isomorfismo entre os campos semânticos paramusicais e os parâmetros de expressão musical, que são "(...) conjuntos de propriedades que constituem a ampla variedade de sons que ouvimos como musicais" (Tagg 2015, 263, tradução nossa).

Considerações finais

É importante salientar que, em nenhum momento, pretende-se sobremaneira diminuir a importância do conhecimento tradicional em música: as competências no meta-discurso musical, composto por teoria e análise musical; a identificação dos elementos e padrões da estrutura musical, cujos lugares de aprendizado são os departamentos acadêmicos de música e musicologia. Entretanto, quando se passa a considerar o conceito de áudio musical, há um redimensionamento da criação musical, uma forma diferente e mais abrangente de compreender o que seria uma competência musical.

O processo de pesquisa, responsável pelo surgimento desta tese, permitiu-me sentir mais satisfação diante das séries de animação com as quais trabalhei, exatamente por ter conhecido a trajetória histórica desse campo e ter percebido como as séries de animação brasileira prosperam aguerridamente, não obstante as dificuldades inerentes à sua viabilização. Assim como são persistentes os colegas que escreveram sobre a música de filmes e séries de animação, com os quais somo esforços na tarefa de aumentar o porte das

pesquisas na área, para que aqueles que venham depois de nós multipliquem as necessárias bases acadêmicas sobre estes e outros temas.

No trajeto dessa tese, há algumas contribuições a salientar: a organização de uma síntese histórica do som nos filmes e séries de animação, enfatizando como tecnologia e criação artística impulsionaram um ao outro. A pesquisa do panorama histórico dos filmes e séries de animação no Brasil, algo que se soma aos esforços recentes de autores que visam, cada vez mais, fomentar o interesse por este campo de pesquisa. Na área da pesquisa de processos de criação musical, há, também, a sistematização de fontes teóricas com o objetivo de demonstrar como a tecnologia musical instaura, no ato de criação, formas altamente idiossincráticas de pensamento e ação, de tal maneira que a criação musical se apropria fluidamente das amplas possibilidades disponíveis para manipulação e tratamento do som. Em seguida, há a demonstração de um processo de criação musical desenvolvido no âmbito de um projeto que percorreu um longo caminho até ser exibido, cujo recorte analítico demonstra o caráter retroalimentar supracitado entre processo criativo e tecnologia. A abertura detalhada deste trajeto de criação, que busquei documentar da maneira mais ampla possível, é uma contribuição importante para que outros criadores musicais conheçam os esforços que viabilizam uma série de animação como o Oswaldo.

Referências²

Audissino, Emilio. 2017. *Film/Music Analysis: a film studies approach*. Southampton: Palgrave.

Bendazzi, Giannalberto. 2016^a. *Animation: a world history: foundations - the golden age*. Boca Raton: Crc Press.

Bendazzi, Giannalberto. 2016^b. *Animation: a world history: the birth of a style, the three markets*. Boca Raton: Crc Press.

Bendazzi, Giannalberto. 2017. *Animation: a world history: contemporary times*. New York: Crc Press.

² Observação: A tradução dos textos em língua inglesa é de responsabilidade do autor, com finalidade apenas para o presente texto.

Nogueira, Kezo. 2024. "Criação musical para filmes e séries de animação: o áudio musical e o áudio-musicista no contexto da interobjetividade e da intersubjetividade". *Revista Brasileira de Estudos em Música e Mídia* 5, no. 2: 138-149.

- Burnard, Pamela. 2012. The Practice of Diverse Compositional Creativities. In *The act of musical composition: studies in the creative process*. Edited by Dave Collins. 111,138 Surrey: Ashgate,
- Buhler, James; Lewis, Hannah. 2016. Evolving Practices for Film Music and Sound: 1925 to 1935. In *The Cambridge Companion to Film Music*. Edited by Mervyn Cooke and Fiona Ford. 7-28. Cambridge University Press.
- Chion, Michel. 2019. *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press.
- Corey, Jason. 2010. *Audio production and critical listening: technical ear training*. Burlington: Focal Press.
- Crafton, Donald. 1993. *Before Mickey: the animated film, 1898-1928*. Chicago: The University Of Chicago Press.
- Crafton, Donald. 1997. *The Talkies: american cinema 's transition to sound, 1926-1931*. New York: Charles Scribner'S Sons.
- D'errico, Mike. 2022. *Push: software design and the cultural politics of music production*. New York: Oxford University Press.
- Furniss, Maureen. 2016. *A new history of animation*. New York: Thames & Hudson.
- Iazzetta, Fernando. 2009. *Música e mediação tecnológica*. São Paulo: Perspectiva.
- Goldmark, Daniel. Tunes for Toons: music and the Hollywood cartoon. Berkeley: University of California Press, 2005.
- Goldmark, Daniel. 2014. Drawing a new narrative for cartoon music. In *The Oxford Handbook of Film Music Studies*. Edited by David Neumeier. 230-244. New York: Oxford University Press.
- Goldmark, Daniel. 2002. *The Cartoon Music Book*. Chicago: A Capella Books.
- Kellogg, Edward W.. 1955^a. *History of Sound Motion Pictures: first installment*. *Journal Of The Smppte*. 291-302. [S.I.]: Journal Of The Smppte.
- Kellogg, Edward W.. 1955^b. *History of Sound Motion Pictures: second installment*. 356-374. [S.I.]: Journal Of The Smppte.
- Lucena Junior, Alberto. 2005. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac.
- Magalhães, Marcos. 2005. *Animação brasileira*. v. 13, 67-73. Toulouse: Cinémas D'Amérique Latine.
- Moreno, Antônio. 2018. Primórdios da animação brasileira: 1908-1973. In *Animação brasileira: 100 filmes essenciais*. 329-334. Organized by Paulo Henrique Silva and Gabriel Carneiro. Belo Horizonte: Letramento.
- Nesteriuk, Sérgio. 2011. *Dramaturgia de série de animação*. São Paulo: Animatv.
- Small, Christopher. 1998. *Musicking: the meanings of performing and listening*. Middletown: Wesleyan University Press.

Nogueira, Kezo. 2024. "Criação musical para filmes e séries de animação: o áudio musical e o áudio-musicista no contexto da interobjetividade e da intersubjetividade". *Revista Brasileira de Estudos em Música e Mídia* 5, no. 2: 138-149.

Tagg, Philip. 2015. *Music Meaning's: a modern musicology for non-musos*. New York: The Mass Media Music Scholars' Press.

Tápia, Daniel. 2018. *O áudio musical e o áudio musicista*. São Paulo: Lumme Editor.

_____. 2021. *Áudio musical: uma introdução*. Campinas: Editora Unicamp.

Théberge, Paul. 2012. The end of the world as we know it: the changing role of the studio in the age of internet. In *The Art of Record Production: an introductory reader for a new academic field*. 77-90. Edited by Simon Frith and Simon Zagorski-Thomas. Surrey: Ashgate.

Théberge, Paul; Devine, Kyle; Everett, Tom. 2015. *Living Stereo: histories and cultures of multichannel sound*. Londres: Bloomsbury Academic.

Wells, Paul. 2006. *The Fundamentals of Animation*. Lausanne: Ava Publishing.

Wells, Paul. 1998. *Understanding Animation*. New York: Routledge.

Zembylas, Tasos; Niederauer, Martin. 2018. *Composing Processes and Artistic Agency: tacit knowledge in composing*. Oxon: Routledge.

DADOS DO AUTOR

Kezo Nogueira é Doutor em Música pela USP, Mestre em Arte e Educação pela UNESP e Graduado em Educação Musical pela UNESP. Produtor musical no Estúdio Submarino Fantástico (São Paulo), trabalhando como compositor multi-instrumentista e finalizador de trilhas sonoras para TV (aberta e fechada). Atende canais como Nickelodeon, Cartoon Network, Discovery Kids, HBO, Netflix, Amazon Prime, Space, Gloob, Rede Globo, TV Cultura e Warner Channel. É pesquisador do Centro de Estudos em Música e Mídia - MusiMid.

LICENÇA DE USO

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar e criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.