



# A TRILHA SONORA NA ANIMAÇÃO BRASILEIRA: UMA ANÁLISE DE *O MENINO E O MUNDO*

*The soundtrack in Brazilian animation: an analysis of Boy and the world*

*La banda sonora en la animación brasileña: un análisis de El chico y el mundo*

*Márcia Carvalho*

PhD in Multimedia from the State University of Campinas (UNICAMP); Post-doctorate in Audiovisual Media and Processes at the University of São Paulo (ECA-USP).

[profmarciacarvalho@yahoo.com.br](mailto:profmarciacarvalho@yahoo.com.br)

## **Resumo**

O artigo objetiva uma reflexão sobre a importância da trilha sonora para a animação. Propõe um panorama da produção da animação brasileira em busca de se verificar sua evolução histórica e um estudo de caso a partir da análise da animação *O menino e o mundo* (2014), com direção de Alê Abreu. Esse exercício de análise da música, efeitos sonoros e voz na animação resgata uma classificação do som em três categorias da teoria dos signos de Charles Sanders Peirce e sua aplicação na trilha sonora de cinema.

**Palavras-chave:** História da animação brasileira. Trilha sonora. Semiótica peirciana.

## **Abstract**

The article aims to reflect on the importance of the soundtrack for animation. It proposes an overview of the production of Brazilian animation in search of verifying its historical evolution and a case study based on the analysis of animation *O Menino e o Mundo* (2014), directed by Alê Abreu. This exercise of analyzing music, sound effects and voice in animation rescues a classification of sound in three categories of Charles Sanders Peirce's theory of signs and its application in the cinema soundtrack.

**Key words:** History of Brazilian animation. Soundtrack. Peircean semiotics.

## **Resumen**

El artículo tiene como objetivo reflexionar sobre la importancia de la banda sonora para la animación. Propone un panorama de la producción de animación brasileña para verificar su evolución histórica y un caso de estudio basado en el análisis de la animación *O Menino e o Mundo* (2014), dirigida por Alê Abreu. Este ejercicio de análisis de la música, los efectos de sonido y la voz en la animación rescata una clasificación del sonido en tres categorías a partir de la teoría de los signos de Charles Sanders Peirce y su aplicación en la banda sonora del cine.

**Palabras clave:** Historia de la animación brasileña. Banda sonora. Semiótica peirceana.



## 1. INTRODUÇÃO

Segundo Sébastien Denis “o cinema de animação é, antes de mais, cinema” (2010, p. 7). No entanto, críticos e pesquisadores brasileiros passaram a concentrar suas atenções para a animação como objeto de pesquisa de maneira mais abrangente somente a partir dos anos 2000, impulsionados pela circulação e premiação das produções em Festivais e pelo enorme crescimento de produção e público.

A animação é um termo, segundo o *Dicionário teórico e crítico de cinema* de Jacques Aumont e Michel Marie, “para designar formas de cinema nas quais o movimento aparente é produzido de maneira diferente da simples tomada de cena analógica” (2003, p. 18). Como se sabe, a palavra animação deriva do verbo latino *animare* (dar vida) e vem sendo utilizada para caracterizar e descrever imagens em movimento a partir do século XX, integrando o conjunto das artes visuais. Nesse sentido, a história da animação é particularmente significativa na demonstração de como a relação entre técnica e estética na produção audiovisual é indissolúvel. Essa relação é ainda mais vital em sua dimensão sonora e musical, dado que sem a articulação entre som e música com as suas imagens em movimento não teríamos um produto audiovisual.

No mais, a animação não se reduz apenas a produção de desenhos animados, mas reúne produções artísticas e experimentais, desde as vanguardas artísticas até a pós-modernidade, como já analisou Sébastien Denis (2010). Portanto, a despeito de muitos preconceitos que rotulam esta produção apenas como entretenimento para o público infantil, a animação ganha cada vez mais espaço nas telas do cinema e da TV, com amplo público e interesse de jovens realizadores da área do cinema e audiovisual.

Na trilha sonora identificam-se os seguintes elementos: música, efeitos sonoros e voz. Como já discuti em uma breve análise semiótica da trilha sonora do cinema (AUTOR, 2007), a trilha sonora diz respeito aos códigos de composição sonora ou, em outras palavras, ao agenciamento sintagmático dos elementos auditivos entre si. As músicas, os efeitos sonoros e as vozes que intervêm simultaneamente com a imagem visual, e com essa simultaneidade integram-se à linguagem cinematográfica. Assim, além da análise sobre a música, em qualquer estudo do som em cinema e audiovisual, é preciso estar atento à presença da voz, nos diálogos e narrações, e suas relações com as paisagens sonoras que também constroem os espaços narrativos. A paisagem sonora é composição sonoplástica, quando elementos

constituintes da sonoridade: efeitos e ruídos, sons indiciais, silêncio, timbre, amplitude, melodia e textura instalam-se num horizonte acústico (SCHAFER, 1991), e para isso, são associados, selecionados, captados ou representados para compor um ambiente sonoro.

Essa classificação dos sons do cinema em música, vozes e efeitos sonoros/ruídos não é apenas uma escolha estética criada arbitrariamente por pesquisadores e críticos de cinema, mas é fruto da própria técnica e tecnologia cinematográfica. A articulação som e imagem no cinema na constituição da linguagem audiovisual também se estende para a animação, abrindo espaço para experiências de uso de música, erudita e popular, produzida dentro do filme (performance, número musical), a música gravada preexistente, principalmente as canções, e a música composta para um filme (*score* ou canção tema), a criação de efeitos sonoros especiais, uso de *foley* e de novas técnicas de *sound design*, das funções e objetivos do som na pós-produção, da significação do silêncio e das possibilidades narrativas da voz para construir diferentes estilos e tendências de produção.

A animação brasileira vem ganhando crescimento de produção com variedade de estilos voltados para cinema, televisão e novas mídias interativas como a Internet e jogos. É cada vez maior o número de profissionais envolvidos, aprimorando técnicas, estilos e novos temas que geram um grande volume de produções de qualidade. Nessa produção destaca-se o papel fundamental do som que pode contribuir de diversas formas para criar ritmo e impacto em diferentes narrativas, promovendo a definição de gêneros e estilos de produção, caracterização de personagens e ambientes, independente da animação ser feita com desenhos, bonecos, fotos ou totalmente computadorizadas.

Segundo Sébastien Denis:

A utilização do som e da música observa-se desde a primeira tentativa de desenho animado, no teatro ótico de Émile Reynaud, que inventara para seu *Pauvre Pierrot* um sistema mecânico (uma lâmina de metal em determinada imagem, ativando um eletroímã) para sincronizar as cacetadas que no ecrã Arlequim dava a Pierrot. (...) O criador do desenho animado compreendeu rapidamente a importância do som e da música para reforçar o poder da imagem – sobretudo por o som e a imagem virem de trás do ecrã, projetando-se diretamente em direção ao espectador (DENIS, 2010, p. 86).

Até um dos mais consagrados teóricos da música do cinema reparou bem na trilha musical dos desenhos animados. Segundo Michel Chion:

Todo o objeto desenhado sincronizado com uma nota de música transforma-se nessa música e esta transformava-se no objeto. A sincrese permitia fazer cantar e dançar o mundo desenhado mais facilmente do que o mundo filmado, porque o primeiro é mais maleável, abstrato, estilizado. Assim caía

a resistência que o mundo opunha a submeter-se ao ritmo e à melodia (CHION, 1995, p. 95 Apud DENIS, 2010, p. 86-87)

Este artigo pretende, portanto, estimular a discussão sobre as possibilidades narrativas e estilísticas da dimensão sonora e musical em produções brasileiras de animação do cinema e da TV. Para isso, oferece um breve panorama histórico da animação brasileira e uma breve análise do filme *O menino e o mundo* (2014) de Alê Abreu, com música de Ruben Feffer e Gustavo Kurlatque, canção tema de Emicida, e desenho e edição de som de Marcelo Cyro e Pedro Lima.

Esse exercício de análise da música, efeitos sonoros e voz na animação resgata uma classificação do som em três categorias de acordo com a teoria dos signos de Charles Sanders Peirce e sua aplicação na trilha sonora de cinema (AUTOR, 2007). As famosas três categorias de primeiridade, secundidade e terceiridade carregam sentidos lógicos e universais, caracterizando a semiótica de Peirce como uma ciência formal de todas as linguagens. Nesse sentido, seus conceitos e classificações serão aplicados na busca de um melhor entendimento sobre as possibilidades de significação e sentido da estética sonora da animação.

## 2. PEQUENO PANORAMA HISTÓRICO DA ANIMAÇÃO BRASILEIRA

A animação surgiu no Brasil desde antes do próprio cinema sonoro, segundo Leo Gavina (2000), o cinema de animação começou a ser feito, de maneira esporádica e experimental, após a contribuição do cartunista Raul Pederneiras, que fez pequenas *charges* animadas para terminar os *Pathé-Journal*, a partir de 1907, pela companhia Marc Ferrez & Filhos. Já em 1917, tem-se a consagrada *charge* animada *Kaiser*, de Álvaro Marins, conhecido pelo pseudônimo de Seth<sup>1</sup>. Segundo Antônio Moreno, em seu livro *A experiência brasileira do cinema de animação* (1978):

Ainda em 1917, foi exibido, no dia 26 de abril, no cinema Haddock Lobo, um outro filme que se anunciava, também, como o “primeiro filme de caricaturas animadas”, intitulado “Traquinices de Chiquinho e Seu Inseparável Amigo Jagunço”, sendo protagonistas os personagens da revista infantil “Tico-Tico”, de criação do inglês Outeault, e posteriormente desenhados pelos brasileiros Loureiro e Storni (MORENO, 1978, p. 67).

---

<sup>1</sup> Apenas algumas fotos, uns fotogramas e algumas matérias de jornais da época são provas da existência do primeiro curta-metragem animado produzido no Brasil. Oito animadores brasileiros tomaram a imagem como inspiração e realizam uma reanimação para o documentário *Luz, Anima, Ação* (2013), de Eduardo Calvet.

Após *Kaiser e Traquinices*, surge em São Paulo, em 1918, a série *Aventuras de Bille e Bolle*, com produção e fotografia de Gilberto Rossi, com desenhos de Eugênio Fonseca Filho, para a Rossi Film.

Mais adiante, em 1929-1933, no panorama histórico de Antônio Moreno tem-se o destaque para os artistas Luiz Seel e João Stamato com o filme *Macaco feio, macaco bonito*, que pode ser visto no longa-metragem *Panorama do cinema brasileiro* (1968) de Jurandyr Passos Noronha. Também de Seel, *Frivolidá* (1930), teria um trecho produzido com som óptico (GAVINA, 2000, p. 25). Já no final da década de 1930, têm-se dois desenhos animados do chargista Luiz Sá, que possuía atuação com animações em cinejornais, *As Aventuras de Virgulino* (1938) e *Virgulino Apanha* (1939), ambos com duração de três minutos.

Na década de 1940, tem-se a contribuição de Humberto Mauro com *O dragãozinho manso* (1942), destinado ao público infantil, e que foi feita com animação de bonecos, introduzindo no Brasil esta modalidade. Mas foi o longa-metragem de animação *Sinfonia Amazônica* (1953), de Anélio Lattini Filho, que praticamente inicia o cinema animado brasileiro. Com forte influência do estilo Disney, o filme conta sete lendas brasileiras e utiliza música estrangeira em sua trilha musical. Segundo Antônio Moreno:

Quanto à trilha sonora, nos informa ter apelado para a música estrangeira “porque o autor estando morto há mais de 50 anos, suas obras caem sob o domínio público”, e pela razão da não permissão para usar “O guarani”, de Carlos Gomes. E confessa ter encontrado “grande trabalho” em adaptar uma coisa estrangeira, sem alterar a lenda. “Então, muitas vezes tive que ampliar algumas cenas para justificar o espaço da música” (MORENO, 1978, p. 77).

Ainda na década de 1950. Roberto Miller trabalhou com desenhos abstratos feitos direto na película e inspirados por músicas, com os premiados *Rumba* (1957) e *Sound Abstract* (1957), entre outras experiências experimentais.

Em 1967 tem-se a fundação do Grupo CECA (Centro de Estudos de Cinema de Animação), com várias produções como *O palhaço domador*, *O coelhinho sabido* e *O revólver justiceiro*. Em seguida, ao se desfazer o CECA, alguns artistas fundam o Grupo Fotograma, que realiza o desenho animado *O saci* e *A pantera negra*, desenho direto na película, entre outros.

Já em 1971, tem-se o primeiro desenho animado brasileiro a cores, *Presente de natal*, de Álvaro Henrique Gonçalves. Já Pedro Ernesto Stilpen, o Stil, realiza em parceria com Antônio Moreno, *Reflexos* (1974), filme que anima a música de Camargo Guarniere “Dança brasileira”. Moreno anima ainda *O canto do Cisne Negro*, de Heitor Villa-Lobos. E José

Rubens Siqueira realiza em homenagem a Dalva de Oliveira, *A estrela Dalva*, com a filmagem do gráfico do som (que se apresenta desenhado quando da gravação e revelação da película de negativo ótico) da voz de Dalva de Oliveira (MORENO, 1978, p. 105).

Mas a consagração internacional da animação brasileira veio de fato nos anos 1980 com o curta *Meaw* (1982) de Marcos Magalhães, vencedor de Palma de Ouro em Cannes. A década de 1980 revelou ainda o primeiro longa de animação produzido fora do eixo Rio-São Paulo, *Boi Aruá* (1985), do artista plástico e animador baiano Francisco Liberato. A estética e história desta animação são inspiradas na literatura de cordel, com trilha sonora que mescla o clássico ao regional. Em Pernambuco, Lula Gonzaga de Oliveira realizou *A saga da Asa Branca* (1979) e *Cotidiano* (1980).

No circuito infantil Maurício de Sousa, entre 1983 e 1988, produziu alguns desenhos animados com seus personagens da turma da Mônica (RAMOS, 2000), sendo o filme *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) a maior bilheteria da animação nacional, ultrapassando a marca de 1 milhão de espectadores. Maurício de Sousa retoma sua produção nos anos 2000, com *Cinegibi* (2004) e *A Turma da Mônica: uma aventura no tempo* (2007). Em 2018, a Maurício de Sousa Produções lança a série animada para o Cartoon Network, e no meio digital, a Turma da Mônica marca presença no *YouTube*, com quase 5 milhões de inscritos, e uma série direcionada ao público da plataforma intitulado *Mônica Toy* (MENDONÇA, 2017).

A produção dos anos 1990 sofreu com o fim da Embrafilme, mas ainda respirou com os sucessos da animação para adultos *Rock & Rudson* (1994), de Otto Guerra e *Cassiopéia* (1996), de Clóvis Vieira, a primeira animação digital para cinema, que também teve um dos primeiros técnicos de som a assinarem como *sound designer* para um longa-metragem de animação que foi José Luiz Sasso.

Também, segundo Sérgio Nesteriuk:

A partir de meados dos anos 90, há um aumento gradativo – para além do nicho da publicidade e do curta-metragem – no número de estúdios, cursos especializados, produções, mostras, festivais e do próprio espaço para a exibição de animações brasileiras na televisão – sobretudo em canais públicos e/ou educativos, como a TV Cultura (NESTERIUK, 2013, p. 12).

Nesse contexto, podem-se destacar pequenas produções da TV Cultura, criadas para integrar seus programas educativos, tal como a série *Os urbanoídes* de Cao Hamburger.

O Anima Mundi – Festival Internacional de Animação do Brasil, realizado pela primeira vez em 1993, tornou-se o festival de animação brasileiro fundamental para a

exibição de animações e também para a formação de público e de novos animadores. Nos bastidores do Anima Mundi estão Lea Zagury e Aida Queiroz, que fundaram o festival ao lado de César Coelho e Marcos Magalhães. A criação do Anima Mundi foi um impulso para os animadores dentro do mercado nacional, que se encontrava em processo de consolidação. Com edições anuais em São Paulo e no Rio de Janeiro, é reconhecido como a mais importante plataforma de fomento à animação do país e uma das maiores realizações internacionais para o cinema do gênero.

Dos anos 2000, destacam-se *O Grilo Feliz* (2001), de Walbercy Ribas, com mixagem de José Luiz Sasso e direção de dublagem de Antônio Moreno; *O Lobisomem e o Coronel* (2002), de Ítalo Cajueiro e Elvis Kleber Figueiredo, com trama que parte da tradição dos cantadores nordestinos para contar uma história de assombração, que bebe direto na fonte dos mitos populares; o infantil *Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço* (2005), que conta com partes em ação real, com direção de Moacyr Góes e Clewerson Saremba; e *Wood & Stock – Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006) de Otto Guerra. Além desses, destaca-se o curta *Primeiro movimento* de Érica Valle (2006) que é um balé animado realizado através da composição de objetos fotografados, desenho animado tradicional e cenários pintados à tinta, para contar a história de amor entre um malabarista e uma monociclista a partir do 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. Segundo Ana Luiza Pereira, neste filme:

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 (PEREIRA BARBOSA, 2013, p. 63-64).

Já na televisão pode-se lembrar das produções de desenhos animados voltados para o público adolescente da MTV com *Mega Liga de Vjs Paladinos* (2003-2004, três temporadas) e *Fudêncio e seus amigos* (2005-2011, seis temporadas), criados por Thiago Martins, Pavão e Flávia Boggio, que com uma equipe pequena de produção, brinca com a dublagem, a sonoplastia feita com uso de banco de efeitos sonoros computadorizados e sonoplastia realizada em estúdio, com a manipulação de objetos, compondo um trabalho bastante inventivo com as brincadeiras de manipulação e interpretação de vozes, efeitos e ruídos em histórias debochadas.

Ainda em 2003, foi apresentado o Projeto de Lei (PL) nº 1821/03, que “dispõe sobre a veiculação obrigatória, nas emissoras de televisão, de desenhos animados produzidos nacionalmente”. E a criação de fundos, prêmios e editais específicos para animação no Brasil representou outro avanço a partir deste mesmo período.

Na virada para a segunda década dos anos 2000, tem-se uma ampliação pelo interesse na animação brasileira impulsionada pela Agência Nacional de Cinema - ANCINE e as políticas de incentivos fiscais, a criação do ANIMATV, o primeiro programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animação brasileiras realizado pela Secretaria do Audiovisual (SAV).

Além disso, a Lei da TV Paga (Lei 12.485, de 2011) promoveu um importante fomento para a produção brasileira, ampliando a produção de novas séries para televisão. As séries de animação brasileira *Peixonauta* (2009), que também ganhou dois longas-metragens *Peixonauta: agente secreto da O.S.T.R.A* (2012) e *Peixonauta, o filme* (2018), e *Show da Luna!* (2014), criadas por Célia Catunda e Kiko Mistrorigo, são campeões de audiência no canal pago Discovery Kids. Um dos fundadores de *Peixonauta*, Ricardo Rozzino, dono da TV Pinguim, que também assina o *Show da Luna*, aponta o financiamento público como uma solução para a dificuldade enfrentada pelos produtores para a realização de séries de TV. Em suas palavras: “No caso de *O Show da Luna*, hoje exibido em 74 países, esse investimento permitiu que a produção tivesse início, atraindo posteriormente outros investimentos”.<sup>2</sup>

No Cartoon Network, o número de produções brasileiras na programação dobrou após a Lei da TV Paga. Atualmente, destacam-se as animações da *Turma da Mônica*, *O Irmão do Jorel*, dirigida por Juliano Enrico e que mostra a vida cotidiana de uma família brasileira nos anos 80, *Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)* de Victor-Hugo Borges, entre outras. Várias séries são exibidas em toda a América Latina, dubladas em espanhol, e também estão disponíveis na *Netflix*.

Outro nicho de destaque são as animações musicais no *YouTube*, tais como *Galinha Pintadinha*, de Juliano Prado e Marcos Luporini, e *Mundo Bitá*, da pernambucana Mr. Plot, compõem o imaginário de uma geração conectada. A Galinha Pintadinha é o maior canal do gênero na plataforma, com 8,5 milhões de inscritos, enquanto Mundo Bitá atingiu a marca de

---

<sup>2</sup> Em “Brasil lança maior número de animações em 22 anos”, 16 de fevereiro de 2018, disponível em: <http://pnc.cultura.gov.br/2018/02/16/brasil-lanca-maior-numero-de-animacoes-em-22-anos/>. Acessado em 10 de maio de 2019.

1 bilhão de visualizações. As produções estão presentes também nos serviços de *streaming*, canais de TV paga e pública, produtos licenciados e espetáculos (MENDONÇA, 2017).

Também no cinema, alguns filmes brasileiros tiveram reconhecimento internacional. Por dois anos consecutivos o Brasil ganhou o Festival de Annecy, a mais importante premiação do cinema de animação do mundo, considerada o Oscar de filmes do gênero, primeiro com *Uma história de amor e fúria* (2013) de Luiz Bolognesi e depois com *O menino e o mundo* (2014) de Alê Abreu, com direção musical de Ruben Feffer e Gustavo Kurlat, e participação especial de Emicida que compôs a música tema e da percussão de Naná Vasconcelos e Barbatuques, com desenho e edição de som de Marcelo Cyro e Pedro Lima, filme que também concorreu ao Oscar em 2016, além do curta *Guida* (2014), de Rosana Urbes. Também a animação brasileira *Malak e o Barco* (2016), baseada em fatos reais, sobre uma menina síria refugiada, produzida a pedido da Unicef, foi a grande vencedora do Festival Internacional de Criatividade de Cannes. Já *Tito e os Pássaros* (2019), filme de animação do Gustavo Steinberg, André Catoto e Gabriel Bitar, ganhou melhor animação do Festival de Havana e o curta *Umbrella* (2020), estreia da dupla Helena Hilario e Mario Pece na direção, vem percorrendo inúmeros festivais de animação pelo mundo, mesmo em tempos tão difíceis.

### 3. UMA BREVE ANÁLISE DA TRILHA SONORA DE *O MENINO E O MUNDO*

*O menino e o mundo* ganhou repercussão em diversos festivais e mostras internacionais de animação, tais como no 38º Festival do Filme de Animação de Annecy, na França, e o Annie Awards, chegando até a concorrer ao Oscar em 2016. A animação possui um traçado artesanal, desenhado com traços simples, em 2D, sem optar pela linha industrial da computação gráfica e de efeitos digitais contemporâneos para narrar a estória de um menino que vive em um mundo distante, numa pequena aldeia, e sofre com a falta do pai, que parte em busca de trabalho na desconhecida capital. Daí à procura do pai, o menino sai mundo afora e descobre uma sociedade marcada pela pobreza, exploração de trabalhadores e falta de perspectivas, revivendo o círculo migratório do pai.

A narrativa da animação mostra o contraste entre a vida no campo e o contexto da vida industrial da cidade, no processo de substituição dos trabalhadores por máquinas e dos impactos da industrialização, tais como o desmatamento, a poluição, a perda do emprego, as desigualdades sociais e a opressão do trabalho desumanizado.

No tratamento da linguagem visual tem-se a imagem do mundo a partir do ponto de vista do menino, marcado pelo traço simples do desenho e pelo uso das cores que acentuam os

seus sentimentos e criam certa nostalgia lúdica de aquarela. Sem apelo digital, as cores são fundamentais para a construção da expressão dos sentimentos e da própria evolução da trama. O desenho utiliza texturas, colagens, lápis de cor e pintura de aquarela para construir uma linguagem que representa a ótica do menino, sua visão do mundo. No campo, o menino explora a fauna e a flora multicolorida subindo até as nuvens e na cidade grande, é oprimido pelas cores cinza e marrom, onde vê máquinas como se fossem animais, representadas como guindastes, carros e caminhões que se transformam em monstros, tanques que se parecem com elefantes, num processo em que as máquinas substituem as pessoas e os seres vivos.

Em sua linguagem sonora, o filme articula as texturas do desenho com as texturas sonoras para construir também a ótica e a escuta do menino. Essa escolha estética se cristaliza com a canção de Emicida “Aos olhos de uma criança” feita para o filme. A música tem participação de Adriana Barbosa (*backing vocals*), produção de Renan Saman, e sua letra apresenta de maneira poética a proposta da animação nos enlances da descoberta do mundo pelo menino, na construção da alegoria da sociedade capitalista vigente.

A música do filme foi feita por Ruben Feffer e Gustavo Kurlat com a colaboração de Naná Vasconcelos e Barbatuques, e da canção de Emicida. A música da animação é bastante corporal. Retomando os modos dominantes de se ouvir música já sintetizados por J. J. de Moraes (1983) a partir das categorias fenomenológicas peircianas de primeiridade, secundidade e terceiridade, em que o autor destaca as três maneiras de se ouvir música dominantes que são com o corpo, emotivamente e intelectualmente, o filme destaca a primeira forma de se ouvir música por meio de sua materialidade corporal. Evidentemente, as três formas são dinâmicas e inseparáveis, mas pode-se indicar uma dominância na construção da linguagem musical do filme.

Seguindo a teoria dos signos de Peirce, a música se apresenta triadicamente, mas se revela no tipo de signo em que o significado e o significante apresentam uma semelhança, tal como na ideia de ícone e nas formas não representativas da linguagem visual. Segundo Lúcia Santaella:

As formas não-representativas, no limite, dizem respeito à redução da declaração visual a elementos puros: tons, cores, manchas, brilhos, contornos, formas, movimentos, ritmos, concentrações de energia, texturas, massas, proporções, dimensão, volume etc. A combinação de tais elementos não guarda conexão alguma com qualquer informação extraída da experiência visual externa (SANTAELLA, 1989, p. 59).

Aplicada à linguagem musical, as formas não representativas do som postulam a necessidade da música em despertar a atenção para as suas possibilidades de sentido e qualidades próprias de seus elementos (melodia, harmonia, ritmo, timbre).

Essa forma se revela pertinente à forma musical proposta pela animação, quando a música se revela extensão da percussão do corpo e da voz. A percussão marca o ritmo do movimento do mundo, das pessoas trabalhando e se deslocando no campo e na cidade. A percussão marca o movimento do desenho e dá ritmo e vida para a animação.

Assim, a música é produzida e ouvida com o corpo. Feita com esmero pela colaboração dos Barbatuques, grupo conhecido por utilizar o corpo como instrumento musical, que explora timbres e processos criativos de percussão corporal e vocal, sapateado e improvisação musical. As vozes e a percussão corporal do grupo foram usadas na maioria das músicas do filme, que também contaram com a voz e a percussão de diferentes instrumentos, berimbau e painéis de Naná Vasconcelos.<sup>3</sup>

A música também é pensada em sua função emocional tal como na sequência em que o pai vai embora e toca uma flauta para se despedir do menino. Para guardar a sonoridade da flauta na memória, o menino guarda o som da flauta representado como bolas que se dissipam no ar, como bolhas de sabão coloridas, numa lata e a enterra. Assim, ao longo da animação quando escutamos essa música sabemos que se trata da memória do pai. Daí surge a terceira maneira de se ouvir a música, intelectualmente, quando pode-se notar o uso do leitmotiv (motivo condutor) na trilha musical com a articulação da repetição de um tema musical associado a um personagem.

Sobre os efeitos sonoros sabe-se que, de maneira geral, eles são signos indiciais por predominância, indicando casualmente os objetos significados por contiguidade, tal como nos recorrentes exemplos de um furo de bala ser um índice de tiro ou a fumaça um índice de fogo. Assim, os efeitos são pensados como formas figurativas. São os sons ambientais, passos, barulhos de motores e máquinas, de chuva, sinos, sons ambientais captados ou ainda efeitos produzidos eletrônica ou digitalmente a serviço de sua vocação mimética.

Em *O menino e o mundo*, o desenho de som ficou a cargo de Marcelo Cyro e Pedro Lima que misturaram os efeitos com a voz e as batidas no corpo do grupo Barbatuques. O corpo como caixa de ressonância acústica cria corporeidade sonora ao desenho. Os efeitos

---

<sup>3</sup> Aliás, vale ressaltar que Naná Vasconcelos tem uma longa trajetória nas trilhas do cinema brasileiro, desde *Pindorama* (1970) de Arnaldo Jabor e também compôs músicas para teatro e espetáculos de dança.

sonoros tiveram a colaboração do Grupo Experimental de Música (GEM), composto por Fábio Marques, Luciano Sallun, Rodrigo Olivério, Bira Azevedo, Flávio Cruz e Fernando Sardo, e reconhecido por suas inventivas instalações sonoras e pesquisa de sons para a composição e *performance* musical.

No filme, o GEM colaborou com a premissa de representar os sons sem a captação dos sons originais, isto é, como um som de um caminhão sendo produzido a partir do som de um instrumento ou os sons dos passarinhos feitos a partir do uso de flautas (de Helcio Muller), construindo uma sonoridade abstrata para o filme, conforme relato de Luciano Sallun, integrante do grupo, no *Making of* do filme. O grupo não se limita ao uso de instrumentos musicais convencionais, mas sim cria novos instrumentos e traquitanas em busca dos sons e novas composições musicais. O GEM constrói instrumentos musicais e instalações sonoras com diversos materiais retirados de seus contextos usuais tais como utensílios de cozinha, canos e materiais recicláveis que são combinados de maneira criativa em busca de diferentes sonoridades.

Desse modo, o uso dos efeitos sonoros na animação também é utilizado com predominância na primeiridade, quando o efeito sonoro representa o seu objeto apenas em parte, já que interessa mais a plasticidade da sua presença do que o próprio referente, libertando o som de sua origem natural ou da fonte que o produz, tornando-o uma construção sonora intencional e inventiva.

Os efeitos sonoros também são utilizados em sua forma mais convencional para caracterizar a realidade de passos, da respiração e dos sorrisos do menino, sons mecânicos de máquinas e paisagens sonoras da cidade.

De maneira geral, sabemos que o som representativo na trilha sonora de cinema coloca a voz como elemento predominante. A voz traz uma característica simbólica ao depender de regras de uso, como os diálogos e as narrações convencionados pela língua, pelo sotaque e pela entonação. No entanto, mais uma vez, *O menino e o mundo* elege a primeiridade como categoria predominante. Dado que o filme não faz uso de falas e em poucos diálogos entre os personagens usa-se o som de palavras de trás para frente, como já anunciado com a escolha do nome do personagem principal, Oninem.

O uso do português invertido parece um idioma inventado, bem cuidado por Melissa Garcia, diretora dos diálogos. Nas imagens as letras também estão invertidas e de cabeça para baixo, como se pode notar nas carroças, placas e *outdoors*. O que retira o uso da língua de sua categoria representativa e a deixa pender para a primeiridade.

Trata-se do uso da voz em primeiro nível, não-representativo, quando a qualidade da voz se desconecta da língua e de seu sentido tornando-se apenas um elemento de plasticidade sonora. Não se opta pelo uso de diálogos e narrações para se contar a história. Interessa apenas a sonoridade da voz como mais um elemento narrativo sensível, mas sem construção descritiva.

O filme, portanto, possui uma predominância estética calcada na primeiridade. Embora triádica, a trilha sonora do filme carrega os paradigmas do frescor, da originalidade e da espontaneidade. As paisagens sonoras do menino e do seu mundo não são naturais, mas sim construídas, nascem do corpo e da combinação de sons de objetos, máquinas, instrumentos musicais e vozes. Os sons da vida, do campo e da cidade, compõem um projeto sonoro que envolve a linguagem visual de significação e sentido.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos de semiótica aplicada buscam estudar o sentido dos signos e as estruturas das linguagens e das ideias. A significação sonora e musical é um tema bastante amplo para se pesquisar e que ainda apresenta um universo bastante rico para a comunicação e a musicologia.

Nesse sentido, a linguagem sonora e musical na animação pode ser desvendada a partir da teoria dos signos. Afinal, a trilha sonora na animação não precisa ser necessariamente realista e apenas trabalhar elementos descritivos para acompanhar sua linguagem visual. A dimensão sonora da animação tem potencial inventivo e possibilita produzir inovação de significado e estilo audiovisual.

Por isso, analisamos brevemente *O menino e o mundo* para destacar que a música, os efeitos sonoros e a voz são elementos importantes para a construção de uma animação. Notamos com o breve panorama de produção da animação brasileira que se trata de uma produção de notável crescimento, com uma diversidade de estilos e técnicas, que cada vez mais conquistam crítica e público, e merecem maior espaço de reflexão e análise.

Nesse contexto histórico, o filme *O menino e o mundo* se destaca por não se inserir na nova tendência digital que aposta na tecnologia, ou nos vastos recursos computacionais voltados para a animação, mas sim na inventividade de sua linguagem e estilo, criando pinturas e texturas visuais feitas manualmente, combinando música, efeitos sonoros e voz para criar a sua sonoridade pungente, unindo poesia e crítica social, como no confronto de



imagens reais de desmatamento e queimadas até a memória musical da saudade do pai, propondo para o espectador novas maneiras de ouvir e de pensar.

## REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas-SP: Papyrus, 2003.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CINEMA DE ANIMAÇÃO. Histórico brasileiro. São Paulo, 2011. Disponível em: < [http://www.abca.org.br/?page\\_id=375](http://www.abca.org.br/?page_id=375)> Acessado em 03 de maio de 2019.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: SENAC, 2002.

BUCCINI, M. Trajetória do cinema de animação em Pernambuco. (Tese de doutorado). Recife: UFPE, 2016.

\_\_\_\_\_; CARREIRO, Rodrigo. Origens do cinema de animação em Pernambuco. **Lumina**, v. 10, Juiz de Fora: UFJF, 2016, p. 1-16.

AUTOR. A trilha sonora do cinema: Proposta para um “ouvir” analítico. **Caligrama**, v. 3, 2007, disponível em: <http://www.revistas.usp.br/caligrama/article/view/65388>. Acessado em 27 de março de 2020.

CHION, Michel. **La musique au cinéma**. Paris: Fayard, 1995.

\_\_\_\_\_. **L’audio-vision: son et image au cinéma**. Paris: Armand Colin, 1990.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

Dossiê Animação: Aonde vamos com tanta animação? **Filme Cultura**, n. 60, julho · agosto · setembro, 2013.

Emicida. Disponível em: <http://www.emicida.com.br/>. Acessado em 12 jan. 2021.

GAVINA, Leo. Animação. In: RAMOS, F; MIRANDA, L.F (org.). **Enciclopédia do cinema brasileiro**. São Paulo: Senac, 2000, p. 25-26.

MENDONÇA, Fernanda. Animação brasileira completa 100 anos de história, 31 de outubro de 2017, disponível em: <http://www.assistebrazil.com.br/2017/10/animacao-brasileira-completa-100-anos/>. Acessado em 04 de mai. de 2019.

**Menino e o mundo, O. Making of.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tKwWkYL8aMs>. Acessado em 15 de maio de 2019.

MORAES, J.J. **O que é música**. São Paulo: Brasiliense, 1983.



MORENO, Antônio. **A experiência brasileira do cinema de animação**. Rio de Janeiro: Editora Artenova, Embrafilme, 1978.

NAVARRO, Victória. Festival de Annecy homenageia animação brasileira. **Meio & Mensagem**, 22 de maio de 2018, disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2018/05/22/festival-de-annecy-homenageia-animacao-brasileira.html>. Acessado em 03 de maio de 2019.

NESTERIUK, Sérgio. Indústria animada: longas e séries de animação no Brasil vivem seu momento mais expressivo. **Filme Cultura**, n. 60, julho · agosto · setembro, 2013, p. 10-15.  
\_\_\_\_\_. **Dramaturgia de Série de Animação**. São Paulo: ANIMATV, 2011.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PEREIRA BARBOSA, Ana Luiza. Desenhar o som: o papel do som no processo criativo dos curtas de animação brasileiros. **Filme Cultura**, n. 60, julho, agosto-setembro, 2013, p. 60-64.

SANTAELLA, Lúcia. Por uma classificação da linguagem visual. *In*: Face, v. 2, n. 1. São Paulo: Educ, 1989, p.43-67.  
\_\_\_\_\_. **Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal**: aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2005.

SCHAFER, R. M. **A afinação do mundo**. São Paulo: Editora da UNESP, 2001.  
\_\_\_\_\_. **O ouvido pensante**. São Paulo: Editora da UNESP, 1991.

SKWERES, Mary Ann. Audio for animation. **Animation World Magazine**, 12 de abril de 2016, disponível em: <https://www.awn.com/animationworld/audio-animation>. Acessado em 03 de maio de 2019.

*Original recebido em: 14 de junho de 2021*

*Aceito para publicação em: 09 de maio de 2023*

*Márcia Carvalho*

PhD in Multimedia from the State University of Campinas (UNICAMP); Post-doctorate in Audiovisual Media and Processes at the University of São Paulo (ECA-USP). He also has a master's degree in Communication Sciences from the University of São Paulo (ECA-USP) and a bachelor's degree in Social Communication from the Universidade Estadual Paulista (UNESP). She is a collaborating researcher at the Center for Studies in Music and Media - MusiMid, linked to Universidade Paulista. He has teaching experience in Undergraduate courses in the area of Social Communication (journalism, radio and TV, public relations and advertising and advertising), Philosophy, Photography and audiovisual production, passing by Universidade Cruzeiro do Sul, Universidade São Judas Tadeu, Faculdade Paulus de Technology and Communication, among other institutions in the city of São Paulo. She was invited professor of the Lato Sensu Postgraduate Course in Audiovisual



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

Screenplay at PUC-SP (2008-2012). She was coordinator of the Thematic Seminar on Sound Studies, SOCINE – Brazilian Society for Film and Audiovisual Studies (2012-2013) and advises 'ad hoc' to research development agencies, conferences and publications specialized in the field of Communication such as as Significance (ECA-USP), Contemporary (UFBA) and Chasqui – Revista Latinoamericana de Comunicación (Ecuador: CIESPAL). Author of several articles on cinema, music and communication and of the books Documentary and production modes (Novas Edições Acadêmicos, 2015) and The song in Brazilian cinema (Alameda/FAPESP, 2015).



Esta obra está licenciada com uma Licença  
Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional

