



12

Efeitos sonoros enquanto fala audiovisual - análise de Gerald McBoing-Boing à luz do §528 das *Investigações Filosóficas*

Sound effects as audiovisual speech - analysis of Gerald McBoing-Boing using §528 of Philosophical Investigations

Rafael Duarte Oliveira Venancio ¹

RESUMO Dentro da produção da UPA, estúdio que buscou rivalizar esteticamente com os preceitos da Disney no cinema de animação nos anos 1950, Gerald McBoing-Boing é a personagem mais emblemática, estrelando quatro curtas de animação que representam os preceitos do estúdio. No entanto, o mote narrativo de McBoing-Boing é que ele não se comunica com sons, mas sim por efeitos sonoros, e se fazendo entender. Para entender quais são as possibilidades linguísticas desse uso sonoro e como ele não nos aparece enquanto algo surreal, analisaremos tal representação à luz da segunda filosofia de Ludwig Wittgenstein, cuja obra-chave são as *Investigações Filosóficas*. Concentrando no §528, o objetivo é mostrar como McBoing-Boing se encaixa em um fenômeno *language-like*, representando um ponto central na crítica estética da UPA.

PALAVRAS-CHAVE Linguagem midiática; Estudos sonoros; Desenho Animado.

ABSTRACT Within the production of the UPA, the studio sought to compete aesthetically with the precepts of the Disney animated film in the 1950s, Gerald McBoing-Boing is the most iconic character, featuring four short films that represent the precepts of the studio. However, the narrative tone of McBoing-Boing is that it does not communicate with sounds, but by sound effects, and making himself understood. To understand what are the possibilities of this linguistic use and how that sound appears to us not as something surreal, we will examine this representation in light of the second philosophy of Ludwig Wittgenstein, whose keyword is the *Philosophical Investigations*. Focusing on §528, the aim is to show how McBoing-Boing fits into a language-like phenomenon, representing a pivotal point in aesthetic criticism of the UPA.

KEYWORDS Media language; Sound Studies; Animated cartoon.

¹ Professor da graduação em Tecnologia em Produção Audiovisual do Centro Universitário SENAC – SP e Doutorando em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP).

A relação desenho animado e efeitos sonoros possui um caminho diferente daquele trilhado pelo cinema em sua passagem do silencioso para o falado. Apesar de ter obtido o som em tempos próximos a *The Jazz Singer* através dos pioneiros do cinema de animação, o desenho animado sempre foi considerado dúbio no caso de sua relação com o som, especialmente com os efeitos sonoros.

Há uma ideia corrente de que foi a Hanna-Barbera, já em tempos de televisão, que inseriu os efeitos sonoros com destaque na prática midiática da animação audiovisual. No entanto, sabemos de outras tentativas de inserção que, muitas vezes, não deram certo.

Um caso notável é do Gato Félix. Grande astro do desenho animado mudo, ele tinha larga base na personagem Carlitos, de Charles Chaplin. No entanto, quando Walt Disney produz o terceiro curta do Mickey Mouse, *Steamboat Willie*, seguindo a fórmula do *sound cartoon*, utilizando o método *sound-on-film* da Cinephone a cena audiovisual da animação se modifica.

O advento do som e de uma nova superestrela dos desenhos animados minou o Gato Félix. Messmer e Sullivan não estavam preparados para a ascensão do som no cinema, tal como Chaplin. E, com consequências diferentes para cada um, os *talkies* atropelaram o Gato Félix e o Carlitos. No caso de Félix, a inserção do som foi feita artificialmente, em desenhos produzidos sem som, causando a impressão de um mau produto, uma má montagem de sons de efeitos sonoros radiofônicos que não tinha relação com a diegese apresentada.

Porsuavez, Disney utilizava os sons sistemicamente, ou seja, para atrair público às salas de exibição. Teve alguns bons trabalhos estéticos, tal como *Fantasia*, mas que foram um fracasso de audiência, evitando um avanço do estúdio no campo. Só que entre o fracasso de *Fantasia* e Hanna-Barbera,

encontramos realizações inovadoras no campo do som em desenho animado, que influenciaram em uma boa maneira os desenhos do estúdio televisivo (considerado por muitos, um estúdio de baixa qualidade artística).

Estamos falando da UPA (United Productions of America) e de uma das suas personagens principais, Gerald McBoing-Boing. Esse pequeno garoto de desenho animado tinha uma curiosa característica: ele só falava via efeitos sonoros.

Famosos enquanto fonte movente das radionovelas e presentes no cinema desde os *film serials*, os efeitos sonoros tinham o papel de ilustração e exagero situacionais, sejam climáticos, sejam de movimentação. Eles, em si, possuem algo, para a linguística tradicional, que fica distante da significação, algo que podemos chamar de referencialidade.

No entanto, McBoing-Boing se faz entender, especialmente no seu último curta cinematográfico, *Gerald McBoing-Boing on Planet Moo* (1956), e sem usar a referencialidade como recurso. Seus sons de galope ou de apito de trem não possuem vinculação com a realidade diegética apresentada. Como isso seria possível na cena linguística? Podemos ir até além: como, ao ver o desenho animado, acreditamos na situação sem interpretá-la como surreal dada a simplicidade e um tom banal nos quais somos envolvidos?

Essas questões sobre as fronteiras do sentido linguístico foram alvo do último terço da primeira parte das *Investigações Filosóficas* de Ludwig Wittgenstein². Nela, conceitos-chave presentes no *Tractatus* são retorcidos dando uma nova questão para a arbitrariedade linguística e a questão do fenômeno da linguagem.

² *Investigações Filosóficas* é WITTGENSTEIN, 2009. No entanto, para manter a normatividade dos estudos da área, utilizaremos a citação via parágrafos. Ex: (IF, §528).



O presente trabalho propõe utilizar a reflexão de um parágrafo das *Investigações*, o 528, enquanto força motriz de análise do projeto midiático por trás da fala via efeitos sonoros de Gerald McBoing-Boing.

Assim, após uma análise das questões estéticas no campo da animação, que motivaram a UPA realizar essa série de curtas cinematográficos, será apresentada uma breve reflexão acerca do pensamento do segundo Wittgenstein que envolve o §528. Com essa constituição de arcabouço teórico – linguístico e cinematográfico –, podemos partir para uma comparação tanto de Gerald McBoing-Boing como da Eletro-acústica, identificada por Siqueira (2006) como semelhante ao pensamento das *Investigações Filosóficas* em relação ao som e música.

Com isso, o presente trabalho buscará entender como o fenômeno *language-like* praticado em Gerald McBoing-Boing representa um ponto central crítico da UPA bem como um importante legado no campo do uso do som na animação audiovisual. Os efeitos sonoros que eram a fala de um menino representam uma ampla clareira de oportunidades de usos que já estão postos em prática.

UPA e Gerald McBoing-Boing: Personagem singular em um estúdio singular

Uma das maiores forças de resistência ao padrão colocado por Walt Disney nos desenhos animados surgiu em uma tripla conjuntura, todas elas antagônicas ao estúdio do Mickey Mouse. São elas: revolta contra o estilo realista do traço; progressão da televisão como casa ideal para os curtas animados, postos em segundo plano na Disney para favorecer os longametragens; e a greve de 1941 nos estúdios Disney por desrespeito a acordos trabalhistas.

Os líderes da greve eram os mais jovens do estúdio e aqueles que tinham maior educação estética e também consciência social. Eles não só formaram o sindicato dos trabalhadores da indústria do desenho animado, mas também realizaram seus primeiros trabalhos fora da Disney para sindicatos (Union Auto Workers), para o Exército norte-americano e para a campanha de reeleição de Roosevelt em 1944.

Desses trabalhos surgiu a UPA, sem uma data certa de fundação e nem um nome certo para capitanear o estúdio. Era um plantel de grandes nomes tais como Zack Schwartz, Steve Bosustow (que seria o grande chefe da UPA), Dave Hilberman, John Hubley, Robert “Bobe” Cannon, Bill Hurtz, entre outros.

Apesar de a UPA ser o grande estúdio que promoveu a virada estética conhecida como *modern 1950s’ design*, ele não foi o único. Diversos estúdios, especialmente de publicidade, capitanearam a disseminação de um estilo novo. Baseado na animação limitada, sem animar todos os elementos do quadro, enquanto escolha estética e forma de (re)apresentação da condição dos protagonistas enquanto desenhos animados, estratégia essa muito bem defendida por Tex Avery.

Surge assim um traço cartunesco da forma humana que se caracteriza pela aparência plana (2D, “folha de papel”), pelos “narigões” (extremidade proporcionalmente maiores que as outras partes do corpo, especialmente nariz e pés) e pelo desenho arredondado de bacia. Além disso, o cenário não é mais ocupado e cheio de linhas, valorizando o espaço vazio e as possibilidades infinitas do uso da cor na composição do *mood* da *mise en scène*.

Apesar de ter nascido no meio dos anos 1940, o estilo ficaria ligado aos anos 1950 por causa de sua ampla disseminação e pelo reconhecimento vindo quando a UPA leva o Oscar de melhor curta de animação em 1950 com Gerald McBoing-Boing

em uma competição sem nenhuma indicação para a Disney (os outros dois eram outra curta UPA estrelando Mr. Magoo, *Trouble Indemnity*, e *Jerry's Trouble*, curta MGM de Tom e Jerry). Nesse ápice, o crítico George Seldes explicou em poucas palavras a virada estética (e anti-Disney) dos anos 1950:

Em um sentido, o produto da UPA não é tão novo já que é um retorno aos princípios do desenho animado, cujos fundamentos Disney entendeu e explorou mais do que qualquer um e depois os abandonou (...). Enquanto Disney ficou cada vez mais próximo e próximo do realismo fotográfico, ele subitamente violou o caráter do desenho animado (que é um desenho em uma superfície plana) ao provê-lo com profundidade e, em uma brilhante combinação de trabalho artístico e maquinaria, ele substituiu movimento – notadamente idêntico ao natural – para o lugar da animação. Os desenhos animados da UPA são chapados; qualquer sensação de profundidade que surge vem da perspectiva (...). E, graças ao uso deles de um desenho para cada dois ou três frames, ao invés do um por um da Disney, as figuras se mexem de forma menos fluída, mas elas têm uma animação galvânica. O prazer que esses desenhos nos dão, no entanto, não está em um retorno ao primitivo. As virtudes positivas da UPA consistem na abordagem insolente e inteligente à temática e uma alegre palheta de cor, um degradê de cores claras, o uso de cor e traço que sempre sugerem, nunca definem, um bom bocado de calor e um humor inteligente infalível. Alguns desenhos animados remetem a outros (...), mas os melhores deles são fresco em conceito bem como execução (SELDES apud MALTIN, 1987, p. 330-1).

Tal como Amidi (2006) coloca, Mr. Magoo (criado

em 1949) ainda é uma personagem realista em termos da UPA, dado seu grande grau de detalhes que remetem ao desenho animado de personalidade praticado na MGM por desenhistas tal como Irv Spence. No entanto, Gerald McBoing-Boing são os ideais antirrealista ao extremo, obra de Bobe Cannon e Bill Hurtz. O último revela as bases teóricas da realização:

Nós tínhamos o conceito de que o estilo realmente saía da história, ou do material. Em *Gerald McBoing-Boing*, nós estávamos tentando a simplicidade absoluta – como poucas linhas poderiam ser neste filme? Quão elementar ele poderia ser? Isso era um desafio (...). Nós também tínhamos o conceito de que o caminho de ação tinha que ser contínuo: quando a personagem anda pela rua e ele vira e corre para a sua casa, o próximo corte, ele sobe a escada, próximo corte, ele vai para o seu quarto. Isso era um caminho contínuo de ação que o olho pode traçar com a dissolução para um próximo lugar e ele está lá (HURTZ apud MALTIN, 1987, p. 331).

Gerald McBoing-Boing realmente dissolvia no cenário, especialmente com o uso de cor que proporcionava passar sentimentos. Quando o fundo e seu rosto estavam com o mesmo laranja chapado, ele estava feliz. Caso fosse um azul marinho, a depressão dominava o quadro.

A junção de personagem com cenário demonstra que toda a mise en scène está conjugada. Não é só a personagem que está em cena, a cena está em cena pois em *Gerald McBoing-Boing* o garotinho, que só podia falar efeitos sonoros podia ficar estático enquanto o fundo dissolvia atrás dele, seja mudando de cor, seja mudando de tempo e espaço.

Os quatro curtas cinematográficos da UPA com



Gerald McBoing-Boing atuavam diretamente na cena social estética de seu tempo. Não só foram pioneiros em um traço e em uma forma de conceber o movimento para o desenho animado, mas também se relacionaram com diversos campos da Arte na sociedade norte-americana.

Primeiro, Gerald é uma personagem do escritor infantil norte-americano Dr. Seuss, que trabalhou com muito do *staff* da UPA nos filmes da Segunda Guerra Mundial. Os três primeiros curtas de McBoing-Boing usavam o estilo narrativo poético de Seuss, rimado e denominado *trissyllabic meter* (variação do tetrâmero anapéstico).

Dr. Seuss já era renomado no mundo da literatura infantil em 1950 quando *Gerald McBoing-Boing* fora lançado e acaba por vencer o Oscar. Ele já tinha vencido as três Caldecott Medals, o maior prêmio de literatura infantil na modalidade de livro ilustrado, que o deixaria famoso.

Esses desenhos animados da UPA iam além do mundo imaginário do Dr. Seuss. Uma criação original da equipe para a personagem Gerald McBoing-Boing é que ele encontraria felicidade no rádio, enquanto estrela de rádio-novela fazendo os efeitos sonoros.

Isso demonstraria não só um ancoramento na inserção sócio-estética de outras práticas midiáticas, mas também continuaria um trabalho esquecido por Walt Disney após sua guinada realista representada tanto pelo sucesso da Branca de Neve como o fracasso e o abandono da ideia que concebeu Fantasia: um trabalho na moldura, no *parergon*, do som.

O *parergon*, enquanto conceito filosófico da Estética, ganha destaque na Crítica do Juízo, onde Kant constata que os ornamentos (*parerga*), apesar de não fazerem parte da representação artística em si e prejudicarem o belo genuíno, são essenciais para um reconhecimento do gosto estético.

Revisitando Kant, Derrida afirma que o *parergon* de uma obra de arte indica uma necessidade, uma falta que essa possui em seu processo representacional. O que constitui os *parerga*, para Derrida (1987, p. 59-60), “não é apenas a sua exterioridade enquanto um acréscimo, mas sim a ligação interna estrutural que os fixam na falta interior da obra (*ergon*). E essa falta é constitutiva da própria unidade do *ergon*. Sem essa falta, o *ergon* não precisaria de *parergon*. A falta do *ergon* é a falta de um *paregon*”.

Dessa forma, esses ornamentos é o que fazem a obra de arte ser reconhecida enquanto tal. É a última fronteira entre o que é e o que não é. Derrida acredita em um trabalho, ao menos especulativo, em cima do *parergon*. Especulativo porque podemos vê-lo, conceituá-lo, no entanto, ele é indissociável do *ergon*. Derrida (1981) mostra isso através do texto de Mallarmé, *Mimique*, onde a própria imitação do nada é imitação, mesmo se caracterizarmos que para haver imitação é necessário imitar algo. Essa referência sem referente é o puro trabalho na moldura, a possibilidade aberta pelo *parergon* que traz para a arte a mesma possibilidade que a *archi-escritura* para a linguagem.

Um dos exemplos de como podemos ver um puro trabalho na moldura de uma arte está na representação dela em outra arte. Um dos pioneiros do som no desenho animado, Walt Disney, nos anos 1930, acreditava nas possibilidades de sincronização entre som e imagem. Como já analisamos no presente trabalho, trabalhando primeiro a banda sonora, para depois realizar a animação, Disney utilizava o tempo musical (com ajuda do metrônomo) para pautar o tempo de animação.

Tal diretriz possibilitou a construção de desenhos animados musicais que trabalhariam “conceitualmente” a música, projeto iniciado com a série *Silly Symphony*, passando pelos curtas do Mickey (destaque para *The Band Concert*, 1935,

onde há *overlapping* de dois tempos musicais e de animação), chegando ao projeto de *Fantasia*.

Só que, mesmo com esse trabalho conceitual, o desenho animado jamais seria a música apresentada na banda sonora. Assim, tal como o mímico de *Mimique*, vemos em cena o próprio parergon da música através de situações como a personagem Soundtrack em *Fantasia*, o balanço de árvores imitando o metrônomo ou a definição de humores tal como é feito com Donald em *The Band Concert*.

Há em cena, assim, um constante jogo linguístico entre complementariedade e escritura³, que não só permite entender a fundante afirmação de Hegel de que a Estética não é uma calística, um jogo de belos, mas sim de percepções e sensações, mas também que a forma de uma fórmula estética influir bem no seu tempo, via dispositivo, está no encaixe na atual configuração de jogo que acontece na sociedade.

Tal como o disneyano Soundtrack, Gerald McBoing-Boing representa um trabalho na moldura, na escritura do som. No caso, na escritura do rádio, levado a níveis cartunescos ao acreditarmos que é possível um ser humano realizar aqueles efeitos sonoros que estamos tão bem acostumados.

No entanto, isso não explica a possibilidade de acreditarmos que Gerald McBoing-Boing se faz

3 Há aqui um ir às profundezas da escritura dessa linguagem. Tomando como base o par de oposição entre ideia (a ideia de um desenho animado por um realizado; chamaremos ela de A) e inscrição (a realização do desenho animado; chamaremos ela de B), não podemos achar que a linguagem do desenho animado é o resultado da progressão de A para B, ou seja, A-B. Antes desse A, tal como a Desconstrução por Jacques Derrida teoriza, há a escritura, um B' que transforma a relação de linguagem em B'-A-B, onde há primazia do B', mas não uma indissociação dele ao B. Dessa forma, não devemos ver apenas a escritura como articulação, mas como complementariedade. Sendo a complementariedade um processo indefinido, a escritura é, dessa forma, o "suplemento por excelência, pois ela marca o ponto onde o suplemento se dá como suplemento de suplemento, signo de signo, *tendo o lugar* de uma fala já significante: ela desloca o *lugar próprio* da frase, a vez única da frase pronunciada *hic et nunc* por um sujeito insubstituível, e retroretira o nervo da voz. Ela marca o lugar da reduplicação inicial" (DERRIDA, 2008, p. 343).

entender – ou fazer nós acreditarmos que ele se faz entender – em um mundo de realidade linguística. Eis aqui o momento da inserção do pensamento wittgensteiniano das *Investigações Filosóficas* acerca das imanências do significado e as fronteiras do sentido, tal como bem propõe P.M.S. Hacker (2000).

Wittgenstein e §528: radicalização da arbitrariedade linguística e o *language-like*

“Poderíamos imaginar pessoas que possuíssem algo não inteiramente dessemelhante de uma linguagem: gestos acompanhados de sons, sem vocabulário ou gramática. (‘Falar com a língua’)” (IF, §528). Esse parágrafo representa uma espécie de ápice de um raciocínio empenhado por Wittgenstein nas *Investigações Filosóficas* desde o §492.

O §492 representa uma grande provocação acerca do inventar uma nova linguagem, principalmente na compreensão dela enquanto uma aparelhagem teleológica. É o começo de uma provocação contida no parágrafo anterior, onde é posta a questão relacional entre linguagem e entendimento. Tal como Hacker indica, é o início de uma crítica ferrenha de Wittgenstein a concepções causais de linguagem.

Em contraposição às críticas acerca da teoria causal, Wittgenstein argumenta que o nosso conceito de linguagem não é aquele de um instrumento definido por referências a lógicos propósitos independentes. Linguagem é, acima de tudo, o aparato da nossa ordinária linguagem de palavras, o sistema governado por regras dos signos do Inglês, do Alemão etc. (§494). As regras da gramática não são regras técnicas e não especificam como a linguagem deve ser construída para ter tais e tais efeitos (§496). Em um sentido



qualificado, elas são arbitrarias: elas não são determinadas, tal como as regras técnicas o são, por um propósito externo. Nem elas necessitam do requisito de que elas devem ser capazes de descrever estes fatos específicos (§497). Gramática determina as fronteiras do sentido (§499), mas ao traçar tal fronteira ela não exclui ou proíbe nada – salvo uma concatenação sem sentido de palavras. Ela nos protege não das possibilidades impossíveis, mas do vácuo (§500) (HACKER, 2000, p. 135).

Esse movimento de descrição da arbitrariedade da linguagem continua em marcha nos próximos capítulos, ora desconsiderando certas afirmações anteriores do *Tractatus*, ora avaliando as questões da significação passando pela questão do sentido e do *nonsense*.

Aqui ganha destaque o §518 quanto Wittgenstein analisa uma passagem do diálogo platônico *Theaetetus* onde fica claro que nem mesmo a imaginação abre as portas do *nonsense* enquanto vácuo. Mesmo que pintamos algo imaginário, tal como figuras míticas, a questão daquilo que é “real” não está na figura representada, mas sim na representação da figura. A pintura precisa ser real, não aquilo que pintamos, mesmo que seja sem sentido.

Wittgenstein desempenha um papel de destruir a primazia da questão do significado. Não é ele que permite definir as fronteiras que erguerão o sentido de uma linguagem ou mesmo da gramática. O que é lógico é determinado pela gramática e não representado nela. Com isso,

Do §522 até §546 é uma discussão longa sobre a imanência do significado e compreensão sendo um antídoto à concepção do *Tractatus*

e pós-*Tractatus* de sintaxe enquanto ocupada com as regras de formação dos signos, bem como a concepção de semântica enquanto regras ligando a linguagem com a realidade. Naquela concepção, o significado de uma sentença está fora dela (é normalmente relacionada ou associada com a frase) e entender uma sentença consiste em fazer a transição da linguagem para a realidade que ela representa. Essa visão é o complemento natural da heteronomia da gramática. Para isso, é lícito considerar o §522-46 como uma continuação da discussão da autonomia da gramática em §§491-521. Ele evolui, pela discussão das analogias entre entender sentenças e entender gêneros de pintura, entre entender sentenças e entender música, em um suplemento ou refinamento da elucidação de Wittgenstein do significado como uso e da compreensão como a maestria das técnicas de uso, que não são diretamente vinculadas com a autonomia da gramática (HACKER, 2000, p. 133-4).

Assim, nos defrontamos com o §528 e percebemos que o jogo esquematizado ali de falar com a língua é possível por causa do binômio uso-saber usar que explica a questão significado-compreensão. Hacker (2000, p. 234) nos lembra que isso é possível de ver na nossa habitual linguagem de palavras através da sonoridade das línguas.

Ora, cada língua possui um determinado tipo de concatenação sonora que nos leva a reconhecê-la como tal. Um bom exemplo brasileiro é o chamado italiano de novela, quando atores falam português “sujado” com frases, sotaques e expressões italianas. Neste caso, não temos a compreensão da fala, mas sim uma experiência do significado, um jogo de impressões.

§528 nos chama atenção da possibilidade de um fenômeno idêntico ao linguístico [*language-like phenomenon*], ou seja, falar com as línguas, no qual o jogo de sons tem o apropriado *Satzklang* [som familiar das sentenças de uma língua], mas na ausência de vocabulário e gramática não há *Sätze* [sentenças]. Tal jogo de sons, tal como a música, pode ser concebido, caso a caso, enquanto, em certo sentido, cheio de significado. Para os sons deve ser intensamente expressivo – de pesar ou alegria, contentamento ou irritação, surpresa e ansiedade, prazer ou repulsa. Tal fenômeno quasi-linguístico, como poderia ser dito, é só “alma” sem gramática (HACKER, 2000, p. 234).

Tal conceituação do §528 é expandida por Wittgenstein dois parágrafos depois: “Poderia haver também uma linguagem, em cujo emprego a ‘alma’ das palavras não desempenha nenhum papel. Uma linguagem na qual, por exemplo, não nos importáramos de substituir uma palavra por outra, nova, arbitrariamente inventada” (IF, §530).

Nesses dois parágrafos, as *Investigações Filosóficas* dão um importante passo na questão dos dois eixos linguísticos – sintagmático e paradigmático – onde tal dupla deve ser operada não na tradicional visão de concatenação e especificação do mundo (o mundo é assim, logo a linguagem também o é), mas sim enquanto mecanismo lógico de concatenação e especificação que torna possível se ter linguagem, logo o mundo.

Assim, a linguagem é um basta para o caos da realidade mundana, nossa forma de recortá-lo – criando fronteiras de sentido – e dominar o seu uso. Com isso, podemos entender o que foi posto em jogo com o pequeno garoto de desenho animado chamado Gerald McBoing-Boing, mas para isso

vamos proceder uma pequena associação.

Gerald McBoing-Boing é um desenho animado eletro-acústico?

Eduardo Gomes de Siqueira, em sua análise de uma gramática dos sons em Ludwig Wittgenstein, traça paralelos curiosos sobre a primeira e a segunda filosofia do autor com as manifestações contemporâneas do fenômeno musical e a questão tonal: “Se o *Tractatus* de Wittgenstein está para a lógica assim como o dodecafonismo de Schonberg para os sons, será que as *Investigações Filosóficas* estariam, no mesmo sentido, para a música eletro-acústica de Stockhausen?” (SIQUEIRA, 2006, p. 106)⁴.

Indo para um caminho que confirma a relação do segundo Wittgenstein com o músico Karlheinz Stockhausen, Siqueira ressalta, especialmente na obra do último, o caráter de quebra do tonalismo, que seria equivalente às frases cheias de significado e gramática que as *Investigações Filosóficas* desconstroem enquanto única via da linguagem.

A obra do músico alemão, que foge do dodecafonismo através da aleatoriedade e da composição atemática, encontra em uma de suas obras um importante eco ao §528. Em *Helikopter-Streichquartett*, cena três, da ópera *Mittwoch* dentro do ciclo *Licht*, Stockhauser nos apresenta uma peça que é descrita pelo seu próprio nome: um quarteto de cordas junto com um quarteto de helicópteros.

Além de toda performance do ato – que levava os músicos para dentro das aeronaves –, o helicóptero

4 Aqui está implícita a referência do dodecafonismo enquanto afiliado a uma antiga ordem musical, tal como o *Tractatus*, em sua teoria pictórica, o é em relação à lógica matemática de Frege e Russell, em contraste ao total *groundbreaking* feito pela Eletro-acústica e pelos jogos de linguagem teorizados na *Investigações Filosóficas*. Esses dois últimos são novos olhares em seus campos, enquanto os dois primeiros podem ser interpretados enquanto radicalizações (ou negatividades, em termos adornianos).



aqui também é um “instrumento musical”, fonte de som para peça, mas não como ruído, mas sim enquanto cheio de significado. Tanto os helicópteros como as cordas funcionam dentro da superfórmula – lógica de composição que permite concretizar as estruturas musicais que, tradicionalmente, são inacessíveis quando escutamos a música pronta – desenhada para *Licht*.

Ora, os curtas cinematográficos da UPA estrelando Gerald McBoing-Boing também possuem uma espécie de concretização dos elementos estéticos que pautam um desenho animado. A grosso modo, esses elementos estéticos podem ser divididos em quatro unidades: duas visuais e duas de áudio. As visuais são cenário e personagens e as de áudio são *som over* (narração e música de fundo) e som em cena (fala de personagens e música tocada em cena).

Sobre os elementos visuais já mencionamos que Gerald McBoing-Boing realmente dissolvia no cenário, especialmente com o uso de cor que proporcionava passar sentimentos. Quando o fundo e seu rosto estavam com o mesmo laranja chapado, ele estava feliz. Caso fosse um azul marinho, a depressão dominava o quadro.

A junção de personagem com cenário demonstra que toda a *mise en scène* está conjugada. Não é só a personagem que está em cena, a cena está em cena pois em *Gerald McBoing-Boing*, o garotinho que só podia falar efeitos sonoros podia ficar estático enquanto o fundo dissolvia atrás dele, seja mudando de cor, seja mudando de tempo e espaço.

Além disso, podemos ver a questão de uma totalização e inversão de jogos: o cenário é um nada – sem fundo, sem perspectiva – e a personagem não é o destaque ou, pelo menos, não o destaque usual que recebe enquanto protagonista do desenho animado. Essa troca efetuada pelo jogo das duas unidades visuais representa bem a segunda parte

do §530 das *Investigações Filosóficas* que afirma a existência de uma linguagem onde não haveria a mínima importância em substituir uma palavra por outra.

No entanto, é nas unidades de áudio que notamos isso levado ao extremo. Se na narração, no *voz over*, encontramos o estilo de Dr. Seuss – que denota uma estrutura métrica poderosa – na fala de McBoing-Boing também vemos a arbitrariedade em ação e de forma tão rigorosa quanto a junção sintagmática proporcionada pela *voz over*.

Uma forma de perceber essa união entre os dois elementos está na primeira cena de Gerald McBoing-Boing. A narração nos diz: “This is the story of Gerald McCloy and the strange thing that happen with that little boy. They say that all started when Gerald was two, that’s the age that kids start talking, at least most of them do. Well, when he started talking, you know what he said? He didn’t talk words; he went *boing-boing* instead”⁵.

O *boing-boing* é um som em cena sendo feito por Gerald sempre que a *voz over* ia mencionar o fato. Todos os outros tipos de efeitos sonoros proferidos por Gerald seguem a mesma lógica, sendo uma forma de entrecortar a fala *over* na estilística do Dr. Seuss.

Todos esses sons entram em consonância com a linguagem descrita pelo §528. Tal como os helicópteros de Stockhausen, os efeitos sonoros possuem uma gestualidade comunicativa, mas sem ter uma espécie de significação bem definida. Poderíamos então dizer: “O que seria neste caso a significação dos sons?” – Qual a significação deles na música? Mesmo que não queira dizer absolutamente

5 “Essa é a história de Gerald McCloy e a coisa estranha que aconteceu com aquele pequeno garoto. Dizem que tudo começou quando Gerald tinha dois anos, a idade em que as crianças começam a falar, pelo menos a maioria delas. Bom, quando ele começou a falar, vocês sabem o que ele disse? Ele não disse palavras, ele fez *boing-boing* no lugar”.

que esta linguagem dos gestos sonoros devesse ser comparada com a música” (IF, § 529).

O §529 possui na relação Gerald McBoing-Boing e *Helikopter-Streichquartett* um interessante estudo de caso pontuado pela discussão do §528. Ora,

no caso do §528, nós temos sons que pertencem a nenhuma linguagem e que são, contudo, afirmados enquanto cheios de significado. Mas seria idiota, em tais casos, perguntar o que os sons significam. Alguém poderia dizer: “Esse som significa o mesmo que ‘...’” ou “Esse som significa isso-e-isso”. Dizer que os sons são cheios de significados não consiste em fazê-lo ocupar uma posição particular no sistema de signos, mas ocupar em sua expressividade, no seu provimento de uma forma audível das paixões da alma humana (HACKER, 2000, p. 235).

Assim, os efeitos sonoros de McBoing-Boing não são palavras (nem figuras de linguagem das palavras) da linguagem habitual, tal como os sons dos helicópteros não podem ser escritos da mesma forma que anotamos as notas musicais em uma partitura. Por isso que, no caso de *Licht*, os helicópteros precisam da superfórmula para operar: uma estrutura lógica que ocupa o lugar da escritura, tal como diria Jacques Derrida, em relação à ópera.

Os efeitos sonoros da fala de Gerald possuem a mesma característica. Nos quatro curtas, em nenhum momento, eles são (re)presentados enquanto metáforas ou metonímias de palavras da nossa linguagem habitual. O que temos em marcha é a apresentação da lógica do fenômeno *language-like* calcado na lógica do uso e da maestria do uso. A fala feita por efeitos sonoros é arbitrária indicando uma característica primeira de todo e qualquer fenômeno linguístico, i.e. a competência linguística,

uma operação lógica:

Examinaremos essa operação através da metáfora construída por Stanley Kubrick em *2001 – Uma Odisseia no Espaço*. Lá, os chimpanzés, após tocarem um monólito, assumem a capacidade de operar por instrumentalização, no caso, utilizar um fêmur como arma. Antes de mais nada, para que isso possa ser realizado é preciso que o fêmur seja diferenciado (isolado) de uma ossada (...). Em seguida, é preciso que esse fêmur seja visto para além dele, para além de sua condição de osso, como passível de substituir algo e ao mesmo tempo ser substituído, velando por outra coisa numa outra relação (...). De qualquer forma, neste ponto, ele não é mais ponto, ele não é mais nem osso, nem braço, e em sua alteridade reside a forma primitiva do que chamamos de clava (...). “‘Unindo a barra com a alavanca aciono o freio’ – Sim suposto todo o mecanismo restante. Só em relação com este mecanismo é ela a alavanca do freio; desprendida de seu apoio, não é nem ao menos alavanca, antes pode ser qualquer coisa, ou nada” (IF, §6). (GOMES, 2003, p. 19).

Eis aqui o mecanismo lógico de concatenação e especificação que se torna possível ter linguagem, logo o mundo. O que vemos na fala de efeitos sonoros de McBoing-Boing é o cru desse processo, ou seja, vemos a forma que esse pequeno garoto de desenho animado acaba recortando o mundo.

Isso é bastante evidente em *Gerald McBoing-Boing's Symphony* quando Gerald mistura uma partitura de música clássica com um texto seu para rádio de efeitos sonoros. Tal como um precursor de *Helikopter-Streichquartett* – afinal o desenho animado é de 1953 e a peça musical é de 1991-95 –



a sinfonia de McBoing-Boing desvela mecanismos básicos de linguagem levando aos limites estéticos.

Considerações finais: O papel dos efeitos sonoros na crítica estética da UPA

Ora, normalmente, os efeitos sonoros nas mais diversas produções audiovisuais tinham um papel secundário, de complementariedade. Klippert (1981, p. 52), por exemplo, ressalta que “quando os sons musicais ‘ilustram’ o ambiente de um texto, quando esboçam o tempo, o estilo ou o colorido, não é tanto a ilusão de um cenário o que se tem vista, quando o que ocorre quando do uso de um assim *fundo sonoro*, que demonstra ainda hoje grande vitalidade, tanto como conceito quanto como prática”

Só que, no desenho de Gerald McBoing-Boing, o efeito sonoro sai do papel de coadjuvante, de “extra”, para ser um protagonista. Um protagonista não apenas dentro dos limites da moldura-limite, mas também dentro da cena audiovisual enquanto principal arma de crítica estética da prática midiática realizada pelos desenhos animados do criador de Mickey Mouse.

Focados em uma crítica ferrenha ao tipo de desenho animado defendido por Disney com o seu traço realista e uma pretendida transparência via efeito-janela, os profissionais da UPA buscavam inspiração nos concorrentes da Disney. Entre eles, podemos destacar o nome de Tex Avery.

Seus desenhos animados demonstravam que suas personagens possuíam uma alta consciência de sua condição cartunesca levando ao surgimento de gags estéticas que quebravam a quarta parede (uso de placas para a audiência) ou mesmo levavam a extremos tal como *gadgets* absurdas ou maquinários do cotidiano sendo redesenhados para fins absurdos (os famosos produtos ACME).

Ora, também é notório que os realizadores da

UPA foram influenciados pela entrada das ideias da Bauhaus via o livro de Gyorgy Kepes, *Language of Vision*, em uma cena estética que aceitaria com maior naturalidade tanto o desenho animado como a publicidade. Assim, a consciência cartunesca se associaria à clássica questão de progresso visual enquanto avanço social integrado.

A crítica da UPA não era das mais fáceis. Mirar no criador do Mickey Mouse significava rebater um dos poucos realizadores que conseguiu desenvolver um processo de imposição de seu padrão de qualidade, tal como se quisesse criar “o desenho animado mais desenho animado que existe”.

Gerald McBoing-Boing é, exatamente, a busca de revolução desse processo. Ele é diametralmente oposto às personagens da Disney, a começar pela fala, por sua lógica de linguagem. Sua realização midiática é uma forma dos membros da UPA de dizer que queriam uma perspectiva inteiramente nova para o desenho animado.

Ao mostrar um fenômeno *language-like*, os realizadores buscavam uma reorganização da própria linguagem do desenho animado com outro uso de *mise en scène*, de traço, de cor, de cenário, de personagem e de som. Gerald McBoing-Boing mostraria as possibilidades de uma nova estética, o *modern 1950s' design*. Uma estética que seria ideal para os novos tempos, tempos de televisão e de uma sociedade norte-americana reorganizada após o fim da II Guerra Mundial.

Atualmente, o *modern 1950s' design* existe diluído nas diversas técnicas e estéticas de animação do século XXI. Assim, não podemos deixar de ressaltar a competência da UPA em estabelecer uma nova linguagem para o desenho animado em meio a uma crítica estética. E tudo isso graças a um desenho animado que representava a própria constituição da linguagem, via um fenômeno *language-like*, nas fronteiras da imanência do sentido. Um desenho

animado sobre um garotinho que falava efeitos sonoros e se fazia entender, tanto em sua diegese como na sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMIDI, A. *Cartoon Modern*. San Francisco: Chronicle, 2006.
- DERRIDA, J. *Dissemination*. Chicago: University of Chicago Press, 1981.
- DERRIDA, J. *The Truth in Painting*. Chicago: University of Chicago Press, 1987.
- DERRIDA, J. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- GOMES, M. R. *Poder no Jornalismo*. São Paulo: Hacker/Edusp, 2003.
- HACKER, P. M. S. *Wittgenstein Mind and Will (Exegesis)*. London: Blackwell, 2000.
- HEGEL, G. W. F. *Estética*. Lisboa: Guimarães Editores, 1993.
- KANT, I. *Critique of Judgment*. Mineola: Dover, 2005.
- KLIPPERT, W. "Elementos da peça radiofônica". In: SPERBER, G. B. (org). *Introdução à peça radiofônica*. São Paulo: EPU, 1981.
- MALTIN, L. *Of Mice and Magic*. New York: Plume, 1987.
- SIQUEIRA, E. G. "Sobre Música – Por uma Gramática dos Sons em Wittgenstein". In: MORENO, A. R (org.). *Wittgenstein: ética, estética, epistemologia*. Campinas: Unicamp-Coleção CLE, 2006, p. 81-107.
- WITTGENSTEIN, L. *Investigações Filosóficas*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

- Fantasia*. VÁRIOS (produção: DISNEY, Walt). EUA: 1940. 125 minutos.
- Flowers and Trees*. GILLETT, Burt. EUA: 1932. 8 minutos.
- Gerald McBoing-Boing*. CANNON, Robert. EUA: 1950. 7 minutos.
- Gerald McBoing-Boing on Planet Moo*. CANNON, Robert. EUA: 1956. 7 minutos.
- Gerald McBoing-Boing's Symphony*. CANNON, Robert. EUA: 1953. 7 minutos.
- How Now Boing Boing*. CANNON, Robert. EUA: 1954. 7 minutos.
- Phineas and Ferb*. POVENMIRE, Dan. EUA: 2007. Episódios de 22 minutos.
- Snow White and the Seven Dwarfs*. HAND, David. EUA: 1937. 83 minutos.
- Steamboat Willie*. DISNEY, Walt. EUA: 1928. 83 minutos.
- The Band Concert*. JACKSON, Wilfred. EUA: 1935. 9 minutos.
- The Jazz Singer*. CROSLAND, Alan. EUA: 1927. 89 minutos.

Efeitos sonoros enquanto fala audiovisual - Análise de Gerald McBoing-Boing à luz do §528 das Investigações Filosóficas.

Rafael Duarte Oliveira Venancio

Data do Envio: 28 de março de 2011.

Data do aceite: 19 de maio de 2011.

