



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

INSTITUTO DE ARTES

CAROLINA MORGADO LEÃO

A POÉTICA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

*THE POETIC FORM IN ANIMATED FILM*

CAMPINAS

2019

CAROLINA MORGADO LEÃO

A POÉTICA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

*THE POETIC FORM IN ANIMATED FILM*

Tese apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Doutora em música, na área de Música: Teoria, Criação e Prática

*Thesis presented to the Arts Institute of the University of Campinas in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor in Music, in the area of Music: Theory, Creation and Practice*

ORIENTADOR: CLAUDINEY RODRIGUES CARRASCO

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À VERSÃO FINAL DA TESE DEFENDIDA PELA ALUNA CAROLINA MORGADO LEÃO, E ORIENTADA PELO PROF. DR. CLAUDINEY RODRIGUES CARRASCO

CAMPINAS

2019

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca do Instituto de Artes  
Sílvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

L476p Leão, Carolina Morgado, 1986-  
A poética no cinema de animação / Carolina Morgado Leão. – Campinas, SP : [s.n.], 2019.

Orientador: Claudiney Rodrigues Carrasco.  
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Animação (Cinematografia). 2. Trilha sonora. 3. Cinema experimental. 4. Surrealismo. I. Carrasco, Claudiney Rodrigues, 1964-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

**Título em outro idioma:** The poetic form in animated film

**Palavras-chave em inglês:**

Animation (Cinematography)

Soundtrack

Experimental films

Surrealism

**Área de concentração:** Música: Teoria, Criação e Prática

**Titulação:** Doutora em Música

**Banca examinadora:**

Claudiney Rodrigues Carrasco [Orientador]

Ana Beatriz de Araujo Linardi

Daniel Tapia

Jorge Luiz Schroeder

Nelson Pinton Filho

**Data de defesa:** 26-02-2019

**Programa de Pós-Graduação:** Música

**Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)**

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0001-5947-6984>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/7647214873802096>

## **BANCA EXAMINADORA DA DEFESA DE DOUTORADO**

CAROLINA MORGADO LEÃO

ORIENTADOR: CLAUDINEY RODRIGUES CARRASCO

### **MEMBROS:**

1. PROF. DR. CLAUDINEY RODRIGUES CARRASCO
2. PROFA. DRA. ANA BEATRIZ DE ARAUJO LINARDI
3. PROF. DR. DANIEL TAPIA
4. PROF. DR. JORGE LUIZ SCHROEDER
5. PROF. DR. NELSON PINTON FILHO

Programa de Pós-Graduação em Música do Instituto de Artes da  
Universidade Estadual de Campinas.

A ata da defesa com as respectivas assinaturas dos membros da  
Comissão Examinadora encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de  
Dissertação/Tese e na Secretaria do Programa da Unidade

DATA DA DEFESA: 26.02.2019

*Para minha família, amigos e artistas*

## AGRADECIMENTOS

Transcender.

Criar uma tese, um trabalho do qual eu me orgulho, não foi tarefa fácil e muito menos o fiz sozinha.

Me transformei intensamente. E ao longo dos anos estudando e entendendo a pesquisa, tive pessoas maravilhosas que estiveram comigo, me apoiaram, me deram suporte e amor, para agora neste momento, eu poder agradecer.

Obrigada à minha família. Não creio que exista uma palavra que traduza o quanto sou grata por toda a educação e estrutura emocional que me deram. Sem esses alicerces, não é possível se transformar e poder produzir conhecimento. Tenho muita sorte realmente em ter pais e um irmão que sempre apostaram em arte, em amor e em ciência.

Também agradeço imensamente o meu segundo lar, a UNICAMP. É um verdadeiro privilégio usufruir de uma universidade como esta e espero poder ver futuramente as universidades produzindo conhecimento “à todo vapor” como tanto tentamos sempre.

A todxs camaradas que moraram comigo nestes anos, incluindo meus amados cães. Acredito em lares onde amigos e amigas dividam coletivamente gastos e emoções. Obrigada por estarem sempre ao meu lado como uma família (nada tradicional) que sempre idealizamos.

Guilherme Sanita, grande afeto, grande amigo. Companheiro de som e de academia. Agradeço o tempo que ajudamos um ao outro, obrigada pelo amor e paciência. Sei que trilhamos uma bela estrada de evolução pessoal juntas e este trabalho também é fruto disso.

Além destas maravilhosas pessoas, agradeço todas as companheiras e companheiros de som e de arte que também, paralelamente a academia, estão sempre ao meu redor. Fazer arte e educação realmente são só para pessoas fortes.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

Agradeço para finalizar, todos e todas que enfrentam a censura e as adversidades postas a nós e mesmo assim seguem pesquisando e desmoralizando a hipocrisia da ignorância e do poder.

## **RESUMO**

O século XX em suas abruptas e violentas transformações, modificou o pensamento artístico, bem como suas necessidades e formas de expressão. Nossa reflexão se concentra na intersecção do impacto político-social e o desdobramento poético que se sucedeu no cinema de animação europeu. Para compreender esta conjuntura de eventos, construiremos um pensamento que tem início no questionamento dos motivos artísticos para composição deste cinema que se estruturou calcado no lirismo e sob forte influência surrealista. Na primeira metade do século, temos a animação abstrata como vanguarda de potencial revolucionário, demonstrando seu caráter experimental com a utilização poética do som ótico. Na segunda metade do século, adentramos o peculiar cenário do cinema de animação do diretor Jan Švankmajer que através da subversão, compõe uma amarga e surreal representação audiovisual, demonstrando seu descontentamento com a humanidade. Este cinema de animação, portanto, encontra-se associado intencionalmente ou não, a uma atitude de questionamento e resistência perante a política e a sociedade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Animação (Cinematografia); Trilha sonora; Cinema experimental; Surrealismo

## **ABSTRACT**

The violent and abrupt transformations that marked the 20th century deeply modified the artistic thinking of the time, as well as the needs of the artists and their chosen forms of expression. This thesis proposes a reflection on the role that these social and political changes had in the construction of a new poetic language in the European animated cinema. In order to analyze the new artistic movement that was born from these changes, the present work will initially focus on the artistic reasons and motivations that gave birth to this new form of cinema, one based on lyric expression and profoundly influenced by the surrealist movement. In the first half of the century, abstract animation emerged as an avant-garde movement with revolutionary potential, a new form of art that set out to experiment with the new possibilities provided by the use of optical sound. Jan Švankmajer's peculiar animated motion pictures, produced during the second half of the 20th century, can be understood as a development of these experimentations. Through the intense use of subversion, this Czech animator was able to express his discontentment with the state of mankind at the time through a bitter and surreal audiovisual representation of the political, social and artistic landscape of the time.

**KEYWORDS:** Animation (Cinematography); Soundtrack; Experimental films; Surrealism

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Qu'est-ce que le Surréalisme.....	Pg.31
Figura 2 - André Breton e seu Manifesto surrealista.....	Pg.32
Figura 3 - Pintura Piet Mondrian.....	Pg.46
Figura 4 - Pintura Wassily Kandinsky.....	Pg.47
Figura 5 - Representação dos harmônicos segundo Fourier.....	Pg.52
Figura 6. e 6.1 - Som óptico na película.....	Pg.53
Figura 7 - Som optico na película.....	Pg.53
Figura 8 - Som óptico, o Vibroexponator de B. Yankovsky.....	Pg.59
Figura 9 - Nivotone, pela técnica Paper Sound.....	Pg.60
Figura 10 - Diversos scores para o sistema do Variophone.....	Pg.60
Figura 11 -Y. Sholpo no Variophone, Leningrado (1932) .....	Pg.61
Figura 12 - Som ornamental desenhado à mão, por A. Avraamov.....	Pg.62
Figura 13 - Tabela de Tönende Handschrift (1930) .....	Pg.64
Figura 14 - Frames de Sinfonia Diagonal (1924) .....	Pg.69
Figura 15 - Metrópolis e Berlin: Symphony of a Metropolis.....	Pg.70
Figura 16 - Metrópolis e Berlin: Symphony of a Metropolis.....	Pg.70
Figura 17 - Oskar Fischinger em Ornament Sound.....	Pg.72
Figura 18 - Wax Machine (1922) .....	Pg.74
Figura 19 - Cartões com ornamentos desenvolvidos por Fischinger.....	Pg.77
Figura 20 - Mesostic de John Cage.....	Pg.79
Figura 21 - Gasparcolor: com três separações de cores.....	Pg.80
Figura 22 - Exemplo de cor, área e densidade no som óptico.....	Pg.80
Figura 23 - Exemplo de cor, área e densidade no som óptico.....	Pg.80
Figura 24 - Exemplo de cor, área e densidade no som óptico.....	Pg.80
Figura 25 - Oskar Fischinger, Kandinsky e Mickey .....	Pg.82
Figura 26 - Rascunhos sobre o Lumiagraph .....	Pg.83
Figuras 27, 28, 29 e 30 - close-up em Ornament Sound Experiments.....	Pg.86
Figura 31 - Len Lye.....	Pg.91
Figura 32 - Len Lye ao lado da projeção de Tusulava (1929) .....	Pg.93
Figura 33 - Película pintada à mão por Len Lye para A Colour Box.....	Pg.95
Figura 34 - Frame de A Colour Box, para comparação de efeito.....	Pg.95
Figura 35 - Utilização de cores em Rainbow Dance.....	Pg.99

Figura 36 - Estudo de movimento de Muybridge (década de 1880) .....	Pg.102
Figura 37 - Conceito de Lye sobre movimento em Rainbow Dance.....	Pg.102
Figuras 38 - Pas de Deux (1968) de Norman McLaren.....	Pg.102
Figura 39 e 40 - Les Demoiselles d'Avignon (1907) .....	Pg.106
Figura 41 - Norman McLaren.....	Pg.109
Figura 42 - Norman McLaren, Pen Point Percussion e Dots.....	Pg.111
Figura 43 - Norman McLaren em Boogie Doodle (1940) .....	Pg.113
Figura 44 - 'Correio da manhã', animações de McLaren.....	Pg.114
Figura 45 - Frame de Neighbours (1952) .....	Pg.116
Figura 46 - Frame de disputa pela flor, Neighbours (1952) .....	Pg.117
Figura 47 - Moviola do LIS com película teste.....	Pg.121
Figura 48 e 49 - Meus experimentos em película.....	Pg.121
Figura 50 - McLaren pintando continuamente na película.....	Pg.122
Figura 51 - Técnica quadro a quadro.....	Pg.122
Figura 52 e 53 - Caixa de Norman McLaren e seus cartões de som.....	Pg.123
Figura 54 - McLaren e a trilha sonora dos cartões e partitura musical....	Pg.124
Figura 55 - Cartões com diferentes qualidades sonoras.....	Pg.124
Figura 56 - Jan Švankmajer.....	Pg.128
Figura 57 - The Four Seasons.....	Pg.131
Figura 58 - The Elements: Série de pinturas.....	Pg.131
Figura 59 - Zdeněk Liška.....	Pg.135
Figura 60 - Ivo Spalj.....	Pg.140
Figura 61 - Cisnes refletindo elefantes (1937), Salvador Dalí.....	Pg.146
Figura 62 - Tema principal de Jabberwocky.....	Pg.159
Figura 63 - Jabberwocky, quarto repleto de brinquedos.....	Pg.163
Figura 64 - Nascimento de bonecas.....	Pg.164
Figura 65 - Trecho transcrito da trilha musical de Jabberwocky.....	Pg.166
Figura 66 - Partes de bonecas sendo cozinhadas.....	Pg.167
Figura 67 - "Naturalidade" das bonecas na hora do chá.....	Pg.167
Figura 68 - Representação violenta da submissão do gênero feminino...Pg.	169
Figura 69 e 70 - Representação de possível liberdade da figura paterna.Pg.	171
Figura 71 e 72 - A possível representação do homem de areia.....	Pg.171
Figura 73 - Madeira rangendo.....	Pg.187
Figura 74 - Fricção dos dedos sobre papel.....	Pg.188

Figura 75 - Impacto da mão, representação metálica do corpo.....	Pg.188
Figura 76 - Timbre pegajoso.....	Pg.189
Figura 77 - Mastigação acelerada em fast-motion.....	Pg.189
Figura 78 - Chute metálico com reverb.....	Pg.190
Figura79 - Como a mastigação, ruído pegajoso e marcado pela rítmica.	Pg.190
Figura 80 - Fade in e fade out rítmica passos do garçom.....	Pg.191
Figura 81 - Ruído de deglutir com tecidos.....	Pg.191
Figura 82 - Ruído de deglutir com vidro.....	Pg.192
Figura 83 - Ruído de deglutir com madeira.....	Pg.192
Figura 84 - Destaque rítmico ao martelar.....	Pg.193
Figura 85 - Repetições que interligam as refeições do jantar, ruído lancinante. .....	Pg.193
Figura 86 - Ruído líquido e pegajoso.....	Pg.194

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	Pg.15
-----------------	-------

### CAPÍTULO 1.

1. 1 Motivo e Atitude.....	Pg.17
1. 2 A lírica e os sub-gêneros.....	Pg.21
1. 3 Atitude lírica.....	Pg.24
1. 4 A lírica moderna.....	Pg.26
1. 5 A relação entre o lírico moderno e o surrealismo.....	Pg.30

### CAPÍTULO 2.

#### O SOM VISUAL

2. 1 Cinema, um novo meio de expressão.....	Pg.37
2. 2 O século XX e alguns caminhos do cinema de animação.....	Pg.40
2. 3 As vanguardas e seus reflexos no cinema de animação: a abstração e o experimentalismo no som ótico.....	Pg.44
2. 4 Som, Imagem e Película: relações possíveis.....	Pg.51
2. 5 A representação visual do som pela síntese.....	Pg.55
2. 6 Os pioneiros do som óptico, o leste europeu.....	Pg.56
2. 7 O cinema de animação sintético abstrato.....	Pg.68
2. 8 Oskar Fischinger.....	Pg.72
2.8.1 Ornamentos sonoros.....	Pg.85
2. 9 Len Lye.....	Pg.90
2. 10 Obra em movimento.....	Pg.102
2. 11 Escolhas musicais .....	Pg.105
2. 12 Norman McLaren.....	Pg.109
2. 13 Os experimentos sonoros.....	Pg.120
2. 14 Últimas reflexões sobre animação abstrata experimental.....	Pg.126

## **CAPÍTULO 3.**

### **O CINEMA DE RESISTÊNCIA SURREALISTA DE JAN ŠVANKMAJER**

3. 1 Jan Švankmajer.....	Pg.128
3. 2 Zdeněk Liška.....	Pg.135
3. 3 Ivo Spalj.....	Pg.140
3.4O surrealismo francês e sua reverberação na Tchecoslováquia.....	Pg.143
3. 5 O movimento surrealista e a psicanálise .....	Pg.146
3. 6 O grotesco.....	Pg.151
3. 7 A construção do cinema de animação de Jan Švankmajer....	Pg.154
3. 8 Jan Švankmajer, Zdeněk Liška e <i>Jabberwocky</i> .....	Pg.157
3. 9 Considerações de <i>Jabberwocky</i> .....	Pg.172
3.10 <i>Food</i> .....	Pg.174
3. 11 A construção poética dos sons.....	Pg.177
3. 12 Reflexões para representação do som.....	Pg.179
3. 13 A construção do sentido tátil pelo som e a representação grotesca.....	Pg.183
3. 14 Mapa do som.....	Pg.187
3. 15 O som fora do campo visual.....	Pg.195
3. 16 A música <i>lo-fi</i> .....	Pg.199
3. 17 Os ruídos funcionais em <i>hi-fi</i> .....	Pg.202
3. 18 As Representações Sonoras.....	Pg.216
3. 19 O paradigma na obra de Švankmajer.....	Pg.223
3. 20 Manipulação dos sons, o <i>Foley</i> e os efeitos sonoros.....	Pg.224
3. 21 Interações entre Jan Švankmajer e o gênero Lírico.....	Pg.229
<b>Reflexões finais</b> .....	Pg.231
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	Pg.233
<b>APÊNDICE</b> .....	Pg.245

## INTRODUÇÃO

Devido às transformações decorrentes da modernidade e ligadas ao desenvolvimento tecnológico, a Revolução Industrial e duas Guerras Mundiais, o mundo foi conduzido à novas formas de poder no âmbito econômico, social e político, as quais resultaram em profundas modificações sociais e humanas, levantando, conseqüentemente, novas questões que apontaram para o repúdio de padrões instituídos pelo poder dos estados. As tragédias causadas pelas guerras revelavam, no âmbito social, a globalização.

Os movimentos artísticos de vanguarda emergem nesse contexto pelo desejo de quebrar com as regras instituídas e, frente a essa urgência, o trabalho dos artistas foi estruturado como uma produção de obras de dimensão e pensamento crítico que aniquilava toda a cultura instalada, tida como "dominante". Enraizado no modernismo, caracterizado por seu caráter explosivo, anticonvencional e subversivo em relação à ordem estabelecida, a vanguarda surrealista acompanhou a mesma urgência na criação de um novo olhar sobre a sociedade, rejeitando sua manifestação por meio da (não) representação objetiva da realidade. As expressivas subversões da vanguarda surrealista, com suas respectivas nuances, aclamou, por sua vez, uma profunda mudança dos valores estéticos em diversas partes do mundo, mesmo depois da Segunda Guerra Mundial outros tantos acontecimentos do século XX. Essas dramáticas e tensas modificações sócio-políticas, portanto, exercem uma influência eminente no campo da criação artística.

Situado na segunda metade do século XX, temos a produção do diretor Jan Švankmajer que, de maneira distinta das animações abstratas, representou, por meio de uma estética também surrealista, as mazelas da humanidade. No contexto repressivo e ditatorial comunista presente no leste europeu à época, Švankmajer compactua à sua maneira pela subversão das imagens, retratando muitas vezes o antiquado presente em nosso cotidiano de maneira perversa e/ou irônica.

É interessante notar, no entanto, as diferenças estéticas presentes nos filmes abstratos e de Švankmajer. Pois mesmo entendendo que essas produções tenham sido movidas pela mesma vontade de experimentar, de subverter e de se expressar e, estes filmes tenham sido construídos por mecanismos similares, terminam por apresentar resultados diversos.

Ao refletir sobre tais ferramentas e mecanismos utilizados, encontramos similaridades entre os cineastas e filmes debatidos com o movimento surrealista. Tendo sido constatada a estética e ideologia em comum, notamos também nas estruturas de todos estes filmes, uma presença predominantemente lírica. Assim, foi possível averiguar, de maneira ampla, como a

política e a sociedade impactam em todos os setores artísticos, no caso do cinema, do *mainstream* ao subversivo "lado B" do cinema de animação. Neste pequeno setor "lado B", a animação é caracterizada como uma forma de expressão ativa e que consiste em um terreno que pode ser utilizado tanto como forma de expressão quanto como viés de expurgação e extravase dos males humanos que permeiam este século e o ser humano moderno. Ressaltaremos também sua atuação como forma de resistência, na qual sua composição se utiliza de mecanismos como a metáfora (como a forma da animação em si, muitas vezes seduz a ser), o abstracionismo e o surreal.

## CAPÍTULO 1.

### MOTIVO e ATITUDE

Imaginação querida, o que sobretudo amo em ti é não perdoares<sup>1</sup>.

Ao pesquisar som aplicado ao audiovisual, particularmente neste pequeno nicho do cinema de animação, nos consternamos com a importância de uma reflexão mais aprofundada no que diz respeito aos motivos de se produzir e compor animações fora do circuito *mainstream*. Construiremos, portanto, um raciocínio a partir do qual serão levados em conta os eventos históricos, tecnológicos e político-sociais, entendendo que tais eventos tiveram influência determinante sobre os artistas que abordaremos e, conseqüentemente, impulsionaram seus *motivos* para as composições das imagens e dos sons.

Entendemos assim, que o *motivo* age como combustível inicial que conduz esses autores a se expressarem poeticamente. A fim de compreender tais impulsos/estímulos (*motivos*) dos cineastas envolvidos, iniciaremos nossa reflexão partindo da perspectiva da teoria dos gêneros literários em Aristóteles (384–322 a.C). Ressaltamos que nos apropriaremos de tais conceitos no intuito de aplicar em outra forma de arte, o audiovisual. Devido ao vínculo com a subjetividade e o campo musical, daremos ênfase ao gênero *lírico*, debatendo suas transformações qualitativas e desdobramentos na história refletidos nos autores e obras explicitadas nos capítulos subsequentes.

Na verdade, na lírica fala-se também de motivos. Como tais designam-se, por exemplo, a corrente do rio, o tûmulo, à noite, o erguer do sol, a despedida, etc. Para que, na realidade, sejam motivos autênticos, têm que ser entendidos como situações significativas. A sua transcendência não consiste, neste caso, no desenvolvimento da situação de acordo com uma ação, mas sim em se tornarem vivência para uma alma humana, em se prolongarem interiormente na sua íntima vibração.  
KAYSER, 1963, p.86

---

<sup>1</sup> Citação contida no Manifesto Surrealista de André Breton (1924).

Em *Arte Poética*, Aristóteles<sup>2</sup> classifica a poesia em diferentes formas, contemplando-as como gêneros em três modelos textuais.

- Gênero dramático, encontra-se vinculado à representação da palavra – por meio desse conceito observamos a forma de textos destinados a representação cênica, tanto na tragédia quanto na comédia em sua maioria tratando temporalmente do presente.
- Gênero épico, que apresenta como característica maior, a palavra narrada – relatando fatos *exteriores*, fatos grandiosos, relacionados muitas vezes à figura de um herói e sendo narrados no passado.
- Gênero lírico por sua vez, é atemporal e encontra-se associado às manifestações musicais, à palavra cantada, a textos de caráter emocional, associado à subjetividade dos sentimentos de quem os escreve e, por consequência, é nessa estrutura que se constrói o *eu lírico* - relacionado à uma narrativa que parte do *eu*.

Para entender funcionalmente a divisão dos gêneros literários sob o prisma aristotélico, temos:

Entendemos por narrativa todas as obras literárias marcadas por duas características: a presença de uma estória e de um contador de estórias. Drama é uma estória sem contador; nele, os personagens interpretam diretamente aquilo a que Aristóteles chamou uma "imitação"<sup>3</sup> do tipo de ação que encontramos na vida. Um lírico, à semelhança do drama, é uma apresentação direta em que um único ator, o poeta ou seu substituto, canta ou medita ou fala para nós ouvirmos ou super-ouvirmos. SCHOLLES E KELLOG, 1977, p. 1-2

O gênero épico se conecta assim à epopeia – ao romance de cavalaria, através de relatos de viagem, entendido por Aristóteles como o gênero que necessita de um narrador e de uma história a ser contada. Quando a história não apresenta um narrador e possui seu relato

<sup>2</sup> A teoria dos gêneros se inicia em Platão (428/427–348/347 a.C). Em seu livro *República*, admite um tipo de poesia que se encaixa no que entendemos como lírico, diferenciando os tipos de poesia de acordo com a intervenção do poeta, sendo classificado como narrativa, imitativa e mista. Posteriormente, seu discípulo Aristóteles desenvolveu propriamente a tripartição dos gêneros.

<sup>3</sup> Ressaltamos que "imitação" foi a palavra escolhida por Eudoro de Sousa e Jaime Bruna ao traduzirem do vocábulo grego *mimesis* na *Poética* de Aristóteles, para o português. Em francês, no entanto, Roselyne Dupont-Roc e Jean Lallot traduziram *mimesis* como "representação", no intuito de contemplar simultaneamente, o caráter teatral e também a versatilidade semântica imbuída na palavra *representação*, portanto, adiante ao discutirmos essa referência, utilizaremos a tradução francesa, entendida como *representação*.

distribuído em falas através dos próprios personagens (diálogos), o gênero passa a ser dramático. No gênero lírico, no entanto, não há um narrador evidente, tampouco uma história a ser contada, mas existe um poeta, um *eu* lírico que expressa diretamente, como se fosse para si mesmo, suas reflexões e sentimentos, exteriorizando à sua maneira divagações a respeito da vida e do mundo.

Conceituados os gêneros, ressaltamos que essa divisão aristotélica é importante a fim de entender a sistematização e classificação de obras a fundo, de maneira a perceber suas estruturas. No entanto, não utilizaremos essas classificações de maneira rígida. Entendendo o fundamental alicerce em Aristóteles para discutirmos o *lírico*, nos distanciamos do filósofo na medida em que aceitamos a fusão e a elasticidade dos gêneros<sup>4</sup>.

Ao longo da história, movimentos e filósofos se posicionaram ora contra<sup>5</sup>, ora a favor do hibridismo dos gêneros. No século XVIII, por exemplo, o movimento literário alemão *Sturm und Drang* (Tempestade e Ímpeto) questiona a posição rígida dos movimentos anteriores no que concerne aos gêneros. Opondo-se à influência francesa na cultura alemã, seus adeptos resgataram a poesia da Bíblia, de Homero e do folclore nacional, renunciando ao preciosismo métrico presente na poesia francesa. Como característica familiar ao Romantismo, o movimento se defronta com o Classicismo por ter sua essência calcada no impulso irracional para a criação de uma obra (figura do gênio), característica comum às estéticas românticas. São convictos da autonomia particular de cada obra literária, substituindo assim, a teoria tradicional. De acordo com o movimento inserido no romantismo, a obra literária deveria ser sobretudo independente e prestigiada por suas inovações formais, de caráter híbrido e/ou desconhecido.

Posteriormente, Bakhtin (2003) expande a noção de gênero (em discurso) na linguística moderna a todas as formas de produção textual. Entendendo o enunciado como uma *unidade real de comunicação discursiva*, manifestando variações de acordo com o uso da linguagem inserida no contexto situacional comunicativo. Por exemplo, em uma conversa informal, o discurso é moldado de acordo com o gênero em uso. Em sua teoria, os gêneros (no caso, discursivos) são formas relativamente estáveis de enunciados, intrinsecamente relacionados com a situação social, marcados social e historicamente. Desta maneira,

---

<sup>4</sup> Segundo Aristóteles, os gêneros não deviam se fundir ou misturar. Ao se manter independentes, ou seja, separados, era possível atingir a perfeição em uma poesia.

<sup>5</sup> Horácio, por exemplo, poeta latino (65 a.C. a 8 a.C.), em *Epistula ad Pisones*, menciona os gêneros literários. Segundo ele, os próprios poetas devem se adequar (ritmo e métrica) ao estilo característico de um gênero, não sendo permitido o hibridismo.

entendemos que o ato da fala possui formas diversas que estão de acordo com a intenção do locutor. Bakhtin também entende os gêneros como variados e flexíveis, e os aplica de acordo com a particularidade de cada situação colocada, como a própria língua. Os gêneros devem se moldar, adaptando-se e transformando-se com o objetivo de que efetivamente, cumpram o seu papel dentro de uma sociedade onde há comunicação pela língua. Assim como a língua, as estruturas categorizadas em gêneros (a princípio aplicados somente a literatura), se tornam eficientes não quando obedecemos a sua ditada forma primária, mas sim quando se conectam com a prática e cumprem sua função de alicerce para compreensão da arte como um todo.

A categorização, quando rígida, apresenta falhas, visto que nenhuma obra de arte é “pura”. Os gêneros devem, portanto, serem utilizados como ferramentas para análise e reflexão da obra de arte de maneira heterogênea, pois qualquer menção à subjetividade está vinculada à interiorização de um evento, característica *lírica*, da mesma forma como qualquer narrativa parte de um suposto *eu*. Os gêneros, portanto, não categorizam de forma separada uma obra artística, uma obra de arte sempre se constrói de maneira complexa e plural. Em consonância, ressoamos nosso pensamento sobre os gêneros literários como um fenômeno histórico que está vinculado e estruturado em prol da reflexão. No entanto, é importante ressaltar que este estudo conceitual sobre cada gênero literário, é necessário pelo ponto de vista diacrônico e sincrônico, para entender uma obra com maior profundidade no sentido estrutural. Assim, discorrer sobre as primeiras correntes filosóficas a respeito, é crucial para desenvolvermos historicamente e chegarmos à modernidade. Compete também a este estudo, observar a importância da versatilidade dos gêneros, não somente pelo escopo da hibridização, como também pela aplicação de tais conceitos em outras artes – de forma paralela às estruturas literárias, abordaremos as manifestações predominantemente *líricas* no cinema de animação europeu do século XX.

## A LÍRICA E OS SUB-GÊNEROS

O cinema abordado na pesquisa, baseou-se correntemente em iniciativas pessoais dos autores<sup>6</sup>, que no intuito de experimentar ou de se expressar exteriorizando algo, constroem animações particulares. Essa iniciativa pessoal, o fazer artístico de caráter individual e particular, bem como sua forma específica de narrar, se insere no contexto do gênero *lírico*, categorizado por sua vez como *eu lírico*. O termo faz referência a uma forma de narrar, em sua mais ampla espécie, pois está vinculado à subjetividade e interioridade *lírica*.

A Lírica apresenta-se como expressão monológica de um *eu*. Por conseguinte, na maneira de apresentar a sua poesia o autor tem de decidir se quer fazer do seu discurso lírico a expressão do seu próprio *eu* ou de um *eu* indeterminado(...)  
KAYSER, 1963, p.295

Percebemos nestes animadores um comportamento de busca representada pelo *eu lírico*, através da "voz" individual - narrando eventos de maneira subjetiva, muitas vezes construídas em uma não-linearidade ou não-objetividade, como no caso do abstracionismo surreal. O gênero *lírico* e a ideia do *eu* contida, se constroem na relação do artista que produzirá algo calcado na imaginação provocada pelos sentimentos, sonhos e subjetividade. Sua narrativa se formará em torno dos elementos citados e de maneira predominante será construída metaforicamente. A metáfora neste caso, funciona como ferramenta poética para a composição, contribuindo para a utilização da criatividade individual do artista devido sua forma ampla e plural, possibilitando uma concepção poética, neste caso, formada como *eu lírico*.

De maneira precisa, Carrasco (1993) aplicou a teoria dos gêneros na perspectiva do audiovisual, categorizando as mais diversas formas de condução de um filme e entendendo o cinema como majoritariamente épico devido seu caráter narrativo.

Obviamente, no cinema não é necessário que o narrador intervenha verbalmente com observações como “*disse João*”. Há outros recursos que se equivalem à interferência do narrador na literatura. Algumas dessas interferências são bastante objetivas e podem de fato ser percebidas pelo público como tais. Um bom exemplo são as *legendas* do cinema mudo, que tinham a função de orientar o espectador em relação à narrativa, com intervenções do tipo: “*Do outro lado da cidade...*”, ou mesmo fornecendo indicações sintéticas dos diálogos. Isto se assemelha bastante à intervenção literária “*disse João*”, pois, durante um breve momento, a ação narrada é interrompida para que o narrador apresente um plano distinto onde podem ser lidas as palavras correspondentes àquele diálogo que está sendo visto em silêncio.

---

<sup>6</sup> Apontamos como iniciativa pessoal, a *atitude* de experimentar ou qualquer iniciativa de caráter poético. Não nos referimos dentro da iniciativa a questões financeiras.

CARRASCO, 1993, p.69

O cinema carrega estruturalmente, o *gênero épico* através de mecanismos cinematográficos diversos, que se encarregam de narrarem todos os eventos à sua maneira, direta ou indiretamente. Acima temos um exemplo de uma forma narrativa direta. De maneira mais subjetiva, temos: "Um primeiríssimo plano de um revólver não significa "revólver" (unidade léxica puramente virtual), mas significa no mínimo, e sem falar das conotações, "Eis um revólver". Ele carrega consigo uma espécie de *eis*."<sup>7</sup> Carrasco (1993), também ressalta a questão da hibridização com outros gêneros, sendo o *lírico* o de menor uso. Entendemos esta afirmação como verdadeira, no entanto, ressaltamos o audiovisual como um meio plural com diversas formas de expressão. Dentro destas expressões, o cinema de animação se encontra também como um meio específico, principalmente em nosso trabalho por olharmos para uma produção de escala menor que não visa contemplar um grande público. Além do fato de considerarmos a animação um outro campo do cinema, onde todas as possibilidades se reconfiguram devido seu potencial metafórico, lúdico e imaginativo.

Invariavelmente, a obtenção do efeito lírico, por sua própria natureza, implica em uma interferência no contínuo presente da ilusão de realidade do filme, ou, no mínimo, em um modo de tratamento muito particular dessa pretensa realidade.  
CARRASCO, 1993, p.121

Em consonância com essa reflexão, reconhecemos que tratamos deste cinema referenciado como *muito particular*, portanto, seu modo de construção está fundamentado da mesma maneira indo ao encontro com a concepção de Carrasco ao constatar o pequeno e particular uso do *lírico* no cinema.

Enfatizamos a predominância *lírica* como ferramenta articulatória desse cinema, porém, dentro da diversidade existente no audiovisual, assumimos que de forma adjacente se fazem presente os outros gêneros. A função de um gênero é aplicada conjuntamente a outro. Quando um gênero predomina outro, ou seja, quando se sobrepõe, denominamos como gênero *substantivo* e de maneira secundária, o outro gênero que também está presente, porém em menor quantidade, é classificado como gênero *adjetivo*.

A primeira acepção - mais de perto associada à estrutura dos gêneros - poderia ser chamada de "substantiva". (...) A segunda acepção dos termos lírico, épico, dramático, de cunho adjetivo, refere-se a traços estilísticos de que uma obra pode

---

<sup>7</sup> METZ, Christian, 1972, p.85.

ser imbuída em grau maior ou menor, qualquer que seja o seu gênero (no sentido substantivo). (...)  
ROSENFELD, 1985, p.17-18

Com tais classificações, apontamos que nosso estudo circunda animações que invariavelmente possuem o gênero lírico como *substantivo*, variando seu caráter *adjetivo* de acordo com traços estilísticos específicos, ora épico ora dramático. Ressaltamos que diversas obras que serão abordadas, por estarem inseridas em um contexto abstrato e/ou surreal, possuem como característica a não-objetividade ou não-linearidade, dissolvendo desta forma, qualquer vínculo épico ou dramático no que concerne à narrativa.

Para exemplificar um caso híbrido, utilizaremos a animação *Jabberwocky* (1971)<sup>8</sup> do diretor Jan Švankmajer. Por conter influência direta do surrealismo, seu caráter *substantivo* se constrói claramente na *lirica*; no entanto, por apresentar uma narrativa linear e sem diálogos, possui como *adjetivo* o gênero épico. Lembramos que em meio à diversidade metafórica e poética verificada em casos como *Jabberwocky*, o gênero *adjetivo* encontra-se muitas vezes presente de maneira “camuflada”.

Chegamos mais depressa a estes outros aspectos dos motivos se nos dirigirmos aos motivos líricos, pois enquanto considerávamos a transcendência do motivo somente sob o aspecto da ação, ficávamos forçosamente nas zonas do drama e da narrativa como gêneros pragmáticos, isto é, gêneros para os quais é característico o desenrolar de acontecimentos.

Na verdade, na lírica fala-se também de motivos. Como tais designam-se, por exemplo, a corrente do rio, o túmulo, à noite, o erguer do sol, a despedida, etc. Para que, na realidade, sejam motivos autênticos, têm que ser entendidos como situações significativas. A sua transcendência não consiste, neste caso, no desenvolvimento da situação de acordo com uma ação, mas sim em se tornarem vivência para uma alma humana, em se prolongarem interiormente na sua íntima vibração.

KAYSER, 1963, p.86

---

<sup>8</sup> No terceiro capítulo a animação será devidamente decupada e compreendida.

## ATITUDE LÍRICA

Paralelamente ao entendimento dos gêneros contidos, refletimos sobre a condição dos impactos deste cinema no contexto da modernidade. Inicialmente, levantamos a questão do *motivo* como elemento relevante para a constituição destas obras. Mais adiante do que chamamos de *motivo*, encontramos a *atitude*. Denis (2010) inicia seu livro sustentando a ideia de que o cinema de animação não pode ser categorizado como um gênero<sup>9</sup>, e sim um conjunto de técnicas e posteriormente comenta, que para George Sifanos, por exemplo, "a distinção é mais ideológica do que técnica. A meu ver o cinema de animação não é uma técnica, não é um gênero, mas uma atitude perante o real"<sup>10</sup>. Uma *atitude perante o real*, é o que se sucede ao *motivo*. Para exemplificar de acordo com nosso cotidiano - as *atitudes* estão presentes a todo momento; quando nos preparamos para sair de casa e percebemos um temporal por vir, nossa *atitude* é de escolher roupas e acessórios apropriados dado o *motivo* de chuva. Em seu livro, Wolfgang Kayser (1963) procura abordar diversas formas de entender e categorizar estas *atitudes*.

Quando, na linguagem cotidiana, se verifica que uma manhã está sombria e chuvosa, esta observação é motivada pelas atitudes que esse facto nos levará a tomar, por exemplo, quanto ao nosso vestuário. Na obra poética os adjectivos perdem esta referência prática; mas, em troca, ganham um fundo emocional, além da sua capacidade de evocar alguma coisa como existente no mundo poético; o seu significado abrange mais do que a mera coisa ou qualidade significada. Contudo, ficam ainda dentro da linguagem poética geral que aspira, sobretudo, à plenitude de significado.

KAYSER, 1963, p.184

Dentro da particularidade desse gênero, Kayser aborda o lírico como "a passagem de toda a objetividade à interioridade"<sup>11</sup>. Esta passagem do objetivo ao interior é o ponto de reflexão. Kayser assume de maneira similar a categorização de gêneros *substantivos* e *adjetivos* de Rosenfeld, outras relações híbridas onde a *atitude* é o fator responsável por tal passagem/transformação. Este contexto onde a *atitude* está na lírica, oferece uma nova configuração na relação entre sujeito e objeto, encadeando de maneira particular a tripartição

---

<sup>9</sup> Diferentemente do gênero discutido na teoria de Aristóteles, aqui utilizamos a palavra (assim como o autor mencionado na sequência) no sentido de ser apresentada como uma sub-categoria, inserida no cinema.

<sup>10</sup> DENIS, 2010, p.8

<sup>11</sup> KAYSER, 1963, p.220

épica, lírica e dramática, dentro do domínio *lírico*. Através destas *atitudes* temos três novas formas de relação. A *enunciação lírica* ocorre quando o *eu*, na presença de um acontecimento, apreendo-o e exprimo-o. Com esta *atitude*, a objetividade permanece, sendo o poema a expressão do ser objetivo do acontecimento, portanto, a integração entre alma e realidade ocorre, mas com limites, ou seja, dentro do *lírico*, mantém-se uma certa *atitude épica*.<sup>12</sup> De *atitude* oposta, quando o elemento anímico e objetivo não se relacionam ou não se confrontam, mas atuam um sobre o outro, temos o que Kayser chama de *apóstrofe lírica*, isto é, a *atitude lírica* contendo em si um caráter *dramático*. E, por fim, quando a objetividade se encontra completamente interiorizada e a manifestação lírica é "a simples auto expressão da disposição íntima", temos a *atitude* designada como *linguagem da canção*. As três *atitudes* se relacionam na medida da presença maior ou menor entre objetividade dentro da subjetividade – maior presença na *enunciação*, média na *apóstrofe* e pequena na *canção*. Notaremos ao longo dos próximos capítulos a predominância da *enunciação lírica*, visto que estamos debatendo um cinema que foi feito a partir dos impactos da modernidade sobre os autores.

Assim como declarado por Norman McLaren, posteriormente a Segunda Guerra Mundial, seu intuito com animações era de expressar seu desejo por paz. Veremos tais *motivos* e *atitudes* sendo engendrados no segundo capítulo em diversas obras, como em *Neighbours* (1952). Da mesma forma, a *enunciação lírica* também está presente no trabalho de Jan Švankmajer - ao relatar em diversas entrevistas, sua vivência com os horrores da repressão comunista em seu país. O diretor acredita que tais problemas não se encontram somente no âmbito político, mas sim, também como um reflexo do que a humanidade é capaz, portanto, seu cinema foi construído de forma ampla, no intuito de tratar questões universais, referentes às atrocidades as quais o diretor vivenciou.

---

<sup>12</sup> Traçando um paralelo entre a *atitude* descrita por Kayser tendo a lírica como substantivo e o épico como adjetivo, encontramos em W. Benjamin, em seu ensaio sobre o surrealismo, a interpretação do movimento em um ponto de passagem entre uma *fase heroica*, contemplativa, motivada por interesses predominantemente artísticos, e o comprometimento político com a revolução social.

## A LÍRICA MODERNA

Trazendo todas essas estruturas para o contexto contemporâneo, temos na *lírica moderna* um ponto interessante que será claramente notado nos processos fílmicos presentes nessa tese. Hugo Friederich (1978) estrutura a lírica moderna, para ele, o poema lírico neste novo contexto da modernidade, tem a intenção de abarcar todas as relações possíveis. Em suas palavras: "quer ser (...) uma criação autossuficiente, pluriforme na significação, consistindo em um entrelaçamento de tensões de forças absolutas, as quais agem sugestivamente em estratos pré-rationais, mas também deslocam em vibrações de zonas de mistério dos conceitos". Em sua manifestação poética, "a realidade desprende-se da ordem espacial, temporal, objetiva e anímica e subtraiu as distinções entre o belo e o feio, entre a proximidade e distância, entre a luz e a sombra, entre a dor e a alegria, entre a terra e o céu"<sup>13</sup>.

Na modernidade, as significações de um poema, se configuram de tantas maneiras que, segundo Friedrich, o próprio compositor da obra não tem consciência de todas as possíveis interpretações. Assim, as formas significativas da *lírica contemporânea* são divergentes de sua forma no passado. O autor entende, que a poesia moderna possui um caráter depreciativo, o que pressupõe uma ruptura com formas anteriores, possuindo nessa nova configuração, a desorientação, o rompimento com elementos do cotidiano<sup>14</sup>, a fragmentação, a incoerência, a despoetização, os impulsos destrutivos, a presença de imagens cortantes e repentinamente brutais, o *deslocamento* e o *estranhamento*<sup>15</sup>. A *lírica moderna* recusa toda norma e sua apreensão se dá pela mediação de categorias negativas<sup>16</sup>. Tais categorias, entendidas como partes fundamentais da lírica moderna, são claramente representadas no movimento surrealista, por meio de seu componente freudiano<sup>17</sup> e seu caráter grotesco.

Com rebeldia romântica, no prefácio que escreve à peça *Cromwell* (1827), Victor Hugo defende os gêneros híbridos, se liberta das regras formais e introduz os preceitos artísticos românticos. Neste contexto, ressaltamos sua reflexão dualística, em que na vida se misturam o belo e o feio, a alegria e tristeza, o grotesco e o sublime, sendo, portanto,

<sup>13</sup> FRIEDERICH, 1978, p.16-17

<sup>14</sup> Ressaltamos aqui que esta característica está fortemente presente na obra de J. Švankmajer ao fazer uso por exemplo, de objetos do cotidiano de maneira subversiva, como em *Jabberwocky*, analisada no capítulo 3 desta tese.

<sup>15</sup> *Deslocamento* e *estranhamento* são conceitos freudianos que serão abordados no terceiro capítulo da tese.

<sup>16</sup> A questão da negatividade é um elemento presente na sociedade moderna e foi trabalhada por W. Benjamin quando o mesmo confronta esse elemento e sua disposição na poesia lírica.

<sup>17</sup> Ou seja, a inserção de ideias da psicanálise desenvolvida por S. Freud.

incoerente em seu ponto de vista, separar a tragédia da comédia no gênero dramático. O drama, se isolado de suas características incorporadas dos outros gêneros, como o lírico e o épico, se comportaria de maneira artificial e arbitrária. Para Hugo, a única distinção possível ocorreria através da história, no intuito de relatar os acontecimentos por um viés poético. Por meio de sua análise sobre o caminho dos gêneros descritos *poeticamente*<sup>18</sup> ao longo da história da humanidade à idade moderna, a poesia teria três idades, sendo categorizadas a idade primitiva, a antiga e a moderna como correspondentes, respectivamente, à lírica, à épica e ao drama<sup>19</sup>; "um poeta poderia dizer que o nascer do sol, por exemplo, é um hino; seu meio-dia, uma brilhante epopéia; seu declínio, um sombrio drama em que lutam o dia e a noite"<sup>20</sup>. De acordo com Hugo, os povos primitivos e sua relação íntima com a natureza, destinam a idealizá-la por meio da ode e das canções líricas. Nasce o homem e com ele a poesia - "Eis o primeiro homem, eis o primeiro poeta. É jovem, é lírico. A prece é toda a sua religião: a ode é toda sua poesia"<sup>21</sup>. Posteriormente, na consolidação das grandes civilizações, temos a epopeia como gênero que narra a bravura dos povos conquistadores, *a comunidade patriarcal sucede a sociedade teocrática*. De maneira similar, a tragédia representa feitos heroicos.

Mas é sobretudo na tragédia antiga que a epopeia sobressai por toda a parte. Ela sobe ao palco grego sem nada perder, de alguma forma, de suas proporções gigantescas e desmedidas. Suas personagens são ainda heróis, semideuses, deuses; suas molas, sonhos, oráculos, fatalidades; seus quadros, enumerações, funerais, combates. O que cantavam os rapsodos, declamam-no os atores, eis tudo.  
HUGO, 2009, p.18-19

Com o cristianismo, é construído um sentimento de meditação e melancolia<sup>22</sup>, ao mesmo tempo de análise e de curiosidade. As dualidades são construídas de forma simbólica, como Deus e o diabo, o bem e o mal, a luz e a escuridão - incitando uma confraternização gradativa entre o grotesco e o sublime, sendo a comédia a forma que contempla essa dualidade. "(...) é da fecunda união do tipo grotesco com o tipo sublime que nasce o gênio moderno, tão

<sup>18</sup> O autor referencia os gêneros literários ao longo da história humana de maneira metafórica, não verídica.

<sup>19</sup> Relativizando este pensamento, Hugo também descreve a relação metaforicamente através da fisionomia e do pensamento do homem, onde a relação poderia ser, respectivamente: juventude, virilidade, velhice.

<sup>20</sup> HUGO, 2009, p.38

<sup>21</sup> HUGO, 2009, p.17

<sup>22</sup> Segundo Hugo, nas crenças anteriores o homem era próximo de Deus, como por exemplo, os semideuses. O cristianismo rebaixou o homem, o distanciando de sua entidade, causando melancolia.

complexo, tão variado em suas formas, tão inesgotável em suas criações, e tão oposto à uniforme simplicidade do gênio antigo (...)"<sup>23</sup>

A partir desse pensamento, ressaltamos a relevância do dualismo. As representações expostas não funcionam de maneira absoluta, ou seja, o referencial fundado em uma certa polaridade demonstra-se como fundamental para destacarmos tais representações. O sublime só é tão elevado se perante o grotesco. A disparidade dessas relações, constrói uma experiência mais diversa e abrangente entre os referenciais. Victor Hugo seguindo este raciocínio, acredita que o drama é o maior e mais completo dos gêneros. Diferenciando-se na classificação ao aplicar a poesia lírica ao drama na época moderna. Este *lirismo moderno*, no entanto, se diferencia do antigo. Ainda que enalteça elementos como a natureza, sua *atitude* se transforma, abandonando o ato da contemplação, o *lirismo moderno* reflete sobre ela e a critica. Desta forma é concebida a união da intelectualidade e da sensibilidade, do grotesco e do sublime, do lírico (moderno) e do dramático, representado segundo Hugo, pela comédia. Assim entendemos que qualquer mecanismo dualístico presente nas obras, como nos filmes de Švankmajer, podem vir a ter um caráter cômico e sombrio concomitantemente.

Mas é sobretudo a poesia lírica que convém ao drama; nunca o perturba, dobra-se a todos os seus caprichos, folga sob todas as suas formas, ora sublime em Ariel, ora grotesca em Calibã<sup>24</sup>. Nossa época, dramática antes de tudo, é por isso mesmo eminentemente lírica. É que há mais de uma relação entre o começo e o fim; o pôr-do-sol tem alguns traços do seu nascer; o ancião se torna novamente criança. Mas esta última infância não se assemelha à primeira; é tão triste quanto a outra era alegre. Passa-se o mesmo com a poesia lírica. Deslumbrante, sonhadora na aurora dos povos, reaparece sombria e reflexiva no seu declínio. A Bíblia se abre risonha como Gênese, e se fecha sobre o ameaçador Apocalipse. A ode moderna é sempre inspirada, mas não é mais ignorante. Medita mais do que contempla; seu sonho é melancolia. Vê-se, por seus partos, que esta musa se uniu com o drama.  
HUGO, 2009, p.40

Sem dúvida alguma, dos gêneros explicitados, o lírico é o que possui maior flexibilidade em sua utilização como gênero *adjetivo*, em virtude de suas potencialidades poéticas, bem como de sua subjetividade. A ideia das idades dos gêneros ao longo da história se constrói de maneira análoga à comportamentos sociais e artísticos. Entendendo essa analogia e trazendo essa reflexão para o momento tratado na tese, entendemos que, durante a modernidade, especificamente no século XX, com todos os adventos que esse século trouxe,

<sup>23</sup> HUGO, 2009, p.27-28 – A partir desta transformação, separa a arte moderna da antiga, a literatura romântica da literatura clássica.

<sup>24</sup> Ariel e Calibã são personagens dualísticos de *Tempestade* de W. Shakespeare (acredita-se ter sido escrita entre 1610-1611). Ariel é gracioso e leve enquanto Calibã é um demônio disforme.

a pluralidade dos gêneros emerge e não nos cabe representar (se há) o mais relevante. Dentro dessa diversidade, ressaltamos a importância do lírico, seus *motivos* inseridos neste contexto e, como apontado por Hugo, renascido como um novo lírico: já moderno, que reflete sobre as condições de sua época, descrito por Kayser, como possuidor de *atitudes poéticas* perante aos eventos.

## A RELAÇÃO ENTRE O LÍRICO MODERNO E O SURREALISMO

O movimento surrealista se encontra como um alicerce fundamental da estrutura de reflexão deste trabalho. Ferramenta comum a todos os animadores em questão, devido a seu encontro crítico (do movimento) com o mundo moderno. Sua importância ocorreu em diversos níveis, em seu uso estético e enquanto ideologia; combustível que fomentou uma produção artística questionadora, subversiva e entendida como arte degenerada.

São comuns ao movimento e à forma lírica, diversos processos. O sonho, por exemplo, referencia um estado espiritual que permite ao artista uma forma de sublimação, de liberdade criativa, em que a imaginação não se encontra contida por nenhum tipo de amarra, social ou moral, se libertando assim, do realismo positivista. Essa arte moderna que começa a nascer na metade do século XIX e se estende até a primeira metade do século XX, flertará de maneira estreita com os sonhos e conseqüentemente, com a psicanálise. Para contemplar esse universo onírico, a arte buscará esteticamente, o âmbito do *não-familiar*<sup>25</sup>, por meio de deformações e *estranhezas*. A *lírica moderna* abdica da ordem objetiva e lógica para colocar-se ao lado de outra natureza, da fantasia, da magia e do onírico, contribuindo para o enriquecimento poético e a possibilidade criativa deste artista moderno.

No primeiro manifesto Surrealista, *Segredos da Arte Mágica Surrealista* (1924)<sup>26</sup>, André Breton descreve como principais fundamentos, a negação do mecanismo lógico, indo em oposição ao racionalismo positivista, buscando assim, uma ampliação do conceito de imagem poética e negando como trabalho artístico o que é feito exclusivamente pelo pensamento racional.

---

<sup>25</sup> Esta referência ao não-familiar será descrita sob o prisma freudiano (*Unheimlich*) no capítulo três.

<sup>26</sup> Disponível em: <http://www.albertolinscaldas.unir.br/magica.htm>

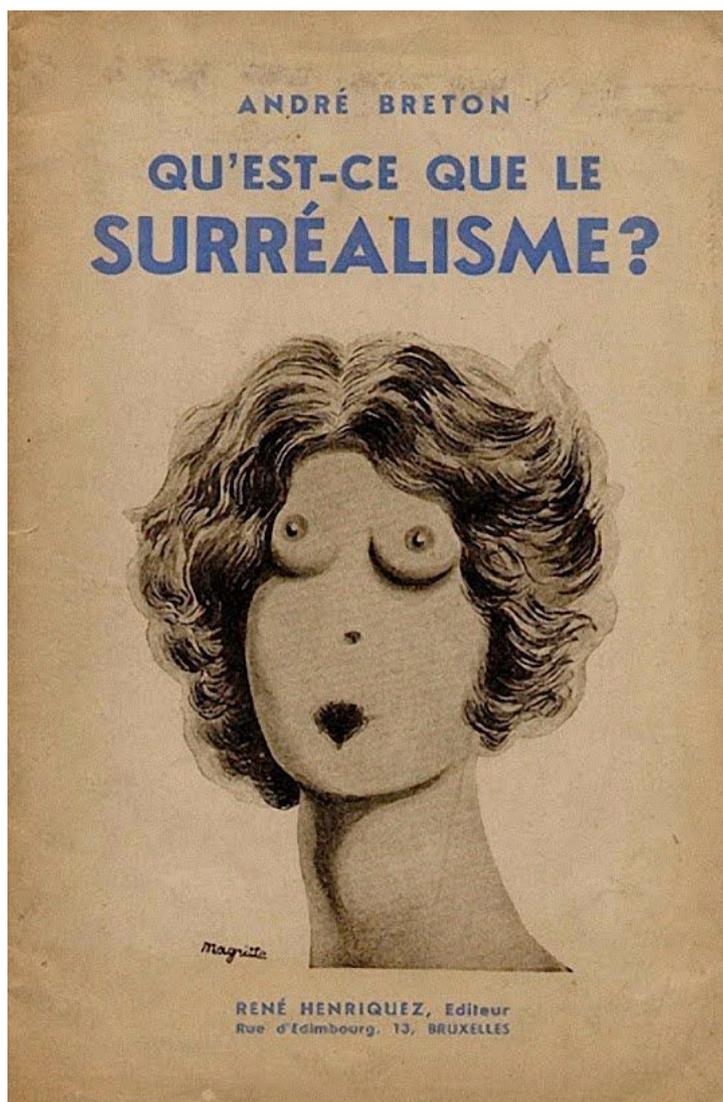


Figura 1 – Em 1934, Breton convida René Magritte para ilustrar a capa de seu livro *Qu'est-ce que le Surréalisme?*

Seja por conter uma enorme dose de contradição aparente, seja por um de seus termos estar curiosamente oculto, seja por, tendo-se apresentado como sensacional, parecer que termina fracamente (que fecha, bruscamente, o ângulo de seu compasso), seja por tirar de si mesma uma justificativa formal 'derrisória', seja por ser de natureza alucinatória, seja por, muito naturalmente, conferir ao abstrato a máscara do concreto ou vice-versa, seja por implicar a negação de alguma propriedade física elementar, seja por provocar o riso.

BRETON, 2001, p. 54-55

A escrita automática, as narrativas de sonho e o elemento abstrato, dentre os demais preceitos surreais, manifestam a vantagem de fornecerem componentes *críticos* ao estilo por meio de sua poética, conseqüentemente, de caráter mais ativo politicamente, contribuindo para

o enriquecimento de parâmetros criativos no fazer artístico bem como sua atuação prática na sociedade.

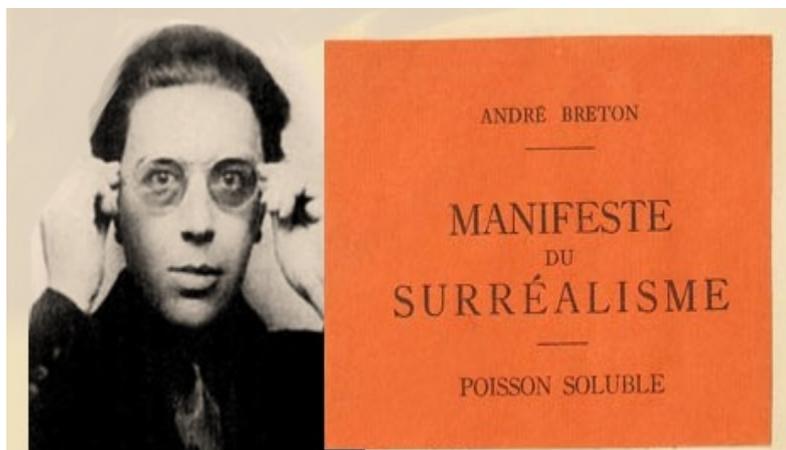


Figura 2 – André Breton e seu Manifesto surrealista.

Do ponto de vista de Walter Benjamin, o movimento surrealista carrega em suas principais características estéticas, uma perspectiva de revolução política, a tensão revolucionária aparece na própria criação artística. É interessante notar, historicamente, as produções intelectuais de Benjamin no que concerne à sua afinidade com o surrealismo, culminando em seu ensaio: *Surrealismo: o último instantâneo da inteligência europeia* (1929). Em suma, o autor entende a atuação questionadora do surrealismo no mundo moderno, associando a crítica à uma revolta emocionada do espírito humano. Apontando, por meio de suas obras, um horizonte de experiências mágicas possíveis dentro do cotidiano de uma cidade moderna.

Para entender tais reflexões de Walter Benjamin, é necessário retomar a perspectiva do momento político por que passava a Europa nas primeiras décadas do século XX.

A experiência alemã, formada pela crise da inteligência e do conceito humanista de liberdade, bem como pela crise econômica e pela possibilidade da revolução alemã, constitui o prisma pelo qual as relações entre literatura e política, entre intelectuais e a revolução, são alçadas ao primeiro plano quando se trata de uma avaliação do surrealismo.

GATTI, 2009, p.81

Necessário, para compreender com maior propriedade o ensaio em questão, levar em conta a conjuntura envolvida tanto em sua escrita, como também pelo momento pelo qual passava a própria vanguarda surrealista. O marxismo e a crítica à ideologia burguesa, se afirmam de forma relevante nos textos de Benjamin na década de 1920. Com ideologias

compatíveis com o movimento, inevitavelmente o autor começa a flertar com o surrealismo. No plano social, devido a estabilidade do regime social democrata na Alemanha e o momento de recuperação dos danos provenientes da Primeira Guerra Mundial, a população permanece em um superficial estado de contentamento, disseminando uma ideologia de caráter progressista. Benjamin se aproxima do marxismo e demonstra desde o início em seus trabalhos, uma antipatia pelo pensamento burguês, como em *Vida dos estudantes* (1915) e posteriormente, consolida em seu comportamento sua crítica à ciência literária burguesa, no momento em que recusa sua tese de livre docência em 1925. Em *Rua de mão única* (1928), retrata de maneira surrealista suas experiências na República de Weimar.

Utilizando o processo de montagem, bem caro ao surrealismo, o livro apresenta uma multiplicidade intercalada de temas, como a descrição de sonhos, brinquedos infantis, roupas, locais de trabalhos, postos de gasolina, prontos-socorros, primeiras leituras, a paisagem de cidades, bairros pobres, mendigos, o hábito alemão de beber cerveja, a inflação no país. Faz, portanto, um panorama da sociedade alemã no período. Por meio da crítica à situação social e intelectual da Alemanha, da montagem literária, dos aforismos, da inspiração na literatura popular de folhetim e, sobretudo, do caráter imagético da escrita, *Rua de mão única* mostra a estrutura descontínua do mundo moderno, criticando, sobretudo, a inteligência burguesa que o representava de maneira contínua e progressista.  
MOURA e OLIVEIRA, 2013, p.2-3

MOURA e OLIVEIRA também apontam *Rua de mão única* de Benjamin como um presságio da radicalização política, que manifestará abertamente em *O surrealismo: o último instantâneo da inteligência europeia, A obra de arte na era reprodutibilidade técnica e Sobre o conceito de História*.

Assim como Benjamin, o radical posicionamento artístico enaltecido nas vanguardas de início do século XX se fazia necessário afim de combater o racionalismo impregnado na sociedade. Por fazer oposição a este comportamento social, o surrealismo se encontra como um determinante movimento de engajamento político. Neste momento, a sociedade estava embebida pelos ideais de acumulação de riqueza e enaltecendo o racionalismo. Assim, ao questionar os motivos da Primeira Guerra Mundial, apontando a miséria humana presente na sociedade, o movimento contesta o modo de vida burguês. A suposta crença na ciência e na razão endureciam as relações sociais cultivando uma falsa moral humana através da aparência dos bons costumes.

É importante entendermos como esta tensão revolucionária está presente como característica interna da arte surrealista, sendo claramente percebida na vivência - em contato

com o cotidiano, unindo a arte e a vida como apontado por Benjamin. O surrealismo difunde a esfera da imaginação no contexto da modernidade, absorvendo o conteúdo fantástico presente no cotidiano, se tornando uma expressão subjetiva do mundo. O encantamento presente no movimento, emerge deste contraste entre a expansão dos domínios da imaginação por meio de imagens que remetem ao mundo primitivo ou infantil e a valorização do antiquado e do mundo burguês utilitário<sup>27</sup>, podendo ser compreendido através das distorções nas imagens que aglutinam a subjetividade do sonho com a objetividade imbuída no cotidiano da modernidade. Este contraste, possibilita o desenvolvimento do surrealismo e sua implicação prática tem atitude política implícita, como objetivo de reformar as ideias e a sociedade.

A força do surrealismo (...) não provém de uma fruição equívoca de fenômenos ocultos, de uma celebração complacente do mistério, mas, sim, contra qualquer leitura irracionalista apressada, de sua capacidade ímpar de vislumbrar o maravilhoso no coração do cotidiano (...)  
GAGNEBIN, 2005, p.160

No intuito de prosseguir a relação lírica com o movimento, contamos com a crítica de Benjamin em seu artigo *O surrealismo: o último instantâneo da inteligência europeia*<sup>28</sup> (1929) - relacionando a questão da individualidade com o surrealismo e experiências mundanas/humanas.

Na estrutura do mundo, o sonho mina a individualidade, como um dente oco. Mas o processo pelo qual a embriaguez abala o Eu é ao mesmo tempo a experiência viva e fecunda que permitiu a esses homens fugir ao fascínio da embriaguez. [...]. É um grande erro supor que só podemos conhecer das “experiências surrealistas” os êxtases religiosos ou os êxtases produzidos pela droga. [...]. Porém a superação autêntica e criadora da iluminação religiosa não se dá através do narcótico. Ela se dá numa *iluminação profana*, de inspiração materialista e antropológica, à qual podem servir de propedêutica o haxixe, o ópio e outras drogas.  
BENJAMIN, 1994, p. 23.

Este apontamento nos concerne devido sua referência ao uso de drogas, exemplo claro do que diz respeito às ocasiões cotidianas. Benjamin, relaciona as experiências mágicas dos surrealistas ao sonho ou à entorpecência, atuando como um meio que propicia a descoberta do mágico dentro da modernidade. Dentre as diversas apologias ao maravilhoso, o onírico e

<sup>27</sup> Retornaremos a questão do antiquado bem como sua relação crítica a burguesia no capítulo 3, relacionando-o com a animação *Jabberwocky*.

<sup>28</sup> Este artigo se encontra no livro Walter Benjamin – *Obras Escolhidas I: Magia e Técnica, Arte e Política*.1994.

o fantástico presentes no movimento, destacamos a aproximação dessas ferramentas com o universo lírico, seu subjetivismo, sua atemporalidade como forma de expressão e novamente a metáfora, sendo ela utilizada não somente como figura de linguagem, mas como uma ferramenta de transformação de um elemento a outro, transmutando o real para o imaginário, aproximando assim o lírico do surrealismo.

Nos capítulos subsequentes trataremos detalhadamente de questões técnicas e poéticas no estudo de som e da imagem, guiando este raciocínio pelos momentos em que a imagem surrealista se sobressai enquanto materialização de componentes representativos do movimento descrito por André Breton, destacando, sobretudo, seu elo com o onírico nesta poética surrealista audiovisual. Frequentemente na poética tradicional, a imagem é compreendida a partir da semelhança entre seus termos de comparação, oprimindo o pensamento a seguir caminhos já pré-estabelecidos, cercado sempre o convencional. Em contraposição a essa lógica, na imagem surrealista, a criação ocorre por meio da discrepância, ou seja, pela aproximação de duas realidades que a princípio são distantes, proporcionando um contato maior com o *sensível* humano através da emersão do inconsciente, consequentemente ocasionando reflexões diversas que culminam na descoberta de uma realidade que contemple múltiplos aspectos da vida humana, chegando na autocrítica.

No manifesto de Breton (1924), o autor diferencia a imagem comum da imagem surrealista. Exemplificando como imagem comum uma passagem de *Crime e Castigo* (1866) de Dostoiévski - "A salinha onde foi introduzido o moço era forrada de papel amarelo: havia gerânios e cortinas de musselina nas janelas; o sol poente jogava sobre tudo isso uma luz clara". A obviedade, o uso da lógica e a descrição linear constroem uma narrativa puramente descritiva e monótona, entendida por Breton *como quem vende um cartão postal de um acampamento de férias*. Ressaltamos, no entanto, que a crítica não reside sobre o autor, mas sobre um valor de época, que suprime a intensidade poética dos sentidos. Em contraponto, sua exemplificação de imagens poéticas evidenciam uma liberdade do pensamento, excluindo o processo racional; "Um pouco à esquerda, em meu firmamento imaginado, vislumbro – será apenas uma névoa de sangue e morte – o brilhante fosco das perturbações da liberdade". É evidente a disparidade causada pela imagem construída na sentença entre névoa de *sangue e morte* sendo reafirmada na sequência de *o brilhante fosco das perturbações da liberdade*. Aproximando duas realidades que em princípio são distantes, acarreta em uma livre associação entre a loucura e o sonho. Essa poesia, causa impacto no entendimento, quando não priorizamos o plano racional, percebemos que a compreensão se dará pelos sentidos, ressignificando relações com intensidade e fornecendo um leque maior de componentes

simbólicos.

Ao compor tais imagens, os artistas surrealistas transgridem a organização natural das comparações, ocasionando uma reação intensa na sua linguagem, o que nos leva a recorrer aos caminhos do sonho e da imaginação. Através da liberdade do inconsciente, a imagem surrealista destrava a concepção da realidade por um diferente viés, chamado de maravilhoso.

Dessa maneira, enxergamos o caminho entre a forma lírica (moderna) e o movimento surrealista confluindo em diversas questões - ambos contra a cópia do real e da objetividade e corroborando para a sua transformação através de uma *atitude*. Ao relacionar o gênero lírico com a vanguarda, potencializamos uma valorização artística no que tange a sua relativa emancipação da realidade pré-existente, devido a sua capacidade de criar obras, reflexões, ações, e palavras análogas à realidade. Por esse motivo, ressaltamos sua relevância na interpretação subjetiva (*eu lírico*) do "mundo exterior", da realidade. Como veremos ao longo dos próximos capítulos, o cinema de animação abstrato, bem como do diretor Švankmajer, utiliza estéticas exemplares dessa relação lírica e surreal para a realização de suas obras, privilegiando a subjetividade e imaginação como prática artística. Tal subjetividade e incentivo à interioridade (lírica), são entendidos como caminhos propícios para elevar a capacidade criativa, colocados em prática na poética do cinema de animação.

A animação pode ir mais além do que o simples divertimento e encenar figuras alegóricas, aparentemente desligadas da realidade, mas que podem estar em consonância com o contexto sociopolítico de produção de um filme. Desta forma, os animadores podem tomar partido a favor ou contra um evento, uma personagem, em tempos de guerra ou na ditadura.  
DENIS, 2010, p.108

Findamos este capítulo ressaltando que não nos importa uma definição decisiva no âmbito da categorização de um artista ao ser classificado como surrealista ou não. Tais animações se comunicam explicitamente com esta vanguarda, estabelecendo uma relação de enriquecimento poético por meio da exploração desse movimento sob uma perspectiva lírica e que demonstra, de forma direta ou indireta, uma resistência política. Nosso viés é o estudo do processo de som e imagem enquanto mecanismo ou ferramenta útil para composição da obra como um todo, abarcando seu contexto e refletindo na perspectiva de sua expressividade poética.

## CAPÍTULO 2.

### O SOM VISUAL

#### CINEMA, UM NOVO MEIO DE EXPRESSÃO

O cinema em seu nascimento, agregava uma série de expressões culturais vigentes no momento de virada do século, como os *vaudevilles*, revistas, teatros populares, lanternas mágicas e, entre demais manifestações, ainda buscava uma forma de identidade que se adequasse às suas possibilidades tecnológicas. O cinema enquanto arte poética ainda viria a ser explorado. Nesse contexto, os aparatos<sup>29</sup> de projeção de filmes surgiram como mais uma invenção dentre tantas no final do século XIX, e por se encontrar misturada a tantas outras criações, encontra-se nesse início em um processo indefinido como linguagem.

A história do cinema faz parte de uma história mais ampla, que engloba não apenas a história das práticas de projeção de imagens, mas também a dos divertimentos populares, dos instrumentos ópticos e das pesquisas com imagens fotográficas. Os filmes são uma continuação na tradição das projeções de lanterna mágica, nas quais, já desde o século XVII, um apresentador mostrava ao público imagens coloridas projetadas numa tela, através do foco de luz gerado pela chama de querosene, com acompanhamento de vozes, música e efeitos sonoros.

COSTA em MASCARELLO, 2006, p.17

Era um novo meio de expressão influenciado por diversas vertentes de manifestações populares e uma novidade tecnológica da época. O cinema neste primeiro momento encontra-se maravilhado por suas potencialidades imagéticas e as utiliza como em um show pirotécnico. Segundo o historiador Tom Gunning, o cinema da primeira década do século XX possui uma forma própria de se dirigir ao espectador, que configura o que Gunning chamou de "cinema de atrações".

---

<sup>29</sup> Os créditos para o surgimento do cinema e os aparatos que a invenção envolve não ocorreram repentinamente em um único lugar. Devido a uma conjuntura de circunstâncias técnicas aconteceu quando, no final do século XIX, diversos inventores demonstram publicamente os resultados de suas pesquisas na busca da projeção de imagens em movimento.

Inspirado no trabalho teatral de Sergei Eisenstein nos anos 1920, Gunning propôs que o gesto essencial do primeiro cinema não era a habilidade imperfeita de contar histórias, mas, sim, chamar a atenção do espectador de forma direta e agressiva, deixando clara sua intenção exibicionista. Nesse cinema de atrações, o objetivo é, como nas feiras e parques de diversões, espantar e maravilhar o espectador; contar histórias não é primordial. O objetivo de mostrar fica claro tanto em cenas documentais, quando os passantes saúdam a câmera, como nas encenações, em que os atores cumprimentam o observador e o incluem na cena, quebrando a possibilidade de construção de um mundo ficcional. Isso é comum, por exemplo, nos filmes de Méliès.

GUNNING, 1990 em MASCARELLO, 2006, p.24

Os filmes do nascimento do cinema, possuem a temática de demonstrar sua própria habilidade em retratar imagens/coisas em movimento, como o grupo de trabalhadores saindo da fábrica em *La sortie des usines Lumière* (Louis Lumière, 1895). Ainda de acordo com a temática das possibilidades de manipulação da imagem estão as primeiras animações. Por outro lado, é importante refletirmos sobre a condição de seu surgimento por ser uma posteriormente expressão artística já não mais manual, tampouco completamente industrial. O cinema enquanto arte *reprodutível* se encontrava incompleto. Devido o acompanhamento musical ao vivo que conduzia as sessões de filmes, o cinema em seu início é uma arte híbrida que neste momento transita entre o artesanal pelo âmbito sonoro e reprodutível em suas imagens. Refletindo assim as transformações tecnológicas e sociais reveladas através deste novo meio de expressão. Esta transição do cinema se completa enquanto *arte reprodutível* no advento do som gravado colocado juntamente as projeções de imagem, sejam elas via som em disco e/ou óptico. Ressaltamos que assim como apontado na pesquisa, encontramos o reflexo de uma sociedade moderna sob a óptica das vanguardas, sendo assim, salientamos que o cinema neste contexto, enquanto *arte reprodutível*, portanto, possui um grande alcance de massas e dessa forma, reestrutura diversas relações na sociedade.

O célebre texto publicado em 1936, *A obra-de-arte na era de sua reprodutibilidade técnica* de Walter Benjamin, faz uma reflexão sobre tal relação social e seu impacto, sobressaindo a forma como esta reprodução transforma as tradições e reconfigura a classe artística.

As reflexões sobre o impacto da reprodução técnica nas artes fundam uma nova forma de pensar esta prática e a reflexão sobre tal tema é fundamental enquanto pensamos o cinema como fenômeno ativo principal deste contexto - onde o mundo contemporâneo e arte com novos potenciais de alcance/reprodução se relacionam intrinsecamente resultando em transformações para sociedade e para a arte.

De acordo com Benjamin, a autenticidade é perdida com a *reprodução* da arte, “a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico”<sup>30</sup>. Afastando este objeto artístico da *tradição* devido sua *reprodução* (através de técnicas modernas para tal), altera radicalmente a forma de percepção. Com estas grandes alterações sofridas, encontramos a extinção da aura dos objetos artísticos, ou seja, ao desmantelarmos a concepção de individualidade daquele objeto, “a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja”<sup>31</sup> renunciamos sua aura enquanto arte composta dentro de um momento único e preciso, abrindo mão desta forma de sua singularidade. A partir desta constatação voltada a Europa na década de 1930, Benjamin conclui que “no momento em que o critério da autenticidade deixa de se aplicar à produção artística, toda a função social da arte se transforma; em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política”<sup>32</sup>. Seu prognóstico nos alertava sobre o antagonismo entre a *estetização da política* e a *politização* da arte, onde a primeira foi implementada pelos fascistas e a segunda praticada pelos comunistas.

Portanto, de acordo com o verídico prognóstico dado por Benjamin, construiremos uma reflexão do cinema de animação enquanto vanguarda de potencial revolucionário; seus experimentos e desdobramentos poéticos indissociados de uma sociedade que se transforma constantemente em sintonia com este potencial *reprodutível* acometido no cinema.

---

<sup>30</sup> BENJAMIN, 1994, p.168

<sup>31</sup> Idem, ibidem, p. 170.

<sup>32</sup> BENJAMIN, 1994, p.170-171

## O SÉCULO XX E ALGUNS CAMINHOS DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

O século XX é marcado pelo triunfo do capitalismo no ocidente concomitantemente por um comunismo ditatorial no leste europeu. A hecatombe proporcionada por duas guerras mundiais, guerras civis e também a guerra fria obviamente causaram grande impacto na base econômica, social e consequentemente artística em grande parte do mundo. É relevante frisarmos que, com a primeira grande guerra mundial novas correlações de forças estabeleceram-se no mundo, marcando assim o declínio da Europa e a ascensão dos EUA à condição de principal potência mundial. Tais mudanças políticas somadas às catástrofes de guerra atingiriam todos os níveis sociais do homem e por consequência, manifestar-se-iam vastamente nas expressões artísticas.

Mas, apesar da dimensão de seus horrores, a Grande Guerra rompeu com a antiga ordem mundial, marcando, entre outras coisas, a derrubada do absolutismo monárquico na Europa. Com base em ruptura como essa, pode-se dizer que várias das transformações políticas e sociais por ela acarretadas explicam, no âmbito das manifestações artísticas, algumas das tendências e posições mais relevantes dos movimentos de vanguarda.

MASCARELLO, 2006, p.148

O século XX em suas abruptas e violentas transformações modificaram não só o pensamento artístico, mas também suas necessidades de expressão. Almejamos neste momento refletir a partir de tais modificações sofridas na política e sociedade, afim de entender os desdobramentos artísticos deste século com base no cinema de animação, que se manifesta como um novo meio de expressão e que nitidamente reflete os impactos gerados no século XX.

O surgimento do cinema em meio a tantos acontecimentos, é notadamente muito relevante. É importante sempre nos contextualizar perante acontecimentos concomitantes no desenvolvimento da indústria cinematográfica: a crescente tecnologia, invenções contribuindo para o que vislumbramos como ‘desenvolvimento humano’, diversas catástrofes humanas entre outras questões. O início de um entendimento sobre as vertentes artísticas desenvolvidas ao longo do século XX se torna plausível sob o escopo sócio-político vivenciado neste momento.

Com a conquista norte-americana, como um reflexo do ‘triunfo’ galgado na Grande Guerra, o vigor capitalista - o imperialismo, somado a desenvolvimentos tecnológicos na área

de cinema, promovem uma grande demanda mercadológica em inúmeros setores, nos quais também se encontra o cinema de animação do país. Como os estúdios Disney, Warner Bros, Universal, entre outros norte-americanos, que se tornaram expoentes no campo de animação *mainstream*. O impacto da 1ª Guerra Mundial na indústria de animação norte-americana e concomitantemente o desenvolvimento dos aparatos sonoros, aqueceram este mercado, impulsionando-o. Sobre este momento Denis comenta:

A partir do fim da Primeira Guerra Mundial existe um sistema de produção eficiente, baseado mais na comédia e na eficácia dos *gags* do que na qualidade do desenho, onde produtores como Bray (*Colonel Heeza Liar*), Paul Terry (*Terrytoons*, *Farmer Al Falfa*) e Walter Lantz (*Oswald the Lucky Rabbit*) partilham o mercado entre si. Perante o sucesso do desenho animado, os estúdios clássicos incentivam a produção, como a Paramount faz com os estúdios Fleischer ou Bray, e criam departamentos de animação próprios no fim dos anos 1920. É neste contexto que surge Walt Disney, e que o desenho animado se desenvolve, aproveitando a expansão do cinema sonoro. Sinal de uma industrialização em grande escala (...).  
DENIS, 2010, p.117

Assim temos contextualizado por quais caminhos seguiu a indústria de cinema de animação norte-americana, no entanto, nossa reflexão circundará outras vertentes do cinema de animação. Animações europeias produzidas em menor escala, portanto, menos difundidas e pesquisadas. Esse outro cinema de animação, abre suas possibilidades para o experimental, para a subversão, para a crítica e reflexão de forma *poética*, se desenvolvendo de maneira particular. É de grande relevância para o entendimento de diversas segmentações que o cinema de animação percorreu e percorre em consonância com o entendimento geral de que este meio de expressão artístico é um manifesto que reflete diversos comportamentos e eventos ocorridos no século XX.

Não há incentivo para filmes experimentais, além de seu próprio interesse, porque a importância da pesquisa em filmes, em técnicas de apresentação cinematográfica, não é entendida de forma alguma. O valor da arte contemporânea não é entendido, muito menos o cinema, que dificilmente tem padrões de referência em termos de arte, *pop art*, pornografia ou qualquer outro tipo de arte que você possa dizer que tenha estabelecido *standards* em filmes populares (...)  
Para mim, a descoberta é algo como um treino em imagens que nunca havia visto nem feito anteriormente e que percebo potencial para realizar.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> There are no incentives in experimental film, other than your own particular interest, because the value of basic film research, in techniques of screen presentation, isn't understood at all. The value of contemporary art isn't understood, let alone film, which has hardly any standards of reference in terms of fine art, or pop art, or pornography art, or any other kind of art that you can say has established standards in popular films(...) To me,

Len Lye em Russett e Starr, 1976, p.69

O fomento a esse cinema de animação, teve recurso financeiro primeiramente no Canadá. Por um longo período o Estado financiou este cinema através do *Office National du Film/National Film Board*, criado em 1939 por John Grierson.

A grande especificidade do ONF é que, desde o início, o organismo não se preocupa diretamente com a rentabilidade dos filmes que produz. Trata-se de um cinema de investigação que, à maneira do GPO em Inglaterra, demonstra um desejo de progresso no cerne das instituições políticas e culturais canadianas.  
Denis, 2010, p.152

O setor canadense de animação se consolidou e impulsionou este mercado a continuar seu crescimento, percebemos que de fato, havia um universo de cinema de animação paralelo acontecendo em outras partes do mundo, não somente nos EUA. Posteriormente ao ONF, foi criado a ASIFA (Associação Internacional do Filme de Animação) em 1961. A criação de festivais internacionais como os festivais de *Cannes* (a partir de 1956, foram pioneiros com as Jornadas Internacionais do Cinema de Animação), *Annecy* (criado em 1960), *Zagreb* (1972), *Hiroshima* (1985), entre outros. Não só fomentaram um cinema de animação internacional, mas também, admitiram uma oportunidade de desenvolvimento maior para diferentes expressões do cinema de animação.

A paixão de Eisenstein por Disney, de Renoir por Lotte Reiniger e de Truffaut por McLaren deve ter pesado igualmente na consideração de uma forma de criação legítima. Por outro lado, devido à sua prodigiosa capacidade de extensão, o *medium* animado permite também tratar a política ou a crítica social, e o ativismo dos cineastas nesta época conduziu ao interesse de todo um setor de crítica de esquerda, inclusive vários redatores da revista *Positif*. Assim, a nova 'glória' da animação dá-se graças a uma onda revolucionária, da China do 'pequeno livro vermelho' a Cuba, de África ao Japão. De todas as partes do mundo emerge em simultâneo uma animação empenhada e de rebelião (..) <sup>34</sup>  
DENIS, 2010, p.151

---

discovery is something that is a workout on imagery I haven't seen done before, and that I haven't done before and one that I can make click for me.

<sup>34</sup> Fundada em 1952 por Bernard Chardere, *Positif* é a segunda revista mais velha na área de cinema Francês, sendo a *Cahiers du Cinéma* a pioneira no país.

Iniciamos uma reflexão que começa a partir desta contextualização; sobre o comportamento crítico de diversas animações fomentadas por algumas formas de apoio e posteriormente por festivais. Incentivando assim o desenvolvimento de um tipo de cinema que se identifica com o desejo de desenvolver mecanismos inovadores e conseqüentemente de caráter subversivo: em seu enredo, no som, na imagem ou em qualquer recurso cinematográfico disponível a fim de expressar uma indignação com o presente.

## AS VANGUARDAS E SEUS REFLEXOS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO: A ABSTRAÇÃO E O EXPERIMENTALISMO NO SOM ÓPTICO

O cinema de animação assim como as vanguardas do início do século XX atuam na busca de uma interação de todas as artes, com intenção de complementariedade audiovisual.

As animações experimentais abrangem uma série de estilos e abordagens para o cinema de animação que inevitavelmente atravessa áreas que também podem ser chamadas de filmes de vanguarda ou de "arte".<sup>35</sup>  
WESS, 1992 apud DENIS, 2010, p.43

É importante frisarmos que em todas as áreas da animação houve experimentação. Os *cartoons* se desenvolveram a partir de uma demanda mercadológica de fato, porém, para este desenvolvimento ocorrer em um momento onde havia muito a se transformar como linguagem animada (o início das animações sonorizadas por exemplo) todas as formas de animação tiveram, cada qual a sua maneira, que experimentar. Neste momento, no entanto, priorizaremos o que foi constituído sob novas formas de se animar (xerox, areia em vidro, desenhos direto em celulóide, *pinscreen*, desenhos diretos na película de som óptico, etc) ou que resista as formas e sonoridades entendidas como tradicionais. Neste escopo, encontramos as animações abstratas pois estas tendem a resistir as estruturas de narrativa, de forma e de som. Como por exemplo na representação de um corpo humano ou até mesmo uma caricatura que reforça/exagera em seu traço, expressões de caráter de algum personagem. Também, como veremos adiante, o ‘abandono’ do repertório tradicional romântico para a trilha musical e a inserção de sons sintéticos e de alguns gêneros específicos musicais, em consonância com uma concepção ideológica específica.

A animação experimental redefine "o corpo" ou resiste a usá-lo como uma imagem ilustrativa. Os filmes abstratos não se preocupam com o ritmo e o movimento em si mesmos, em oposição ao ritmo e movimento de um personagem em particular. Para este fim, várias formas e contornos são frequentemente usadas em vez de figuras "humanas".<sup>36</sup>  
WELLS, 2010, p.43

<sup>35</sup> Experimental animation embraces a number of styles and approaches to the animated film which inevitably cross over into areas which may be also termed avant-gard or 'art' films.

<sup>36</sup> Experimental animation either redefines 'the body' or resists using it as an illustrative image. Abstract films are more concerned with rhythm and movement in their own right as opposed to the rhythm and movement of a particular character. To this end, various shapes and forms are often used rather than figures.

Dentre as propriedades do cinema de animação abstrato, Wells pontua como característica a *não-continuidade específica* (inicialmente parece uma contradição em termos). A ideia de *não-continuidade específica* é ressaltada pois demonstra a rejeição de uma continuidade lógica e linear principalmente no âmbito narrativo, priorizando continuidades ilógicas, irracionais e, por vezes, múltiplas. Essa *não-continuidade* muitas vezes é específica do cinema de animação como casos particulares/individuais. A animação experimental define sua própria forma e condições e as usa como idioma único. A busca inevitável deste cinema prioriza a estética e não a narrativa, embora algumas vezes, as convenções estéticas são implantadas para reconstruir uma diferente concepção da narrativa. Predominantemente, a animação experimental resiste a contar histórias, ou seja, é de caráter subjetivo e se espelha em um vocabulário proveniente das artes visuais - utilizado por pintores e escultores.

Este cinema também se encontra como forte influência para animadores seguirem o caminho de referência as artes clássicas. Como perceberemos, isso ocorre através da convergência de ideias que fluíam para tal junção, aliado ao fato de que muitos destes animadores, na prática, frequentaram escolas de belas artes.

O uso das artes clássicas (desenho, pintura e escultura) na animação procede de um pensamento diferente. Esta utilização de uma arte 'nobre' no seio de uma arte popular tende a sintetizar a vontade que tinha um Elie Faure nos anos 1920 de ver artistas criar uma 'cineplástica'. Certos artistas das vanguardas, viram na animação a possibilidade de criar uma arte total, particularmente ao animar suas próprias pinturas para ultrapassar a fixidez da tela. Mas existem igualmente na animação cineastas que se baseiam sobretudo na obra de certos pintores, em referência ou em reverência aos mestres do passado. Esta lógica de animar uma arte imobilizada pela tela ou pelo desenho costuma dever-se ao facto de os próprios animadores – pelo menos os autores interessados na matéria pictórica – terem frequentemente estudado em escolas de belas-artes ou de artes aplicadas, ou em cursos universitários de artes plásticas. Os casos são incontáveis, de Frédéric Back a Florence Miailhe, de Mary Ellen Bute a Alex Rutherford, de Stan Vanderbeek aos irmãos Quay, de Ed Emschwiller a Caroline Leaf, passando por Norman McLaren. A animação permite à forma e ao fundo misturar-se intimamente, com a reflexão sobre o *medium* ou o simples prazer de criar a descobrir nas obras dos artistas do passado uma inesgotável fonte de inspiração.

DENIS, 2010, p.52

Diversas foram as inspirações destes cineastas, focaremos, no entanto, nestes cineastas que colaboraram para o movimento Surrealista através do cinema de animação experimental abstrato, resistindo a representação das formas convencionais e a objetividade concreta assumida do mundo exterior. Segundo Freud, a atividade onírica de pensar não ocorre em

conceitos, como é característico do estado de vigília, mas pensa "predominantemente em imagens visuais – mas não exclusivamente. Utilizam também imagens auditivas e, em menor grau, impressões que pertencem aos outros sentidos."<sup>37</sup>

Esta animação experimental, portanto, prioriza formas diretamente inspiradas em sensações, ideias ou conceitos a fim de expressar o que não é possível de se dizer. Flertando com pintores abstratos como Piet Mondrian, Wassily Kandinsky e Kasimir Malevich, a animação se encontra como uma arte aplicada ao movimento, o que implica em diferenças categóricas ao se criar, proporcionando ao artista novas possibilidades de vocabulário e interação com o tempo e com o som, oferecidas através desta nova alternativa.

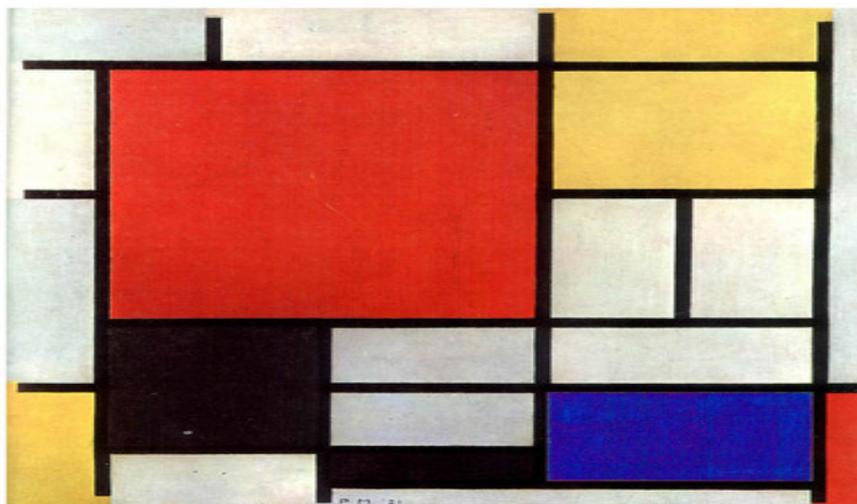


Figura 3 - Piet Mondrian, Composição com vermelho, amarelo, azul e preto.

---

<sup>37</sup> FREUD, 2001, p. 67

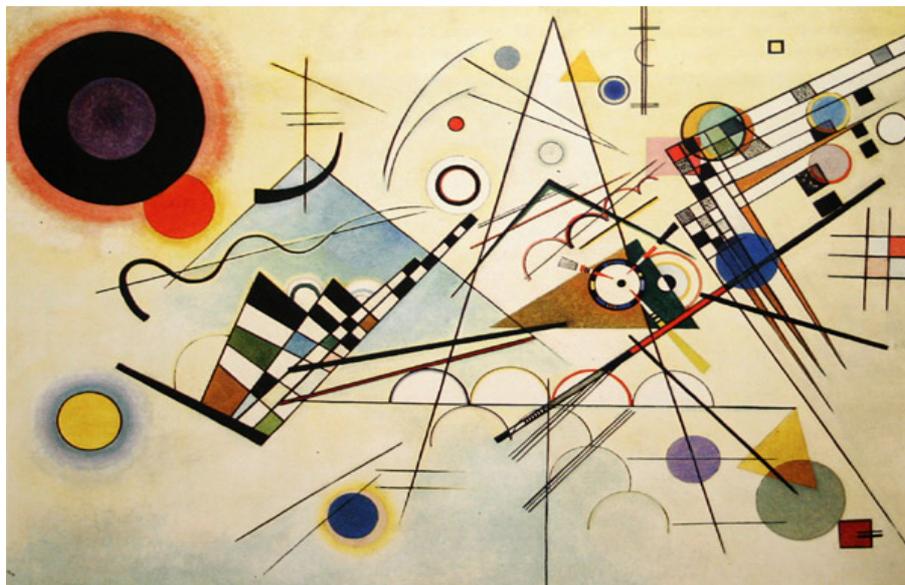


Figura 4 – Wassily Kandinsky, composição parte de uma série de quadros realizados entre 1910 e 1914, nos quais Kandinsky parte de formas difusas até chegar à abstração pura.

A forma de entender o cinema de animação abstrato/experimental pode seguir diversos caminhos. A liberdade para o sentir e o pensar se faz de suma importância como veremos ao longo deste estudo. O espaço para interpretação é dado ao expectador por construção de metáforas diretas ou puramente abstratas. Sem o imperativo de lhe dar uma função ou significado específico.

De acordo com os *motivos* fornecidos ao longo da primeira metade do século XX, a animação experimental abstrata está intimamente relacionada com preocupações filosóficas e espirituais e manifesta em sua *atitude* representar sentimentos além do nosso vocabulário imagético e sonoro na intenção de romper com ortodoxias e convenções da linguagem audiovisual. Também se encontra como uma ferramenta do repertório da arte moderna: os movimentos de vanguarda possuem forte tendência à contestação, assim vislumbramos a semente do mecanismo de subversão - perverter o real, afinal através da possibilidade em transformar uma filmagem "real" em qualquer outro universo, surge um caminho de inúmeras possibilidades. É importante ressaltarmos que, este terreno abordado na pesquisa, concerne exclusivamente ao cinema de animação. O cinema de *live-action* possui claros limites físicos que impedem a execução propriamente de uma narrativa lúdica ou do impossível. O limite real que o corpo físico possui restringe as possibilidades deste cinema,

de maneira indispensável, portanto, se faz o uso de efeitos especiais<sup>38</sup> para atender este nível do impossível muitas vezes almejado pelo cinema *live-action*. Assim, ressaltamos que neste domínio do cinema, encontramos disponíveis ferramentas exclusivas e que funcionam, propriamente, somente no universo da animação.

A verdadeira abstração e o verdadeiro símbolo devem ter integralmente um espírito intrigante, e devem sugerir mais significados variados, quase contraditórias especulações que vão além do valor superficial; caso contrário, por que se incomodar em ofuscar? Se o espectador chega ao ponto de dizer: "Oh, isso representa a polícia e isso representa a liberdade", então essa revelação é tão interessante quanto, "Puxa, o Pato Donald dirige um carro e se comporta como um americano comum; ele deve representar a média dos neurastênicos americanos!"<sup>39</sup>  
MORITZ apud WELLS, 2010, p.44

É possível perceber que o cinema de animação assume diferentes vertentes e formas de ser. A animação nessa instância observada, pode ser pensada como uma representação (abstrata ou não) que permite a pintura ganhar vida e assim, adentrar territórios não conquistados pela mesma. Nos encontramos frente a uma expressão artística que diferente da pintura se movimenta e, portanto, ocorre em uma linha do tempo. A partir dessas imagens, que se encontram subordinadas ao movimento, podemos assumir uma representação sonora que se articula sincronicamente para as mesmas, transformando-se em uma arte onde a imagem e som se complementam sob o rigor do tempo. Sobre os primeiros impactos do cinema de animação frente as artes visuais, Denis comenta:

Com efeito, o que falta à pintura é simultaneamente o tempo (contrariamente à música) e o movimento (contrariamente ao cinema). A música surge então em primeiro plano nessas composições visuais que são, aliás, pensadas para projeção com um acompanhamento musical.  
DENIS, 2010, p. 81

Nesta vertente do cinema de animação encontramos características que conciliam um pensamento advindo das artes plásticas por partir da concepção de animar uma pintura, unindo à possibilidade (nova para as artes plásticas) de conjuntamente a esta obra visual, adicionar música e em consequência, condicionar estas imagens a uma nova forma de

---

<sup>38</sup> Relembramos aqui que efeitos especiais nada mais são do que efeitos de ordem animada, ou seja, é uma técnica do domínio do cinema de animação.

<sup>39</sup> The true abstraction and the true symbol must have an intriguing spirit and integrity of its own, and it must suggest more meanings, various, almost contradictory depths and speculations beyond the surface value; otherwise, why bother to obfuscate? If the viewer comes to the point of saying, 'Oh, that represents the police and that represents freedom', then that revelation is about as interesting as, 'Gee, Donald Duck drives a car and mows his law just like an average american; he must represent the average irascibles american!'

fluidez. A fluidez que parte da possibilidade de se movimentar. Um movimento que existe e se potencializa em consonância com o som.

Segundo Wassily Kandinsky<sup>40</sup>, a animação deve rejeitar as formas naturais e se voltar a formas primárias (triângulos, quadrados, esferas...). Estas formas geométricas foram vigorosamente utilizadas por pintores animadores que, no âmbito sonoro idealizaram diversas representações.

Ao pesquisar estas animações, encontramos variadas escolhas de representação sonora: sons sintéticos, o estilo *jazz* e a influência/uso de compositores contemporâneos a época: de Claude Debussy a Arnold Schoenberg. Músicos de sonoridade completamente divergente um ao outro, porém interpretados como compositores com uma forma de música que consegue a partir de impressões espirituais - seu mundo interior, exprimir o pictórico. A música parte de um gesto. A ideia da obra de Debussy, por exemplo, parte de uma imagem ou antes de um título que remete a uma situação/imagem, mas só remete. É como se fosse um norte ao ouvinte e uma forma de inspiração ao compositor. Por mais eclética que seja a utilização de sons nessas animações, a escolha se dava a partir da ideia comum de liberdade e representações de formas/sons, supostamente um rompimento com a música tradicional.

(...) o objetivo consiste em criar uma música visual, e não em associar imagem e música. O princípio da sinestesia (utilização simultânea de vários sentidos através das interações fecundas entre imagem e som) está, pelo contrário, nesta época, no cerne do trabalho de numerosos artistas.  
DENIS, 2010, p.80

A animação experimental tem uma forte relação com os sons e, de fato, pode-se sugerir que, se os sons pudessem se transformar em imagens, certamente pareceriam cores e formas que se movem através do tempo com diferentes ritmos, movimentos e andamentos. O som é importante em qualquer filme animado, mas possui uma ressonância particular no filme experimental, já que muitas vezes resiste ao diálogo, aos efeitos convencionais dos *cartoons* ou a emotividade atingida através de convenções musicais previamente estabelecidas no cinema clássico. Resultando em formas geométricas que se fundem ao som e ao tempo como elementos conceituais a serem trabalhados plasticamente.

Grande parte dos animadores abstratos viveram a transição do cinema mudo para o sonoro no final dos anos 1920. Mesmo já tendo idealizado previamente esta junção entre imagem animada e música, com as possibilidades advindas da sincronia no final desta década, novas experiências foram articuladas. O som foi utilizado de maneira muito diversa,

---

<sup>40</sup> DENIS, 2010, p.80

reafirmando o caráter experimental - ao desenvolver por exemplo, as primeiras possibilidades em produzir sons sintéticos para uma animação.

## SOM, IMAGEM E PELÍCULA: RELAÇÕES POSSÍVEIS

No cinema, som e imagem sempre estiveram juntos. Paralelamente, dois sistemas diferentes de gravação de som foram inventados e transformados, o som em disco e o som óptico. Nos concentraremos no segundo sistema por ter sido explorado e desenvolvido no âmbito da animação experimental, sua utilização configurou em uma experiência auditiva ímpar para os espectadores.<sup>41</sup>

Para iniciarmos uma reflexão sobre a representação visual do som, partimos dos primeiros estudos e hipótese. Em 1787, no texto *Entdeckungen über die Theorie des Klanges* (Descobrimientos sobre a Teoria do Som) de Ernst Florens Friedrich Chladni, é relatado a possibilidade de se ler sobre uma transcrição gráfica do som que, ao contrário de todas as práticas notacionais anteriores, não era estritamente arbitrário. A descoberta sucedeu-se na observação de que uma camada de pó de quartzo sobre uma folha de vidro, quando vibrada por um arco de violino, forma padrões distintos e regulares ou como Chladni e Florens chamavam, *Klangfiguren* (figuras de tom). Desta maneira, correspondendo a notas específicas, a averiguação de uma inscrição visual de notas diferenciou-os no modo convencional de notação do som.

O mérito dessa descoberta reside no entendimento de que essas imagens, de fato, surgem dos próprios sons, ou seja, sua decodificação não se encontra na hermenêutica apropriada a todas as outras formas de notação musical, mas sim um fenômeno mais próximo da física acústica (como posteriormente observaremos com o fonógrafo).

O físico e matemático francês Joseph Fourier (1768 - 1830), em 1822 teorizou sobre a possibilidade de qualquer som complexo ser descrito através de uma série de componentes sinusoidais mais simples.

---

<sup>41</sup> Com o objetivo de oferecer um panorama histórico sobre o som óptico, descreveremos algumas invenções e desdobramentos que circundam este sistema, porém é necessário ter a consciência que ao observar a história (neste caso, do audiovisual), averiguamos uma imprecisão temporal, provavelmente porque em diversas situações, percebemos invenções tecnológicas sendo criadas em diferentes partes do mundo concomitantemente.

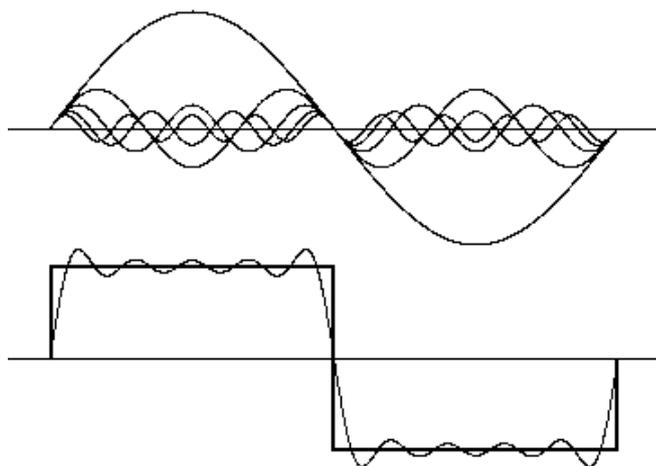


Figura 5- Representação dos harmônicos segundo Fourier

As recentes observações e teorias fomentaram o início de uma busca a diversos métodos de análise e em possíveis representações de ondas sonoras.

No fim do século XIX<sup>42</sup>, surgem as primeiras ideias sobre a resolução da questão de que, esta inscrição visual por som, quando representada visualmente, torna-se "muda", portanto, idealizando o retorno sonoro deste fenômeno, inventam-se soluções no âmbito do som ótico<sup>43</sup>. A criação de dispositivos que através da luz, transportam uma informação sonora. Em 1901, Ernst Rhumer desenvolve o fotografone, um aparelho que reproduzia som em película. Baseado neste sistema, Eugen Laustre (1905) e posteriormente Lee deForest (1907)<sup>44</sup> continuam o desenvolvimento do som captado por luz. Em 1918 os alemães Hans Vogt, Joseph Engel e Joseph Massolle criaram o sistema *Tri-Ergon*, um avanço tecnológico, tornando possível ter a gravação do som no próprio filme. Posteriormente, a Fox<sup>45</sup> comprou os direitos

<sup>42</sup> A invenção de Thomas Alva Edison, em 1877, do primeiro aparato acústico de reprodução e gravação totalmente funcional foi pioneira no novo modo de inscrição do som (em cilindro de cera). Em 1878, Alexandre Graham Bell demonstra o *Photophone* usando uma fonte de luz modulada por sinais de voz transmitidas através do ar e recebidas por uma fotocélula. Alexander Blake, por sua vez, criou um aparelho para fotografar vibrações do som em uma placa fotográfica em movimento, porém não chegou a incluir o processo de reprodução do som. No campo cinematográfico, segundo DOMINGUES (2015, p.22) em 1896 a *Pathé* lançou um aparelho que sincronizava a imagem de um projetor com som, chamado *Berliner* e em 1899 Auguste Baron apresentou em Paris um filme sonoro.

<sup>43</sup> No que concerne as invenções sintéticas que permeiam o surgimento dos sintetizadores, se encontram pareadas com o som elétrico (e não ótico). A inscrição ótica é apenas mais uma possibilidade.

<sup>44</sup> Lee de Forest com a invenção de uma válvula elétrica amplificadora, permitiu novas experiências que resultariam em avanços no que tange a reprodução sonora, com uma amplificação maior.

<sup>45</sup> O sistema *Tri-Ergon* (renomeado como *Tobis-Klangfilm* em 1930) apareceu no mercado concomitantemente a diversos processos de sonorização para filmes. Tornando-se o sistema dominante de filmes sonoros na Alemanha e em grande parte da Europa. Nos EUA por um longo tempo, as empresas americanas brigavam por patentes, no entanto, William Fox, da Fox Film Corporation, adquiriu os direitos americanos para o sistema *Tri-Ergon* e, apoiado pela própria *Tri-Ergon AG*, iniciou uma disputa de violação de patente nos tribunais contra grande parte da indústria cinematográfica norte-americana.

de uso do sistema e apresentou-o com o nome de *Movietone*, para adicionar as bandas sonoras em filmes até então mudos. O registro óptico é gerado por uma fonte de luz incandescente modulada, e sua reprodução utiliza uma fotocélula<sup>46</sup>, ou seja, a pista ótica imprime as ondas elétricas correspondentes ao som gravado por um microfone, tornando possível sua reprodução sincrônica em salas de exibição através das caixas amplificadoras. Ao obter com esta tecnologia o som impresso em pista, tornou-se possível criar sons a partir desta nova alternativa assim, novos sons eram gerados sem a contribuição de instrumentos ou cantores. Pela primeira vez para o cinema de animação foi possível gerar sons óticos.

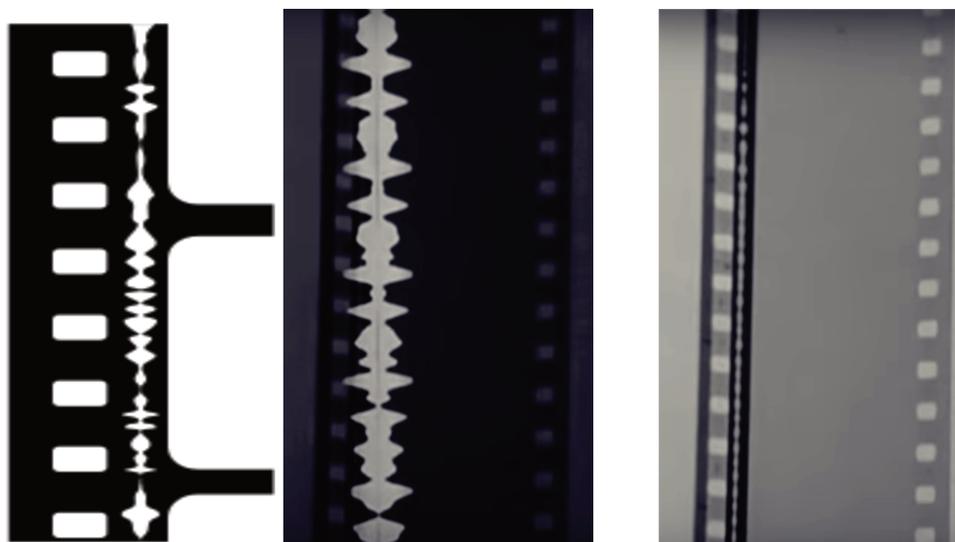


Figura 6. e 6.1 – Representação de som óptico na película (com aproximação de desenho de um osciloscópio)

Figura 7 – Som ótico inscrito na película

Uma relação íntima entre animação gráfica e música já havia se desenvolvido na era do cinema mudo, e estava pronta para florescer durante os anos 30 com o som óptico. As possibilidades experimentais se expandiram, afinal era possível inscrever uma sequência acústica na pista de som sem precisar gravar propriamente nenhum som real, tornando viável ao compositor de filmes, por meio de uma notação, criar sua trilha sonora a partir de um contraponto de valores sonoros inéditos, até então inexistentes<sup>47</sup>.

<sup>46</sup> O som, gravado ao vivo, é transduzido em impulsos elétricos e, a seguir, em impulsos fotoelétricos, que são, impressos em uma faixa (estreita) do filme, colocado ao lado dos *frames* destinados a imagem. Sua reprodução, se baseia no processo oposto: a coluna ótica é lida por uma célula fotoelétrica e transformada em uma porção microelétrica, a qual, por sua vez, é transduzida em impulsos sonoros.

<sup>47</sup> É importante frisar que tais possibilidades representam uma parcela pequena na prática cinematográfica. O som sintético referenciado está diretamente relacionado as experiências óticas. Mesmo na origem da animação

Portanto, concluímos que a criação do som sintético – a capacidade de realmente escrever/representar o som de forma visual, dependeu de três acontecimentos históricos distintos:

1. Primeiros experimentos que correlacionaram som com traços gráficos, possibilitando "ver" o acústico.
2. Invenção de uma escrita acústica que não fosse meramente uma tradução gráfica do som, mas que de fato, também servisse como material para reproduzi-lo (neste caso, encontramos a contribuição crucial do fonógrafo ao reproduzir sons através de um cilindro<sup>48</sup>).
3. Acessibilidade de tal inscrição acústica, seu estudo e posteriores transformações até chegarmos a possibilidade de se obter a produção de qualquer som.

Esta forma de som foi reconhecida pelo nome de som sintético ou som animado. A partir dos nomes atribuídos, é possível reconhecer que devido a interdisciplinaridade que envolve o cinema, diversos inventores, pesquisadores e artistas das respectivas áreas contribuíram para o desenvolvimento técnico e poético do som sintético. Devida esta fusão de áreas que contemplam meios artísticos e científicos, discorreremos sobre trabalhos relevantes neste processo. Em consonância com o objetivo desta pesquisa, construiremos uma reflexão poética. Assim, voltaremos nossa atenção aos que priorizaram o uso da técnica em prol da arte do cinema de animação, ressaltando o potencial experimental trazido pelo som sintético, entendendo juntamente, seu desdobramento em um período de sólidas vanguardas no campo das artes visuais.

---

cinematográfica, a maioria das criações sonoras ainda era acústica e gravada, para posteriormente ser levada ao registro em película.

<sup>48</sup> Os cilindros fonográficos foram um meio de armazenamento de som. Gravados de forma análoga ao que já acontecia com o fonógrafo; ao girar-se o cilindro ao contrário com o auxílio de outro tipo de agulha, o dispositivo lia a informação sonora gravada no cilindro, reproduzindo o som. Na invenção de Edison, o cilindro ficava conectado ao aparelho sendo confeccionado de uma folha de estanho contendo sulcos no fundo dos quais a gravação era armazenada.

## A REPRESENTAÇÃO VISUAL DO SOM PELA SÍNTESE

Era o momento da confluência de ideias experimentais tanto no campo da imagem quanto do som; a partir da inscrição de padrões gráficos ou ornamentais registrados na película cinematográfica foi possível um desdobramento poético no audiovisual. A partir destas experiências (imagem e som) feitas por pintores animadores e todos os criadores de cinema de animação nesta extensão, demonstramos como esta forma de cinema se expressou de maneira vanguardista e como percebemos, compartilhando muitas vezes dos mesmos autores que a pintura e a música, tudo confluía:

Era uma descoberta totalmente sintonizada com a modernidade das vanguardas, cujos protagonistas estavam obnublados por uma dessacralização do artista e pela importância atribuída à contribuição da máquina no processo criador. As experiências de Russolo, Avraamov, Monoholy-Nagy, Duchamp, Calder, Schaeffer e mais tarde Cage, seguem igualmente um reconhecimento dos sons concretos e da produção maquinica.

DENIS, 2010 apud James, 1986; von Maur, 1985; Duplaix e Lista, 2004, p.82

Diversos foram os artistas que trabalharam por meio desta vertente onde mistura-se a arte sonora e gráfica em uma mesma criação. Veremos ao longo deste capítulo que muitos autores de animações experimentais procuraram criar diferentes sensações no expectador e, alguns cineastas concebem a ideia de que existe um relacionamento psicológico e emocional com o som e a cor que podem ser expressos através da forma livre/não-objetiva que caracterizam essas animações.

## OS PIONEIROS DO SOM ÓPTICO, O LESTE EUROPEU

Não nos cabe discutir cronologia de vanguardas. Percebemos que durante a década de 1920 já existiam propostas deste som gráfico. Durante os primeiros anos, este novo meio foi investigado tanto no Leste Europeu quanto na Europa Ocidental por experimentadores e artistas tecnicamente orientados, porém como veremos adiante, se destacaram as produções sintéticas provenientes do leste europeu como Moholy-Nagy, Avzaamov, Yankovsky, Voinov, Scholpo, Pfenninger e Fischinger.

O contexto sócio-político russo é posterior à revolução, porém seu contra-argumento ideológico é construído anteriormente, o *construtivismo*. A consolidação da ditadura de Josef Stalin a partir de meados da década de 1920 resultou em uma mudança política que aumentou gradualmente a pressão sobre a sociedade e as redes culturais, desencadeando um período de controle, antagonismo e repressão entre os mais qualificados inovadores da sociedade russa. Paralelamente, na década de 1920, encontramos na Rússia o desenvolvimento de um som de caráter vanguardista, que acompanharia filmes e animações pelo leste europeu. Como resistência a repressão que gradativamente tomava conta da União Soviética, observamos a influência do *construtivismo* Russo. É importante entender que o *construtivismo* foi um movimento vigente no momento de revolução russa, porém seus ideais não foram liquidados posteriormente. Inserido de forma eficaz na sociedade devido seus ideais de realidade revolucionária concreta, influenciaram o campo da arte. Com ideais Marxistas, o *construtivismo* flertava (em princípio) com o processo revolucionário iniciado na URSS e na Alemanha. Relacionando-se diretamente com a produção de máquinas, engenharia arquitetônica e meios gráficos e fotográficos de comunicação. Porém, em 1921, com a constituição da NEP - Nova Política Econômica de Lênin, a utilidade do construtivismo passou a ser seriamente questionada e a nova burocracia stalinista reduziu a arte a um mecanismo de propaganda política e de divulgação cultural, com o objetivo de doutrinação ideológica - o Realismo Socialista. O que era configurado como arte vanguardista foi desautorizado e reprimido. Porém, a resistência sempre se fez presente no meio artístico, assim percebemos através dos ideais teóricos e práticos de *montagem* de S. Eisenstein por exemplo, fortes influências do *construtivismo*, do qual participou ativamente. Portanto, é importante entender, que as raízes do *construtivismo russo*<sup>49</sup> foram o combustível que, mesmo dentro de

---

<sup>49</sup> Podendo ser interpretado e entendido nas artes de vanguarda de uma maneira próxima ao *Futurismo*.

um cenário posterior - de repressão e ditadura, impulsionou estes pesquisadores a construir seus aparatos e aplicá-los de maneira pioneira no cinema de animação.

Alinhado ao pensamento *construtivista* de S. Eisenstein, Vsevolod Illarionovich Pudovkin, em seu texto chamado *Asynchronism as a Principle of Sound Film* (1933), argumenta que, embora o lado técnico da produção de filmes sonoros possa ser considerado como "já relativamente aperfeiçoado, pelo menos na América", questiona que há uma grande diferença entre o desenvolvimento técnico do som e *seu desenvolvimento como meio de expressão*. Segundo Pudovkin, "muitas questões teóricas cujas respostas são claras para nós ainda são fornecidas na prática apenas com as soluções mais primitivas", e conclui que, "teoricamente, nós na União Soviética estamos adiantados da Europa Ocidental e dos EUA".<sup>50</sup>

Em consonância com o entendimento do teórico de cinema Pudovkin, encontramos como primeiro corpo de investigação e trabalho prático, um teórico musical e matemático chamado Arseny Avraamov. Compositor das trilhas sonoras dos primeiros filmes sonoros produzidos na União Soviética. Como por exemplo, *The Plan of Great Works* (1930)<sup>2</sup> - neste filme, foi reproduzido desenhos manuais em papéis e posteriormente fotografados na pista de som da película para a tradução dos desenhos em sons, desenhos estes inspirados em formas e ornamentos egípcios e gregos. No mesmo ano, em parceria com Nikolai Zhelinsky, Nikolai Voinov e Boris Yankovskiy fundam o grupo *Multzvuk*.<sup>51</sup> Entre 1930 e 1934, o grupo investigou possibilidades de variações a partir da técnica de síntese sonora, que resultou em um projeto chamado *ornamental animation in sound*, assim como o *Organ Chords, Staccato Studies* e *Paper Sound*. Boris Yankovsky, no entanto, percebeu que as formas puras e uniformes das ondas sonoras não contemplavam o timbre. Seu intuito, era desenvolver uma abordagem espectral mais complexa, seguindo conceitos no campo de análise espectral, decomposição e re-síntese. Seu projeto baseou-se em sua hipótese de que seria possível desenvolver uma linguagem universal de sons usando combinações de objetos sonoros espectrais desenhados à mão. Este maquinário inventado por Yankovsky foi conhecido como *Vibroexponator*. Para produzir o som almejado por Yankovsky, devido sua preocupação timbrística, era necessária uma mudança de acordo com a forma dinâmica no tempo, assim seria necessário calcular a seqüência de quadros estáticos, onde cada quadro representa o estado sucessivo de mudança de timbre. Para produzir um resultado, a trilha sonora final, seria

<sup>50</sup> O texto integral de Pudovkin se encontra em *Film Sound*, 1985, p.87.

<sup>51</sup> Segundo Roy Prendergast (1992, p.26) os cineastas alemães também estavam muito interessados na interação entre cinema e música. No início dos anos 30, o *German Film Institute* pesquisou a interação entre música, ritmo e cinema, tentando criar uma co-relação entre os elementos musicais e filmicos.

necessário, portanto, cruzar os sucessivos quadros sobrepostos por meios ópticos para obter transições suaves e evitar cliques<sup>52</sup>. Yankovsky desenvolveu seu *Vibroexponator* para realizar esse processo em uma única ferramenta.

Embora Yankovsky se referisse à construção do *Vibroexponator* em vários artigos, ele nunca o descreveu em detalhes. Também não foram encontrados quaisquer desenhos detalhados de sua construção. No entanto, de acordo com as descrições existentes, o *Vibroexponator* teve vários estágios que possibilitaram todo o processo de produção de sincronia, entre imagem e som.

Eu encontrei a ideia de síntese enquanto trabalhava arduamente com os *sons desenhados*. E esta é o encadeamento das minhas considerações: A cor do som depende da forma da onda sonora; A cor gráfica da onda sonora pode ser analisada e representada como a série de funções periódicas de Fourier<sup>53</sup> (ondas senoidais). Consequentemente, a onda sonora poderia ser re-sintetizada de volta com o mesmo conjunto de ondas senoidais. Ninguém havia feito isso antes da invenção do som gráfico (desenhado) simplesmente porque não havia um meio técnico e uma metodologia para a reprodução de som a partir de tais representações gráficas do som. Assim como os elétrons (os nêutrons e os prótons) cujo número define a qualidade do átomo, as ondas senoidais definem a qualidade do som - fornecendo o timbre.

Conclusão: por que não iniciar uma nova ciência - acústica sintética?

Faria sentido se pudéssemos definir (pelo menos no rascunho) uma espécie de tabela periódica de Elementos Sonoros, como a Tabela Periódica de Elementos Químicos de Mendeleiev. O sistema de cores de tom orquestrais tem lacunas entre as linhas que poderiam ser preenchidas por um meio de síntese, como as lacunas entre a Tabela Periódica de Elementos Químicos de Mendeleiev foram preenchidas com os mais recentes desenvolvimentos em química [...]. É óbvio que o método de seleção e cruzamento de som e instrumentos, que é semelhante ao método de Michurin (Ivan Michurin Bioquímico Russo e Horticulturista), nos dará 'híbridos de frutos' sem precedentes, inéditos. Tecnicamente impossíveis para uma orquestra usual [...]<sup>54</sup>

<sup>52</sup> No intuito de evitar cliques no som, era necessário estabelecer uma continuidade para a onda sonora, diminuindo a sensação de não continuidade, ou seja, o clique poderia ser amenizado evitando tais cortes abruptos da onda sonora.

<sup>53</sup> As séries de Fourier são, em vias gerais, uma forma de representar funções como séries infinitas de senos e cossenos.

<sup>54</sup> I found the idea of synthesis while I was laboriously working on 'drawn sound'. And this is the chain of my considerations: The colour of the sound depends on the shape of the sound wave; Graphical colour of the sound wave could be analysed and represented as the Fourier series of periodic functions (sine waves); Consequently, the sound wave could be re-synthesised back with the same set of sine waves. Nobody did this before the invention of graphical (drawn) sound just because there was not a technical means and methodology for sound reproduction from such graphical representations of sound. As with electrons (the neutrons and protons) the number of which defines the quality of the atom, so do the sine waves define the quality of the sound – it's timbre.

The conclusion: why not initiate a new science – synthetic acoustics?

It would make sense if we could define (at least in draft) a sort of periodic table of Sound Elements, like Mendeleev's Periodic Table of Chemical Elements. The system of orchestral tone colours has gaps between the rows that could be filled by a means of synthesis, like the gaps between Mendeleev's Periodic Table of Chemical Elements have been filled with the latest developments in chemistry [...]. It is obvious that the method of selection and crossing of sound and instruments, which is similar to the method of Michurin (Ivan Michurin Russian Biochemist and Horticulturist), will give us unprecedented, novel 'fruit hybrids' that are technically

YANKOVSKY 1932-1940; 15,45 apud Dmitri e Meds, 2013, p.171

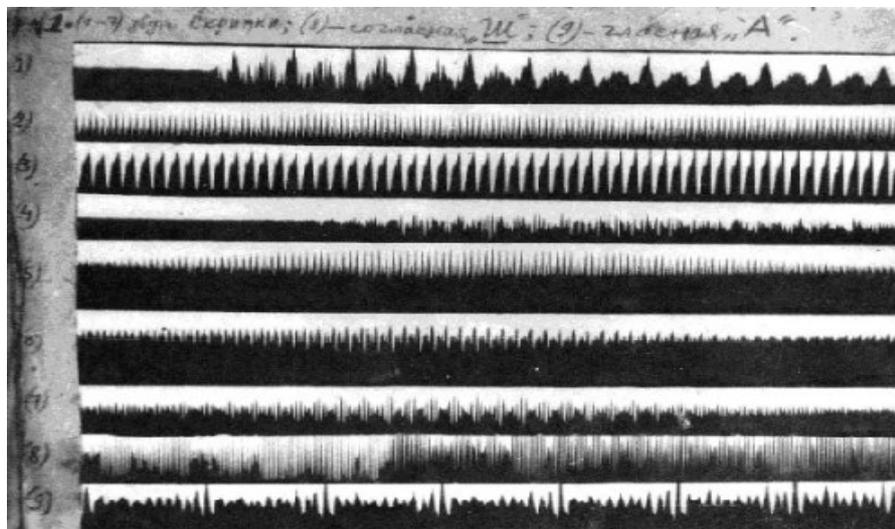


Figura 8 – Som óptico do *Vibroexponator*, de B. Yankovsky

Nikolai Voinov (membro do grupo *Multzvuk*), elaborou seu próprio equipamento de síntese ótica, em 1931 cria o *Paper Sound*. O sistema de Voinov foi entendido como o mais prático de todas as técnicas soviéticas de som animado. Consiste em utilizar colagens com recortes de papéis em diversos formatos e posteriormente fotografadas na pista de som da película, ou seja, ao invés de desenhar ou imprimir como era uma prática em voga no momento, Voinov cortou formas de onda de tiras de papel que foram lidas opticamente por sua máquina chamada Nivotone e assim como os demais processos ópticos de síntese, traduzidas em som pela fotoeletricidade. Desta forma, Voinov criou uma biblioteca de oitenta e sete recortes, classificados em semi-tons que cobriam mais de sete oitavas da escala cromática com os doze tons igualmente temperados. Dentro de uma tentativa de controle minucioso de altura de notas, encontramos semelhança com as tentativas de Pfenninger e também com os *cartões* que posteriormente Norman McLaren criou, como veremos adiante. A partir deste controle musical sintético, Voinov produziu uma interpretação do *Prelúdio em C#m* de Sergei Rachmaninoff gerado por sons sintéticos e acompanhado de imagens abstratas em sincronia com o ritmo e movimentação musical.

---

unattainable for a usual orchestra [...]

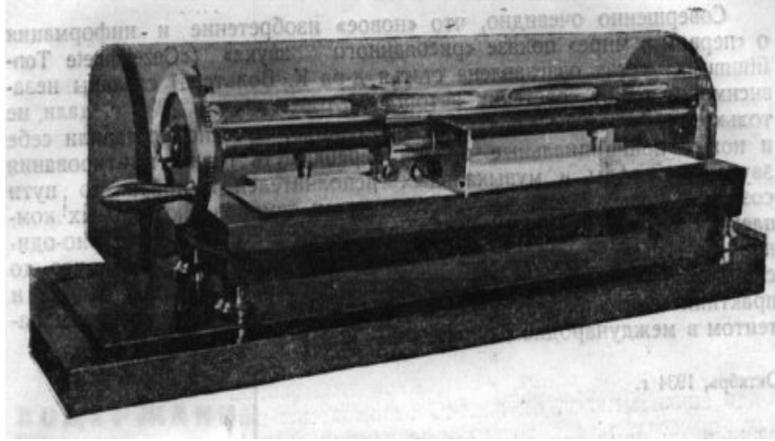


Figura 9 - Nivotone, da técnica Paper Sound.

A invenção do *Variophone* ocorreu posteriormente a este trabalho, em 1932. Realizado no Conservatório de Leningrado pelos integrantes do *Multzvuk*, Rimksy-Korsakov e Yevgeny Sholpo, este aparelho era basicamente um sintetizador óptico, ou seja, foto-elétrico.<sup>55</sup> Rassaltamos a importância deste grupo, devido ao pioneirismo e o grau de experimentalismo embutido em diversas técnicas dentro da perspectiva sintética.

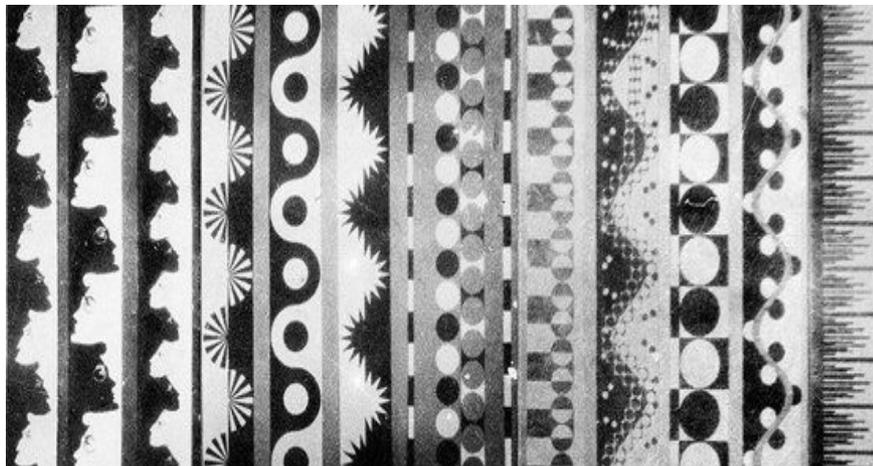


Figura 10 – Diversos *scores* para o sistema do *Variophone*

<sup>55</sup> O Variophone operava por meio de gráficos das ondas sonoras desenhados em discos, os quais reproduziam o som através da rotação e permitiam a sincronia do dispositivo com os filmes em 35 mm. Ele é o precursor do ANS (sintetizador de sons foto-elétrico) do Estúdio Experimental de Moscou.

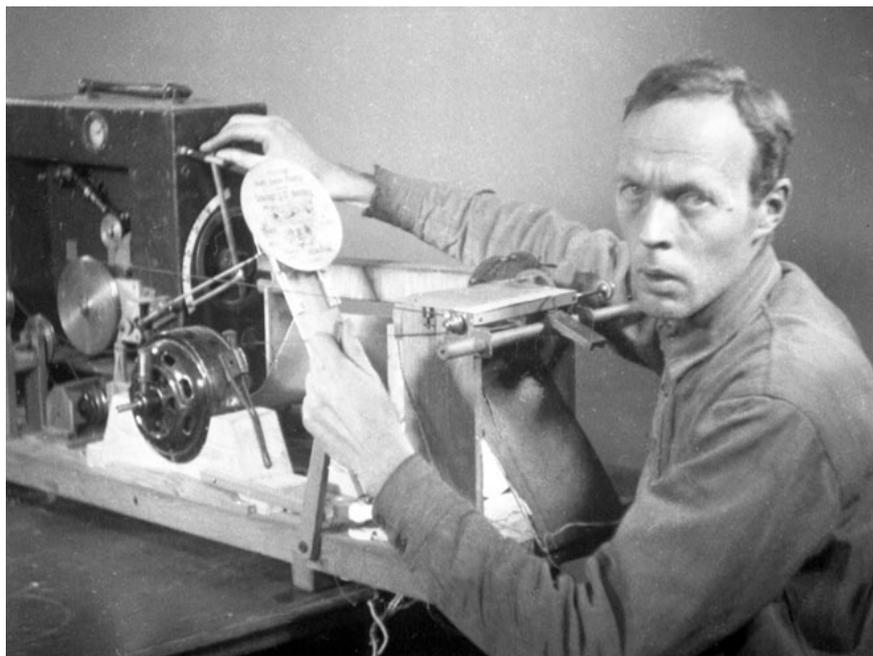


Figura 11 –Y. Sholpo no *Variophone*, Leningrado (1932)

Avraamov em seus experimentos com *som gráfico*, utilizava figuras geométricas como retângulos, triângulos, trapézios, círculos, parábolas e elípses. Formas básicas foram adotadas para a inscrição das ondas de som nos filmes. As alturas das notas eram controladas de duas formas; movendo a câmera (colocando mais perto ou longe destes desenhos) ou preparando separadamente desenhos para cada nota. O volume por sua vez era controlado através da variação de exposição; enquanto harmonia e contraponto eram construídos através de múltiplas exposições, ou subdividindo pelo comprimento o som em seções.

Avraamov, estabeleceu como uma meta, libertar a música das restrições tonais e temperadas. Sua intenção era de criar novos sistemas tonais inspirado nas escalas do *folk* tradicional do Leste e Sul Europeus. Atingiu um controle adequado sob a altura das notas e o volume, mesmo com uma gama de timbres restrita. O fato de utilizar formas geométricas indica que suas técnicas de controle musical eram atingidas de forma empírica. Não almejava de fato um amplo espectro de timbres, e sim um controle de altura de notas através destas formas geométricas.

Como resultado de suas experiências com a produção de som e sua busca por formas modernas de expressão artística, uma ampla gama de conceitos sintéticos foram desenvolvidos e codificados.

O compositor Arseny Avraamov, do instituto de pesquisa científica, conduz experimentos interessantes com a criação de músicas desenhadas à mão. Em vez da

gravação de som habitual em filme por meio de microfone e fotocélula, ele simplesmente desenha figuras geométricas em um papel antes de fotografá-las para a faixa destinada a trilha sonora em um filme. Posteriormente, esta película é reproduzida como um filme comum por meio de um projetor de filme.

Sendo lido por fotocélula, amplificado e monitorado por alto-falante, este filme acaba por conter gravações musicais conhecidas, porém seu timbre é impossível de ser associado a qualquer instrumento musical existente. O camarada Avraamov está agora conduzindo um estudo sobre o registro de figuras geométricas mais complexas. Por exemplo, registrando representações gráficas das equações de álgebra mais simples e desenhando as órbitas moleculares de alguns elementos químicos. Nesta pesquisa o compositor é assistido por um grupo de jovens funcionários do *Research Institute for Film and Photography*. No final de dezembro, Avraamov terminará seu novo trabalho e mostrará à comunidade cinematográfica. Muito possivelmente os resumos de *Hand-Drawn Music* também serão apresentados em uma transmissão de rádio.<sup>56</sup>

KINO, 1931. Traduzido por Smirnov, 2013, p.178

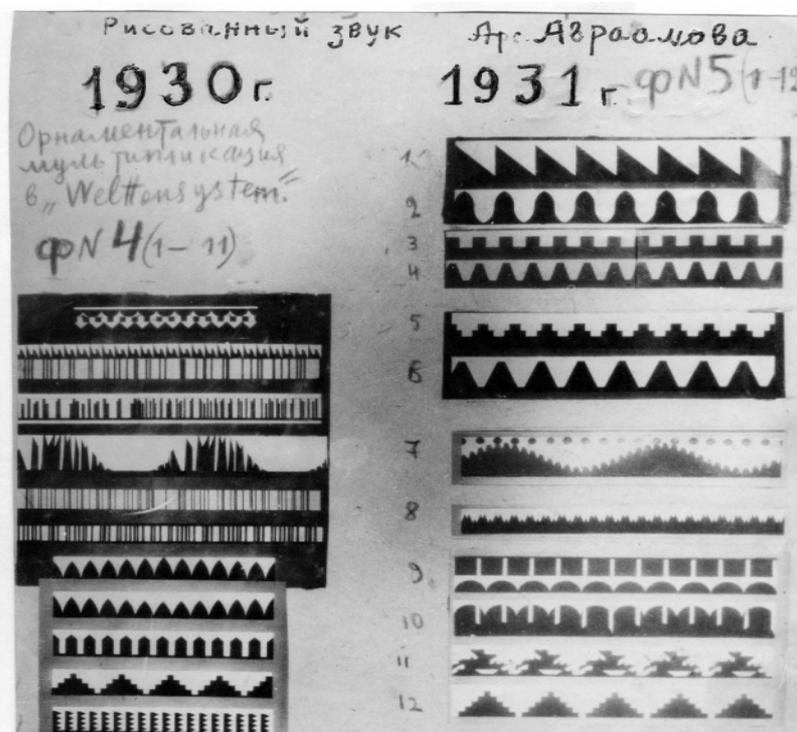


Figura 12 - Som ornamental desenhado à mão, por A. Avraamov

<sup>56</sup> Composer Arseny Avraamov at the scientific research institute conducts interesting experiments with the creation of hand-drawn music. Instead of common sound recording on film by means of microphone and photocell, he simply draws geometrical figures on paper before photographing them onto the sound track of the filmstrip. Afterwards this filmstrip is played as a common movie by means of a film projector. Being read by photocell, amplified and monitored by loudspeaker, this filmstrip turns out to contain a well-known musical recording, while its timbre is impossible to associate with any existing musical instrument. Comrade Avraamov is now conducting a study into the recording of more complicated geometrical figures. For instance, recording graphical representations of the simplest algebraic equations and drawing the molecular orbits of some chemical elements. In this research the composer is assisted by a group of young employees from the Research Institute for Film and Photography. By the end of December Avraamov will finish his new work and show it to the film community. Quite possibly abstracts of *Hand-Drawn Music* will also be presented in a radio broadcast

Entre os primeiros a teorizar sobre o potencial artístico de uma abordagem totalmente sintética do som em filme estava Lazlo Moholy-Nagy, artista e professor da escola de Bauhaus. Entendido como pioneiro na área devido suas publicações de caráter vanguardista, anteriores a ampla sonorização dos filmes. Como em 1922, onde discutiu algumas das potencialidades sintéticas/criar composições originais diretamente na película, em artigos publicados na Holanda e na Alemanha. Em 1932, em uma palestra apresentada em várias escolas e auditórios na Alemanha (incluindo *Bauhaus*) intitulada "sobre a invenção que significa a revolução do filme sonoro em sua totalidade"<sup>57</sup>, Moholy-Nagy anunciou, com entusiasmo inequívoco, que sua noção de *sound-script*<sup>58</sup> - já se tornara uma realidade. Revisitando a história de seus próprios escritos sobre as possibilidades do som sintético a partir de sua perspectiva (cujas especulações há muito duvidadas tinham finalmente se provado corretas), Moholy-Nagy escreve, na versão publicada dessa palestra:

A inscrição sonora possibilita fenômenos acústicos que evocam uma música audível sem a execução prévia de qualquer instrumento musical. Estamos em posição hoje de poder tocar sons escritos, música escrita à mão, sem envolver uma orquestra, pelo uso do aparato do filme sonoro. É um grande prazer para mim poder relatar este fenômeno acústico; Já que eu já havia explicado isso em artigos e palestras há dez anos, embora não tenha tido a sorte de poder experimentá-lo, hoje estou muito feliz em testemunhar a realização bem-sucedida daquelas sugestões anteriormente rotuladas como absurdas. Na época, meu ponto de partida foi que as gravações do fonógrafo poderiam ser feitas com base em um "alfabeto gravado". Essas gravações, sem nenhum som previamente reproduzido e capturado por elas, são inscritas exclusivamente com base no mundo imaginativo do compositor e teria sido tocado apenas subseqüentemente. Alguns anos depois, estendi meus experimentos de fonógrafo para incluir rádio, filme sonoro e televisão(...).<sup>59</sup>  
MOHOLY-NAGY, 1947, p.276-277

De acordo com uma revisão contemporânea da versão desta palestra apresentada a um encontro do *Bund der neuen Frankfurt* em 4 de dezembro de 1932<sup>60</sup>. Moholy-Nagy mostrou

<sup>57</sup> Título original em inglês - "on the invention which signifies the revolutionizing of the sound film in its entirety"

<sup>58</sup> Na década de 1920, Moholy-Nagy chamava em suas palestras de *groove-script* o que posteriormente foi chamado de *sound-script*.

<sup>59</sup> *Sound-script* makes possible acoustic phenomena which conjure up out of nothing audible music without the previous play of any musical instrument. We are in a position today to be able to play written sounds, music written by hand, without involving an orchestra, by the use of the apparatus of the sound film. It is a great pleasure for me to be able to report on this acoustical phenomenon; inasmuch as I had already explained it in articles and lectures ten years ago, although I was not fortunate enough to be able to experiment with it then, I am very happy today to witness the successful realization of those of my suggestions previously labeled absurd. At the time, my starting point was that phonograph recordings could be made on the basis of an "etched alphabet." These recordings, without any sound having previously been played and captured by them, are inscribed exclusively on the basis of the imaginative world of the composer and would have been played only subsequently. A few years later I extended my phonograph experiments to include radio, sound film and television.

<sup>60</sup> *Film-Experimente: Zu einer Matinée im Frankfurter Gloria-Palast* (Experiências de cinema: em uma sessão matinal no Gloria Palace em Frankfurt), ocorrido em Rhein-Mainische Volkszeitung, dia 5 de dezembro de 1932.

dois filmes em conjunto com sua palestra: *Tönende Ornamente* (Ornamento Sonoro) pelo pioneiro alemão da animação abstrata Oskar Fischinger, e *Tönende Handschrift* (Caligrafia Sonora), de Rudolph Pfenninger.

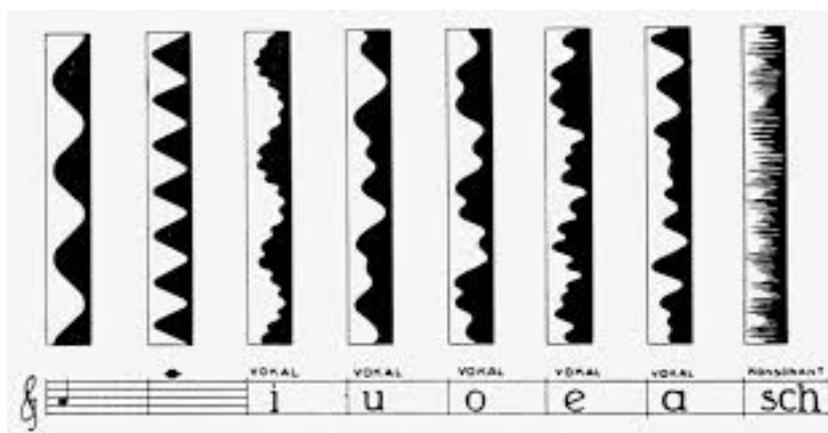


Figura 13 - Tabela de sons visuais desenvolvida por R. Pfenninger em *Tönende Handschrift* (1930)

Usando um osciloscópio, Pfenninger foi capaz de atribuir uma representação gráfica única em uma tira de papel para qualquer nota produzida. Cada faixa de papel (novamente, uma para cada nota) foi então fotografada na banda sonora óptica, gerando assim 5 filmes de animação que também seriam seus últimos. Thomas Levin (2003) relata que seu trabalho com som óptico era considerado demasiadamente mecânico e "sem alma" pelos nazistas (enquanto muitos consideravam sonoridades "mágicas"). Sendo questionado sobre seu trabalho pelo Partido Nazista, interrompeu suas produções audiovisuais. Esta sua decisão, reflete uma situação da Alemanha neste momento político (posteriormente, veremos que O. Fischinger neste momento de repressão muda-se para os Estados Unidos) e assim, devido a censura, o país, deixou rapidamente de ser o solo fértil de trabalho com som sintético em filmes como havia sido nos anos anteriores.

Inspirado nos trabalhos e técnicas desenvolvidas por Rudolph Fenninger e Oskar Fischinger, em 1933, Moholy-Nagy compõe *Tönendes ABC*. Uma trilha sonora de caráter experimental onde gravou letras do alfabeto, perfis, impressões digitais e todos os tipos de sinais e símbolos. Cada uma dessas formas visuais produziu um resultado distinto e audível.

---

Além de Moholy-Nagy, a série de palestras teoricamente sofisticadas que o clube de cinema de *das neue Frankfurt* promoveu, apresentou também palestrantes como Rudolf Arnheim, Paul Seligmann, Joris Ivens e Dziga Vertov.

Para completar seu experimento, Moholy-Nagy fotografou novamente a trilha sonora para que as imagens pudessem ser projetadas simultaneamente na tela e visualizadas. O som e a imagem, então, foram gerados cinematograficamente nesta apresentação dupla a partir dos mesmos padrões visuais. Este filme relativamente simples, que Moholy-Nagy denominou como "um experimento leve", demonstrou efetivamente suas teorias acústicas e sugeriu uma nova abordagem graficamente unificada para a estruturação do filme sonoro.

Concomitante a Moholy-Nagy com *Tönende ABC*, o animador alemão Oskar Fischinger experimentava som sintético em filmes. Fischinger almejava criar uma nova linguagem audiovisual usando a animação abstrata como veículo de expressão. Como veremos adiante, desde o final da década de 1920, Fischinger produzia filmes de animação abstratos nos quais os padrões visuais eram sincronizados com os discos de gravação de música. O objetivo básico de Fischinger, então, era inter-relacionar artisticamente os modos sensoriais da visão e do som em uma experiência cinematográfica totalmente sinestésica. Este conceito de animação conseqüentemente levou-o a experimentar as técnicas sonoras sintéticas.

É importante ressaltar que as bandas sonoras sintéticas tanto de Fischinger quanto de Moholy-Nagy foram amplamente mostradas na Europa e na Inglaterra e serviram de alicerces para novos conceitos artísticos de animação que foram seguidos nas décadas seguintes.

Pesquisando este momento histórico dos primeiros anos do cinema sonoro como expressão artística, nos deparamos com uma bibliografia que de maneira tendenciosa ressalta o desenvolvimento técnico e de linguagem cinematográfica norte-americano, relegando a obscuridade, a história e seu desenvolvimento no leste Europeu. Considerando o manifesto escrito neste período (1928) por Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov sobre som no cinema<sup>61</sup> – seu impacto e posteriores desdobramentos como perspectiva teórica da utilização do som aplicada ao cinema, somado as experiências relativas a exploração do som óptico e o uso sintético, como o livro de 1939 *Theory and Practice of Graphic Sound* escrito (mas não publicado) na União Soviética, com foco na técnica do "som pintado" e incluindo o importante ensaio de Boris Yankovsky *Acoustic Synthesis of Musical Colours*.<sup>62</sup> Notamos que provavelmente, por barreiras sócio-políticas encontramos poucos estudos que ressaltam e investigam o Leste Europeu no âmbito de som cinematográfico. Como Kristin Thompson (1980, p.116) sugere, fatores como a ausência de Eisenstein da Rússia durante este período

---

<sup>61</sup> EISENSTEIN, 1997, p.236

<sup>62</sup> O manuscrito é mantido no arquivo do *Theremin Center*, em Moscou.

crucial, mais o desenvolvimento tardio da tecnologia sonora, bem como a doutrina imposta (supostamente) socialista de 1934 em diante, moldaram nossa compreensão do período de transição para criar a impressão de relativa inatividade durante os anos de 1931 a 1933. No entanto, se olharmos de perto, descobriremos que durante esse período os cineastas soviéticos buscavam ativamente soluções para o problema do som, tanto teóricos quanto cineastas em prática, e eram, na verdade, como Thompson coloca, em grande parte preparados, através de uma base profunda em teoria do cinema, acolhendo o som como outro elemento de montagem. Ao mesmo tempo, eles também entendiam o potencial do som para atuar como uma força na imagem em movimento, perturbando, omitindo, agitando ou até evidenciando a imagem em movimento: "Um extra essencial, que quando adicionado a algo que era completo em si revelou sua falta originária".

Para prosseguirmos a pesquisa, voltaremos em uma declaração sobre os estudos de Avraamov de som sintético e o seu desdobramento enquanto arte animada.

Com a invenção de novas técnicas de sons desenhados (desenvolvidos por Arseny Avraamov em Moscou, Sholpo e [Georgy] Rimsky-Korsakov em Leningrado) estamos alcançando uma possibilidade real de ganhar um novo nível de perfeição: tanto o som quanto a tela visual estarão se desenvolvendo completamente em paralelo do primeiro ao último quadro ... Assim, o filme sonoro desenhado é uma nova tendência artística em que, pela primeira vez na nossa história, a música e a arte se encontram.<sup>63</sup>

TSEKHANOVSKY, 1930, P. 34-35. Traduzido por Smirnov, 2013, p.14.

Assim como a história social da humanidade em geral, a história do cinema se desenvolve em ciclos. Quando começa uma nova fase do desenvolvimento do cinema, as descobertas técnicas, em geral, precedem as estéticas. A fusão de técnicas visuais e sonoras, promoveu a interdisciplinariedade de áreas. Diversos artistas, matemáticos, músicos e cineastas destacados neste trabalho, trabalharam concomitantemente com idéias próximas nesta vertente da animação experimental - experimentando o som sintético no intuito de criar trilhas sonoras que se relacionassem com padrões visuais. No entanto, não se sabe ao certo quais métodos obtiveram um mínimo de uso prático e quais residiram apenas no âmbito do

---

<sup>63</sup> With the invention of new drawn sound techniques (developed by Arseny Avraamov in Moscow, Sholpo and [Georgy] Rimsky-Korsakov in Leningrad) we are achieving a real possibility of gaining a new level of perfection: both sound and the visual canvas will be developing completely in parallel from the first to the last frame... Thus, drawn sound film is a new artistic trend in which for the first time in our history music and art meet each other.

estágio experimental. Porém, esses experimentos sintéticos são importantes para a pesquisa devido seu lugar na história, pelas posteriores descobertas em acústica, particularmente na fabricação de instrumentos musicais elétricos/mecânicos e também pela influência que exerceram no desenvolvimento do cinema de animação mundial, que se transformou em uma *linhagem contínua*, particularmente através de artistas que construíram um elo pela *musica visual* - o desenvolvimento poético do som sintético e sua articulação com as imagens. Neste recorte, trataremos das obras de Oskar Fischinger, Len Lye e Norman McLaren. Estes artistas escolhidos para a discussão se sobressaem no âmbito de notáveis produções no que tange ao experimentalismo concomitante na imagem e som e assim se destacam através de uma produção filmica revolucionária para a época.

## O CINEMA DE ANIMAÇÃO SINTÉTICO ABSTRATO

O poeta e crítico de arte Guillaume Apollinaire (1880-1918) entendeu o trabalho do Russo Leopold Survage como "coisa do futuro" [que] "é preciso que a nossa arte tenha alguma relação com essa nossa era cinematográfica rítmica".<sup>64</sup>

Apollinaire referenciava a idéia de Léopold Survage que planejava que sua série de pinturas abstratas *Color Rhythm*, criassem movimento através das técnicas recém sedimentadas de animação cinematográfica. Survage então começou sua série de quase 200 aquarelas abstratas em 1912, apenas dois anos depois de Wassily Kandinsky ter feito sua primeira pintura inteiramente não-representativa, porém, não encontrando ninguém disposto a animar seus projetos de *Color Rhythm*, Survage abandonou o projeto. Paralelamente, o artista sueco Viking Eggeling (1880-1925) chegou a Paris durante o mesmo período com o mesmo pensamento representativo de ter como uma linguagem universal as imagens abstratas. Não há nenhuma evidência concreta de que Eggeling soubesse da suposta tentativa de animação proposta por Survage; mas parece bastante provável que, nos círculos de interconexão dos artistas, os amigos em comum vanguardistas na Paris pré-guerra, supõe-se que Eggeling tenha ouvido ou lido sobre os esboços do *Color Rhythm*. Depois de um período de colaboração dadaísta em Zurique durante a Primeira Guerra Mundial, Eggeling mudou-se para Berlim em 1918, onde trabalhou com Hans Richter em animações experimentais, sua busca por um sistema significativo de formas abstratas tomou forma definitiva em imagens em movimento. Inspirado pela arte abstrata, após muitos estudos, Viking Eggeling produz uma única animação intitulada *Sinfonia Diagonal* (1924). Sua importância na história do cinema de animação experimental é relembrada por um contemporâneo seu, Moholy-Nagy. Em seu livro *Paiting, Photography anf Film* (1925, p.21) relata que, Eggeling não foi somente o primeiro a descobrir a importância revolucionária do *tempo* em uma estética do cinema, como também definiu seus princípios com precisão científica e tentou incorporá-los em seu trabalho criativo. Suas experiências inicialmente baseavam-se em princípios musicais como referência, como a subdivisão do tempo, a regulação da pulsação e a estrutura geral. Lentamente, no entanto, sua percepção do tempo óptico se afirmou, e assim seu primeiro

---

<sup>64</sup> Citação "It's the thing of the future" e " It has to come if our art is to have any relation to this rhythmic moving cinematographic age of ours". Em RUSSET e STARR,1976. P. 33.

trabalho, tornou-se um verdadeiro ABC dos fenômenos do movimento, expresso através do balanço entre claro-escuro e nas variações de direção.<sup>65</sup>

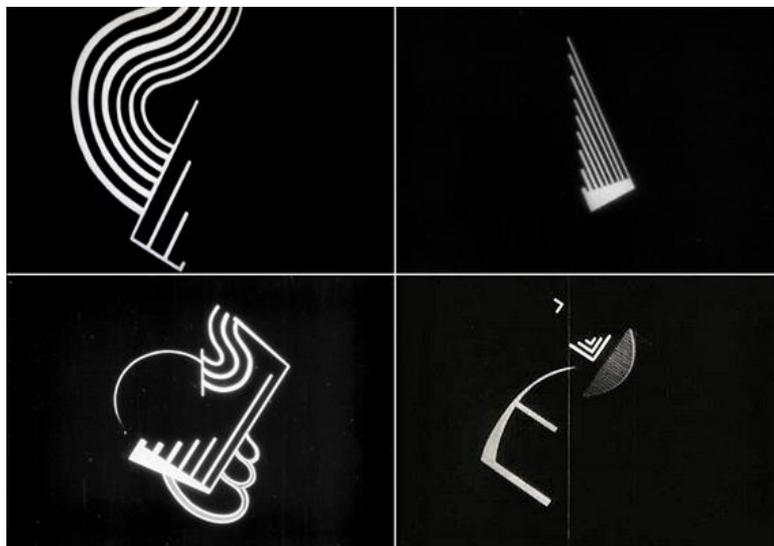


Figura 14 - Frames extraídos de *Sinfonia Diagonal* (1924)

Anteriormente a Eggeling e seu pupilo Richter promoverem seus primeiros estudos neste campo da animação, em 1921 Walter Ruttmann, apresenta seu filme abstrato, colorido à mão intitulado *Lichtspiel Opus I* em várias cidades alemãs - nestes primeiros trabalhos é possível notar uma movimentação de formas básicas como círculos e triângulos compondo uma rítmica excitante, segundo Denis (2010) com acompanhamento musical composto por Max Butting:

Pus-me a filmar seqüências de retângulos e quadrados de papel de todos os tamanhos indo do cinzento-escuro ao branco. (...) Fiz então que crescessem e desaparecessem, abanassem e deslizassem, calculando com cuidado o tempo e de acordo com ritmos determinados.

RICHTER, 1995, P. 29 apud DENIS, 2010, p. 81

<sup>65</sup> Not only he was the first to discover the all-prevailing, revolutionary importance of an esthetic of time in film, he set forth its principles with scientific precision and attempted to carry them over into his creative work. His experiments at first leaned upon musical frames of reference, such as the division of time, regulation of tempi, and over-all structure. Slowly, however, his perception of optical timing asserted itself, and so his first work, based upon form-drama, became a veritable ABC of the phenomena of movement, as expressed by light-dark and variations in direction

Posteriormente a Ruttmann e Eggeling, Hans Richter, considerado renomado dadaísta inicia seus experimentos filmando retângulos e luzes sob perspectivas muito próximas do objeto e enquadramentos atípicos almejando o ritmo como sensação através da abstração e acompanhamento musical promovendo movimento em *Filmstudie* (1926). Ao citar diversos artistas na Alemanha, percebemos que a capital alemã se tornou um expoente de referência à animadores experimentais ao longo da década de 1920. Constatamos essa representatividade ao resgatar os principais animadores deste cinema de animação *avant-gard* na Alemanha, bem como, de forma sintomática, encontramos os filmes em 1927, *Metrópolis* de Fritz Lang e *Berlin: Symphony of a Metropolis* de W. Ruttmann<sup>66</sup>, uma espécie de *Ode* a cidade de Berlim lembrada atualmente como uma "cápsula do tempo" para a capital. Logo após o filme, com a Segunda Guerra Mundial, grande parte do centro de Berlim foi destruído, mudando estas antigas construções da cidade para sempre. Como por exemplo, a estação de trem *Anhalter Bahnhof* no centro de Berlim assim como o Hotel *Excelsior* - na época, o maior hotel da Europa. Ambos aparecem no filme e nenhum deles sobreviveu a guerra.



Figura 15 e 16 – *Metrópolis* e *Berlin: Symphony of a Metropolis*

Desta forma, podemos entender como e sob qual contexto estas animações foram compostas.

É durante o extremismo dos anos 1930 a 1945 que a animação exibe toda a sua perigosa eficácia gráfica – mesmo que este tipo de produção permaneça na realidade

<sup>66</sup> Diferentemente das animações de Walther Ruttmann, este longa-metragem não é composto de arte abstrata animada e se encontra como uma espécie de documentário.

raro. Na Alemanha, a partir de 1933, qualquer forma de arte abstrata é proibida e julgada "degenerada". Uma vez que a maioria dos artistas que trabalhavam com a abstração vinham da Alemanha (tendo fugido todos, exceto Ruttmann), a animação experimental desaparece, dando lugar a um simples desenho animado de circunstância, num contexto de concorrência com os Filmes Disney ou Fleischer (alguns animadores continuam, todavia, a rodar às escondidas).

DENIS, 2010, p.45

## OSKAR FISCHINGER

Oskar Fischinger destacou-se por diversas iniciativas e relações entre imagem abstrata e sons. Abordaremos ao longo deste texto o desenvolvimento de suas obras, ressaltando a influência do animador para cineastas concomitantes e posteriores a ele, tanto no cinema de animação experimental quanto no *mainstream* norte-americano.



Figura 17 – Oskar Fischinger trabalhando em *Ornament Sound*

Wilhelm Oskar Fischinger nasceu em 22 de junho de 1900 na pequena cidade de Gelnhausen, na Alemanha (próximo a Frankfurt). Seu primeiro contato com artes foi na escola e ainda na infância, Fischinger guiava alguns pintores que passavam por sua cidade em busca de paisagens para pintar. Ao levar estes pintores as montanhas ou pequenas florestas, estes artistas o estimulavam a também experimentar as técnicas de pintura. Além desta vivência, por alguns anos estudou violino e simultaneamente, obteve treinamento científico-técnico. Na fusão destes conhecimentos, Fischinger tornou-se aprendiz para construção de órgãos em uma fábrica, o que contribuiu para seu entendimento científico do funcionamento de um maquinário complexo musical. Com a Primeira Guerra Mundial, a fábrica foi fechada fazendo-o abandonar esta possível profissão. Em 1915, começa a trabalhar em um escritório de arquitetura em sua cidade, começando assim a desenvolver trabalhos como desenhista e pintor (tendo como conhecimento prévio apenas suas aulas de artes na escola e sua vivência com pintores). Esta experiência refinou suas habilidades no âmbito técnico, formando sua

capacidade como desenhista arquitetônico. Tanto seus estudos e treinamentos no âmbito técnico-científico à engenharia em sua introdução como aprendiz na fábrica de órgãos, se provou essencial em sua carreira artística. Devido sua vivência, Fischinger foi capaz de desenvolver desenhos com grande capacidade técnica e também criar seus próprios equipamentos cinematográficos, barateando desta forma seus custos de produção e permitindo sua contribuição no desenvolvimento de novos aparatos para o desenvolvimento do cinema de animação.

Em 1921 Fischinger conhece Walther Ruttmann em sua estréia mundial com *Opus I*. Ao conhecer o animador Ruttmann (que possuía sua empresa cinematográfica em Munique), e o próprio filme *Opus* que o deslumbrou, simbolizado neste evento, como um marco revolucionário para sua concepção artística e conseqüentemente sua carreira. Esta influência exercida por Ruttmann, foi fundamental para a consolidação do pensamento de Fischinger sobre pintura em movimento, aliada a música<sup>67</sup>. Fischinger acreditava que esta nova arte poderia ser a solução tanto para o desafio da *arte total-Gesamtkunstwerk*<sup>68</sup>, quanto para os latentes questionamentos em busca de um cinema expressionista e abstrato. A busca de uma correlação entre os sentidos da visão e audição possuem longos antecedentes na história; a relação entre as artes visuais e a música é concebida como uma forma artística já no início do modernismo do século XIX e entendida como uma arte integradora em busca da *obra de arte total*, portanto, este tratamento trans-sensorial já se encontrava em desenvolvimento e torna-se uma ferramenta contundente para entendermos a necessidade de articulação entre som e imagem que são entendidas como equivalentes no âmbito sensorial e que a partir desta fusão, transcendem para uma percepção única e expandida do evento.

Ao iniciar suas primeiras representações em animação abstrata, Fischinger busca diferentes técnicas empregadas por Ruttmann, utilizando assim suas habilidades no campo da engenharia e artes para elaboração, começando pela iniciativa em desenvolver novas técnicas de representação visual. Segundo Werneck (2010), sua primeira experiência foi manchando a banheira de sua casa com tintas e óleos, onde começou a trabalhar com massa de modelar e

---

<sup>67</sup> O filme *Opus I* possuía articulado com imagens abstratas em movimento, uma música de acompanhamento, composta especialmente para o evento e executada ao vivo por um quinteto de cordas que tinha o próprio Ruttmann como violoncelista.

<sup>68</sup> *Gesamtkunstwerk* (Obra de arte total), é um conceito nascido do romantismo alemão do século XIX. O conceito é frequentemente associado ao compositor alemão Richard Wagner. Isso deve-se ao fato de que o músico foi crítico à ópera em seu tempo (por dar grande ênfase a música, muitas vezes perdendo a qualidade dramática). O conceito de Obra de arte total vislumbra a fusão equilibrada entre música, teatro, dança e artes plásticas em uma única obra (assim como outrora se deu na tragédia grega, segundo Wagner).

cera coloridas, e assim, surge seu primeiro triunfo no âmbito técnico/artístico. Fischinger elaborou uma máquina que aliava uma câmera filmadora a uma guilhotina, onde era possível colocar blocos de cera colorida. A máquina cortava uma porção bem fina do bloco de cera, fotografava a seção do bloco em um *frame* de filme, e assim sucessivamente, até que todo o bloco fosse fatiado e fotografado quadro-a-quadro. O resultado era inusitado e diferente de tudo que havia sido feito até então.



Figura 18 – *Wax Machine* (máquina de cera), 1922

Após a invenção da máquina de cera, Fischinger mudou-se para Munique afim de se dedicar integralmente no campo do cinema e assim inicia seus trabalhos como animador. Seus primeiros filmes eram feitos a partir de sua máquina de cera, também utilizou o sistema de rotoscopia entre outras técnicas desenvolvidas por ele. Fischinger estava tentando criar uma nova linguagem audiovisual usando a animação não objetiva como veículo de expressão. Desde o final da década de 1920, ele produzia filmes de animação abstratos nos quais os padrões visuais eram estreitamente sincronizados com os discos de gravação de música.

Fischinger desenvolveu, em exclusividade com a arte abstrata, sua série em preto e branco chamada *Studies*. Concebidos através de desenhos abstratos criado com carvão preto sobre papel branco. Essa série realizada em 12 estudos abstratos, filmados em preto e branco, percorreu concomitantemente a transição do cinema mudo para o sonoro, portanto, possuía

música sincronizada, através de tecnologia relativamente recente. Esta sua pesquisa consistia em explorar formas de sincronização de música com a imagem, feito através de um método que ele desenvolveu, onde uma gravação pode ser dividida em seções, iniciada e interrompida em alinhamento preciso com as imagens. Nesses estudos, através das novas possibilidades técnicas do som, Fischinger se preocupa além das imagens e concebe o som de uma maneira intrínseca ao filme com proporção vital assim como suas cores, formas e movimentos. Nesta série, as possibilidades com o som transcendem. Fischinger utiliza não somente o som gravado, mas também o som sintético: através de desenhos e pinturas em preto e branco e posteriormente fotografados na pista sonora dos filmes. Ele dedica a esse *som visual* a mesma atenção e reverência que dedicava às imagens, criando conceitos e raciocínios semelhantes aos das imagens. O objetivo básico de Fischinger, então, era inter-relacionar poeticamente os modos sensoriais da visão e do som em uma experiência cinematográfica totalmente sinestésica. Este conceito concreto de animação levou-o a experimentar técnicas sonoras sintéticas.

Os quatro primeiros *Estudos (Studies)*, realizados entre 1921 e 1924, foram exibidos no *Munich State Theater* e na conjunção com *Color Organ*<sup>69</sup> de Alexander Laszlo. O filme de Fischinger forneceu movimento e representações imagéticas para o *Color Organ* de Laszlo, que foram então projetadas em uma única tela - um show de luzes de múltiplas projeções que visitou teatros e exposições em toda a Alemanha, concomitante a Laszlo, Fischinger também seguiu projetando suas animações pelo país.

Contudo Fischinger se preocupava com a entrega de seus filmes ópticos, sua atenção com a performance e a tri dimensionalidade, fato que começou através de uma encomenda de László em 1926, que interessava imensamente aos artistas-compositores.

László após receber fracas críticas ao manifestar sua música visualmente contactou Fischinger para produzir a primeira e simultânea interação entre filme e música abstrata dentro de um ambiente dimensionamento expandido por seu órgão de cores (ou como Fischinger se refere, um “piano espectral”) um show de luzes. Infelizmente para László, sua performance de *Farblichmusik* recebeu duras críticas não sobre o aspecto visual mas sim musical, comparando-o em desfavoráveis ataques ao seu estilo musical “romântico” face a alta contemporaneidade das imagens filmadas de

---

<sup>69</sup> O termo *Color Organ* refere-se a uma tradição de dispositivos mecânicos construídos para representar o som e acompanhar a música em um meio visual. A intenção de se alinhar som e cores foi primeiramente teorizada pelo filósofo Aristóteles, que sugeriu uma correspondência entre som e cor, baseada em relações matemáticas variadas e permaneceu sendo debatido e engenhado ao longo da história. Os primeiros *Color Organs* criados foram instrumentos manuais baseados no *design* do cravo. Em 1925, o compositor húngaro Alexander Laszlo escreveu um texto chamado *Color-Light-Music*; com isso, Laszlo percorreu toda Europa em turnê com um *Color Organ*, assim como neste encontro com as imagens de O. Fischinger.

Fischinger. László não deu o adequado crédito a a obra de Fischinger e eles pararam de trabalhar juntos na metade de 1926.<sup>70</sup>  
ROGERS, 2013, p.69

Em 1927, dificuldades financeiras pressionaram Fischinger a procurar outros lugares mudando assim para Berlim. Seu primeiro emprego foi trabalhar para a UFA<sup>71</sup> confeccionando foguetes e efeitos especiais para um filme de ficção científica de Fritz Lang - *Frau im Mond* (1929). Um ano depois, Fischinger se acidenta quebrando o tornozelo nos próprios estúdios da UFA e se afasta deste ambiente, dedicando-se exclusivamente ao cinema animado abstrato. Paralelamente, em 1927 compõe o *Studie Nr.5*<sup>72</sup> - animado para ser exibido em sincronia com uma gravação de jazz de Mischa Spoliansky, o *Studie Nr.6* foi feito de maneira similar, com acompanhamento do tema Vaya, Veronica, um fandango espanhol<sup>73</sup>, e o *Studie Nr.7* para uma dança húngara de J.Brahms.

Ao pesquisar Fischinger, notamos que suas pesquisas opto-sintéticas, eram um reflexo da busca por algo muito mais modernista e muito mais complexo. Precedendo desta maneira, juntamente com os russos, inscrições gráficas em que um ritmo visual está intimamente relacionado a um auditivo.

Neste momento, seus trabalhos se distanciam de pintores animados como Kandinsky e ganham uma nova concepção, ao fundir e dividir sua atenção aos experimentos tanto visuais

---

<sup>70</sup> However, Fischinger's concern with the delivery of his optical music, his attention to performance, and his three-dimensionality, which began with a commission from László in 1926, were of even greater interest to video artist-composers. After the composer had received poor reviews for his own attempts at manifesting his music visually, he approached Fischinger to produce a filmed accompaniment to the slides and spotlights of his *Farblichtmusik* shows, which began with slides, but with no film in 1925. The collaboration produced the first simultaneous unravelling of music and abstract film within an environment dimensionally enlarged by László's colour organ (or what Fischinger referred to as a "spectrum-piano") light show. Unfortunately, for László, however, reports of the *Farblichtmusik* performances again criticised the composer's audiovisual attempts, this time attacking not the visual aspect, but rather the musical, comparing unfavourably his romantic "old fashioned" score with Fischinger's highly contemporary filmed images. For whatever reason, László did not give adequate credit to Fischinger and the two had stopped working together by mid-1926.

<sup>71</sup> *Universum Film Aktien Gessellschaft* (UFA), foi durante a República de Weimar e o III Reich a rede de estúdios cinematográficos mais importante da Alemanha. Sendo concorrente direta da indústria cinematográfica de Hollywood entre 1917 a 1945. Neste período de intensa atividade, nomes como Fritz Lang (*Metropolis* e *M - Eine Stadt sucht einen Mörder* - O Vampiro de Dusseldorf) e Friedrich Wilhelm Murnau (*Aurora*) e a atriz Marlene Dietrich (*Der Blaue Engel*) atuaram pela UFA.

<sup>72</sup> Ao notarmos divergências quanto aos números relacionados aos *estudos* ao longo da pesquisa, somado ao fato de que alguns destes estudos estão incompletos e/ou perdidos, encontramos em MORITZ (2004) que supõe que em 1930, quando Fischinger fez retrospectivas de seu trabalho, apresentando um rolo de "primeiros experimentos" supostamente se tratava do *Studie nr.1*. Fischinger também se referiu ao *Studie Nr.5* como *R-5* até 1930, o que apoia a idéia de que *R-1* é entendida pelo autor como os *estudos* n.2 a n.6, contados como *Studie Nr.1*. No entanto, Fischinger produziu tanto material de animação com carvão a partir do final da década de 1920 que é considerado *Studie Nr.1* o primeiro encontrado - início da longa série de parceria visual-musical em preto e branco.

<sup>73</sup> Há pouca informação sobre *Vaya, Veronica*, de acordo com MORITZ (2004, P.211), não há gravações do tema, o audio desta animação está perdido.

quanto sonoros, Fischinger começa a formar um cinema de animação mais completo e finalmente de caráter audiovisual, possuindo imagem e som em mesmo nível em suas composições. Sua série *Studies* recebeu grande aclamação pública por toda Europa sendo até distribuída para alguns teatros no Japão e nos Estados Unidos.

O trabalho de Fischinger lhe trazia reconhecimento em diversos países. Consciente de seu prestígio, Fischinger desenvolve novos trabalhos, técnicas e tecnologias. Em 1932, seus experimentos conceituais nos desenhos abstratos ou *ornamentos* utilizados em seus filmes possuíam grande semelhança aos padrões gráficos de som na pista de som óptico. Segundo Moritz (2004), Fischinger foi convidado e ministrou palestras sobre sua visão e seus experimentos em *Ornament Sound*<sup>74</sup> para a *London Film Society* e a *Bauhaus*.

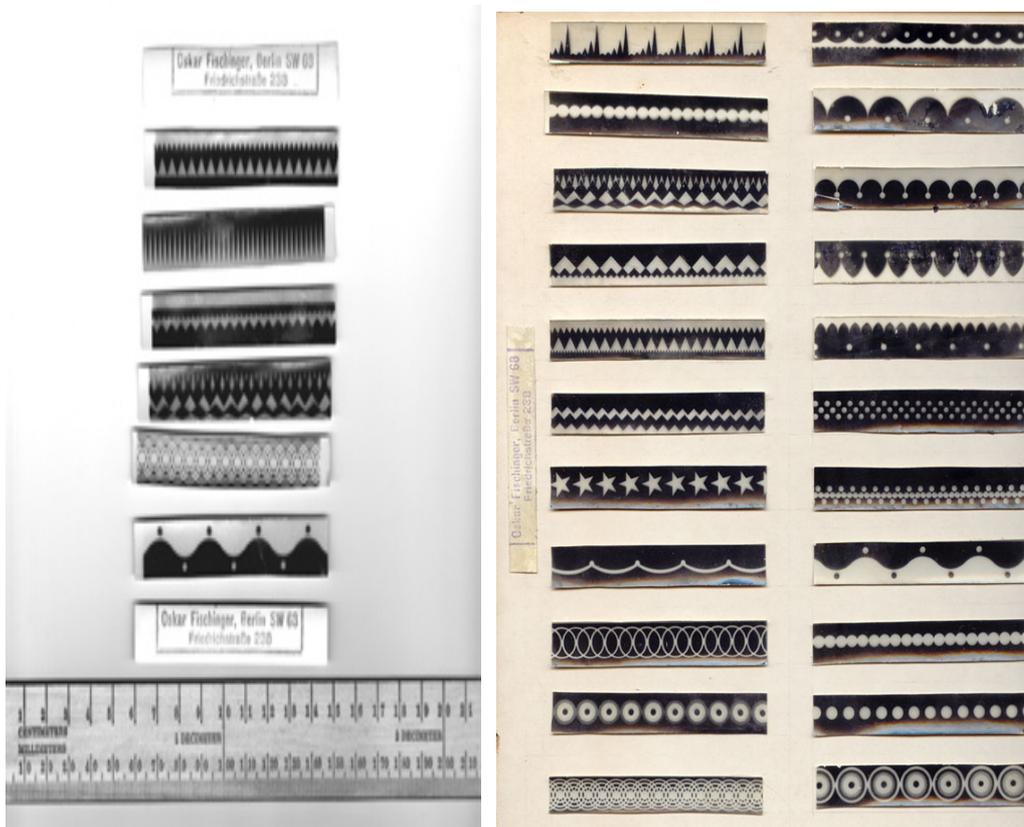


Figura 19 – Fotos dos cartões de demonstração com vários ornamentos desenvolvidos por Fischinger, sob o princípio de desenho na película de som óptico

<sup>74</sup> Abaixo transcrição traduzida completa de *Ornament Sound* (1932) e ao final da tese, em apêndice a versão original, em inglês.

Estas pesquisas filmicas de Fischinger tratavam da conversão dos elementos característicos do som em um vocabulário de formas geométricas, uma notação optico-acústica. Essas formas foram desenhadas em rolos de papel e fotografadas na banda óptica. Fischinger rapidamente desenvolveu essa técnica<sup>75</sup>, produzindo assim e compondo uma série de complexos efeitos musicais. Fischinger também tentou desenhar diferentes tipos de desenhos simbólicos e configurações ornamentais, que produziam sonoridades mais incomuns. Esse aspecto de sua pesquisa foi rapidamente reconhecida no campo dos compositores de música de Edgar Varèse e John Cage. A partir de sua relação com estes compositores, também teve a oportunidade em compartilhar e discutir suas experiências sonoras, e assim, inspirado por essas colaborações, continuou a incorporar ruído natural e silêncio em suas composições musicais. Concomitantemente a estes eventos, em Nova York, os filmes de Fischinger influenciaram os expressionistas abstratos do futuro, como Jackson Pollock.

Fischinger e Cage trabalharam brevemente juntos em 1937, durante a produção do projeto de Fischinger *An Optical Poem*. Curta-metragem composto com a Segunda Rapsódia Húngara de Franz Liszt. Enquanto trabalhava no projeto, Fischinger disse a Cage sobre suas experiências com o *Ornament Sound*, e sua crença de inspiração budista de que todas as coisas têm um som, mesmo quando nem sempre escutamos ou ouvimos.

(...) sobre seus experimentos com os *Ornamentos Sonoros* e sua crença de inspiração budista de que todas as coisas têm um som, mesmo que nem sempre o escutemos ou ouça, assim como uma pedra tem um movimento inerente mesmo que seja imóvel.<sup>76</sup>  
MORITZ, 2004, p.78

Esta importante reflexão para Cage o deixa ciente de certa correlação entre o som de um objeto e sua essência espiritual. Anos depois, Cage lamentou abandonar seu aprendizado com Fischinger e escreveu um *mesostic* (composição de poema na vertical) em memória deste importante encontro.

<sup>75</sup> Não há nenhum indício de que Fischinger sabia das similares técnicas sendo desenvolvidas pelos russos.

<sup>76</sup> (...) about his Ornament Ton experiments, and his Buddhist-inspired belief that all things have a sound, even if we do not always listen or hear it, just as a stone has as inherent movement even if it is still.

when you  
   Said  
     eaCh  
       inAnimate object  
 has a spiRit  
  
 that can take the Form of sound  
   by beIng  
     Set into vibration  
       i beCame a musician  
   it was as tHough  
 you had set me on fire  
   i raN  
 without thinkinG  
   and thrEW myself  
 into the water

Figura 20 – *Mesosctic de John Cage*

Mesmo diante a tantas experiências e reconhecimento, após 1933, com a consolidação do Partido Nacional Socialista na Alemanha, marcaria o início do horror com o poder nazista e conseqüentemente grande perseguição e censura. Seus filmes abstratos e experimentações foram rotulados por este governo como "arte degenerada". Se outrora em sua vida já obteve dificuldades financeiras em permanecer na indústria do cinema experimental, agora com o regime nazista a tendência era se tornar mais difícil ainda. Porém, diante a infelizes perspectivas de trabalho, surge a oportunidade para Fischinger desenvolver um novo trabalho; por sua qualidade como animador com boa desenvoltura e técnica para desenho, somado ao seu conhecimento com engenharias, o tornou um participante ativo e co-autor destas vanguardas tecnológicas como o Gasparcolor.

Dois imigrantes húngaros, os irmãos Imre e Bela Gáspar, procuraram Fischinger em 1933 para ajudá-los a aprimorar seu sistema de cinema colorido de 3 tiras. Fischinger construiu o aparelho que fazia a separação de cores e transferia a imagem para cada filme independentemente. No entanto, esse processo ainda levava 30 segundos para cada cor, tornando-o inútil para filmagens ao vivo. Como o cinema de animação é 128 filmado quadro a quadro, os filmes de Fischinger se tornaram a forma perfeita de testar o novo sistema, batizado de Gasparcolor.<sup>77</sup>

WERNECK, 2010, p. 128

<sup>77</sup> Veremos adiante no texto que Len Lye, animador neozelandês foi grande adepto ao Gasparcolor.

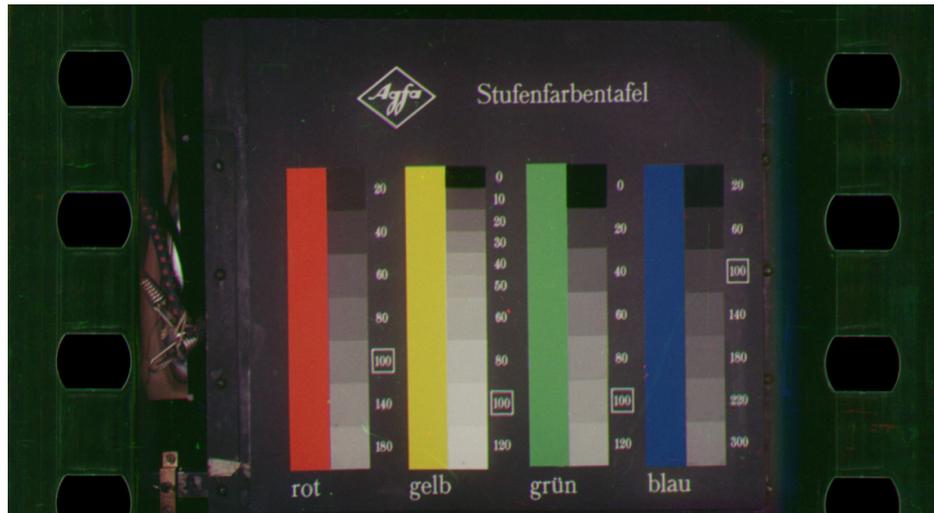


Figura 21 - Gasparcolor: o filme tinha que ser filmado com três separações de cores

Através desta tecnologia, o som também poderia possuir diversas cores, alterando assim sua área e densidade como podemos ver abaixo:

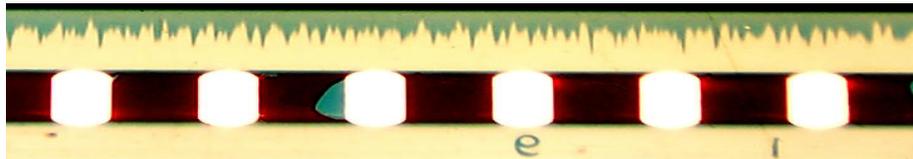


Figura 22 – Exemplo de cor, área e densidade no som óptico

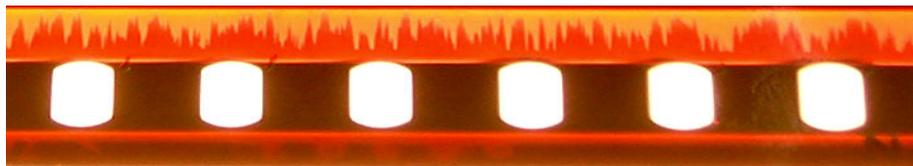


Figura 23 - Exemplo de cor, área e densidade no som óptico

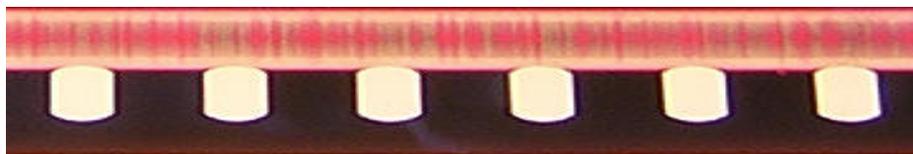


Figura 24 - Exemplo de cor, área e densidade no som óptico

Com o regime nazista no seu auge, o futuro era amedrontador para artistas, que possuíam uma arte de cunho político e/ou envolvidos em direitos humanos. O medo da carnificina proporcionada aqueles que se opunham ao regime era grande, porém neste momento, Fischinger ainda conseguiu manter trabalhos que vinham de encontro com seus interesses; o

desenvolvimento tecnológico diverso para experimentar no cinema de animação e assim trabalhou em muitos filmes comerciais. Secretamente também trabalhou em um projeto artístico pessoal de grande relevância em sua obra: *Komposition in Blau* (1935) foi exibido em apenas uma sala (cheia) de projeção onde Fischinger ficou escondido na própria cabine de projeção caso as autoridades descobrissem e tentassem prendê-lo por mais um filme ‘degenerado’.

Este contínuo sucesso de Fischinger no âmbito comercial e experimental, atraiu a atenção do mercado norte-americano. Através de convite feito pelo estúdio *Paramout*, Fischinger que naquele momento sofria a pressão feita pelo regime nazista, juntamente a sua família, muda-se para os Estados Unidos.

Após um trabalho sem sucesso na *Paramout*, Fischinger consegue um bom contrato na MGM e assim produz sua animação *An Optical Poem* (1937). O estúdio concordou em fornecer a ele todos os subsídios necessários para que produzisse um curta-metragem, por seus próprios meios, de forma mais manual e conseqüentemente com um período mais longo de espera pelo trabalho. Em abril de 1937, a MGM delegou a Fred Quimby a responsabilidade de consolidar as animações do estúdio. Quimby ignora a importância de Fischinger, afirmando que não havia mercado para a animação abstrata. Assim, após um grave desentendimento com a MGM quanto ao orçamento de *An Optical Poem*, Fischinger abandona definitivamente o estúdio.

Posteriormente, nos estúdios Disney, Fischinger é contratado como animador de efeitos especiais, trabalhando em algumas cenas de *Pinocchio* (1940), e principalmente no desenvolvimento de *Fantasia* (1940). A idéia deste longa-metragem soava muito similar com algo que ele já imaginava fazer há muito tempo, no entanto, Walt Disney tinha predileção em utilizar personagens figurativos as imagens abstratas, e música romântica a música de vanguarda. Fischinger descreveu em uma carta, sua experiência em *Fantasia*:

Trabalhei nesse filme por 9 meses. Depois, por causa de fofocas e intrigas de bastidores (algo muito forte nos Estúdios Disney) eu fui rebaixado a um departamento completamente diferente, e três meses depois eu saí de lá, concordando com o fim do meu contrato. O segmento "Tocata e Fuga de Bach" não é realmente trabalho meu, embora meu trabalho possa estar presente em alguns momentos; na verdade é o produto não artístico de uma fábrica. Muitas pessoas trabalharam nele, e toda vez que eu dava uma idéia ou sugestão para o filme, ela era imediatamente cortada em pedaços e morta (...) Uma coisa eu aprendi definitivamente: uma verdadeira obra de arte não pode ser feita com os procedimentos usados no estúdio Disney.

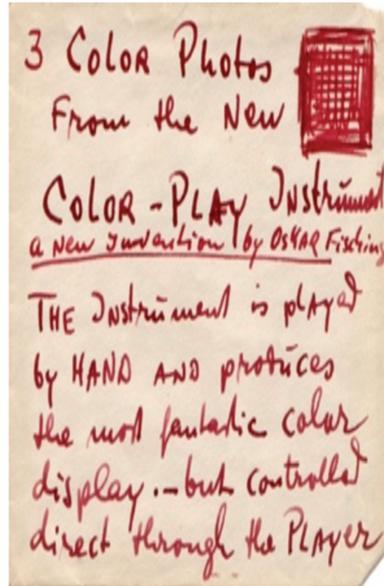
MORITZ apud WERNECK, 2010, p.134

A relação de Fischinger com a indústria de Hollywood, nunca obteve bons frutos para o animador. Sempre interrompido por visões altamente lideradas pelo mercado e de caráter pouco experimental, gerou muitas decepções e conflitos para Fischinger. Passando o resto da vida na Califórnia, gradualmente abandonou o trabalho de animador, dedicando-se exclusivamente à pintura abstrata até o fim da vida. Segundo Werneck (2010) ao sair do estúdio Disney, Fischinger produziu uma série de 7 colagens usando fotos de quadros abstratos de Wassily Kandinsky e Rudolf Bauer sobrepostos com personagens da Disney recortados de uma revista em quadrinhos. Mickey e Minnie aparecem em poses de espanto, medo e ódio, apontando para o centro dos quadros abstratos, apavorados com sua visão.



Figura 25 - Oskar Fischinger, *Kandinsky and Mickey* (1948)

No final da década de 1940, quando Fischinger perdeu o apoio da *Guggenheim Foundation*, inventou um instrumento. Um órgão colorido, patenteado em 1955 como *Lumiagraph* que permitia tocar luzes em qualquer música de maneira muito simples.



April 26, 1955 O. FISCHINGER 2,707,103  
DEVICE FOR PRODUCING LIGHT EFFECTS  
Filed Sept. 1, 1950

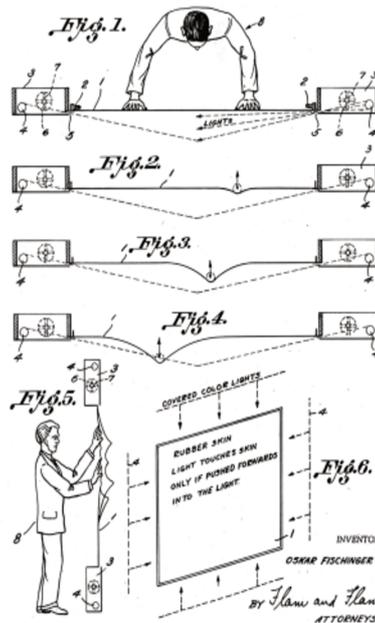


Figura 26 – Rascunhos de Fischinger sobre o Lumiograph e figura 26.1 – descrição do dispositivo, pelos advogados para a realização da patente.

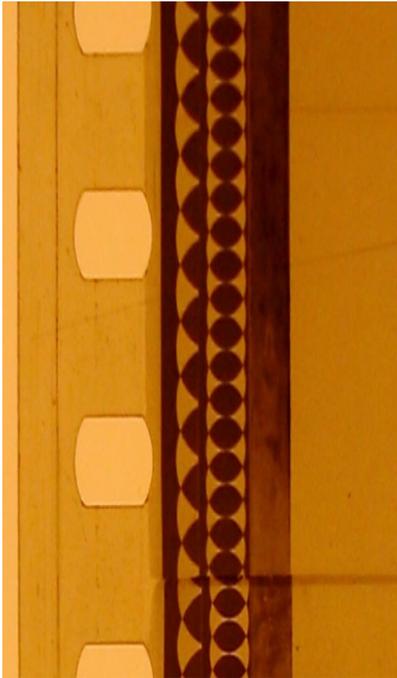
Produzindo imagens ao pressionar objetos ou as mãos em uma tela emborrachada que se projetava como luz colorida. Assim como um cinema, era necessário esconder os elementos de iluminação em uma moldura grande, da qual apenas uma fenda emitia luz, em uma sala escura (com um fundo preto) onde o espectador não vê nada, exceto quando algo se move nesta "folha" de luz. Ao mover a ponta do dedo ao redor de um círculo neste campo de luz, é possível traçar um círculo colorido (filtros coloridos podem ser selecionados e alterados por

quem está manipulando). Qualquer outro tipo de objeto pode ser usado ao pressioná-lo: uma mão enluvada, uma baqueta de bateria, etc. As imagens deste dispositivo foram geradas manualmente e executadas com músicas de acompanhamento. Eram necessárias duas pessoas para operar: uma para fazer alterações nas cores e outra para manipular a tela. Oskar executou certas composições, como *Valse Triste* de J. Sibelius publicamente, no *Coronet Theatre*, em Los Angeles, e no *San Francisco Museum of Art*, em 1953, juntamente com uma exposição individual de suas pinturas a óleo abstratas. Fischinger almejava, assim como Castel há muito tempo, que os *Lumigraphs* fossem fabricados e popularizados. Tornando-se utensílios domésticos comuns, usados por crianças para brincadeiras e treinamento artístico, por adultos para recreação e de forma lúdica em festas. Isso ainda não ocorreu, porém, a *Lumigraph* original de Oskar sobrevive, no *Deutsches Filmmuseum em Frankfurt*, onde é tocada com certa regularidade, e foi emprestada ao *Louvre* em Paris e ao *Museu Gemeente* em Haia para apresentações da viúva de Fischinger, Elfriede. O Lumigraph também apareceu em um filme de ficção científica de 1964, *The Time Travellers*, no qual é uma "máquina de amor".

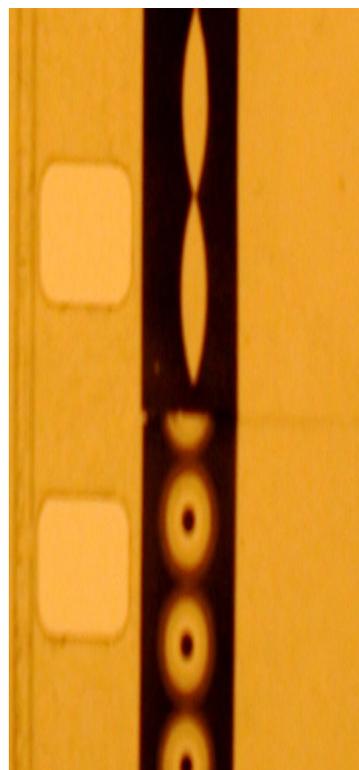
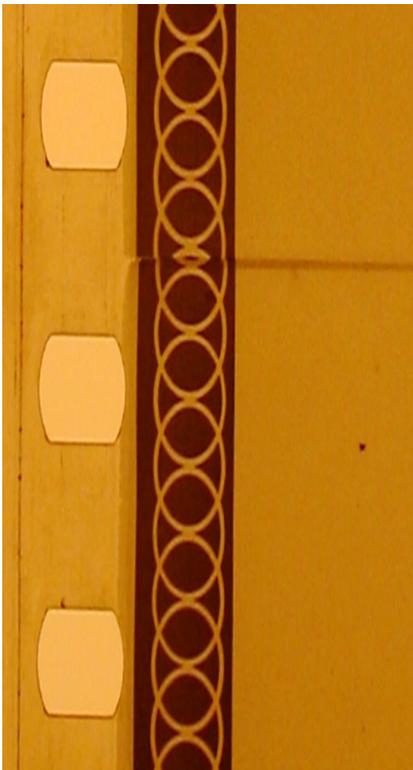
Oskar Fishinger se destaca por colaborar e construir juntamente aos inventores/criadores/compositores deste nicho do cinema de animação, experimentos no campo da abstração e do som na película, idealizando assim uma música visual. Por serem artistas e concomitantemente pesquisadores e inventores científicos, concretizam a fusão de artes gráficas, *design* e som, fundando uma base que se mostra como fundamental para moldar o cinema de animação em uma estética abstrata e de forma artística vanguardista.

## ORNAMENTOS SONOROS

O texto *Ornament Sound Experiments* (1932), criado por Oskar Fischinger, utilizou a banda sonora optica como objeto de experimentação a ser descrito. Usando ícones gráficos precisos no lugar das formas de onda usuais na área de trilha sonora do filme, utilizou sons *sintéticos* e também *puros*, como o próprio artista nomeou. Para criar esta faixa de som na película, Fischinger cortou modelos/protótipo para cada *design*, depois fotografou-os quadro a quadro, criando assim longas tiras de filme com arranjos repetidos de formas, semelhantes a um padrão de tecido. Quando reproduzido em 24 quadros por segundo, essas imagens criam uma grande variedade de variações tonais, gerando assim o som sintético. O texto em si, resume praticamente toda a pesquisa opto-sintética e faz também um prognóstico sobre as transformações que ainda ocorrerão neste campo, por exemplo, a criação e uso do multicanal.



Figuras 27 e 28 - *close-up* de diferentes faixas de som em *Ornament Sound Experiments*



Figuras 29 e 30 - *close-up* de diferentes faixas de som em *Ornament Sound Experiments*

É importante lembrar que, outros artistas além de Fischinger também tiveram experiências com som óptico. Rudolf Pfenninger experimentou fotografar o som desenhado, e *The Whitney Brothers* arranhou a película na área da trilha sonora do filme, deixando marcas e sulcos que também criaram som. Abaixo temos na íntegra a descrição de *Ornament Sound Experiments* pelo próprio compositor, Oskar Fischinger.

\*\*\*

*Entre música e ornamento persistem conexões diretas, ou seja, ornamentos são música. Se você olhar para uma película de filme de meus experimentos com som sintético, você verá ao longo da película uma borda, uma fina faixa de padrões ornamentais irregulares. Estes ornamentos são músicas desenhadas - elas são o som: quando passam por um projetor, esses sons gráficos produzem notas ou um som de pureza inédita e, assim, obviamente, abrem-se fantásticas possibilidades para a composição de música no futuro. Sem dúvida, o compositor de amanhã deixará de escrever meras notas, que ele próprio (compositor) definitivamente nunca poderá executar, este tipo de música, deve definhar, sendo reproduzido apenas por performers caprichosos. Agora, o controle de cada nuance e grau é concedido ao artista da "pintura musical", que baseia tudo exclusivamente na fundamental da música, ou seja, na vibração ou oscilação das ondas em si mesma. No processo, surgem novas percepções que até agora foram esquecidas ou permaneciam negligenciadas. Possibilidades que são definitivamente significativas para um minucioso e profundo criador de música, por exemplo, sobretons precisos ou timbres característicos de uma voz ou instrumento podem ser reproduzidos com exatidão através destes padrões desenhados. Ou, quando desejável, os perfis das ondas sonoras podem ser exatamente sincronizados, onda a onda, de modo que seus centros coincidissem, soando em perfeita harmonia. Ou, além disso, novos sons musicais são agora possíveis, notas puras com precisão de definição em suas vibrações musicais que não poderiam ser obtidas anteriormente através da manipulação de instrumentos tradicionais.*

*Diversas experiências que acabei de fazer confirmam o alcance e a importância sem precedentes deste método. O campo da trilha sonora na película dos filmes atuais tem apenas 3 milímetros de largura, mas o artista (compositor) do futuro naturalmente exigirá a largura total da tira de filme apenas para sua composição musical. Seria essencial para uma*

*composição complexa e distinta, com o efeito diverso e abstrato de uma orquestra, utilizar várias trilhas sonoras de 3mm paralelas umas às outras. Cada faixa produziria um som bem definido e diferente, e planejando-as em conjunto, o compositor poderia projetar e organizar padrões de onda sobrepostas e interseccionadas, em um nível mais minucioso.*

*Em referência às propriedades físicas gerais dos sons desenhados, podemos notar que as figuras planas e rasas produzem notas suaves ou distantes, enquanto a triangulação moderada fornece um volume médio, e as formas pontiagudas com canais profundos criam um volume mais alto. Tons de cinza também podem desempenhar um papel significativo nos ornamentos musicais desenhados. A definição em alto contraste da forma da onda cria decisivamente um efeito sonoro predominante, mas, desde que se coloque uma onda "positiva" (bem definida) em algum lugar no primeiro plano, é possível simplesmente sobrepor outros padrões de onda simultaneamente usando tons de cinza para os efeitos sonoros secundários. O estudo de amostras de trilhas sonoras contendo esses complexos padrões tonais revela que não apenas os ornamentos em camadas produzem sons musicais refinados e intrincados, mas também aparecem inesperadamente como atraentes imagens visuais abstratas.*

*Uma combinação de quaisquer imagens sonoras é facilmente imaginável. O potencial nesta área é ilimitado. Mas também existem outros usos possíveis para estes ornamentos sonoros gráficos. Características pessoais e nacionais podem ser identificadas por suas correspondentes nas manifestações ornamentais. O estilo alemão de cantar, por exemplo, com ênfase no volume alto e vibrante, cria visualmente uma forma muito mais nítida na trilha sonora do que o estilo francês de cantar, mais suave e melódico, com ênfase em notas de cabeça límpidas que produzem ondas ópticas mais arredondadas, circulares.*

*Os novos métodos introduzidos aqui oferecem uma estimulação nova e frutífera que deve ser provocativa para todo o mundo musical. Talvez, através do desenvolvimento explicado aqui, o artista criativo, o compositor, não só encontre um modo completamente novo de trabalhar, como também ele mesmo possa produzir sua expressão criativa em um gráfico direto indelével que será permanente paradoxalmente a finitude do criador. Dependente de qualquer reprodução no mundo, desde a sua criação, o seu trabalho, poderá falar por si diretamente através do projetor de filmes.*

*A base do design de uma arte gráfica que pode ser acionada por um feixe de luz mais brilhante será a construção direta e definitiva da música. Agora, é tarefa da indústria produzir equipamentos práticos que permitam que os profissionais interessados trabalhem dessa maneira. Além de uma câmera com as aberturas apropriadas para tais trilhas sonoras,*

*o novo equipamento deve incluir, certamente, a capacidade de reproduzir o som gravado em alto-falantes a qualquer momento, com a frequência que o compositor desejar. Esses artistas da música também devem se preocupar em combinar suas composições musicais criadas dessa nova maneira, juntamente com imagens ópticas apropriadas. Isso deve resultar no potencial de combinação de ornamentos sonoros com formas e movimentos espaciais e cinematográficos. Com esta união, a unidade de todas as artes é definitiva, finalmente alcançada, e assim torna-se de fato inquestionável.<sup>78</sup>*

FISCHINGER, Oskar, 1932

---

<sup>78</sup> Tradução feita pela autora da tese. A versão original, em inglês, encontra-se em anexo neste trabalho.

## LEN LYE

Não há incentivo para filmes experimentais, além de seu próprio interesse, porque a importância da pesquisa em filmes, em técnicas de apresentação cinematográfica, não é entendida de forma alguma. O valor da arte contemporânea não é entendido, muito menos o cinema, que dificilmente tem padrões de referência em termos de arte, *pop art*, pornografia ou qualquer outro tipo de arte que você possa dizer que tenha estabelecido *standards* em filmes populares (...) Para mim, a descoberta é algo como um treino em imagens que nunca havia visto nem feito anteriormente e que percebo potencial para realizar.<sup>79</sup>  
 Len Lye em RUSSET e STARR, 1976, p.69

Também se destaca nesta vanguarda de experimentações abstratas o artista Neozelandês Len Lye. Cineasta, pintor, escultor cinético, escritor e teórico, tornou-se um dos expoentes de vanguarda do século XX nos momentos de pré e pós II Guerra Mundial. Associado a diversos grupos de artes de vanguarda pela Europa, contribuiu para os diversos movimentos do modernismo europeu. Basicamente, Lye foi atraído para a arte moderna por seu entusiasmo em criar novas formas tornando-se animador ativo para o desenvolvimento do cinema de animação abstrato. A escolha em utilizar imagens abstratas e metafóricas é um produto de sua associação com o surrealismo, o futurismo, o constructivismo e o expressionismo abstrato, bem como sua afinidade pela arte proveniente da oceania e a caligrafia. A utilização do jazz, música percussiva, cores saturadas e formas orgânicas teve um grande impacto em um gênero que mais tarde se tornou conhecido como videoclipe (abundantemente difundido pelo canal televisivo MTV). Len Lye é um exemplo excepcional de uma postura trans-disciplinar frente à arte moderna e à prática cinematográfica.

---

<sup>79</sup> There are no incentives in experimental film, other than your own particular interest, because the value of basic film research, in techniques of screen presentation, isn't understood at all. The value of contemporary art isn't understood, let alone film, which has hardly any standards of reference in terms of fine art, or pop art, or pornography art, or any other kind of art that you can say has established standards in popular films(...) To me, discovery is something that is a workout on imagery I haven't seen done before, and that I haven't done before and one that I can make click for me.

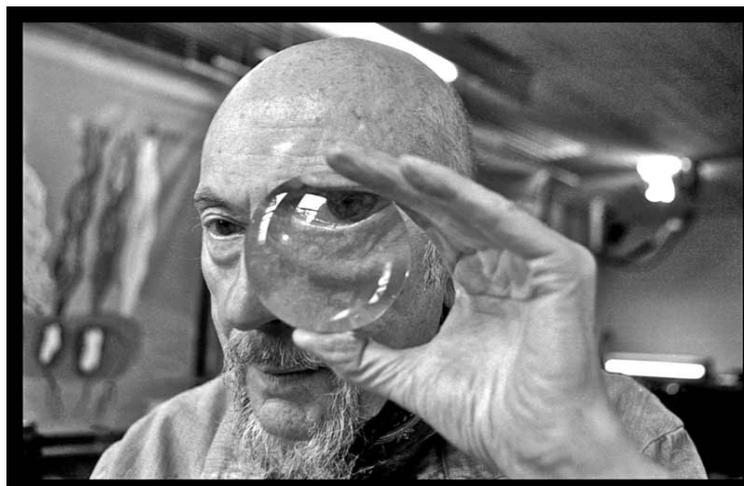


Figura 31 – Len Lye

Leonard Charles Huia Lye nasceu em Christchurch, Nova Zelândia, em 1901. Desde sua infância estudou em escolas de artes em seu país. Viveu também neste período, um ano em um farol em Cape Campbell, enquanto seu padrasto era o guarda do farol. Esta vivência no farol para Lye, contemplando os grandes relógios mecanizados, os feixes de luz brilhantes da lanterna na escuridão, a força das tempestades tornou-se influência em sua formação; o próprio farol, a luz, sua projeção, o movimento e a mecanização colocados frente a natureza causaram um impacto simbólico no artista, podendo ser entendido posteriormente em seus trabalhos com esculturas cinéticas e projeções animadas. Interessante notar, que seu relato sobre as possibilidades de se inserir enquanto artista, flertava sobretudo com os experimentos desenvolvidos na Rússia, porém AGIU de acordo com suas possibilidades e circunstâncias.

Eu queria ir para a Rússia e trabalhar no teatro experimental. Havia uma multidão no *Meyerhold Moscow Art Theatre* que estava fazendo um extraordinário trabalho moderno do tipo que eu poderia fazer no cinema. Eu ainda não tinha me resolvido, então pensei em ir a um dos melhores lugares do mundo para resolver as coisas: south sea islands.<sup>80</sup>

RUSSET e STARR,1976, p.67

---

<sup>80</sup> I wanted to go to Russia and work in the experimental theater. There was the Meyerhold Moscow Art Theater crowd who were doing extraordinary modern work of the kind I thought I could do in film. I hadn't got things sorted out in my own mind yet, so I thought I'd go to one of the best places in the world to sort things out: the south sea islands.

Atentamos que é entendido como *South Sea Islands*, em um contexto australiano, os insulares do Mar do Sul. Referindo-se aos descendentes de australianos das ilhas do Pacífico de mais de 80 ilhas nos mares do sul - incluindo os arquipélagos das Ilhas Salomão, Nova Caledônia e Vanuatu, na Melanésia.

No início de 1920 Lye viajou extensivamente no Pacífico Sul. Passou longos períodos na Austrália e Samoa, onde foi deportado pelo governo colonial da Nova Zelândia e escolheu viver em uma comunidade indígena por um breve tempo. Lye estudou rituais de dança da Polinésia e foi um dos primeiros artistas que apreciaram a arte Maori e de aborígenes australianos das ilhas do Pacífico - estas aproximações e estudos culturais tiveram uma grande influência em seu trabalho. Simultaneamente foi influenciado por textos de Sigmund Freud.

Em seu período morando na Austrália, Lye trabalhou em diversos setores como mineiro, carpinteiro e colocador de trilhos de trens. Neste momento de amadurecimento e árduo trabalho, consegue poupar uma boa quantidade de dinheiro, dinheiro este gasto exclusivamente para seu aprendizado artístico; ainda morando na Austrália, visitou uma série de museus em Sydney, frequentou bibliotecas e financiou seu estudo artístico em escolas da cidade. Neste momento, Lye conhece o músico e editor de som Jack Ellitt, tornando-se amigos. Como veremos adiante, Ellitt foi importante colaborador em seus filmes. Em 1926, trabalhou no depósito de carvão em um navio até chegar em Londres. O contato de Lye com a capital inglesa foi um catalisador de seus processos artísticos, e convivendo em meio à entusiasmada comunidade artística londrina, impulsionou-o a também seguir seu caminho artístico, tornando-se artista profissional e assim contribuindo para o desenvolvimento da arte moderna no cinema. Em Londres, fez amizade com os integrantes da *Seven & Five Society*, grupo de artistas de renome na Inglaterra na década de 1920 e 1930, transitando entre diversas técnicas artísticas.

Seu primeiro filme *Tusulava*<sup>81</sup> (1929) é de caráter abstrato e inspirado pela arte indígena da cultura australiana, polinésia e maori. A animação possui forte crítica sobre "os primórdios da vida orgânica", desenvolve-se lentamente ao longo de 9 minutos. Para esta animação, mais de 4000 desenhos de formas celulares (imagens biológicas, genéticas - semelhantes imagens quando observamos micro-organismos sob um microscópio, geram continuamente novas formas que crescem e interagem entre si em dois diferentes painéis formatados verticalmente (um preto e um branco), evocando temas de nascimento, morte, reprodução e transformação. *Tusalava* conclui com um padrão espirográfico pulsante que, após a penetração pela língua de uma figura semelhante a um animal, desencadeia parafusos de eletricidade antes de avançar para cima (para o espectador) e consumir as duas metades do *frame*. O filme foi concebido através da forma de animação tradicional (*cel animation*), a técnica consiste no trabalho manual onde cada quadro de celulóide é desenhado à mão e depois

---

<sup>81</sup> A palavra *Tusulava* na língua maori, significa "things go in full circle", em português, *coisas ocorrem em circularidade*.

fotografado, neste caso por uma câmera de 35mm, em preto e branco. O filme foi exibido com acompanhamento musical ao vivo, composto por seu amigo, Jack Ellitt e provavelmente de acordo com a predileção de Lye por jazz, blues, ritmos africanos e tribais em geral, podemos arriscar que o acompanhamento provavelmente permeou por estes gêneros, mas infelizmente não foi encontrada sua partitura ou qualquer outra forma de registro de áudio. Sobre o acompanhamento musical, Werneck descreve:

Seu amigo Jack Ellitt compôs e executou, ao vivo, uma trilha musical escrita para dois pianos, mas não existe registro ou gravação conhecidos dessa peça. O filme sobreviveu com boa qualidade, mas sem som gravado.

WERNECK, 2010, p. 139

*Tusalava* possui domínio no âmbito de movimentação da imagem e *timing* nas mesmas, transmitindo formas pitorescas. Diferentes esteticamente das compostas até então por experimentais da Europa (das quais chamou a atenção da censura da Inglaterra que quase proibiu a animação por entender as imagens como eróticas).

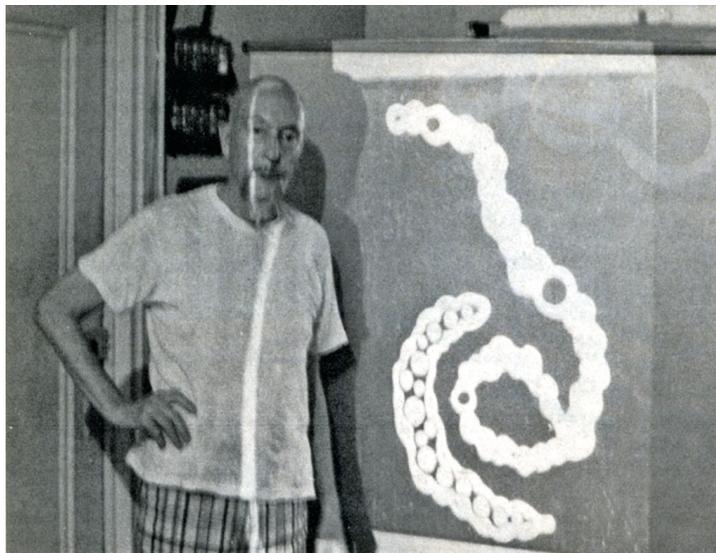


Figura 32 – Len Lye ao lado da projeção de *Tusalava* (1929)

Em 1935 produz seu terceiro filme de animação<sup>82</sup>, *A Colour Box* - composta através de uma série de pontos impressos e manchas coloridas. Um espetáculo de luzes em cores pintadas

<sup>82</sup> *The Peanut Vendor* (homônima ao filme), é uma canção que se chamava inicialmente El Manicero, escrito por Moisés Simons, músico cubano. Se tornou um sucesso popular em Cuba na década de 1920. Don Azpiazzú e sua

diretamente sobre o celulóide. A trilha musical da animação encontra-se em perfeita sintonia com as imagens, criando um movimento dançante com o caráter rítmico e bem-humorado do jazz latino de *La Belle Créole* de Don Barreto e sua Orquestra Cubana. Assim como outras animações de Lye, *A Colour Box* possui em alguns momentos, mensagens escritas para promover os serviços da *General Post Office*. (G.P.O. – órgão do governo ligado aos Correios britânicos e que produziu diversos documentários, filmes educacionais e de propaganda usando animação). Outro patrocinador do vídeo foram os cigarros Churchman; para a primeira exibição do filme, Lye cortou as formas de cigarro da impressão, fazendo com que a luz projetada deixasse como duas pequenas barras brancas verticais fortemente brilhantes na tela (entre 1'45" e 1'55"). *A Colour Box* pode ser considerada (juntamente a Oskar Fischinger) pioneira no experimentalismo em alterar a película - através de impressão de texturas e padrões, arranhões, cortes, furos, pintura manual com tinta transparente, técnica de estêncil aplicada com *spray* colorido e tratamento artificial da cor. É importante frisarmos que em 1935 já existiam diversas técnicas e aparelhos de colorização (como *Technicolor*, *Gasparcolor*, *Two-color Kodachrome*, *Agfacolor*), *A Colour Box* e a animação do mesmo ano *Kaleidoscope* particularmente, foram feitas através do *Dufaycolor*. No entanto, animações coloridas ainda eram escassas<sup>83</sup> e as técnicas industriais para processamento de filmes coloridos tornavam sua produção caríssima. A animação ganhou uma Medalha de Honra no Festival Internacional de Cinema de 1935 em Bruxelas. Não possuindo uma categoria adequada para premiar o filme, o júri inventou uma nova para assim premiá-lo. Posteriormente, em 2005, o Festival de Cinema de Annecy incluiu o filme *A Colour Box* na sua lista das animações mais influentes do mundo.

---

*Havana Casino Orchestra* viajaram de Cuba para Nova York em 1930 e apresentaram a música com sucesso (em espanhol), porém, a canção se consagrou quando traduzida para o inglês. Foi gravada por Louis Armstrong em 1930 e Duke Ellington em 1931, bem como o baixista do White Jazz, Red Nichols, que produziu a gravação usada por Lye.

<sup>83</sup>Quando frisamos que animações coloridas neste período eram escassas, estamos nos referenciando a produções experimentais de menor escala. Os estúdios Disney a partir de 1932 com a animação *Flowers and Threes* da série *Silly Simphonies*, produzia animações coloridas por *Technicolor*.



Figura 33 – Película pintada à mão por Len Lye para *A Colour Box*

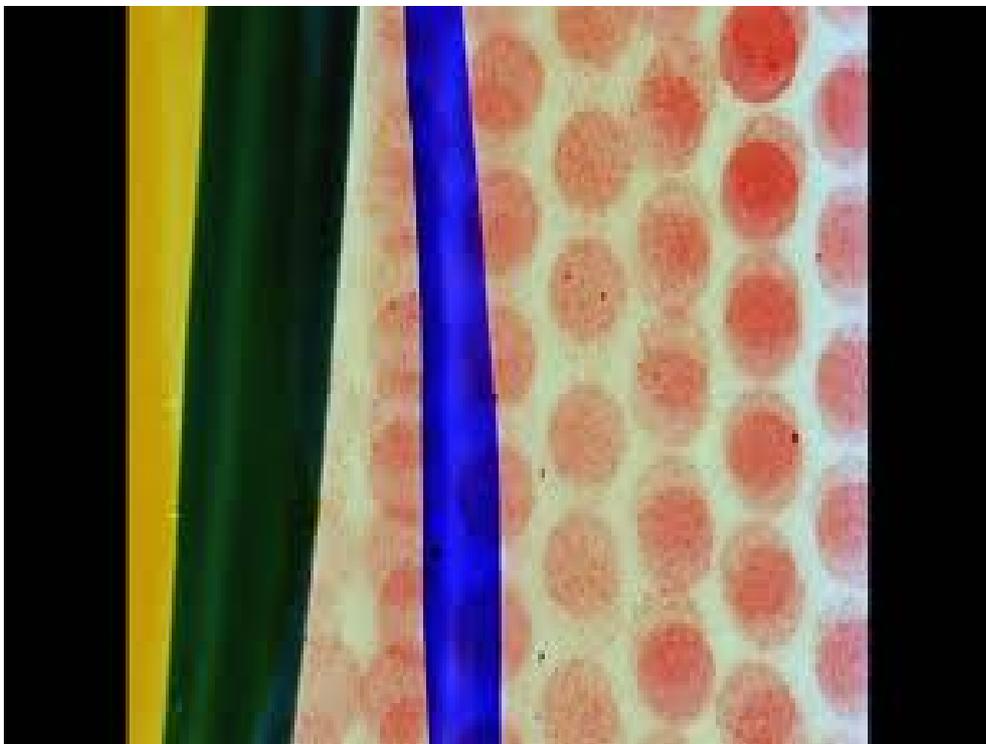


Figura 34 – *Frame* de *A Colour Box*, para comparação de efeito

Diversos cineastas experimentais foram contratados<sup>84</sup> por John Grierson para produzir filmes promocionais para o GPO. Lye neste contexto, possuía liberdade para manipular e desenvolver suas animações como quisesse, influenciando assim, diversos jovens cineastas que também trabalhavam para a mesma empresa. Também desenvolveu diversas maneiras de manipulação de celulóides, juntamente a talentosos cineastas (também contratados) como Alberto Cavalcanti, Humphrey Jennings, e posteriormente o animador Norman McLaren. Len Lye descreve a manipulação e efeitos da animação direta:

É o meio pelo qual você grava diretamente, isto é, arranha com uma agulha, diretamente no celulóide, ou pinta diretamente no celulóide, de modo que a cor grude nele. Se você conhece animação, você pode controlar esse tipo de design diretamente na película, criando movimentos com controle de forma seqüencial... Mas se você também sincronizar a pronúncia visual com o som, (como uma batida rítmica), então você tem algo que você pode olhar ... Um aumenta o outro, um aguça o outro.<sup>85</sup>

THORBURN, 1975, p. 65

Explorado por Len Lye e posteriormente imortalizado por Norman McLaren, a animação direto na película é uma técnica que permite o animador a trabalhar em contato direto com a mídia final do cinema, dispensando o uso da câmera e trabalhando diretamente sobre o filme. Desta forma o animador encontra-se conectado aos primórdios do cinema. Como já discutido, o cinema de animação flerta diretamente com as artes visuais de vanguarda. Da mesma maneira encontra-se também em paralelo com as artes visuais no âmbito artesanal. Os filmes quando impressos na película por exemplo, em preto-e-branco, eram coloridos à mão quadro a quadro (como George Méliès e Winsor McCay fizeram). Nesta técnica de animação, ao pintar diretamente na película, encontramos novamente a *exclusividade*<sup>86</sup> de uma obra, além do árduo e demorado trabalho manual de fazê-la.

Sobre o impacto gerado pelo trabalho de Len Lye, nas palavras do próprio animador Norman McLaren temos:

<sup>84</sup> Com apoio publicitário, ele produziu mais quatro filmes nos anos 1930: *Kaleidoscope* (1935), encomendado por *Churchman's Cigarettes*; *Color Flight* (1938) - encomendado pela *Imperial Airways*; E para GPO, *Swinging the Lambeth Walk* (1939) e *Musical Poster # 1* (1940).

<sup>85</sup> It is the means by which you directly etch, that is, scratch with a needle, right into the celluloid, or paint right onto celluloid so that the color sticks to it. If you know animation you can control this type of direct designing on your film celluloid and create motions under control in a sequential way... But if you also synchronize the visual accenting with sound accenting of music with say, a rhythmic beat, then you've got something you can look at... One enhances the other, one sharpens up the other.

<sup>86</sup> Levantamos a questão de *exclusividade* no sentido de *valor de culto* e *valor de exposição* criado e problematizado por W. Benjamin (1955).

Uma noite por semana ou quinzenalmente, havia uma exibição no Soho Square dos últimos filmes do GPO, assim vi meu primeiro filme de Len Lye. Eu estava eletrificado e extasiado. Eu queria ver isso de novo e de novo. Era o *Colour Box*. Ali estava o pioneiro do filme pintado à mão. Além da pura emoção do preenchimento, o que me intrigou foi que era uma abstração de espírito musical pintada diretamente na película. Em ambos os casos, foi como um sonho para mim que se tornou realidade. Eu tinha me envolvido com desenho e pintura em filmes (porque eu não comprar uma câmera) e tinha feito uma pequena quantidade de filmagens, mas eu nunca tinha conseguido fazer um filme de fato. Len Lye me mostrou o caminho e o mostrou de uma maneira magistral e brilhante. Eu tinha certeza de que eu seguiria esse caminho, no futuro, assim que tivesse uma oportunidade ... Logo depois da primeira exibição, eu estava trabalhando por várias semanas em um roteiro na *Soho Square*, em um pequeno escritório. Quase todos os dias, a mais recente produção da GPO era exibida para vários espectadores. *Colour Box* sempre estava entre esses filmes. Assim que eu ouvia sua trilha musical, entrava sorrateiramente e ficava no fundo do teatro. Na segunda semana, eu me senti como um viciado em drogas. Os outros filmes de Len daquele período... também me afetaram muito ...sou perpetuamente impressionado com a riqueza da inovação técnica neles. E toda essa inventividade técnica não é apenas montada de maneira lúgubre, mas maravilhosamente integrada a uma fascinante experiência fílmica. O inventor nele nunca supera o artista.<sup>87</sup>

HORROCKS, 2001, p. 144-145

Lye foi um artista de influência para grandes cineastas como descreveu McLaren. A partir de 1934-1935, obteve grandes inovações em seus trabalhos, especificamente quando descobriu as possibilidades de fazer filmes desenhando e alterando diretamente a película - utilizava agulhas, pedaços de serra, facas, garfos e até mesmo pontas de flecha. Len Lye criou um efeito extraordinário usando uma série de pontas de agulha presas a uma haste de metal. A distância entre as agulhas era exatamente igual à distância entre os *frames* da faixa do filme. Quando projetadas, as formas pareciam girar no espaço, em movimento suave e fantasmagórico.

*Kaleidoscope* (1935) foi animado com a mesma técnica tradicional e com uso da mesma orquestra cubana que *A Colour Box*, para criar um comercial para os cigarros Churchman's. Além de pintar e arranhar a película, Lye chegou a cortar mais pedaços do celulóide em partes.

---

<sup>87</sup> One evening every week or fortnight, there was a screening at Soho Square of the latest GPO films (and here) I saw my first Len Lye film. I was electrified and ecstatic. I wanted to see it over and over again. It was *Colour Box*. Here was the pioneer of the handpainted film. Apart from the sheer exhilaration of the film, what intrigued me was that it was a kinetic abstraction of the spirit of music and that it was painted directly onto the film. On both these counts it was for me like a dream come true. I had dabbled with drawing and painting on film (because I couldn't afford a camera) and had turned out a small amount of footage but I had never succeeded in making a film. Len Lye had shown the way, and shown it in a masterly and brilliant fashion. I felt sure that I would follow this way, in the future as soon as I had an opportunity...Soon after that first screening, I happened to be working for several weeks on a script at Soho Square in a small office outside the screening room. Almost every day the latest GPO were screened for various outsiders. *Colour Box* was always included. As soon as I heard its title music I would sneak in and stand at the back of the theatre. By the second week, I felt like a drug addict. Len's other films of that period...also affected me greatly... I am perpetually amazed at the wealth of technical innovation in them. And all this technical inventiveness is not just assembled in a plodding manner, but beautifully integrated into a fascinating filmic experience. The inventor in him never overwhelms the artist.

Lembrando que ele utilizou deste mesmo recurso na animação *A Colour Box*, para permitir que a luz transpassasse livremente pelos recortes na película, provocando na tela um brilho impossível de ser obtido de uma camera ou de modo convencional. *Kaleidoscope* também foi premiado em outubro de 1935 pela *London Film Society*, o filme era um sucesso tanto no âmbito comercial quanto experimental.

Lye compartilhou o otimismo tecnológico de seus antecessores, juntamente com sua vontade de envolver sua experiência com arte nos espaços da vida cotidiana - e foi nesse espírito que produziu *Rainbow Dance* (1936), um anúncio para contas de poupança dos correios que demonstrava uma gama de possibilidades de relações somaticamente inalteradas com a atividade de lazer no mundo além dos confins sedentários do cinema.<sup>88</sup>  
SMYTHE, 2013, p.85

Em 1936 compõe *Rainbow Dance*, um filme (também) publicitário para o *Post Office Savings Bank*. Combinando imagens originais da silhueta de ação ao vivo de um dançarino com fundos gráficos e desenhos animados. O interesse ao compor esta animação estava na utilização do *Gasparcolor* (utilizado anos antes por Oskar Fischinger) para a separação das cores – separava-se cada imagem em três diferentes negativos (através de filtros com cores) e depois recombinavam-nas para produzir uma impressão do positivo, era um trabalho complexo porém, nas etapas finais do processo fornecia maior controle para últimos ajustes contemplando desta maneira, um maior refinamento na manipulação da cor. Através desta concepção em vias gerais é possível perceber nitidamente a preocupação de Lye com o movimento representada pela intensa, por vezes saturada colorização de suas figuras.

Somado aos demais trabalhos, percebemos em *Rainbow Dance* diferentes formas de utilização de cores e conceitos. Provavelmente a grande parte dos cineastas ainda pensavam sobre filmes em termos realistas, dedicando sua energia a imitar a natureza e corrigir a cor. Ao contrário, Lye veio ao cinema como um modernista interessado em formas abstratas, imagens dramáticas e efeitos de colagem. Por que não uma árvore amarela em um céu azul profundo com manchas de cores vibrantes? A distinta abordagem de Lye ao processamento de cores era típica de sua atitude geral em relação à tecnologia; manipulava ambas de forma intuitiva. A animação acontecia como um suporte para ‘dar vida’ as formas e anseios poéticos.

---

<sup>88</sup> Lye shared the technological optimism of his predecessors, together with their urge to fold the experience of art back into the spaces of everyday life—and it was in this spirit that he produced *Rainbow Dance* (1936), an advertisement for post-office savings accounts that rehearsed a range of possibilities for a somatically unalienated relationship to leisure activity in the world beyond the sedentary confines of the cinema.

As *figuras em movimento* cinematográficas de Lye transcendiam seu propósito comercial, enfatizando a abstração geométrica adicionando suas visões particulares, reforçando seu traço direto, autoral. Cineastas como Len Lye e Norman McLaren viram a técnica de animação direta como uma forma do artista imbuir ao filme sua assinatura, sua marca. No caso de Lye especificamente, esta autoria se constrói através de seu fascínio/escolha por cores, padrões, texturas e movimentos.



Figura 35 – Frames extraídos de *Rainbow Dance*, ilustrando a utilização de cores

Em 1939 produz *Swinging the Lambeth Walk*, sendo seu primeiro filme sem *slogans* publicitários. Começando e terminando simplesmente com um 'Hey!'. *The Lambeth walk* foi uma dança popular (à maneira *jazz swing*) do período, com um gesto de mão característico, e assim como na animação, possui um grito de "Hey!". Como os demais filmes compostos pelo animador neste período, *Swinging the Lambeth Walk* também foi uma animação pintada manualmente no celulóide. Para a trilha musical, Lye editou uma série de diferentes versões em estilo *swing* da música<sup>89</sup>, incluindo Django Reinhardt na guitarra e Stephane Grapelli no violino, de 1937.

O destaque desta animação encontra-se na articulação; Lye utiliza as mesmas formas e linhas coloridas de antes, mas dessa vez com uma forte aproximação sincrônica entre som e imagem. Podemos notar esta articulação desde *Colour Box*, porém nesta animação ocorre

<sup>89</sup>*The Lambeth Walk* é uma música que faz parte do musical: *Me and My Girl* de 1937. O nome da música foi dado em homenagem a área *Lambeth*, em Londres.

diretamente como uma mimetização - uma espécie de *mickeymousing* de caráter *não-objetivo*. Alguns dos solos de guitarra (acompanhados por uma linha horizontal vibratória) e solos de baixo (acompanhados por uma linha vertical) são compostos para animação.

Considerando que Lye nunca teve treinamento formal como cineasta, e que tanto essa experiência do som sincronizado quanto o uso de imagens de ação direta em suas colagens cinematográficas só apareceram pela primeira vez em sua obra depois do contato com o GPO Film Unit, podemos especular que a experiência de Lye ao conviver diariamente com os documentaristas daquele grupo pode ter ajudado a originar algumas de suas novas idéias. Sua experiência no GPO Film Unit se intensificou ainda mais durante os anos seguintes a "*Swinging the Lambeth Walk*", produzido no mesmo ano em que a Segunda Guerra Mundial teve início. Entre 1939 e 1952, Lye deixou de lado os filmes abstratos para se dedicar aos documentários de propaganda ideológica produzidos pelo GPO. Como era comum em sua carreira artística, Lye se adaptou muito bem à nova linguagem, dominando a linguagem do documentário com maestria em algumas poucas tentativas.  
WERNECK, 2010, p.145

Durante a segunda guerra mundial e no período pós-guerra, Lye não produziu animações experimentais (voltando a atividade somente no início dos anos 1950). Neste período, Lye colaborou com Ian Hugo, produzindo efeitos de cores especiais para *Bells of Atlantis* (1952), *Autumn Leaves* (1953) e *Color Cry* (1952-53) - o primeiro filme dirigido por Lye feito no Greenwich Village de Nova York, supostamente inspirado pelo *boom* do cinema americano de vanguarda e exige integração racial. Tal como acontece com todos os filmes diretos de Lye, *Color Cry* (também conhecido como *The Fox Chase*, após a inserção da música de Sonny Terry na trilha sonora) delega a música a função de organizar o movimento. Utilizando a técnica de fotogramas, objetos e materiais múltiplos, incluindo géis transparentes, fibras e tecidos texturizados. No entanto, ao contrário de muitas de suas animações experimentais, *Color Cry* contém um subtexto social palpável, sugerido no título e materializado na rítmica irregular, nos cantos vocais improvisados e na escolha de cores de Lye (cores carmesim, preto e mostarda). De acordo com Horrocks (2001), Lye interpretou as letras de Sonny Terry "como os sentimentos de um escravo negro que foge de uma mina de linchamento do Sul". Não é surpreendente, de acordo com suas origens nas quais vimos anteriormente - Lye passou por um *status* transitório, de trabalhador braçal a artista de vanguarda na Europa, somada sua própria maneira experimental em transmitir no seu cinema de animação sensações de liberdade, alegria e vida, sentia empatia em relação a situação afro-americana vigente.

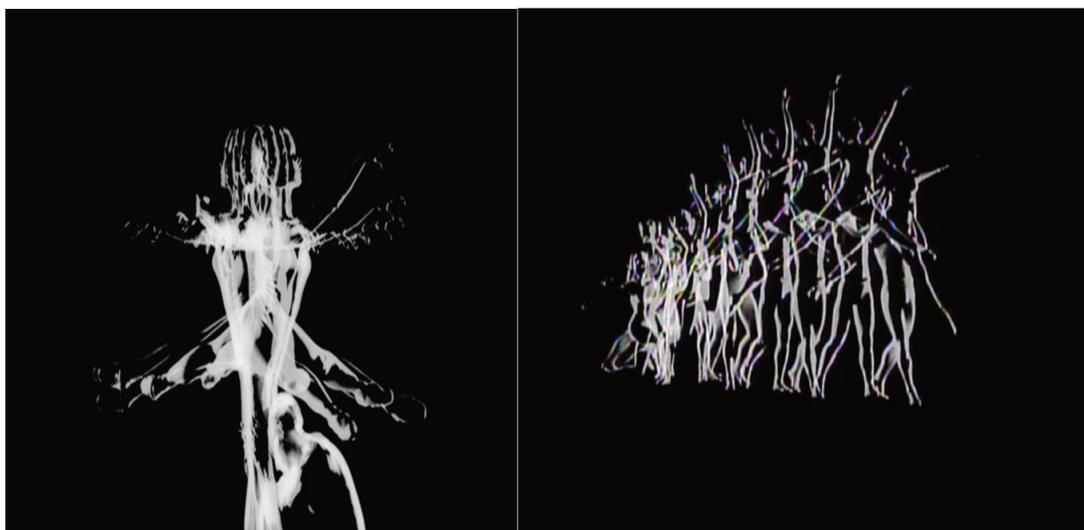
Lye interrompeu sua produção cinematográfica no final dos anos 1950 até o final dos anos 1960, principalmente por falta de apoio financeiro. Neste momento, dedicou-se à escultura, tornando-se um ícone para o movimento de arte cinética durante esta fase. Sua

abordagem na escultura cinética no período pós-guerra, poderia prosseguir com as mesmas bases de suas atividades cinematográficas, permanecendo fundada no fenômeno de empatia corporal, apesar da sua transição de material, de celulóide para o aço. A primeira escultura cinética de Lye, *Fountain*, foi feita de aço e exibida na Galeria *Leo Castelli* de Nova York em 1961. Suas esculturas de *movimento tangível* foram mostradas no Museu de Arte Moderna mais tarde naquele ano. Os últimos filmes de Lye, *Free Radicals* (1979), *Particles in Space* (1979) e *Tal Farlow* (1980) podem ser vistos como uma extensão de sua prática escultural. É possível concluir, portanto, que seu compromisso, sua lealdade final era com a movimentação e seu impacto, tanto para o cinema quanto para escultura.

## OBRA EM MOVIMENTO



Figura 36 – Estudo de movimento de Muybridge (década de 1880) e Figura 37- *Frame* de *Rainbow Dance* ilustrando conceito de Lye sobre movimento



Figuras 38 – *Frames* extraídos de *Pas de Deux* (1968) de Norman McLaren<sup>90</sup>

<sup>90</sup> A ilustração da animação *Pas de Deux* foi colocada em prol da reflexão sobre a importância que o movimento representa para os animadores e também salienta a influência de Len Lye sob Norman McLaren.

Quando priorizamos a questão do movimento no audiovisual, historicamente, remetemos aos primórdios do cinema. Eadweard Muybridge foi responsável em realizar uma ampla série de fotografias na década de 1880 com a finalidade de analisar cientificamente e entender uma anatomia completa do movimento humano. A partir de uma série (estática) de fotos que captaram a fluência do movimento sequenciadamente, Muybridge inevitavelmente ia em direção ao que se configurou o cinema. Em sua maioria retratando ações simples e posteriormente animadas pelo zoopraxiscópio, dispositivo que Muybridge inventou, produzindo desta forma as primeiras imagens reais em movimento. Tais sequências eram normalmente fotografadas por um agrupamento de câmeras, posicionadas estrategicamente de maneira simultânea, almejando uma visão lateral, frontal e traseira<sup>91</sup>.

Assim traçamos uma possível influência ou no mínimo um paralelismo no conceito de Muybridge com Lye. Lye desenvolveu um idioma cinematográfico inserido no universo abstrato por consistir representar formas geométricas, campos ondulares, linhas e embriagantes explosões de cores, todos estes elementos em estado de movimento, dançando em relação a uma trilha musical de caráter jazzístico, sob forma flexível e contrapontística para assim corresponder as imagens fornecendo por sua vez movimento. Usando estênceis, escovas, varas, unhas e pentes para colocar imagens luminosas, formas em campos de cores saturadas, construindo uma maneira completamente diferente aos demais cineastas tanto no campo experimental quanto *mainstream*.

Certa manhã, hiava chovido a noite toda, e havia aquelas maravilhosas pequenas nuvens escuras no céu azul. Enquanto olhava para aquelas nuvens, eu pensava: o pintor paisagista inglês não desenha nuvens para tentar transmitir seus movimentos? Nós pensamos, porque nuvens, por que não apenas movimento? ...De repente, me bateu - se houvesse algo como compor música, poderia haver algo como composição de movimento. Afinal, existem figuras melódicas, por que não pode haver figuras de movimento?<sup>92</sup>

CURNOW e HORROCKS, 1984, p.31-32

A reflexão de Lye é semelhante aos de muitos artistas abstratos da primeira geração que, nos anos 1910 e 1920, procuraram validar seu interesse pela arte não-representativa citando o precedente musical. Através desta analogia específica que Lye imaginou, sugere que

<sup>91</sup> Este estudo sequenciado observando o movimento humano, surgiu posteriormente ao trabalho de Muybridge fotografando o movimento de cavalos - o passo, trote, galope curto e galope pleno.

<sup>92</sup> One morning, it had been raining all night, and there were these marvelous fast little skuddy clouds in the blue sky. As I was looking at those clouds I was thinking, the English landscape painter, who sketched clouds to try to convey their motions? Well, I thought, why clouds, why not just motion? ... All of a sudden it hit me- if there was such a thing as composing music, there could be such a thing as composing motion. After all, there are melodic figures, why can't there be figures of motion?

ele já estava formulando correspondências entre figuras de movimento na música e arte visual durante os primeiros estágios de sua carreira cinematográfica.

Por valorizar o movimento, sobretudo em função de sua articulação através do som, o distingue conceitualmente, destacando seus filmes e de certa forma o aproximando das ideologias de Oskar Fischinger. O que interessa a Lye, teoricamente, não é a forma como enxergamos de fato pontualmente os objetos, mas sim a percepção óptica - a possibilidade de visibilidade do movimento, um vestígio de deslocamento, capacidades exclusivas do cinema de animação. Esta distinção é significativa para entender como Len Lye desenvolveu seus trabalhos. Partindo da premissa que o sonoro era seu suporte, devido a estaticidade na pista óptica do celuloide. Notamos que, devido esta possibilidade em ver suas formas/ondas sonoras também possibilitava a determinação dos acentos rítmicos. A partir deste ponto fixo ele poderia dar o movimento, pontuar as formas e cores. A proposta de que o movimento é um fenômeno sensorial autônomo baseado em nossa capacidade de reconhecer a passagem do tempo (tempo e movimento são entendidos como equivalentes para Lye) e nossas percepções de movimento ocorrem como um reconhecimento de algo presente no mundo ao nosso redor, mas ao mesmo tempo ausente em si mesmo: o movimento só se torna aparente através do padrão de sua ação - onde foi e aonde se passa enquanto observamos. Essa compreensão do movimento aparente do filme é fundamentalmente perceptual, uma construção que necessariamente une a percepção do movimento com o reconhecimento de sua duração. No entanto, mesmo sabendo que o movimento é um componente natural do mundo físico, podemos entender que o cerne da questão para o animador Len Lye reside sobre a questão de que o cinema de animação une diversos elementos em si, como luz, cor, som, partículas e nenhuma dessas propriedades físicas existem para este cinema em estado estático, tudo está em movimento.

## ESCOLHAS MUSICAIS

Ao discorrer sobre a produção do artista Len Lye posteriormente a reflexão de seu conceito sobre movimento, abordaremos o fio condutor responsável pela articulação, acentuação e continuidade de ideias - a trilha musical.

É importante entender que o núcleo das escolhas e desenvolvimentos no âmbito sonoro deste cinema de animação reside conceitualmente na ideia de vanguarda. Dessa forma, sob os mesmos conceitos a respeito do som ótico sintético encontramos de maneira próxima, o jazz. A nível musical, técnico e estético, estes estilos possuem grandes diferenças, porém, a utilização de ambos se aproxima através desta atitude experimental e moderna que permeia uma época e impacta em todos estes artistas.

No campo das artes plásticas, a preocupação com o ritmo já havia unido o jazz e as artes visuais. No entanto, é importante salientar que o estilo que se consolidou como jazz, possui grandes influências (sobretudo rítmicas) da música africana. Os gongos e os tambores ritualísticos do continente africano intrigavam as culturas europeias. Este fascínio pela cultura africana também exerce influência no campo estético europeu. No campo da música se traduziu em diversos estilos musicais que com esta fusão se consolidaram, como o próprio jazz. Nas artes visuais, notamos na arte de Pablo Picasso, um impacto fundamental após sua exposição à escultura africana. Em seu pioneiro trabalho, *Les Femmes d'Alger (O J) (1911)*, observamos duas figuras influenciadas pelas máscaras africanas, uma *forma* peculiar da pintura até então produzida na Europa. O plano pictórico foi dividido em formas angulares, inaugurando assim o estilo cubista<sup>93</sup>.

---

<sup>93</sup> Para compor as figuras da direita, Picasso estudou as coleções do *Musée d'Ethnographie du Trocadéro*, especialmente as peças de máscaras Dan, Fang e Kota, também estudou sobre a arte ibérica. Os nus das personagens da obra em questão de Picasso fazem referência contra a tradição ocidental do nu. Outro exemplo expressivo que contribui para o esclarecimento das principais características do *Primitivismo* concerne o artista Paul Gauguin. Tendo também se apropriado do nu (ligado às fases da lua e o vigor da terra) em sua obra denominada *A lua e a terra* de 1893 - a nudez nesse sentido está consolidada ao corpo e a natureza. Gauguin passou muito tempo produzindo na ilha de Taiti, buscando novos temas e fugindo dos padrões de condicionamentos da Europa, buscando voltar-se mais a natureza. A obra *A lua e a terra* contém imagens de uma cultura nativa e selvagem.



Figura 39 e 40 - A esquerda *Les Femmes d'Alger (O Version O)* (1907), Picasso. A direita para efeito de comparação, a fisionomia de uma das mulheres e a inspiração do pintor em máscaras de rituais africanos.

Jazz, era música para ser apreciada em um contexto descontraído, informal e de extroversão, longe da rigidez da tradicional sala de concertos. Neste momento, o jazz era entendido como sinônimo de espontaneidade, liberdade e descontração.

São muitos os exemplos de artistas influenciados pela cultura africana e conseqüentemente ao jazz. O que é interessante de se notar é que esta influência, entendida por diversos artistas de vanguardas, percorreu décadas. Piet Mondrian em reflexo as suas predileções musicais, pinta distintamente o mais animado de seu estilo, *Broadway boogie-woogie* (1942) e o inacabado *Victory boogie-woogie* (1943-44). Apesar de não ter conhecimentos musicais, Mondrian apreciava sobretudo, as *big bands* de jazz e o estilo *dixieland*. Jackson Pollock na improvisação de contato ao trabalhar com suas telas no chão, transformando o ato de pintar em um processo de movimento envolvendo todo o corpo. As inovadoras pinturas com técnicas de gotejamento de Pollock (executadas entre 1947 e 1950) eram fomentadas pela semelhante espontaneidade vislumbrada pelo jazz - as durações (pouco) previamente pensadas de sua manipulação com linhas, gotas, ritmo, construídas de forma rápida, formando aceleradamente a superfície.

Através de conceitos e predileções similares, Len Lye e Jack Ellit (responsável por diversas trilhas musicais das animações de Lye) se enquadram nesta direta influência musical relatada por diversos artistas visuais. O interesse especificamente rítmico de Lye pelo jazz é notado em Horrocks<sup>94</sup>, no qual ele fala do jazz como uma forma de "pura sensação" da música,

<sup>94</sup> HORROCKS, 2001, p.35 e p.154

em contraste segundo ele, com o modo de expressão mais "literário" e intelectualizado típico da música erudita e atonal. Assim entendemos sua recorrência ao jazz latino e música de caráter tribal africano como trilha musical em suas animações. Em vias gerais, estes gêneros musicais, possuem em comum a presença da síncopa e uma rítmica marcada, de andamento mais rápido, contribuindo para uma fluidez e uma rítmica como um todo da imagem e som. Lye, relata<sup>95</sup> tecnicamente sobre como compõe o ritmo em suas imagens. Como a trilha musical era escolhida previamente as imagens, para tal articulação ocorrer entre o áudio e o visual, era necessário então intervir na imagem, ou seja, a subordinação reside para ele na imagem sob o som. Portanto, a articulação ou qualquer percepção de acentuação ou diálogo entre som e imagem, era construído modificando as imagens e não o som. Segundo o artista, além do uso da técnica de *jump cut*<sup>96</sup> ou *cross-hatching*<sup>97</sup> também aumentava ou diminuía a velocidade das imagens, pois de forma mais rápida ou devagar, era construído o momento em que esses acentos visuais sincronizassem com o som.

A abordagem de Lye e Ellit para a sincronização de música e imagem é incomum. Não somente devido ao uso de imagens pintadas à mão por Lye, mas porque no processo de criação de cada filme, a trilha sonora era gravada antes da parte visual. Isso é uma inversão da prática padrão, onde a trilha sonora é geralmente editada e sincronizada de acordo com o visual final de um filme. O fato de Lye utilizar uma interpretação visual da trilha musical para determinar o comprimento necessário de seus segmentos artesanais na película ao invés da percepção do ouvido (para música) em si, também é incomum. Embora vários artistas - incluindo Norman McLaren e Moholy-Nagy - tenham experimentado converter imagens desenhadas em som. Era menos comum ver esse processo revertido.<sup>98</sup>

*The Journal of New Zealand Art History*, 2006, p.4

O objetivo de Lye não era apenas traduzir a música em imagens, mas desenvolver idéias que se representam através de imagens de maneira contrapontística. Buscando uma sincronização suficiente que mantenham essas imagens em sintonia com a música a ponto de

<sup>95</sup> RUSSET e STARR, 1976, p.67

<sup>96</sup> *Jump cut* é uma ferramenta filmica de corte na edição de vídeos, removendo parte de uma tomada e gerando dois planos - funcionando como uma transição brusca entre eles.

<sup>97</sup> A técnica de desenho conhecida como *cross-hatching*, marca pequenas linhas agrupadas em conjunto para criar a cor de preenchimento de mais longe. Através desta técnica, é possível desenhar sombreamento e contornos, de forma leve ou pesada ao reduzir ou aumentar a pressão.

<sup>98</sup> Lye's and Ellit's approach to music and image synchronisation is unusual, not only because of Lye's use of hand-painted imagery, but because in the process of making each film, the soundtrack was recorded ahead of the visuals. This is an inversion of standard practice, where the soundtrack is usually edited and synchronised in line with a film's finished visuals. The fact that Lye was using visual cues from the soundtrack image to determine the required length of his hand-produced segments rather than aural cues from the music itself, is also unusual. Although several artists - including Norman McLaren and Moholy-Nagy - had experimented with converting drawn images into sound, it was less common to see this process reversed.

seus movimentos, sua *dança* imagética não se tornasse previsível. Sentindo-se à vontade para captar idéias de qualquer aspecto da música - o ritmo, o timbre, o estilo de um músico particular, o humor que uma sonoridade particular fornece ou até mesmo o visual da trilha sonora optica.

## NORMAN MCLAREN

A animação não é a arte dos desenhos que se movem, mas a arte dos movimentos que são desenhados (...) o que se passa entre cada imagem (*frame*) é muito mais importante do que aquilo que existe em cada imagem. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que existem entre as imagens.

MCLAREN, *cinema 57*, n.14 em DENIS, 2010, p.57

Com uma forte influência dos movimentos de arte abstratos, surrealistas e expressionistas que trouxeram novas ideias para a relação entre som e imagem, utilizando não só a analogia do tom de cor, mas também os conceitos de movimento, forma, ritmo e tempo, Norman McLaren está entre os pioneiros que exploraram a arte de tornar o ritmo visível no filme animado. Pintando diretamente na película, McLaren continua o trabalho de desenvolvimento de sincronia com a imagem e o som óptico, sendo o responsável por inventar um quadro de correspondência preciso entre as formas visuais e os sons sintéticos, criando assim diferentes meios de composição musical como veremos adiante.



Figura 41 – Norman McLaren, foto retirada em sua estadia na China

Norman McLaren nasceu na Escócia em 1914. Durante sua adolescência fez aulas de pintura no colégio, também entrou em contato com livros que descreviam uma forma de música visual medieval. Interessado sobre o tema, leu sobre as primeiras tentativas de Louis-

Bertrand Castel<sup>99</sup> em conceber uma relação entre cores e sons. Aos 18 anos, entrou na *Glasgow School of Art* para estudar desenho de interiores, mas não chegou a se formar. Desde este período, McLaren já era um entusiasta por cinema e nesta escola de artes, desenvolve seus primeiros filmes; utilizando uma modesta câmera do cineclube da escola, encontra a oportunidade de se expressar artisticamente - produzindo em parceria com Stuart McAllister (colega da escola), compõe suas primeiras experiências com filmes pintados direto na película. Juntos, tentavam sincronizar as imagens com os discos de jazz que ouviam na época. McLaren desenvolveu esta técnica partindo do mesmo princípio e pelas mesmas urgências que Len Lye: baixo orçamento para a produção e falta de acesso a uma câmera de cinema que funcionasse propriamente quadro-a-quadro para fazer animação. Estes primeiros filmes em parceria com seu colega eram exibidos no cineclube da escola. Em uma das exposições, ao projetarem diversos filmes, McLaren assiste pela primeira vez os filmes de Sergei Eisenstein e Vsevolod Pudovkin. O contato com tais autores, assim como o contato com os primeiros filmes de Oskar Fischinger também neste momento, simbolizaram uma mudança em sua maneira de conceber o cinema, transpassando o mero entretenimento; estes filmes tornam-se para McLaren a realização de uma forma de expressão da qual vislumbrava, impulsionando sua vontade em desenvolver um trabalho próprio cinematográfico. Ainda no cineclube, McLaren assiste *Das Tönende Handschrift* de Rudolf Pfenninger e assim dentre tantas descobertas fundamentais para sua concepção cinematográfica, tem seu primeiro contato com som sintético no cinema:

(...) produzido pelo engenheiro suíço Rudolf Pfenninger, um dos pioneiros da técnica de fotografar imagens diretamente sobre a faixa de som óptico na película cinematográfica. O filme de Pfenninger era dividido em duas partes, uma demonstrando o resultado de suas experiências, e outra explicando didaticamente como funcionava a técnica. A idéia era simples: ao invés de usar um conversor especial para transformar som gravado em imagens na faixa de som óptico, ele usava uma câmera modificada para fotografar imagens diretamente nessa faixa. Assim,

---

<sup>99</sup> Louis Bertrand Castel foi um matemático e jesuíta. Criou em 1734 seu *clavecin oculaire (ocular harpsichord)*: Anyone observing the beautiful colors that arise in the prism is easily led to the insight that it might be possible to delight the eye by the alternation and blending of the seven colors just as much as the ear by the seven tones. I have sketched such a machine... which is not unworthy of the name of ocular harpsichord. (KRUGER, *Naturlehre*, 3<sup>rd</sup> edition, vol. 1).

Castel estudou os projetos de meados do século XVII de lanterna mágica do jesuíta alemão Athanasius Kircher e escreveu sobre a transposição dos prazeres da música dos ouvidos aos olhos. Com base em uma analogia entre as sete notas musicais e as sete cores do arco-íris (já estudado também por Isaac Newton em 1704), Castel alegou que deveria ser possível criar música para os olhos, substituindo as notas de um cravo por cores. Considerando-se um "filósofo" e não um "artesão", Castel teve pouco interesse na construção de um instrumento para demonstrar a teoria de sua 'música colorida'. Castel nunca publicou detalhes técnicos ou ilustrações, no entanto, tudo o que restou de suas teorias são descrições bastante vagas.

qualquer projetor de cinema comum poderia ler esse som óptico criado artesanalmente (ou seja, pintado à mão, e não gravado com um microfone). WERNECK, 2010, p. 155

Com a vivência no cineclube, suas concepções cinematográficas começam a se formar. McLaren produz seus primeiros filmes, alguns de ação direta, outros pintados na película, a busca por uma música visual também gerava inquietações no artista.



Figura 42 – Norman McLaren pintando o som na película em *Pen Point Percussion* (1940) para a animação *Dots* (1940)

Buscando reflexões por meio das vanguardas artísticas, McLaren tem seu trabalho marcado por indagações contemporâneas através de um comportamento pacífico e de compromisso com a sociedade:

Ainda na universidade embarcou em temáticas sociais, uma marca que estaria presente em toda a sua carreira. É o caso de *Hell Unlimited* de 1936, um manifesto contra a guerra, onde ele misturou filmagens de ação direta, desenhos, esculturas e stop motion. No mesmo ano McLaren foi para a Espanha em plena guerra civil, onde trabalhou como cinegrafista para *Defence of Madrid*, do cineasta britânico Ivor Montagu. A experiência deixou uma marca social inegável em seu trabalho, consolidando sua posição de artista pacifista.

Anima Mundi, texto edição especial ao centenário de Norman McLaren<sup>100</sup>

O filme *Hell Unlimited* (1936) foi seu primeiro filme de conteúdo objetivamente social. Exibido em festivais locais, o filme promoveu visibilidade ao promissor McLaren. Desta maneira, sua carreira no cinema começa a ser projetada. Logo após suas primeiras produções,

<sup>100</sup> Disponível em: <https://www.animamundi.com.br/pt/cem-anos-de-norman-mclaren/>

dois de seus filmes ganharam prêmios no *Scottish Amateur Film Festival*, chamando a atenção de John Grierson (futuro fundador do *National Film Board of Canadá* no qual McLaren trabalhou ativamente) que, devido tal destaque de McLaren, convida o jovem cineasta para trabalhar no *GPO Film Unit (General Post Office Film Unit)*, onde diversos cineastas trabalhavam, assim como Len Lye.

A grande especificidade do ONF<sup>101</sup> é que, desde o início, o organismo não se preocupe diretamente com a rentabilidade dos filmes que produz. Certos filmes como os de Caroline Leaf, levam alias vários anos a ser realizados. Trata-se de um cinema de investigação que, à maneira do GPO em Inglaterra, demonstra um desejo de progresso no cerne das instituições políticas e culturais canadianas. DENIS, 2010, p.152

Assim como já mencionado anteriormente na pesquisa, o contato de McLaren com a produção de Len Lye foi importantíssimo para seu amadurecimento enquanto jovem cineasta. Na GPO, assim como Lye, McLaren teve a oportunidade de trabalhar com diversos nomes de destaque. É importante ser retratado que o contato com grandes cineastas amadurece o trabalho do jovem McLaren, merecendo destaque seu contato com Alberto Cavalcanti. Trabalhando juntos, obteve conhecimentos fundamentais na área de documentários. Com produção de Cavalcanti, realizou seu primeiro filme profissional *Love on the Wing (1938/1939)*<sup>102</sup>. Cavalcanti também é considerado grande influência para McLaren; ao compartilhar sua visão libertária na relação do cinegrafista e do objeto filmado - visão diferente da postura "controladora" no momento de pré-produção em uma animação, propondo a McLaren o desafio de não trabalhar com roteiros previamente feitos para os documentários, e sim filmando espontaneamente os objetos de interesse do filme e trabalhando posteriormente com o material coletado. Esta vivência com Cavalcanti contribuiu para o desenvolvimento da animação experimental de McLaren.

McLaren possuía diferentes técnicas para compor imagens e sons. A maioria de seus experimentos com som sintético desenhado à mão foram feitos em Londres e Nova York. Devido a iminência da Segunda Guerra Mundial, o cineasta decide emigrar para Nova York, realizando alguns filmes para o *Guggenheim Museum of Non-Objective Art*, como *Scherzo (1939)*, *Dots (1940)*, *Loops (1940)*, *Stars and Stripes*<sup>103</sup>, *Boogie Doodle (1940)*.

<sup>101</sup> ONF é a sigla utilizada para *Office national du film* do Canadá.

<sup>102</sup> Infelizmente *Love on the wing* não chegou a ser lançado pois o produtor John Grierson o considerou demasiadamente *freudiano*.

<sup>103</sup> Não foi possível afirmar a data desta animação. Sabemos, no entanto, que foi composta e lançada entre 1939 a 1941.



Figura 43 – Norman McLaren compondo as imagens da animação *Boogie Doodle* (1940)

Dentre os animadores estudados neste capítulo, Norman McLaren sem dúvida é o artista mais difundido, portanto seu trabalho é encontrado facilmente nos meios de comunicação. Foi descoberto durante a pesquisa, a notícia em um jornal popular no Brasil divulgando a projeção de algumas animações suas em um cinema no Rio de Janeiro em 1955, contribuindo para a ideia de que, mesmo sendo abstrato e experimental, McLaren atingiu certa popularidade e difusão de seus trabalhos.

CORREIO DA MANHÃ, Domingo, 4 de Setembro de 1955

**ITINERÁRIO DAS ARTES PLÁSTICAS**

JAYME MAURÍCIO

**Cinema no Museu de Arte Moderna  
O PROGRAMA DA 3.ª SEÇÃO, TÊRÇA-FEIRA, NA A. B. I.**

Têrça-feira próxima, às 18 horas, na Associação Brasileira de Imprensa terá lugar a terceira sessão cinematográfica para os sócios do Museu de Arte Moderna do Rio. O comunicado do Museu esclarece sobre os filmes a serem projetados.

**I — "PEN POINT PERCUSSION, DOTS & LOOPS", DE NORMAN MCLAREN**

Iniciando, assim uma oportuna divulgação dos desenhos e das composições de Norman McLaren, o M.A.M. apresentará primeiramente um filme que reúne três pequenas produções e que são: "Pen point percussion", "Dots" e "Loops". Na primeira destas produções, é dada uma explicação do princípio e da produção de sons sintéticos, mostrando McLaren fazendo experiências com sons desenhados à mão sobre o filme. Vê-se um osciloscópio marcando a imagem dos diversos sons: o tremor das cordas da guitarra, os sons baixos da tuba, o canto de um galo e a voz humana falada. Segue-se a explicação da maneira como as vibrações do som são transportadas por um área de filme de largura variável, ou seja a fita de som de um filme. McLaren demonstra, então, como são sincronizados os sons de uma fita de som sobre a qual foram desenhados pontos, triângulos, etc., com os próprios desenhos à mão feitos pelo artista. "Pen point percussion" é um filme muito curto, preparado especialmente como uma introdução a "Dots" e a "Loops" e, de um modo geral, a todas as produções de Norman McLaren.

Será interessante, ainda, saber que "Pen point percussion", "Dots" e "Loops" ganharam em 1952 o 1.º Prêmio do Festival de Filmes de Arte realizado em Caracas, na Venezuela.

A particularidade digna de especial menção no processo deste artista, reside no fato dele desenhar as ima-

gens diretamente no celuloide virgem. Tendo observado que os riscos nos filmes eram causadores de determinados sons, McLaren procurou logo articular sons e riscos dentro de um plano sônico regular e seguindo uma interessantíssima fase experimental, o artista terminou por conseguir controlar o volume, timbre e densidade dos riscos e desenhos por ele próprio diretamente feitos a tinta sobre a película.

**II — "GEORGES BRAQUE", DE ANDRÉ BUREAU**

O segundo filme a ser apresentado no programa da próxima sessão de cinema do M.A.M. é a produção francesa "Georges Braque", onde o seu realizador, André Bureau, procurou evocar, em curta metragem, a pessoa e a arte do grande pintor francês do grupo dos cubistas. Procurando, inicialmente, mostrar os detalhes e as fontes de maior inspiração para o artista, a câmara, depois de focalizar esses mesmos detalhes, confronta-os com várias telas do pintor e, em rápidas seqüências, passa a apresentar Braque pessoalmente, trabalhando no seu atelier, pintando e modelando.

O atelier do artista, as expressões fisionômicas de Braque e as esculturas por ele colocadas nos campos e jardins da sua vila sucedem-se em felizes imagens cinematográficas que se completam neste bom documentário com trechos de Bach orquestrados por Raphael Fumet e com um bom comentário falado no original francês por Jean Desailly da "troupe" de Jean-Louis Barrault. Como curiosidade, vê-se, ainda, com a participação de Arletty, uma montagem viva da tela "Odalisca" do grande pintor.

**III — "A ESPERANÇA É ETERNA", FILME SOBRE A OBRA DE LAZAR SEGALL FEITO POR MARCOS MARGULIES**

"A Esperança é Eterna" é um filme

de curta metragem, recentemente produzido e que, entretanto, já foi apresentado, neste mesmo ano, com muito boa repercussão, em dois festivais internacionais de cinema (Festa del Este e Cannes). Estava mesmo incluído na programação do Festival de Edimburgo, não tendo, entretanto, conseguido se livrar em tempo das dificuldades diplomáticas e alfandegárias...

Como disse o seu realizador: "O filme pretendendo popularizar o conjunto de uma obra artística, abandona conscientemente as formas clássicas de focalizá-la didaticamente, para escolher o caminho de dramatização de obra de arte através de sua apresentação sob a forma narrativa, com construção cinematográfica própria e independente dos valores formais de pinturas".

"A esperança é eterna", utilizando-se das obras de Segall do período 1907 a 1954 mostra a angústia do artista que procura demonstrar a interminável luta do homem em eterna fuga das perseguições e das opressões sempre animado pela alentadora esperança de ver a luz da liberdade e de conseguir finalmente a paz e a confiança.

A música é de Bernardo Segall e os seus temas são adequados e ajudam na composição do documentário. Uma narração acompanha o desenrolar de todo o filme, e é feita por Fernanda Montenegro, Gilda Nery, Edmundo Lopes, Osvaldo Calfat e Sérgio Cardoso; esta narração é o único senão deste filme, que, por isto mesmo, ainda é mais perfeito e bonito na sua versão francesa.

**IV — MARCHA DO CINEMA** (dos primitivos às realizações atuais do cinema) — Programa com explicações detalhadas na seção de Cinema, desta folha, têrça-feira próxima.

Figura 44 – Divulgação da exibição das animações de McLaren extraído de Jornal 'Correio da manhã', domingo, 4 de setembro de 1955.

Em 1938, após ter saído do GPO e fundado o Film Centre, John Grierson havia sido convidado pelo governo do Canadá para ajudar a criar políticas públicas de estímulo e produção cinematográfica. Ele foi designado Comissário Governamental do Cinema, e criou um órgão que produziria filmes de interesse geral para o povo canadense, mostrando aspectos da vida e cultura daquele país a seu próprio povo e também aos estrangeiros. A fundação do órgão veio na mesma época da Segunda Guerra Mundial, refletindo a necessidade que os governos daquela época viam em se posicionar ideologicamente através dos modernos métodos audio-visuais. WERNECK, 2010, p. 160

Em 1941 o animador imigrou para o Canadá, reencontrando John Grierson e ingressando na prestigiada *National Film Board*. De acordo com suas orientações ideológicas, os anos de guerra que se sucederam, somado ao posicionamento político da NFB, incentivaram McLaren a criar filmes sobre o tema. Com *V for Victory* (1941), *Five for Four* (1942), *Hen Hop* e *Dollar Dance*<sup>104</sup>, através destas animações também aperfeiçoou sua técnica de desenho à mão.

Como podemos perceber, criatividade, humor e tecnologia são características do trabalho de McLaren. Em sua vida, o cineasta também foi conhecido por sua clara vontade pacifista; quando J. Stalin e A. Hitler firmaram o acordo de não-agressão, McLaren se desiluiu de forma definitiva com o comunismo. Esta decepção o fez abraçar uma forma de pacifismo sem bandeiras ou ideologias específicas. Isto o motivou por exemplo a participar de projetos audiovisuais educativos promovidos pela UNESCO em 1949, na China<sup>105</sup>, onde introduziu alunos em técnicas de animação, em 1953 repetiu este mesmo projeto na Índia.

Muitas informações a respeito de McLaren foram devidamente esclarecidas devido a vasta disposição de arquivos disponíveis da *National Film Board*. Encontra-se disponível uma entrevista com o próprio animador feita por Gavin Millar da BBC e com participação do cineasta Grant Muro, uma produção do *National Film Board*. Sobre sua experiência como educador na China e na Índia e os possíveis desdobramentos desta vivência em seu filme *Neighbours* (1952) temos:

REPORTER: *Neighbours* também foi experimental em relação à trilha sonora sintética, a qual foi feita por meio de cartões feitos à mão por McLaren e depois fotografados. Mas acima de tudo foi uma inovação em relação ao tema: uma fábula de um pacifismo violento.

McLAREN: Acho que *Neighbours* foi o resultado de um ano que havia acabado de passar na China (...)

REPORTER: Você acha que (...) houve alguma influência dos artistas chineses em você?

McLAREN: Evidentemente. Mas acho que a maior influência foi outra: aquela era a primeira vez que eu desempenhava a tarefa de professor e aprendi muito com isso, da arte de ser professor. Aprendi que não se ensina às pessoas dizendo-lhes que façam isso ou aquilo – mas temos que conseguir que ecloda à superfície todo o potencial que trazem dentro delas, deixando-as raciocinar sozinhas (...)

<sup>104</sup> *V for Victory* (1941) é uma mensagem publicitária sobre as campanhas de ligações que são favorecidas para vitória neste período de guerra. Um ‘homem-palito’ é desenhado e tem sua forma alterada enquanto marcha. A animação é sincronizada com trilha musical de uma *brass band* com o tema de caráter marcial *The Thunderer*. A animação *Five for Four* (1942) por sua vez também se refere ao período de guerra e através de figuras simbólicas, remete as companhias de poupanças de guerra. A trilha musical escolhida *Pinetop's Boogie Woogie* de Albert Ammons. *Dollar Dance* (1941) questiona a inflação em tempos de guerra e no papel do controle dos preços. A animação é feita com desenhos feitos a caneta diretamente no filme de 35mm. A música é de Louis Applebaum, compositor e defensor das artes no Canadá.

<sup>105</sup> Nesta passagem pela China surgiu *Neighbours* (1952), filme antimilitarista (retratando uma parábola da guerra). Descrito abaixo.

Entrevista de GAVIN a MCLAREN, 1970, p.7

A influência da sua vivência no oriente é um fator a ser considerado na produção deste filme, bem como sua preocupação com os acontecimentos recentes da geopolítica internacional. McLaren abriu mão da animação abstrata e compôs com a participação de dois animadores do NFB, Jean-Paul Ladouceur e Grant Munro, um de seus filmes de maior sucesso, sendo ele objetivo e figurativo - *Neighbours* (1952). Através de uma metáfora linear, o filme traduz embates da humanidade, revelando aquilo que há de pior em muitas pessoas. Obviamente o enredo é um reflexo daquele período - o filme foi lançado poucos anos após o fim da Segunda Guerra Mundial, ainda reconhecendo a tensão que pairava neste período de Guerra Fria (1947-1991).

Na trama, dois vizinhos que inicialmente vivem em harmonia, travam entre si uma batalha para disputar quem se tornará dono de uma flor que acaba de nascer. A imagem retratada para ambos é muito similar, os personagens se vestem de forma parecida, sentam em cadeiras praticamente idênticas, moram em casas semelhantes e parecem gostar da companhia um do outro, como na cena em que emprestam fósforos. Curiosamente não há divisória na área em que habitam, são dois homens que poderiam ser supostamente irmãos, imagens quase espelhadas e até seus jornais possuem notícias correspondentes: "Guerra inevitável se não houver paz" é o título de uma; "Paz inevitável se não houver guerra" é o título da outra.

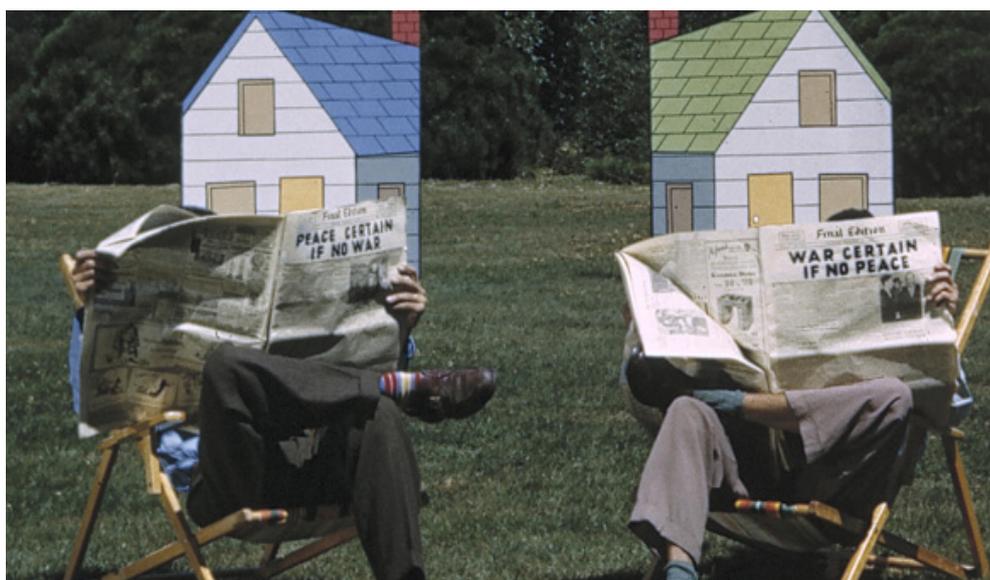


Figura 45 – Frame de *Neighbours* (1952), imagem quase espelhada dos atores

Porém, com surgimento da flor, o filme inicia a ideia da incapacidade humana em compartilhar algo. Duas pessoas com tanto em comum (história facilmente transposta para diversos casos, por diferentes nações, partidos políticos, religiões, etc), se encontram agora como inimigos em um verdadeiro campo de batalha, destinado a gerar cada vez mais violência e destruição. Na luta irracional e sem sentido para tomar posse da flor, as próprias feições se tornam animalizadas e é impossível neste contexto conceber a ideia de um vencedor - no final da animação, através de uma inteligente metáfora da guerra, cada um dos homens destrói a casa e mata a família um do outro, até caírem, finalmente, mortos em combate. A flor, motivo do combate durante o filme, retorna para enfeitar seus túmulos, ironizando a futilidade de toda a batalha travada, deixando assim, uma mensagem de paz e de antimilitarismo em tempos de violência e guerra.



Figura 46 – Frame de disputa pela flor, *Neighbours* (1952)

Este enredo é relevante e significativo como resposta artística ao contexto de Guerra Fria vivido por Norman McLaren. Além desta importante reflexão trazida para os espectadores através da história, o filme merece destaque por ser concebido através da combinação da técnica experimental de *pixilation*<sup>106</sup>, como também *live action* e *stop motion*. A trilha sonora, propõe uma articulação em paralelo com a imagem; ambas são compostas de forma metafórica. Esta metáfora é entendida no campo sonoro por utilizar efeitos sintéticos

<sup>106</sup> A técnica de *pixilation* consiste em filmar via *stop motion* (quadro a quadro) atores reais com o objetivo de manipular estas imagens criando cenas aceleradas ou mais lentas, distorcendo-as no tempo. Também será representada no terceiro capítulo da tese no trabalho do diretor Jan Svankmajer.

no lugar de sons realistas e música orquestrada. Tanto a música como os efeitos sonoros produzidos para o filme são sintéticos. McLaren utiliza neste filme duas técnicas de som, o som pintado à mão e o som fotografado<sup>107</sup>; manipulando cada vertente quando lhe é mais conveniente uma imagem corresponde a um som e um som corresponde a uma imagem. Assim são formadas as colagens. Este sistema consiste em retirar os fragmentos de sua "forma" inicial e transformá-los temporariamente numa outra "forma" no espaço. A equivalência na relação imagem e som se estabelece de maneira direta: som e imagem se fundem, a imagem é um som e o som se torna uma imagem. O animador divide os sons para dois momentos distintos; os sons que oferecem melodia, pertencentes a trilha musical são utilizados nos momentos de alegria do filme, criando músicas que conduzem a narrativa, utilizando a técnica de *mickeymousing* ao pontuar ações dos personagens ou na representação sonora do nascimento da flor, por exemplo. Os ruídos por sua vez, são pintados à mão diretamente sobre o filme e produzem efeitos sonoros mais agressivos - utilizados abundantemente por todo o filme, porém, conforme a agressividade aumenta na trama, o uso destes ruídos também cresce proporcionalmente, ilustrando assim metaforicamente a violência.

Ao voar da China em 1950, McLaren produz sob encomenda britânica (*British Film Institute* – BFI) duas animações através das técnicas de *estereoscopia*<sup>108</sup> (imagem) e *estereofonia*<sup>109</sup> (som) – *Around is Around e Now is the time* (ambos de 1951). Os filmes seriam exibidos no *Britain Festival* em 1951. A idéia de convidar McLaren para a produção de tais animações, funde-se ao objetivo do festival em utilizar equipamentos modernos que pudessem

---

<sup>107</sup> Uma imagem corresponde a um som e um som corresponde a uma imagem. Assim são formadas as colagens. Este sistema consiste em retirar os fragmentos de sua "forma" inicial e transformá-los temporariamente numa outra "forma" no espaço. A equivalência na relação imagem e som se estabelece de maneira direta: som e imagem se fundem, a imagem é um som e o som se torna uma imagem, a animação *Synchromy* (1971) ilustra brilhantemente esta idéia pois é estabelecida a relação ver/ouvir de uma forma equivalente: os desenhos abstratos são literalmente/materialmente transformados em música. O animador compunha o som desenhando na banda óptica do filme. No qual, estes desenhos correspondem a sons musicais de forma sincrônica, quando os desenhos mudavam o som também mudava respectivamente, ilustrativamente almejando uma semelhança entre imagem e som - quanto mais estreita estivesse uma linha do desenho, proporcionalmente mais agudo era o som. É importante lembrarmos que McLaren deu continuidade à pesquisa de som opto-sintético.

<sup>108</sup> A técnica de *estereoscopia* é um método antigo de observar registros e desenhos em terceira dimensão (com relevos se destacando do plano de uma imagem). Na animação a *estereoscopia* é feita através da utilização de duas câmeras, registrando quadro a quadro duas diferentes perspectivas da mesma cena, as câmeras posicionadas como o olho esquerdo e direito respectivamente, promovem o efeito de profundidade, terceira dimensão.

<sup>109</sup> Para a trilha sonora nesta animação foi utilizado o *sistema estereodoscópio de som* que permitia que o som circulasse pelo ambiente no qual o filme era projetado. A idéia de som estéreo consiste, portanto, em um sistema de reprodução de áudio que utiliza dois canais de som monaurais distintos (direito e esquerdo respectivamente) em sincronia com o tempo.

exibir os desenvolvimentos tecnológicos através da animação assim, encaixa-se perfeitamente a escolha pelo artista experimental Norman McLaren.

Foram feitos tanto através de filmagens com câmera quanto com algumas seqüências pintadas diretamente no filme. A coisa mais surpreendente sobre este projeto é que o espaço tridimensional foi concebido a partir de técnicas bidimensionais, ou seja, desenhos planos bidimensionais em papel e em filme foram feitos para parecer tridimensionais. É importante ressaltar que para o resultado tridimensional, foi imprescindível a capacidade da câmera em filmar e a qualidade da impressora de filme ótico, que imprimiu exposições duplas com extrema precisão, causando ilusões de ótica.

O elo entre música e a eletrônica é claramente identificado desde 1950, quando, com *Around is Around*, McLaren utiliza o osciloscópio para fazer bailar imagem a imagem novas formas (...), McLaren encarou igualmente a banda filmica como uma partitura simultaneamente visual e sonora.  
DENIS, 2010, p.83

O filme *Around is Around* (1951) possui colaboração de Evelyn Lambar e através da utilização de diferentes técnicas, pela *estereoscopia*, a animação compõe efeitos de imagens em 3D (três dimensões) e também de som espacializado no ambiente. A trilha sonora foi composta por Louis Applebaum no Canadá e gravada na Inglaterra por uma orquestra regida por Muir Matheson. Devido a tecnologia do *estereofone*, a música foi gravada em 4 canais separados, e exibida no evento britânico com som estéreo.

(...) o filme estereoscópico seria precursor dos filmes em três dimensões, podia ser obtido através do método direto ou da fotografia *frame a frame* de desenhos produzidos pelo oscilógrafo de tudo de raios catódicos e finalmente, a *pintura-no-tempo* é resultado da fotografia *frame a frame* das sucessivas mudanças num desenho ou pintura.  
LUCENA JÚNIOR, 2005. p.94

## OS EXPERIMENTOS SONOROS

Ao longo de sua carreira, McLaren experimentou diversas técnicas de criação de som em filme. Utilizando uma série de métodos para criá-los, dos naturais aos sintéticos, bem como misturando ambos. Tais técnicas foram importantes, pois ampliaram significativamente o processo de animação e produziu uma gama de efeitos auditivos novos e expressivos.

No intuito de entender precisamente o som óptico, pesquisamos tais sonoridades e seus potenciais na Moviola que se encontra no L.I.S – *Laboratório de Imagem e Som do Instituto de Artes da Unicamp*. Foi possível experimentar e testar desenhos feitos diretamente na película. A Moviola se encontra em estado de difícil manuseio devido a falta de uso, porém averiguamos de forma sucinta as transformações e modificações de ordem qualitativa que ocorre com o som de acordo com cada forma desenhada. Ao desenhar, por exemplo, diversas linhas pequenas na área da trilha sonora do filme de 35 mm. A quantidade de desenhos (traços, por exemplo) enfileiradas, com a medida de uma polegada, controla a altura da nota: quanto mais linhas - mais agudo, menos linhas - mais grave. O tamanho do traço controla o volume: um grande traço terá volume alto, um traço menor dará um som mais baixo e o traço mais fraco será apenas um pouco falho e mais baixo. Através de tinta preta, como nanquim também produzi um som de volume alto, uma tinta acinzentada fará um som médio e uma tinta muito pálida fará um som muito baixo. A qualidade timbrística, é o elemento mais difícil de controlar e é feita de acordo com a forma dos traços. Formas bem arredondadas fornecem timbres suaves; formas mais pontiagudas ou angulares proporcionam timbres mais áspero ou duro. Para maior controle, pode ser utilizado um pincel com tinta em vez de uma caneta para obter um timbre específico. Expondo dois ou mais padrões no mesmo pedaço da película, se torna possível criar diversos efeitos de textura bem como criar harmonias.



Figura 47 – Moviola do LIS com película teste.



Figura 48 e 49 – Meus experimentos na película descolorida e pintada com caneta

Esta técnica de composição sintética descrita acima, foi utilizada por McLaren em suas primeiras animações, na década de 1940, como *Doots e Loops*. Dois trabalhos com padrões de áudio de interessante timbre e caráter rítmico. Desenhando e arranhando diretamente na

película, produzidos sem câmera ou gravador, são exemplos bem-sucedidos desta abordagem gráfica.

McLaren utiliza um segundo método para produzir filmes sem uma câmera. Esta técnica foi usada para fazer *Fiddle-De-Dee* e *Begone Dull Care* (1949). Com este método, o *frame* individual não existe. Divisões ou separações de imagem no filme são desconsideradas<sup>110</sup>, as composições de imagens não são criadas imagem por imagem. Em *Fiddle-De-Dee*, a canção folk - *listen to the mocking bird* foi tocada por um violinista e gravada. A partir da gravação do filme, uma partitura foi feita para medir a quantidade de compassos. O filme descolorido sobre o qual as pinturas serão feitas é estendido em seus longos comprimentos em uma mesa. Sessões (trechos) de um metro de comprimento eram pintados de cada vez, sendo estes comprimentos organizados com a ajuda da partitura feita anteriormente para sincronizarem a trilha musical. A pintura colorida de padrões abstratos era feita através da descoloração do celulóide. De forma contínua, tintas transparentes, texturas foram alcançadas usando efeitos de pinceladas, pontilhismos, arranhando, pressionando panos de várias texturas na película do filme enquanto ele ainda estava molhado, borrifando a tinta no filme.



Figura 50 – McLaren pintando continuamente na película    Figura 51 -Técnica quadro a quadro

<sup>110</sup> Para realizar esta técnica de pintura contínua, é necessário descolorir a película para que ela perca as divisões de frames, ficando completamente transparente.

Posteriormente, McLaren desenvolveu uma técnica mais complexa, a partir da fotografia para registrar e controlar ondas sonoras desenhadas à mão. Em parceria com Evelyn Lambart, McLaren desenvolveu um sistema de som animado, em princípio pouco diferente do sistema de Voinov e Pfenninger. Como um aprimoramento técnico, o sistema possuía cartões, como cartões de biblioteca – onde desenhava e indexava padrões gráficos ou formas de onda que posteriormente eram fotografadas na película, em uma trilha sonora, um quadro de cada vez, em outras palavras, cada cartão era produzido manualmente, representando desenhos, posteriormente estes cartões são fotografados. A câmera neste caso é utilizada para fotografar desenhos de sons ao invés de fazer os desenhos diretamente na película.

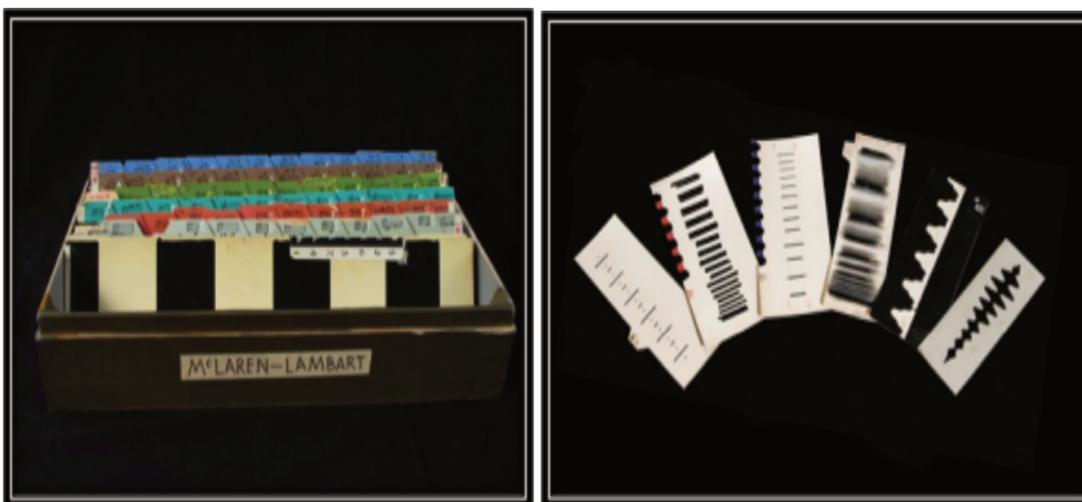


Figura 52 e 53 – Caixa de Norman McLaren e seus cartões de som, organizados de acordo com as notas que cada um possui, exemplo: primeira fila contém as notas *La* em todas as alturas (hertz).

O timbre gerado, assim como diversos métodos desenvolvidos para som sintético, possui uma similaridade com timbres de sintetizador, de 8 bits ou digital, com décadas de antecedência do mesmo. O refinamento da técnica se encontra especialmente ao controlar uma gama mais ampla de efeitos sintéticos, incluindo acordes, contrapontos e harmonia bem como sua viabilidade, o método foi simplificado a um ponto em que se tornou uma operação simples e econômica. Essa forma de som animado, que ele ocasionalmente combinava com instrumentos musicais convencionais, é demonstrada em filmes como *Neighbours* (1952), *Now is the Time* (1951), *Two Bagatelles* (1952), *Twirligig* (1952) e *Phantasy* (1952), por exemplo.



Figura 54- McLaren comendo a trilha sonora através dos cartões e partitura musical

McLaren utilizou diversos tipos de cartões, inventado por ele, além deste método representado acima, o animador também desenvolveu cartões longos com linhas convergentes para também produzir sinteticamente o som musical desejado. Com estes cartões, era possível o manejo técnico de artifícios musicais como *portamentos*, *glissandos*, *vibratos* e *microtons*.

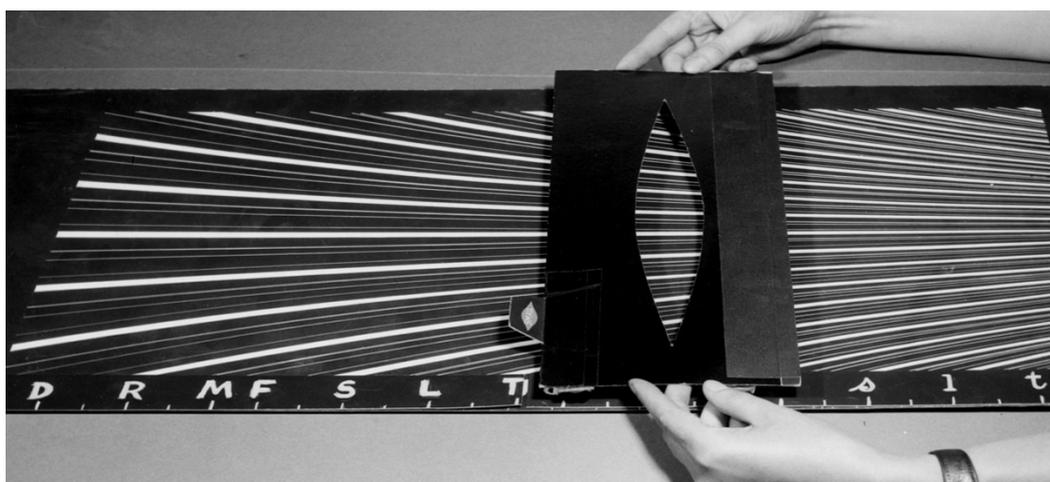


Figura 55 – Diferentes regiões com linhas quando colocadas em cartões produzem diferentes qualidades sonoras

Embora McLaren tenha usado técnicas de animação para produzir tanto o som quanto a imagem, o artista não recorria ao paralelismo audiovisual. Orquestrando seus filmes com abordagem poética e permitindo que cada um destes elementos de composição fizesse sua contribuição distinta para compor uma obra final.

Ressaltamos para concluir este capítulo que, o curso da animação abstrata e os experimentos com som óptico, prosseguiram por décadas, com destaque para os irmãos John e James Whitney, bem como Barry Spinello, entre outros. No entanto, como vimos, ao longo da primeira metade do século XX diversas técnicas foram desenvolvidas e experimentadas, chegando em McLaren com um caminho já construído, sendo consolidado tecnicamente através deste artista em sua extensa produção e finalmente, ao unir o som pintado em película (sintético) com som óptico gravado em *Neighbours* (feita por meio de cartões feitos à mão por McLaren e depois fotografados). Portanto, entendemos a importância dos artistas que se sucedem na história no que concerne este escopo, porém, nossa reflexão se encerra com McLaren e a consolidação técnica deste processo fílmico.

## ÚLTIMAS REFLEXÕES SOBRE ANIMAÇÃO ABSTRATA EXPERIMENTAL

Percebemos ao longo desses exemplos citados uma facilidade do cinema de animação em transitar no terreno da resistência e transgressão:

A animação pressupõe a inversão de uma situação. Alguma coisa torna-se ‘animada’ exatamente quando esperamos que não’. Ao passo que, prossegue o autor ‘na época em que o animismo estava vivo como crença, a animação não seria provavelmente uma transgressão, mas um fato natural. É hoje, com o animismo desaparecido, que as suas derradeiras manifestações sobreviventes adquirem o caráter de transgressão para a razão dominante.  
DENIS, 2010, p.16

A animação inserida em uma base crítica associada aos movimentos de vanguarda, foi a questão de reflexão sugerida. Portanto, ao expormos alguns autores do cinema de animação abstrato e seus respectivos experimentos com imagem e som, devemos entender que a contribuição destes, se estenderam além do desenvolvimento artístico de uma linguagem, estes artistas buscavam e difundiam uma ideologia de descontentamento com o presente, amplamente difundida através de seus trabalhos e conseqüentemente, em diversos momentos políticos, perseguida e censurada<sup>111</sup>.

É durante o extremismo dos anos de 1930 a 1945 que a animação exibe toda a sua perigosa eficácia gráfica – mesmo que esse tipo de produção permaneça na realidade raro. Na Alemanha, a partir de 1933, qualquer forma de arte abstrata é proibida e julgada ‘degenerada’.  
DENIS, 2010, p.111

As guerras e conseqüentemente a deterioração da sociedade moderna tornam-se, portanto, agentes responsáveis pelo comportamento das vanguardas do século XX. A música por sua vez, inserida neste contexto, se comporta como uma arte que se amarra às imagens animadas no intuito de uma fusão para a arte total. Para o campo abstrato e experimental, é abandonado o repertório romântico orquestral (abundantemente utilizado em outras vertentes

---

<sup>111</sup> Esta censura descrita parece contraditória quando exemplificado ao longo do capítulo percebemos que por diversos momentos diversos animadores obtiveram apoio (do Canadá por exemplo) porém, é importante ressaltar que esta liberdade de expressão só se tornou possível devido ao apoio de um país de posicionamento pacífico, sem ameaças contidas como em outros territórios (como Alemanha na Segunda Guerra Mundial ou o Leste Europeu no longo período comunista).

como os estúdios Disney por exemplo) abrindo espaço do som sintético ao jazz, por serem considerados neste momento, sonoridades que representam um estado de espírito livre do passado. Ao experimentar a síntese sonora da maneira como entendemos, este pequeno nicho da animação possibilitou ricas experiências sonoras. Vibrando em consonância com compositores como Arnold Schoenberg e John Cage, estes artistas que buscavam representações visuais do som, contribuíram em vias gerais para o desenvolvimento da música por si só e também seus aparatos técnicos, a partir das contínuas experiências com som sintético na película óptica.

Podemos observar, portanto que, artisticamente, as vanguardas detêm e representam por si só uma forma natural de ruptura dos padrões clássicos do passado. O desejo de quebrar regras instituídas na sociedade e na política, se reflete claramente no âmbito das artes. Portanto, ao dialogar e contribuir com as vanguardas vigentes europeias, Oskar Fischinger, Len Lye, Norman McLaren (entre outros autores), buscam sempre contato com o que há de novo no campo das artes plásticas e na música, buscando através do cinema de animação (na forma abstrata ou/e posteriormente com suas diversas iniciativas experimentais) a fusão de uma vanguarda onde imagem animada e som dialogam, com o intuito de expandir as fronteiras do cinema de animação, neste momento, na primeira metade do século XX. Podemos entender que todas estas manifestações artísticas não existem somente por si só. A temática ou a necessidade de expressão é fundamental para quem cria, pois, ao criar exteriorizamos sentimentos e ideais que residem dentro de nós. Ao tratarmos aqui de um cinema de animação que experimenta e com isso inevitavelmente rompe idéias pré-existentes de padrões de som e imagem tradicionais, compreendemos então que estas iniciativas flertam, cada qual através de mecanismos distintos, com uma manifestação artística de subversão dos comportamentos (e suas representações) de políticas ditatoriais como tentativas (conscientes ou não) de se libertarem. Portanto, o que se pretende debater nesta pesquisa, será a existência de ligações de ruptura e subversão no som e imagem do cinema de animação do século XX europeu. Refletindo o fenômeno, mas com o objetivo principal de buscar e entender a *poética* envolvida neste cinema que se encontra como uma expressão cinematográfica mais crítica e emancipatória, e conseqüentemente, menos envolvida com a indústria do entretenimento.

## CAPÍTULO 3.

### O CINEMA DE RESISTÊNCIA SURREALISTA DE JAN ŠVANKMAJER

#### JAN ŠVANKMAJER

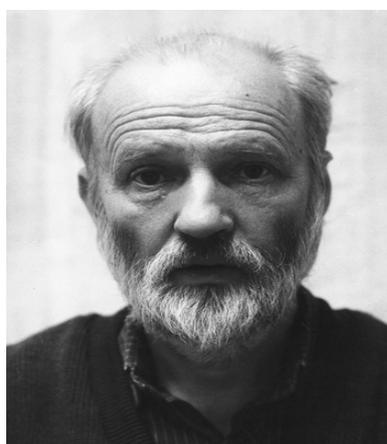


Figura 56 – Jan Švankmajer

Jan Švankmajer nascido em Praga (1934) é um artista diverso; cineasta, pintor, teórico e poeta. Nascido coincidentemente no mesmo ano em que o *Grupo Surrealista Checo* foi formado, posteriormente foi para o diretor uma organização com a qual sempre esteve muito envolvido. Por sua própria definição, um "militante surrealista". De 1950 a 1954, estudou na Academia de Artes Performáticas de Praga (Departamento de Marionetes). Logo se envolveu no *Teatro de Máscaras* e no famoso *Teatro Negro*, antes de entrar no *Laterna Magika Puppet Theatre*, onde teve pela primeira vez contato com filmes. Em 1958 fez seu primeiro trabalho como *designer* e diretor no teatro de fantoches em Liberec e neste mesmo ano conheceu Emil Radok, que proporcionou o primeiro trabalho na criação do curta-metragem *Johannes Dr. Faust*. Este único filme de Radok torna-se relevante ao pensarmos na referência à escola de bonecos tcheca (Jiri Trnka e Karel Zeman), influência relevante nos posteriores trabalhos do

diretor. Mas por divergências estéticas definidas por Švankmajer a respeito do teatro de marionetes solidificado por Trnka e Zeman o fez tecer outros caminhos.

De 1958, em diante se empenhou em diferentes meios artísticos - gravuras, colagens, escultura e pintura. Em 1960, depois de terminar seu serviço militar em Mariánské Lázně, se casou com a artista Eva Švankmajerova. Eva foi sua companheira e coautora constante. Também criou o *Teatro de Máscaras*. Em 1962-64, Jan Schwankmayer dirigiu o *Teatro Laterna Magika*, com quem continuou a trabalhar de tempos em tempos.

Em 1964, dirigiu seu primeiro filme, *The Last Trick*<sup>112</sup>. Seus próximos filmes foram *J. S. Bach. Fantasia in G Minor* (1965), *A Game with Stones* (1965), *Et cetera* (1966) e *Historia Naturae* (1967). Estes primeiros filmes de Švankmajer foram feitos sob a influência do maneirismo de Rudolph II<sup>113</sup>, e o curta metragem *Historia Naturae* (1967) é dedicado à sua memória. Švankmajer relata no documentário de 1990 *Jan Švankmajer, Tales from Prague*<sup>114</sup>: “Eu vivo em um tipo especial de Praga, que me influenciou. É a Praga de Rudolf II. Eu acredito que a personalidade de Rudolf deixou uma marca muito forte aqui.”

Em 1968, Švankmajer produziu *The Garden* (Zahrada), no mesmo ano – *The Flat* (Byt), e em 1969 – *A Quiet Week in the House* (Tichy Tyden V Dome) e *Picnic with Weismann* (Picknick wit Weisman). Em 1970 – *The Ossuary* (Kostnice), *Don Juan* e *Jabberwocky* (1973). Foi no início desta década que conheceu Vratislav Effenberger, principal teórico do Grupo Surrealista Tcheco, ao qual Švankmajer se juntou e do qual ele permanece como membro até os dias atuais. Após 1973, Švankmajer começou a ser "mal visto" pelos socialistas de cinema vigentes e depois da produção do curta-metragem *Leonard's Diary* (Leonarduv denik, 1972) referências à política foram encontradas em mudanças "não autorizadas" feitas neste filme e assim sob censura, o diretor foi obrigado a dar uma pausa em seus trabalhos pessoais cinematográficos. Durante a década de 1970, o diretor só podia filmar sob as condições reproduzir "clássicos". Concomitante ao seu trabalho cinematográfico, em 1974, o diretor que se encontrava censurado da atividade de criar seus próprios filmes, começou a

<sup>112</sup> Com título original de *Posledni Trik Pana Schwarcewalldea A Pana Edgara* (1964)

<sup>113</sup> Descrito notável como "o maior patrono da arte no mundo", Rudolf II Habsburg (1552-1612), rei da Hungria e da Boêmia, e imperador do Sacro Império Romano, elevou o patrocínio da corte na Europa pós-renascentista a um novo nível de abrangência e extravagância. A cidade de Praga prosperou na época em que reinou, de 1583 até sua morte. Foi também sede do imperador quase ininterruptamente a partir de meados do século XIV, tornou-se, sob a orientação de Rudolf, um dos principais centros de artes e ciências do continente. Seu gosto pela decoração excepcional e imagens fantásticas era lendário, enquanto sua ambição e percepção como patrono e colecionador mudaram a forma como a arte seria vista pelas gerações futuras.

<sup>114</sup> “I live in a special kind of Prague by which I mean influenced,” Švankmajer said in the 1990 documentary *Jan Švankmajer, Tales from Prague*. “It is the Prague of Rudolf II. I believe Rudolf’s personality left a very strong mark.” Declaração disponível também em <http://fantasticliska.blogspot.com/2015/10/an-essay-by-david-herter.html>

experimentalizar as artes visuais e esculturas. Essas experiências táteis foram amplamente relacionadas e absorvidas em suas posteriores produções cinematográficas do autor possuindo forte influência então com o trabalho que ele criou durante este momento de recesso de filmagem. De 1972 a 1979, ele se concentrou em escultura, cerâmica, poesia e outras formas de arte estática, resultando em um corpo de trabalho a que ele se refere como "experimentos táteis". Em uma exposição alternativa, apresentou suas primeiras instalações com "objetos tácteis". Feitos com gesso, tecido, penugem e penas, são expostas em uma sala completamente escura ou cobertas com tecido preto, sob o qual o espectador escorrega suas mãos apenas para sentir, incluindo o busto de sua esposa, Eva – também criou um rolo coberto de unhas e pêlos de animais explora contrastes que despertam os sentidos. Recitou poemas inspirados em Marquês de Sade e o conde de Lautréamont, compôs um poema de amor, intitulado *Economic Suicide*, escrito por Švankmajer em 1979 e dedicado à sua esposa Eva. Em 1976, dedica-se à cerâmica em conjunto com a sua esposa sob o pseudônimo "Kostelec". Neste contexto, foi premiado como animador e artista do estúdio Barrandov, onde trabalhou em projetos audiovisuais de entretenimento (*The Mysterious Castle in the Carpathians* – 1981, *Ferat Vampire* -1982 entre outros). Paralelamente a estes trabalhos pelo estúdio Barrandov, no início da década de 1980, Švankmajer consegue retomar suas particularidades estéticas, filosóficas e de economia de diálogos - por exemplo, nas câmaras de tortura de *The Pendulum*, *The Pit and Hope* (1983) as palavras são inúteis, não informam nada efetivamente - em outros filmes (pelo estúdio Barrandov) o diretor recuou diante do texto do autor, que fluía para o entreterimento do espectador e se apropriou do enredo. Utilizou diversas vezes seus autores favoritos, mestres góticos - Horace Walpole em *Castle of Otranto* (1977), e Edgar Allan Poe em *The Fall of the House Of Usher* (1981), *Dimensions of Dialogue* (Možnosti Dialogu, 1982), e o já mencionado *The Pendulum*, *The Pit and Hope* (Kyvaldo, Jama A Nadeje, 1983) e *Down to the Celar* (Do Pivnice, 1983) utilizando neste momento, com maior reincidência, a transformação dos personagens inanimados em "objetos tácteis" originais em seus curtas-metragens.

Podemos listar diversos artistas que influenciaram Jan Švankmajer, Lewis Carroll, sendo um dos principais, Charles Bowers (um dos pioneiros na combinação *live-action* e animação), Salvador Dali, Sergei Eisenstein, Frederico Fellini e Sigmund Freud. No entanto, ressaltamos que um dos artistas pilares para o diretor é o maneirista de Milão Giuseppe Arcimboldo (1527-1593), que glorificou seu nome com os retratos de compilação de *The Four Seasons* (1563 a 1573) ou *The Elements* (1566), também conhecidos como *The Basic Elements*.



Figura 57 – *The Four Seasons*: Encomendado pelo rei Augusto da Saxônia e pintado na década de 1560 e 1570 retratam Imagens da natureza, tais como frutas, verduras e flores, para compor fisionomias humanas.



Figura 58 - *The Elements*: Série de pinturas encomendadas por Maximiliano II, Sacro Imperador Romano. Os retratos exibem figuras de perfil formado por diferentes animais ou objetos. A Terra é representada por animais terrestres, Ar por pássaros, Água por criaturas marinhas e Fogo pela queima de madeira e canhões. Esta série tenta expressar a harmonia do caos com animais selvagens formando faces distintas.

Podemos constatar que a partir dos anos 1980, após sua vivência com criações artísticas que priorizavam o sentido tátil, Švankmajer transforma os personagens inanimados de seus filmes em *objetos tácteis*. Objetos são transformados diante dos olhos dos espectadores em *Dimensions of Dialogue* por exemplo, heróis de plasticina se moldam e se destroem, constantemente mudando de atores para objetos e vice-versa.

Explorar o mundo através do toque, transmite o crescente interesse de Švankmajer na esfera sexual, assim considera esta a melhor expressão visual para a animação e escultura. Nos anos 1970, por exemplo, pintou e desenhou de forma explicativa e detalhada “máquinas de masturbação” feitas ao longo de muitos anos, concomitante a gravação de *Conspirators of Pleasure* (1996), um longa metragem baseado em obras do Marquês de Sade, Leopold Sacher-Masoch e Zygmond Freud. Este filme é sobre a sexualidade da forma mais constrangedora, íntima e não publicamente retratada, estudando o fenômeno do onanismo em todos os seus detalhes - não tanto fisiológicos, como psicológicos.

Compreendemos que a masturbação não é apenas um fenômeno interessante para um artista que se expressa sob o viés surrealista, permitindo-se escapar do processo “real” em diversas formas no trabalho. De forma metafórica, comparando o processo criativo com a masturbação, Švankmajer questiona a produtividade da liberdade artística. Demonstrando a desunião de pessoas que não conseguem encontrar um parceiro melhor do que um parceiro imaginário, o diretor contrasta o *princípio do prazer*<sup>115</sup> (*Lustprinzip*) de Freud com seu princípio de realidade. As fantasias sexuais de habitantes patéticos e cômicos de Praga atraem, de qualquer modo, Švankmajer mais do que as relações sociais comuns. Para sua demonstração, ele usa não toque, mas prove. Na visão de Švankmajer, o sexo, pode levar à autodestruição, de forma voluntária. A comida, no entanto, para o diretor está associada à coerção, violência; qualquer pessoa que come cedo ou tarde se torna comida. Sobre isso retrataremos posteriormente em análise do curta-metragem *Food* (1992).

Após seu primeiro filme em 1964 e nos 30 anos que se sucederam, o diretor fez alguns dos mais memoráveis filmes de animação de todos os tempos, sendo referenciado como um dos principais animadores do mundo, influenciando cineastas como Milos Forman, David

---

<sup>115</sup> Na teoria psicanalítica da personalidade de Freud, o *princípio do prazer* é a força motriz do id, que busca a satisfação imediata de todas as necessidades, desejos e impulsos. Em outras palavras, o princípio do prazer se esforça para cumprir nossos impulsos mais básicos e primitivos, incluindo fome, sede, raiva e sexo. Quando estas necessidades não são satisfeitas, o resultado é um estado de ansiedade ou tensão. Se opondo ao *princípio de realidade* que se esforça para satisfazer os desejos do id de forma realista e socialmente adequada. O princípio de realidade pesa os custos e benefícios de uma ação antes de decidir agir ou abandonar um impulso. É o *princípio de realidade* que coloca fora de pauta o impulso prejudicial e permite que você se comporte de uma maneira que é adequada para determinada hora e lugar.

Lynch, Tim Burton e Os Irmãos Quay<sup>116</sup>. Seu brilhante uso da técnica de *claymation* alcançou sua consagração com o já mencionado filme de 1982, *Dimensions of Dialogue*. Em 1987 a possibilidade de executar um longa-metragem deu-se em grande parte pela liberdade política que surgia. Com a decadência do regime comunista, especialmente após a introdução da reforma *Perestroika* na então União Soviética e já próximos a *Revolução de Veludo* (1989)<sup>117</sup> Švankmajer completou seu primeiro longa-metragem, *Alice*, uma adaptação espirituosa e subversiva do conto de "Alice no País das Maravilhas" de Lewis Carroll. Em 1989 lança *Virile Games* (Muzne Hry), o videoclipe *Another Kind of Love, Meat Love* (Zamilované maso), *Darkness - Light - Darkness* (Tmo / Svetlo / Tma), *Flora* (1989), *The Death of Stalinism in Bohemia* (Konec stalinismu v Cechách, 1990) e *Food* (Jidlo, 1992). Em 1994 dirige seu segundo longa-metragem, *Lesson of Faust* (Lekce Faust), dois anos depois *Pleasure Conspirators* (Spiklenci slasti). Em 2000 dirige juntamente com sua esposa Eva (direção de arte) o filme *Little Otik* (Otesanek.). 2005 dirige o filme de terror nipo-tcheco-eslovaco *Lunacy* (Šílení), em 2010 *Surviving Life* (Přežít svůj život) e em 2018, declarado pelo próprio diretor como seu último filme, lança *Insects* (Hmyz).

Embora Švankmajer tenha sido objeto de muita discussão e admiração dentro da comunidade cinematográfica independente, o reconhecimento público de suas realizações tem sido limitado. Uma retrospectiva de seu trabalho e subsequente conquista do Grande Prêmio por seu filme *Dimensions of Dialogue* no Annecy Animation Festival de 1983 é frequentemente atribuída ao início de um interesse internacional em seus filmes. Após quatorze anos, somando doze filmes em seu portfolio, o Festival Internacional de Cinema de San Francisco (SFIFF), em seu 40º ano, decidiu homenagear Švankmajer com o *The Golden*

<sup>116</sup> Os Irmãos Quay, em tributo ao diretor, lançaram em 1984 um curta-metragem em *stop-motion*, intitulado *The Cabinet of Jan Švankmajer* com trilha sonora do compositor Zdeněk Liška.

<sup>117</sup> A *Revolução de Veludo* (17 de novembro a 29 de dezembro de 1989) refere-se à revolução não agressiva na antiga Checoslováquia que testemunhou a deposição do governo comunista daquele país. É vista como uma das mais importantes revoluções de 1989. Em 17 de novembro de 1989, a polícia reprimiu uma manifestação estudantil em Praga. Esse evento desencadeou uma série de manifestações populares de 19 de novembro até o fim de dezembro. Até 20 de novembro, o número de manifestantes pacíficos em Praga passou de 200 mil a meio milhão de pessoas. Um movimento geral envolvendo todos os cidadãos da Checoslováquia foi feito em 27 de novembro. Com o colapso dos outros governos comunistas e o aumento dos protestos de rua, o Partido Comunista da Tchecoslováquia anunciou no dia 28 de novembro que iria acabar com o poder e dismantelar o Estado de partido único. Uma espécie de cerca, com arames farpados e outras obstruções, foi removida da fronteira da Alemanha Oriental com a Áustria no começo de dezembro. No dia 10 de dezembro, o presidente Gustáv Husák apresentou o primeiro grande governo não-comunista na Tchecoslováquia desde 1948, e renunciou. Alexander Dubcek foi eleito orador do parlamento federal em 28 de dezembro e Václav Havel, ator conhecido que estava à frente da revolução, tornou-se presidente da Tchecoslováquia em 29 de dezembro de 1989. Em junho de 1990, a Tchecoslováquia teve sua primeira eleição democrática desde 1946. O termo *Revolução de Veludo* foi inventado por jornalistas para descrever os acontecimentos e aceito pela mídia mundial, sendo usado em seguida pela própria Checoslováquia. Depois da dissolução da nação em 1993, devido a questões étnicas, culturais e econômicas, a Eslováquia usou o termo *Revolução Gentil*, que é o termo que os eslovacos usavam para a revolução desde seu começo.

*Gate Persistence of Vision Award*, um novo prêmio para reconhecer as realizações de cineastas que estão trabalhando fora dos limites do cinema tradicional. O SFIFF patrocinou a visita de Švankmajer a São Francisco para a ocasião, que foi acompanhada por exibições esgotadas de seus curtas-metragens e pela estréia norte-americana de seu então novo longa-metragem, *Conspiracy of Pleasure* (1996). Em entrevista, Wendy Jackson perguntou sobre a sensação de ganhar este prêmio ao qual o diretor respondeu que gostou do nome do prêmio (*Persistence of Vision*), e acrescentou: "Eu estou feliz em aceitar isso, porque não é um prêmio do governo. Eu não vou aceitar o governo. Os comunistas queriam me dar um prêmio laureado, mas eu recusei!"<sup>118</sup>

---

<sup>118</sup> Wendy Wilson, *The Surrealist Conspirator, An Interview with Jan Švankmajer*, *Animation World Magazine*, Issue 2.3, June 1997. Também disponível em <https://www.awn.com/mag/issue2.3/issue2.3pages/2.3jacksonsvankmajer.html>

## ZDENĚK LIŠKA



Figura 59 - Zdeněk Liška

Havia diretores de cinema que queriam trabalhar exclusivamente com ele. Um deles foi o diretor surrealista tcheco Jan Švankmajer que, depois da morte de Liška, recusou-se a usar qualquer outro compositor vivo porque disse que não havia ninguém para substituí-lo. Desde a sua morte, Švankmajer só tem usado música clássica.<sup>119</sup>

BALDYNSKY, Tomáš

Zdeněk Liška veio de uma família de práticas musicais. Tanto seu avô quanto seu pai, tocaram em bandas de metais na cidade de Smečno, cerca de 30 km a oeste de Praga, onde Zdeněk Liška nasceu (1922, Smečno –1983, Praga). Na infância aprendeu acordeão e violino. Durante a ocupação nazista, estudou composição e regência no Conservatório de Praga com os professores Rudolf Karel, Otakar Šín, Metod Doležil e Karel Janeček, se formou no Conservatório em 1944. Por um breve período foi maestro de uma orquestra amadora em Slaný e como professor em uma escola de música Humpolec.

Em 1946, a convite de uma ex-professora, Liška se juntou ao recém-criado estúdio de cinema da *Baťa Shoe Company* (Sapateiro para o Mundo), compondo em comerciais e filmes promocionais. Compôs trilhas sonoras de sessenta curtas em cinco anos, chamando assim a atenção dos animadores Karel Zeman e Hermína Týrlová no Departamento de *Stop Motion*. Tomáš Baldýnský acredita que esta foi uma virada em sua carreira.

<sup>119</sup> Disponível em: <https://www.radio.cz/en/section/panorama/the-film-score-genius-zdenek-liska>.

There were film directors who wanted to work exclusively with him. One of them was the Czech surrealist director Jan Švankmajer who, after Liška died, refused to use any other living composer because he said there was nobody to replace him. Since his death, Švankmajer has only been using classical music.

Acho que o mais importante, o que o fez, foi o fato de ter trabalhado em Baťa como compositor de comerciais e curtas-metragens. Ele foi capaz de compor tantas músicas diferentes e ele foi tão rápido que acredito que ele aprendeu tudo lá.<sup>120</sup>  
BALDYNSKY, Tomáš.

Na cidade da empresa de Zlin, rebatizada de Gottwaldov em 1949, Zeman e Liška colaboraram nos consagrados filmes de marionetes de Mr. Prokoud, incluindo *Mr Prokoud, A Horseshoe for Luck* (1946), *Prokoud In Temptation* (1947) e *Mr Prokoud, the Office Clerk* (1948), estes filmes narravam histórias de um rapaz em seu cotidiano, bigodudo e usando um chapéu de carne de porco. As composições de Liška nestes filmes possuem um sentido próximo as de Carl Stalling's para os estúdios *Warner Brothers* e os *Looney Tunes*.

Em 1948, os comunistas realizaram um golpe na Tchecoslováquia com o aval de Moscou. Os quinze anos seguintes foram difíceis, com julgamentos violentos quase 180 pessoas inocentes foram executadas, muitas mais presas. Pela estimativa de um repórter no local para o *New York Times*, a Tchecoslováquia era o país mais stalinista da Europa Oriental; as coisas eram piores em Praga do que em Moscou. A indústria cinematográfica foi reduzida a curtas metragens e documentários sobre a sociedade coletiva. Na década seguinte, portanto, Liška manteve-se com um perfil neutro, atuando em curtas de comédia como *Bed of 5HP* (1948) e aprimorando suas habilidades de edição, um trabalho que desempenharia um papel enorme em sua carreira no cinema.

Somente nos anos 60, quando a intensa repressão comunista começou a demonstrar falhas (temporariamente, no que se sucedeu a *Primavera da Checoslováquia*), Liška encontrou seu estilo potente e peculiar de composição: A valsa, polca, e as *Brass bands* vivenciadas em Smečno, permaneceram fortes influências ao longo de sua carreira, especialmente em composições de cunho sentimental. Deixando para trás o estilo cômico que outrora comparamos com Carl Stalling. Assumindo influências de alguns compositores, em especial, com as polirritimias e quedas percebemos Igor Stravinsky. Sua *A História do Soldado* (1918) paira sobre *The Shop on Main Street*, de Liška (1965); Liška escreveu sua própria versão divertida do quadro "Shrovetide Fair" de *Petrushka* (1910) de Stravinsky para *Káťa and the Crocodile* (1966). O compositor da Morávia Leoš Janáček (1854-1928) foi uma paixão declarada de Liška, e mostra em sua primeira grande trilha para um longa-metragem, o notável e melancólico *At the Terminus* (1957), o filme apresenta uma toccata de órgão

---

<sup>120</sup> Disponível em: <https://www.radio.cz/en/section/panorama/the-film-score-genius-zdenek-liska>  
I think that the most important thing, the thing that made him, was the fact that he worked at Baťa as the composer for commercials and short movies. He was able to compose so many different pieces of music and he was so fast that I believe he learned everything there.

reminiscente do solo na *Missa Glagolítica* de Janáček (1926). E Arnold Schoenberg, obviamente causou impressões em diversos compositores deste momento, mesmo que apenas pela crença de que qualquer som pode ser combinado com qualquer som.

A abordagem de Zdeněk (na década de 1960 em diante) se livrou de um possível caminho trivial de música para cinema, contou Jan Schmidt no documentário sobre Zdeněk Liška (2000), escrito e dirigido por Petr Ruttner para a TV tcheca.

O que significava que ele descartou a maioria, ou pelo menos mais de cinquenta por cento, do som gravado ao vivo. E começou a criar seus próprios *loops* de som. Havia estranhos gritos e vozes, e assim por diante, que ele de alguma forma mixava junto. Todos os tipos de sons irrealis, coisas para as quais não havia uma notação musical real, e com isso ele compunha.

Com conhecimento electro-acústico, na música concreta e no avant-garde, Liška utiliza tais ferramentas de forma sólida e única em suas composições, enquanto seu uso de coral com orquestra, freqüentemente em canto sem palavras, ou vocalização, se tornou sua marca registrada. Ressaltaremos sua grande aptidão para a música cinematográfica, residia em uma capacidade ímpar de criar tensão e efeito dramático, quer os filmes fossem destinados a crianças ou a adultos. O compositor também usou uma ampla gama de estilos musicais, da música latina à eletrônica. Sobre a versatilidade de gêneros musicais do compositor, o crítico musical de Berlim Pavel Klusák diz:

Ele dominou muitos estilos. Usou música eletrônica muito cedo, apesar de ser de uma geração que foi educada na música sinfônica moderna e de câmara. Adorava fazer variações sobre gêneros entendido como “menores” e música folclórica, como na série *The Sinful People of Prague*, e em outras trilhas musicais também. Sempre que tinha uma tarefa especial, ele fazia algo especial, como a ilustração psicodélica do filme de Juraj Jakubisko, *Birds, Orphans and Fools*, ou a partitura experimental do *Fruit of Paradise* de Věra Chytilová.<sup>121</sup>  
KLUSÁK, Pavel

Liška foi muito relevante no desenvolvimento de música eletrônica experimental, composta para vários filmes desde o início de seu trabalho, que começaram na década de 1950, os cineastas ficavam entusiasmados com o uso de trilhas sonoras de timbres inovadores – utilizando uma mescla de timbres inusitados que combinava instrumentos (como gaita e

<sup>121</sup> Disponível em: <https://www.radio.cz/en/section/panorama/the-film-score-genius-zdenek-liska>  
He mastered many styles. He used electronica very early on despite being of a generation that was educated on modern symphonic and chamber music. He loved making variations on low genres and folk music, like in the series *The Sinful People of Prague*, and elsewhere. Whenever he had a special task, he did something special, like the psychedelic illustration of Juraj Jakubisko’s movie *Birds, Orphans and Fools*, or the very experimental score for Věra Chytilová’s *Fruit of Paradise*

glockenspiel), técnicas eletroacústicas e eletrônicas. Também criou uma grande quantidade de trilhas sonoras originais para importantes filmes da *New Wave* checa, incluindo *The Shop on Main Street*, *Marketa Lazarová*, *Valley of the Bees*, *Fruit of Paradise* e *Ikarie XB-1*.

Lembraremos pelo reconhecimento da obra, a histórica anti-épica *Marketa Lazarová* (1967), que além de utilizar uma soprano como instrumento ritualístico, Liška trabalhou concomitantemente como editor de som no filme. Por toda parte, os misteriosos efeitos vocais, incluindo diálogos em *loop* dispostos próximos ou distantes dos personagens no filme, adicionam uma qualidade alucinatória a muitas cenas.

Dentre os estilos musicais que Zdeněk Liška gostava e sabia usar com proficiência era a música latina. Esse gênero musical estava no auge em sua época. As *Brass Bands* são muito populares na Boêmia e na Morávia. No entanto, há uma faixa tênue de como a música de metais deve soar, isso tornou as composições de Liška preciosas; ele foi capaz de variar dentro do gênero, compor músicas destinadas aos metais de forma livre, isenta do dogma do estilo vigente. A música folclórica e o *folk* urbano foi também fonte de inspiração para Zdeněk Liška, particularmente utilizadas nas composições de canções que escreveu para muitos filmes e séries de TV. Um deles foi *Dejte mu zahrát, pane inspektore* que apareceu na série criminal de 1968 *The Sinful People of Prague*.

Liška colaborava com artistas visionários e subversivos como Vlácil, Švankmajer e Vera Chytilová (*Fruit of Paradise*), todos estes artistas mencionados foram censurados por períodos devido trabalhos entendidos como provocativos. Liška, entretanto nunca se filiou como membro do Partido Comunista, evitou censura ou punição. Paralelamente as composições com artistas que promoviam esta visão, compôs diversas trilhas sonoras para filmes que promoviam a agenda do Estado e do comunismo. Nos anos setenta - a era da normalização - ele era mais prolífico do que nunca e não se esquivava do estilo popular socialista nos devidos termos para filmes da Alemanha Oriental, ou para eventos como o *Spartakiad*<sup>122</sup>. Seu tema para o programa de TV propagandista *The 30 Cases of Major Zeman* (1974-1979) tornou-se o hino oficial da época, tocado com total ironia por bandas de rock. Por seu trabalho técnico no *Kinoautomat*, uma pioneira experiência cinematográfica interativa na *Montreal World Expo* em 1967, gerando um engrandecimento nacional e um grande na

---

<sup>122</sup> Os *Spartakiads* na Tchecoslováquia eram eventos de ginástica de massa, destinados a celebrar a libertação do Exército Vermelho da Tchecoslováquia em 1945. Foram organizados pelo governo comunista como uma substituição dos encontros similares de Sokol, que foram desaprovados pelo regime e descontinuados após a Segunda Guerra Mundial. Inicialmente entendido como um evento desportivo internacional que a União Soviética tentou usar tanto como oposição como complemento dos Jogos Olímpicos.

Checoslováquia o que resultou no prêmio *Klement Gottwald*, nomeado pelo presidente Josef Stalin especialmente para o compositor. Independente de sua neutralidade política, Zdeněk Liška foi certamente uma das figuras expoentes da indústria cinematográfica tcheca. Podemos perceber que além de ser um compositor de grande bagagem, seu trabalho como compositor cruzou qualquer fronteira estética e política além do vasto trabalho de composição para longas-metragens, Liška escreveu música para os documentários de viagem de Hanzelka e Zikmund, para *Laterna Magika*, também escreveu para doze dos filmes de Prokoud, de Karel Zeman, e vários curtas-metragens de ciência popular.

Em meados do século XX, ele estava entre os mais conhecidos compositores de filmes tchecos e o principal compositor checo de trilhas de filmes de gênero fantasia. Foi conhecido por sua habilidade com caracterizações musicais e humor na música, bem como seu uso criativo de técnicas de música eletrônica. Compôs música para cerca de 500 filmes, dentre eles os gêneros de ficção científica (com trilha sonora eletrônica de caráter experimental como em *Ikarie XB-1*), surrealismo (todos com Jan Švankmajer), dramas neo-realistas (*At the Terminus*), comédias (*Cintamani e Cheater*), clássicos da nova onda da Checoslováquia (*The Shop on Main Street, The Cremator*) e sobretudo no gênero fantasia.

Por seu trabalho, Zdeněk Liška recebeu o Prêmio Estadual Klement Gottwald (1968), os prêmios estrangeiros são o Cinturão de Ouro na Berlinale (1965) e a Cruz Copta Dourada no Festival Internacional de Cinema do Cairo (1977). Em 2011, o Ministério da Cultura tcheco concedeu postumamente o Prêmio de Contribuição Audiovisual.

## IVO SPALJ



Figura 60 – Ivo Spalj

Para o nosso entendimento, existe uma relevância tanto na pesquisa do fazer artístico do diretor e compositores tchecos mencionados, como também suas respectivas biografias. Encontramos grande dificuldade em encontrar informações em todos os campos pesquisados, provavelmente devido a barreira cultural e política ainda não dissolvida nos dias atuais. Por isso, ressaltamos a importância deste levantamento biográfico<sup>123</sup> especificamente devido a escassez de informações biográficas sobre o engenheiro de som Ivo Spalj em livros ou na internet.

Ivo Spalj nasceu em Strakonice, uma cidade da Boêmia do Sul (parte sul da República Tcheca), com aproximadamente 20.000 habitantes. Nos anos em torno de seu nascimento, o estado da Checoslováquia foi ocupado pelo exército alemão e oficialmente declarado como Protetorado da Boêmia e Morávia<sup>124</sup>. Strakonice foi (e ainda é) principalmente uma cidade industrial, com transporte e indústria têxtil (por exemplo a motocicleta de sucesso mundial JAWA tem sua principal fábrica lá dos anos 50 até hoje). O pai de Spalj era administrador de uma fábrica de serraria nas proximidades, sua mãe trabalhava em uma fábrica de laticínios.

A educação de Ivo Spalj começou na escola primária e secundária geral em Strakonice, onde se graduou em 1957, aos 17 anos. Se interessava por fotografias e filmagens amadoras

---

<sup>123</sup> Este levantamento só foi possível através da solidariedade de alguns pesquisadores Tchecos; Jan Cernicek, Miloslav Novak e David Smitmajer que gentilmente traduziram para o inglês algumas entrevistas feitas entre 2015 – 2018, com Ivo Spalj.

<sup>124</sup> O Protetorado da Boêmia e Morávia (*Protektorát Čechy um Morava*) foi um protetorado com a maioria étnica checa, criado pela Alemanha nazista nas partes centrais da Boêmia, Morávia e Silésia checa no que é hoje a República Checa. A Boêmia e a Morávia eram territórios autônomos administrados pelos nazistas, que o governo alemão considerou parte do Grande Reich Alemão. A existência do Estado chegou ao fim com a rendição da Alemanha para os Aliados da Segunda Guerra Mundial em 1945.

desde a sua infância (ele foi inspirado por seu primo 5 anos mais velho que possuía uma câmera), mas gradualmente começou a se interessar cada vez mais por técnicas de som. Assim, logo após sua graduação em 1957, começou seus estudos na Universidade Técnica Tcheca (*Czech Technical University*), em Praga. Naquela época, na Tchecoslováquia ainda não havia estabelecido um estudo de engenharia de som na Academia de Cinema (FAMU)<sup>125</sup>, então Spalj decidiu estudar na Faculdade de Engenharia Elétrica, porque essa era uma espécie de educação plausível para uso na indústria cinematográfica. Além disso, também fez uma especialização técnica de radio difusão, cinema e TV (especialização de dois semestres na parte final de sua graduação).

Após completar os estudos universitários, em 1963, começa a trabalhar no *Barrandov Studio*<sup>126</sup>, principal instituição cinematográfica da Tchecoslováquia. O estúdio possuía vários departamentos, incluindo os de som. Spalj trabalhou neste estúdio em diversos filmes, curtas-metragens, noticiários, etc., fornecendo uma grande quantidade de experiências em pouco tempo. Em 1967, foi promovido para o cargo de *sound designer*, especializando-se na finalização da trilha sonora em filmes. Permaneceu nesta posição até o ano de 2002 onde trabalhou na sala de som principal da empresa *Barrandov* chamada *Europe* (o nome veio de seu sistema de som *Eurocord*). Como especialista na área de som, fazia efeitos sonoros, mixagem de som, etc.

O sistema de trabalho do estúdio *Barrandov* para som em filmes era constituído normalmente por dois editores de som: o primeiro engenheiro de som ia a “campo”, gravando o som durante o processo de filmagem do filme. O segundo engenheiro era especialista em técnica e dispositivos para manipulação destes sons gravados. Em estúdio, estes dois engenheiros geralmente trabalhavam juntos, mas o especialista em finalização era o líder durante a mixagem final do som.

Spalj também foi um dos engenheiros que fundou e trabalhou no Estúdio de música eletrônica e experimental, estabelecido em Barrandov em 1971 com um departamento para criação de efeitos sonoros especiais eletrônicos, atendendo dessa forma as demandas dos cineastas tchecos. Desenvolveram e construíram seus próprios dispositivos eletrônicos, frequentemente usados em filmes tchecos dos anos 1970 (Zdeněk Liška era um dos visitantes mais frequentes do estúdio). Nos anos 80, a atividade de estúdio experimental foi diminuindo gradualmente, à medida que os sintetizadores e computadores expandiram o setor.

---

<sup>125</sup> Spalj ainda ministra palestras na FAMU: [http://cas.famu.cz/liska/rozhovor\\_spalj.php](http://cas.famu.cz/liska/rozhovor_spalj.php)

<sup>126</sup> <http://www.barrandov.cz/en/clanek/about-us/>

Em 1976, começou a trabalhar no teatro multimídia *Laterna Magika* e sua colaboração permanece aos dias atuais. Lá, Spalj encontrou grande espaço para suas experiências e tornou-se uma pessoa indispensável para a realização de soluções progressivas para performance em palco. Desenvolvendo diversas soluções técnicas exclusivas, como seu próprio sistema de som de seis canais (atualmente seria entendido como *sistema 6.0*), o que contribuiu para o grande sucesso tecnológico deste teatro multimídia.<sup>127</sup>

Ao longo de sua carreira, cooperou com muitos compositores, incluindo Zdeněk Liška. Como amigo íntimo e colaborador do diretor Jan Svankmajer, Spalj narra que o diretor preferiu renunciar ao uso de trilha musical original após a morte de Liška. Svankmajer chegou a tentar parceria com alguns outros compositores tchecos premiados (por exemplo, Jan Klusak), mas nunca se satisfaz como anteriormente com Liška. Assim, nas palavras de Spalj, Svankmajer gradualmente começou a usar apenas efeitos sonoros e músicas de arquivo. Spalj e Svankmajer costumam usar antigos registros de gramofone, que não são mais protegidos pelos direitos autorais. Spalj está transferindo e convertendo estes registros em *Dolby Surround EX* ou em *sistema 5.1*, e freqüentemente usam distorções adicionais e desconstruções.

Spalj trabalhou em centenas de longa-metragens, curtas-metragens, animações e projetos multimídia, tornando-se uma forte referência do *sound design* tcheco. Em 2002, deixou a empresa *Barrandov* tornando-se independente, mas ainda ativo *sound designer*, trabalhando tanto para cinema e teatro.

Na década de 1990, foi duas vezes indicado no *Czech Lion Award* na categoria *Best Sound* (*Conspirators of Pleasure – 1996* e *Stůj neb se netrefim! - 1997*), ganhou este mesmo prêmio três vezes, por *Faust-1994*, *The Dance Teacher-1995* e *Eliška Likes it Wild-1999*.

---

<sup>127</sup> Grande parte independente da carreira de Spalj foi em colaboração com o teatro multimídia *Laterna Magika*. Algumas informações encontram-se disponíveis nos sites abaixo:

<https://www.radio.cz/en/section/curaffrs/czech-theatre-revolution-laterna-magika-seeks-innovation-after-60-years>

<http://www.czechdance.info/database/ballet-companies/laterna-magika-prague/>

[http://laterna-research.cz/?page\\_id=445](http://laterna-research.cz/?page_id=445)

## O SURREALISMO FRANCÊS E SUA REVERBERAÇÃO NA TCHECOSLOVÁQUIA

No intuito de entendermos a representação do Surrealismo nesta tese, abordaremos novamente o movimento sob um diferente escopo. Inicialmente concebido pelo artista francês André Breton na metade da década de 1920. Como descrito por seu idealizador, almejava-se o encontro com o maravilhoso, com o efeito poético puro, numa busca pela centelha que nasce da justaposição de dois objetos de contextos díspares. Buscavam a beleza paradigmática definida nos Cantos de Maldoror de Lautréamont: belo como o encontro fortuito de um guarda chuva e uma máquina de costura numa mesa de dissecação.

A publicação do Manifesto Surrealista, assinado por Breton em outubro de 1924, marcou historicamente o nascimento de um movimento que propunha a restauração dos sentimentos humanos e do instinto como ponto de partida para uma nova linguagem artística. Para isso, era preciso que os homens adquirissem uma visão totalmente introspectiva de si mesmos e encontrassem o lugar do espírito no qual ambas as realidades, interna e externa, seriam percebidas completamente isentas de contradição. (BRETON, 2001).

O espírito subversivo do movimento surrealista reunia raízes comuns à outros movimentos artísticos do início do século XX, como a rejeição às formas artísticas estagnadas em modos de representação amplamente conservadores e a revolta contra a moral hipócrita de uma sociedade intolerante e opressiva. Seus adeptos defendiam a transgressão dos valores sociais e morais dominantes e julgavam a academia irrelevante. Além disso, ainda que participassem de um movimento de cunho artístico, apoiavam também a dessacralização do próprio artista e de sua importância.

Na Tchecoslováquia, o surrealismo foi berço para diversas manifestações artísticas de resistência ao repressivo contexto político. O cinema, em particular, se destacava como uma plataforma que conseguia habilmente, através de seus meios particulares, "dar vida" (animação, *anima*) aos ideais deste movimento.

É importante salientar que o movimento surrealista tcheco não obteve reconhecimento mundial como o francês. Este cinema - assim como a literatura e demais artes - sofreu não apenas com as barreiras linguísticas existentes entre os idiomas ocidentais mais clássicos e as línguas eslavas do leste europeu, mas também com as barreiras políticas que o contexto do "Muro de Ferro" da Guerra Fria impunha ao longo da segunda metade do século XX. Assim sendo, para que possamos analisar com mais propriedade a animação foco deste artigo, torna-

se interessante uma breve exposição da história do movimento surrealista tcheco, tão pouco difundida na história ocidental.

A Tchecoslováquia foi o primeiro país a ressoar o movimento surrealista francês. Podemos citar, entre os muitos artistas que se engajaram ativamente no desenvolvimento dessa corrente artística no país, Karel Teige, Nezval, Jindrich Styrsky e Toyen<sup>128</sup>. Em suas frequentes viagens à França, este grupo de artistas estabeleceu importantes laços com a vanguarda surrealista francesa, em especial André Breton e Paul Eluard. Após esse primeiro intercâmbio, foi a vez de Breton viajar à Tchecoslováquia, a convite de Teige, Nezval e do grupo "Frente de Esquerda", onde ministrou palestras e conferências no intuito de fortalecer e internacionalizar o movimento. Os textos "A Posição Política da Arte de Hoje" e "Situação Surrealista do Objeto", ambos de 1935, foram produzidos em conferências ministradas por Breton em suas visitas à Tchecoslováquia.

Uma vez em terras tchecas, o surrealismo encontrou terreno fértil no descontentamento político presente entre seus artistas. Para aqueles que aderiram ao movimento, a arte precisava ser subvertida. A subversão se mostrava a única maneira de quebrar com as correntes artísticas dominantes na época, que não se mostravam suficientes na sua forma para expressar as aflições de um duro momento pós-guerra, ou tampouco exprimir as amarguras posteriormente vividas no longo período sobre controle ditatorial comunista soviético (1945- 1990). O sofrimento de toda uma geração, até então reprimido, se tornou combustível para uma nova e contestatória forma de arte, que parecia permitir ao inconsciente humano emergir e agir como em um sonho.

---

<sup>128</sup> Vítězslav Nezval (1900 –1958) foi um dos mais prolíficos escritores tchecos de vanguarda na primeira metade do século XX. Foi co-fundador do movimento surrealista na Tchecoslováquia e também membro do grupo vanguardista de artistas Devětsil (*Nove Forças* - O nome é uma referência aos nove membros fundadores do grupo). Os membros de Devětsil foram artistas checos prolíficos em sua geração. Em 1922, o grupo Devětsil incluía Vítězslav Nezval, Jindřich Štyrský, Jaroslav Seifert, Karel Teige e Toyen (Marie Cerminová). O grupo se voltou para a França na busca por inspiração para uma possível literatura de vanguarda calcada na ideologia política marxista. Embora o Estado tchecoslovaco tenha sido formado pouco após a Primeira Guerra Mundial, predominava entre sua geração mais nova a sensação de que ainda havia espaço para melhorias e que uma solução mais radical seria necessária caso o país almejasse uma verdadeira libertação. A maioria desses intelectuais manifestou entusiasmo pela revolução e na Rússia e fidelidade a Lenin. Nezval, entretanto, assim como outros em seu grupo, não aceitaram esse regime como representativo de suas crenças e objetivos. Optaram por expressar, em seus escritos, preferência pela consciência marxista-internacionalista de solidariedade de classe. Nezval também foi figura central para o poetismo checo, uma direção dentro de Devětsil teorizada principalmente por Karel Teige. Sua produção consistia em uma série de coleções de poesia, peças experimentais, romances, memórias, ensaios e traduções. Juntamente com Karel Teige, Jindřich Štyrský e Toyen, Nezval viajou com frequência à Paris, onde pode compartilhar seus ideais com os surrealistas franceses. Sua estreita amizade com André Breton e Paul Éluard foi fundamental para a fundação, em 1934, do Grupo Surrealista da Checoslováquia, um dos primeiros grupos surrealistas fora da França.

Entre os artistas que aderiram a nova e subversiva proposta artística estava o animador tcheco Jan Švankmajer, que em 2016 concedeu uma entrevista a respeito da influência surrealista na sua obra e de seus compatriotas.

Há muitos mal-entendidos sobre o surrealismo. Historiadores de arte o incluíram entre as direções de *avant-garde* dos artistas da primeira metade do século XX. Do ponto de vista deles, o surrealismo está morto há pelo menos sessenta anos. O termo surrealismo entrou no vocabulário geral como descrição de algo sem sentido, absurdo. Primeiramente, é importante dizer que o surrealismo não é arte. Não há pintura surrealista ou filme surrealista, podemos falar sobre o surrealismo na arte, na pintura ou no cinema. Isso ocorre porque não existe uma estética surrealista, nenhum método surrealista ou escola. O surrealismo é uma maneira de perceber a vida e o mundo. Eu descreveria isso como uma visão mágica da vida e do mundo. Eu aprendi três coisas com o surrealismo: primeiro, ele (o surrealismo) me libertou do medo da coletividade, porque o surrealismo é uma aventura coletiva. Em segundo lugar, desenvolveu minha imaginação de maneiras imprevisíveis e, finalmente, ensinou-me que há apenas um tipo de poesia e que não importa o que significa, o que importa é que escolhamos compreendê-lo.<sup>129</sup>

ŠVANKMAJER, 2016. Entrevista *On surrealism*

Nessa entrevista, Švankmajer procura deslocar o surrealismo presente em seu trabalho do movimento inscrito na história da arte, ampliando seu sentido para além do oficialmente estabelecido pela crítica acadêmica. Referindo-se ainda ao fato do termo ter entrado para o léxico, ele afirma que o surrealismo pode até encontrar manifestação nas mais diversas artes, mas não se configura propriamente como estilo, nem porta regras que o mantenham restrito ao que muitos compreendem como um movimento. O que ele considera digno de nota, segundo suas declarações, é a potencialidade presente no surrealismo de permitir o fluir da imaginação e a liberdade de seu processo criativo.

---

<sup>129</sup> There are many misunderstandings about surrealism. Art historians have included it among artists avant-garde directions of the first half of the twentieth century. From their point of view, surrealism has therefore been dead for at least sixty years. The term surrealism has entered the general vocabulary as description of something nonsensical, absurd. First of all, it's important to say that surrealism is not art. There is no surrealist painting or surrealist film, we can talk about surrealism in art, in painting, or in film. This is because there is no surrealist aesthetics, no surrealist method or school. Surrealism is a way of perceiving life and the world. I would describe it as a magical outlook on life and the world. I have learned three things from surrealism: first, it has freed me of my fear of collectivity, because surrealismo is a collective adventure. Secondly, it has developed my imagination in unforeseen ways, and finally, it has taught me that there is only one kind of poetry and that it doesn't matter what means we choose to grasp it. — Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=e5Pkep8pUcc> .

## O MOVIMENTO SURREALISTA E A PSICANÁLISE



Figura 61 – Cisnes refletindo elefantes (1937), Salvador Dalí<sup>130</sup>

Não obstante a enorme influência que o contexto político-econômico europeu do início do século XX exerceu no desenvolvimento da arte surrealista, foram os textos de Sigmund Freud que forneceram ao movimento uma parte considerável de sua inspiração e teoria. Um tema em particular da obra de Freud foi amplamente absorvido pelos artistas surrealistas: a importância dos sonhos. Os mecanismos básicos da lógica onírica, tal como tematizados por Freud, fascinaram aqueles envolvidos com o movimento surrealista, que acreditavam ser possível construir uma forma de arte baseada em tais princípios. Intentavam mimetizar - no plano artístico e a seu modo - os processos psíquicos e analíticos descritos por Freud.

Tais mecanismos são valiosos para a compreensão das escolhas estéticas surrealistas, que tanto enfatizam os processos e dispositivos do inconsciente e exploram a linguagem e o funcionamento dos sonhos. Por trabalhar com tal repertório de símbolos freudianos, o

<sup>130</sup> Em *Cisnes refletindo elefantes*, Dalí utiliza o conceito de *método paranóico crítico*. Uma ferramenta inspirada pela psicanálise, que o pintor desenvolveu para que a apreciação do público fosse ainda mais profunda. Na tela, Dalí produz imagens ambíguas, em que cisnes mesclam-se a troncos retorcidos formando imagens de elefantes no reflexo do lago. A paisagem é ensolarada e árida e há também a figura de um homem - que talvez fosse um autorretrato do artista - do lado esquerdo da cena.

surrealismo sugere a existência de mitos e fantasias coletivas que teriam predominância na vida social e psíquica da época. Uma vez que a teoria freudiana se destaca, portanto, como um dos pilares bibliográficos do próprio Surrealismo, algumas temáticas freudianas merecem, por consequência, ser enfatizadas por sua recorrência tanto nos trabalhos surrealistas em geral quanto na estética do próprio Švankmajer.

A questão do *deslocamento* e *condensação* são processos fundamentais que se relacionam no sonho e no surrealismo. O *deslocamento* é um mecanismo dos sonhos onde há a transferência de uma representação para outra, ou seja, uma imagem quando interpretada pode ter mais de um significado por conter de maneira análoga a transferência de sentimentos e conceitos de uma a outra. Importante ressaltar que nessa relação, a substituição dos elementos por *deslocamento* não anula o primeiro referenciado e sim o integra de maneira associada. Podemos perceber também no sonho, a capacidade de construirmos trocadilhos, bem como a inversão/transformação de termos e objetos. A *condensação* por sua vez, é uma representação única que está conectada as diversas formas associativas produzidas pelo *deslocamento*, o processo de fusão ou de condensação de tais deslocamentos. A *condensação* é o resultado, enquanto o deslocamento é causa. Entendemos que ambos mecanismos são do universo onírico, porém, de caráter frutífero para o processo artístico, por enriquecerem uma relação poética. Estes dois mecanismos típicos do sonho correspondem a um princípio do inconsciente que agrega, podendo ser comparados de maneira análoga ao uso da metonímia e da metáfora no plano artístico.

Entre os temas freudianos mais recorrentes na estética surrealista temos também a noção de *estranhamento*, que se conecta de certa forma com os mecanismos citados acima ao lembrarmos de um sonho que obteve alguma forma de *deslocamento*, quando lembrados no processo consciente, entendemos como *estranho*. Este conceito, esta presente em seu texto “O Estranho” (*unheimlich*), desenvolvido com base na leitura do conto "O Homem de Areia"<sup>131</sup>, de E.T.A. Hoffmann, no qual a figura do pai pune seus filhos arrancando-lhes os olhos. Em termos simples, Freud compreendia o fenômeno do *estranhamento* como a resultante de um processo de profunda repressão inconsciente (recalque) de algo que já nos foi, um dia, familiar. O *estranho* seria, dessa maneira, algo familiar à psique – mas incompatível com o *eu*

---

<sup>131</sup> Em 1919, Freud publica um texto com o título *Das Unheimliche* (O Estranhamento Familiar). Trata-se de uma análise bastante original para a época, uma abordagem psicanalítica do conto de Hoffmann, "O Homem da Areia" (*Der Sandmann*). Freud foca sua análise na interpretação da questão relativa aos olhos. O 'homem de areia' seria aquele que vem jogar areia nos olhos das crianças.

- que o recalque reprimiu e transformou em incômodo. Ao emergir, o “estranho” assumiria com frequência uma forma figurativa (comum em traumas na infância) e se manifestaria na forma de uma sensação de terror ou mal-estar.

Além da noção de *estranhamento*, são também comuns nas obras surrealistas as referências à *loucura e histeria*, sobretudo quando ligadas a imagem e papel social da mulher e também inspiradas na discussão que Freud faz sobre o tema. Mas, especialmente devido a sua presença constante na obra de Švankmajer, é o conceito de "canibalismo" o ponto de confluência que mais nos interessa. Assim o define a psicanálise moderna, a partir dos estudos freudianos:

Termo empregado para qualificar relações de objeto e fantasmas (fantasia) correlativos da atividade oral, por referência ao canibalismo praticado por certos povos. O termo exprime de modo figurado as diferentes dimensões da incorporação oral: amor, destruição, conservação do interior de si mesmo e apropriação das qualidades do objeto.  
LAPLANCHE E PONTALIS, 1986, p. 94

Foi em *Totem e Tabu* (1912-13) que a noção de *canibalismo* foi primeiramente exposta. Acerca dessa prática dos *povos primitivos*, Freud sublinha a crença de que a ingestão de partes do corpo de uma pessoa asseguraria ao canibal a aquisição e controle das propriedades daquele indivíduo, o que o levou a conceber os conceitos de *parricídio primordial e refeição totêmica*, noções freudianas de considerável alcance.

Um dia, os irmãos [...] reuniram-se, mataram e devoraram o pai, pondo desse modo fim à horda primitiva [...]. No ato de devorar realizaram a identificação com ele, pois cada um se apropriou de uma parte da sua força.  
LAPLANCHE E PONTALIS, 1986. p.94

Qualquer que seja o valor da perspectiva antropológica de Freud, o termo *canibalismo* assumiu na psicologia psicanalítica uma clara acepção. Na edição de 1915 dos seus “Três Ensaio”, Freud introduz a ideia de *organização oral*. Essa fase do desenvolvimento psicosssexual seria primordialmente caracterizada pelo *canibalismo*. Na sequência, Freud expõe o que entendia por fase oral, sublinhando “[...] determinadas características da relação do objeto e das suas qualidades. As relações estreitas que existem entre a relação do objeto

oral e os primeiros modos de identificação estão implicadas na própria noção de canibalismo."<sup>132</sup>

Mesmo com a discordância manifestada por Freud quanto à apropriação de suas teorias pela corrente artística surrealista, elas inegavelmente garantiram certa homogeneidade ao movimento, uma vez que não se pode falar exatamente em unidade de estilo nas obras surrealistas, como muito bem sublinhou Jan Švankmajer em seu depoimento. Embora cada artista surrealista manifestasse características estéticas bem próprias em seus trabalhos, era a intensa presença do universo onírico nas mais diferentes obras destes artistas que garantia considerável coesão e convergência à sua arte. O Surrealismo propunha assim, coletivamente, se comunicar através da ruptura com o mundo real e moderno, numa fusão do mundo externo com o interno. Esperavam retratar ao observador um mundo interior imaginário que resultasse na desorientação das expectativas habituais – algo que o artista e a animação focos de nosso artigo realizam com maestria.

A arte pela arte já não satisfazia mais os ideais artísticos, além de subvertê-la era necessário transformar o mundo. Se, como dito anteriormente, o principal motivo da atividade surrealista é encontrar o ponto de união entre o consciente e o inconsciente, a arte vai se estabelecer como o meio mais adequado para alcançar tal objetivo, pois o inconsciente se pensa por imagens e arte formula imagens. É importante ressaltar que o inconsciente não é apenas uma dimensão psíquica explorada com maior facilidade pela arte devido a sua familiaridade com a imagem, mas, uma configuração da própria dimensão da arte. A arte é a comunicação vital do indivíduo por meio de símbolos.

BENJAMIN, 1993, p.21

Podemos perceber que o Surrealismo emerge em um momento de crise da civilização, negando a arte pela arte. Perante a repressão imposta pela ditadura comunista, era preciso mais do que apenas a subversão da arte. Fazia-se necessário também uma mudança brusca e urgente da vida social e política. Foi através desta urgência por transformação que o Surrealismo despontou como força motriz e filosófica, cuja finalidade era revolucionar o século XX.

Não surpreendentemente, esse opressivo cenário político e cultural e o espírito subversivo que ele suscitou impulsionou Švankmajer a seguir, como outros, um caminho estético de resistência em seu trabalho: engajado social e politicamente e profundamente reflexivo quanto aos rumos da humanidade.

Gostaria de dizer que considero todos os meus filmes muito engajados

---

<sup>132</sup> LAPLANCHE E PONTALIS, 1986, p.94

politicamente. Mas eu nunca os reduzi a um sistema totalitário, como, por exemplo, um artista dissidente faria. Porque percebi que se a civilização permite a criação e a existência de algo tão doente como o Fascismo ou Stalinismo, então toda a civilização é doente, algo está errado. Eu sempre quis penetrar no núcleo desse problema. Não apenas concentrar na superfície da atividade política. Portanto, meus filmes são universais, eles podem se comunicar com audiências fora da República Tcheca. Então, só porque a situação política mudou na Tchecoslováquia, não significa que o universo ou a civilização mudou ao mesmo tempo. Estou tanto quanto preocupado que não há razão para mudar meu inimigo. Ele sempre será o mesmo.<sup>133</sup>

JACKSON, 1997. *The Surrealist conspirator: an interview with Jan Švankmajer*. In: Animation World Magazine

Foi sob forte influência desse sentimento que Jan Švankmajer construiu seu cinema. Seus filmes frequentemente buscavam ilustrar e enfraquecer tal cenário amargo e autoritário através de uma iconografia dura, sombria e realista, mas não inteiramente esvaziada de esperança quanto à potencialidade de fuga proporcionada pelos sonhos.

A oposição entre a realidade severa e a fuga propiciada pelos sonhos é uma contradição típica presente não somente na obra deste diretor, mas na produção cinematográfica de todos países sob influência comunista. Nesses territórios, a possibilidade de liberdade artística de expressão residia, quase que inteiramente, numa visão e retrato metafórico do mundo.

---

<sup>133</sup> Disponível em: <https://www.awn.com/mag/issue2.3/issue2.3pages/2.3jacksonsvankmajer.html>

## O GROTESCO

Não seria prudente fomentar uma reflexão mais detalhada sobre a obra de Jan Švankmajer sem antes discutir brevemente o grotesco, categoria estética bastante aplicada em suas animações.

O grotesco surgiu e foi definido a partir da descoberta, durante escavações na Roma do século XVI, de um tipo de pintura ornamental presente nas paredes de porões de antigos palácios romanos (assim a referência à *grotta*). Esse tipo de pintura apresentava seres híbridos, assimetrias e outros atributos que anulavam as ordens da natureza. O desconforto que essas representações causavam fez com que fosse cunhado o adjetivo *grotesco*, que designava o monstruoso, irreal. O sentido do adjetivo foi posteriormente estendido e passou a descrever também aquilo que possui caráter lúgrube, abismal, diante do qual se sente certa vertigem.

Assim define Wolfgang Kayser:

Na palavra grotesco, como designação de uma determinada arte ornamental, estimulada pela Antiguidade, havia para a Renascença não apenas algo lúdico e alegre, leve e fantasioso, mas, concomitantemente, algo angustioso e sinistro em face de um mundo em que as ordenações de nossa realidade estavam suspensas, ou seja: a clara separação entre os domínios dos utensílios, das plantas, dos animais e dos homens, bem como da estática, da simetria, da ordem natural das grandezas. O fato se manifesta na segunda designação que surgiu para o grotesco no século XVI: *sogni dei pittori*.

KAYSER, 1986, p.20

Ao longo da história, notamos a estética grotesca florescendo, porém, de maneira tímida e camuflada nas artes. Retomando a questão dos gêneros literários perante a história, temos em *Do grotesco ao sublime* a análise de Victor Hugo sobre a estética grotesca anterior ao romantismo:

Mas sente-se aqui que esta parte da arte está ainda na infância. A epopéia que, nesta época, imprime sua forma em tudo, a epopéia pesa sobre ela e a sufoca. O grotesco antigo é tímido, e procura sempre esconder-se. Sente-se que não está no seu terreno, porque não está na sua natureza. Dissimula-se o mais que pode. Os sátiros, os tritões, as sereias, são apenas disformes. As parcas, as harpias são antes horrendas por seus atributos que por seus traços; as fúrias são belas, e chamam-nas *eumênides*, isto é, *doces, benfazejas*. Há um véu de grandeza ou de divindade sobre outros grotescos. Polifemo é gigante; Midas é rei; Sileno é deus.

HUGO, 2009, p.28

Posteriormente, no momento histórico entendido por Hugo como dramático, a estética

grotesca ganha proporções maiores a partir do período moderno (com início sobretudo no romantismo) com o surgimento das relações dualísticas de bem e mal/sublime e grotesco.

No pensamento dos Modernos, ao contrário, o grotesco tem um papel imenso. Aí está por toda a parte; de um lado, cria o disforme, e o horrível; do outro o cômico e o bufo. Põe ao redor da religião mil superstições originais, ao redor da poesia mil imaginações pitorescas. É ele que semeia, a mancheias, no ar, na água, na terra, no fogo, estas iriades de seres intermediários que encontramos bem vivos nas tradições populares da Idade Média; é ele que faz girar na sombra a ronda pavorosa do sabá, ele ainda que dá a Satã os cornos, os pés de bode, as asas de morcego. É ele, sempre ele, que ora lança no inferno cristão estas horrendas figuras(...). Se passa do mundo ideal ao mundo real, aqui desenvolve-se inesgotáveis paródias da humanidade(...). E como é livre e franco no seu andar! Como faz ousadamente jorrar todas estas formas bizarras que a idade precedente tinha tão timidamente envolvido em cueiros!  
HUGO, 2009, p.28-29

Como apontado por Hugo, o termo também encontrou terreno na poesia e através dos séculos se manifestou com maior ou menor vigor, nos mais diversos ramos das artes. W. Kayser demonstra a manifestação do grotesco na literatura fantástica de E.T.A Hoffmann e seus contos:

Contrastes agudos que nos tiram o chão debaixo dos pés, os jogos macabros com as figuras de cera e os mecanismos endemoninhados, o horror sempre do novo reconfigurado ante um mundo que se vai alheando e, com exemplos mais gritantes, as visões abismais no "Discurso do Cristo morto proferido do alto do edifício cósmico, segundo o qual não existe Deus".  
KAYSER, 1986, p.55

Freud contribuiu fornecendo dimensões psicanalíticas a essa categoria ao abordar, no já citado *O Homem de Areia*, de Hoffmann, a ideia de estranhamento. A noção de grotesco acabou sendo extremamente útil ao movimento artístico surrealista, considerando sua luta contra a lógica e o racionalismo, em cuja jaula teria sido comprimida a cultura moderna.

O grotesco não somente é um dos elementos de grande presença na corrente surrealista como também marca, certamente, a animação de Švankmajer, seja através de seus elementos oníricos, da sua subversão da lógica ou do estranhamento que ele provoca ao dar vida a seres inanimados. Bonecas e roupas que se movimentam, seres híbridos, o devorar, a histeria e os duplos são todos temas recorrentes na obra do animador tcheco que nos causam essa vertigem própria dos elementos grotescos.

O elo entre o grotesco e a ficção deste cinema, se exprimem na imaginação, que completa a fonte das aberrações e das coincidências naturais. As irregularidades de caráter estético, entendidas aqui como grotescas, são promovidas através da distorção, parte dela

provocada pelo diretor e também fruto da imaginação do espectador. A distorção se orienta para um caos. Podemos ilustrar, por exemplo, manchas disformes de tintas, mas estas não nos tocam como de natureza grotesca. O que nos atinge são formas reconhecidas como criaturas híbridas, antinaturais ou inéditas. A maneira como nossa imaginação se constrói, embora cheia de fantasias, possui resultados concretos e com profundidade no que tange a forma, assim, pontuamos elementos desta cinematografia e entendemos que a impossibilidade completa explicitada acima, não é necessariamente um traço do grotesco.

Após a breve exposição sobre as questões socioculturais tchecas que precederam e motivaram a produção dessas animações de notável relevância artística, prosseguiremos para um aprofundamento da análise das estruturas e elementos mais presentes no trabalho do diretor Jan Švankmajer, no intuito de melhor compreender o compêndio de símbolos e referências - surrealistas, grotescas e estranhas - utilizadas na elaboração de suas animações.

Em nossa tentativa de compreender os mecanismos utilizados neste cinema de relações associativas, analisaremos a lúcida visão do diretor Jan Švankmajer e do compositor Zdeněk Liška a respeito de suas escolhas estéticas, sempre buscando elucidar os significados obtidos na interação entre imagem e som. Focaremos, conseqüentemente, em entender como o discurso sonoro proposto pelo compositor busca se articular às peculiares imagens presentes em *Jabberwocky*.

## A CONSTRUÇÃO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO DE JAN ŠVANKMAJER EM *JABBERWOCKY*

Uma das características mais marcantes da arte surrealista de Jan Švankmajer é sua habilidade de manipular, de forma muito expressiva, os recursos fílmicos característicos da animação com a finalidade de produzir, no espectador, efeitos, sensações e sentimentos específicos. Através de calculadas estratégias de produção<sup>134</sup> (que se utilizam de um conjunto de regras estabelecidas pelo diretor), a obra não apenas sugere ao público possíveis interpretações para seus elementos e sentido, mas conscientemente o direciona. Muitos dos contornos aparentemente incompreensíveis ou *non-sense* dos elementos presentes na animação foram, na realidade, conscientemente concebidos e aplicados por Švankmajer com a finalidade de transmitir ao espectador - na fantasia do irreal - um determinado sentido para o mundo (real) em que vivemos. É essa sutil relação de subordinação em que se encontra o espectador de *Jabberwocky* um dos pontos que mais interessa a nossa análise.

Como exposto anteriormente, muito desse processo de direcionamento é fruto das relações associativas que emergem da fusão entre imagem e som. É no confronto entre imagens e sons aparentemente desconexos que se cria uma narrativa capaz de fornecer sentidos que muito transcendem os signos que tais elementos originalmente carregariam quando isolados uns dos outros. Esta articulação possibilita, em outras palavras, “relações associativas que vão além dos domínios das representações padronizadas do tempo e do espaço, privilegiando o psicológico e emocional” (WELLS, 1998, p.93).

Seja ela resultante de processos de justaposição, fusão, contraponto ou paralelo, a tensão provocada por essa articulação entre o campo imagético e sonoro constitui um dos efeitos mais interessantes tanto dessa obra em específico quanto da animação surrealista de Švankmajer como um todo. A determinação surrealista em subverter a arte acabou por subverter, conseqüentemente, os próprios métodos tradicionais de se contar histórias.

Tradicionalmente, recai ao som a função dramática específica de estabelecer o a atmosfera de um filme, primordialmente através da escolha do ritmo e sua ênfase. Nas animações surrealistas de Švankmajer, entretanto, a trilha sonora é responsável ainda por criar

---

<sup>134</sup> Podemos entender como estratégia de produção qualquer recurso fílmico que cause impacto no espectador, como, por exemplo, metamorfose de objetos, dilatação do tempo, cenografia, fotografia, enquadramentos, planos, montagem, trilha sonora, condução narrativa, cor, as interpretações dos atores, figurinos, personagens, etc.

o vocabulário através do qual os códigos visuais do filme são compreendidos e os significados ocultos da narrativa afloram. Como discorreremos adiante no texto, a função que a trilha sonora desempenha nessa animação merece uma abordagem consistente e cuidadosa, considerando sua capacidade de expressar sentimentos íntimos e complexos de serem representados, como a repressão, as imposições de gênero, a educação autoritária, a busca frenética pela padronização como solução para a rejeição ao que é diferente, etc.

Os mecanismos surrealistas utilizados na composição desta animação – em parte característicos do movimento, em parte específicos ao estilo de Švankmajer – despertam em seu público, independentemente das diferenças culturais existentes entre a obra e seus espectadores, sentimentos universais como repulsa, desconforto, comicidade e até choque.

São diversos os elementos de caráter surreal em sua obra, porém, ressaltaremos aqui sua escolha em referenciar o antigo ou antiquado através da cenografia e objetos de cena. O antiquado é um componente presente no movimento, Benjamin (1994) interpreta no que diz respeito à identificação pelo antiquado, a própria singularidade deste pensamento, que, em consonância com os surrealistas, flerta com o que é antigo. Benjamin relaciona as experiências surrealistas na metrópole de um contexto revolucionário. Desta maneira, componentes surrealistas, como o surgimento do mágico na realidade, o início da individualidade ao coletivo - como por exemplo, viver em uma casa de vidro<sup>135</sup> e também a afinidade pelo antigo, são compreendidos como uma experiência revolucionária. Devido sua contextualização, potencializa e transforma o movimento em atitude crítica social e política. A partir do relacionamento dos surrealistas com o passado, Benjamin interpreta como uma ação de resistência, posicionando o Surrealismo na contramão de uma posição contemplativa. Benjamin diz: “O truque que rege esse mundo de coisas (...) consiste em trocar o olhar histórico sobre o passado por um olhar político”<sup>136</sup>. Entendemos esta reflexão como olhar para o passado como motivador de ação para o presente e não estático segundo a inteligência burguesa o representava. Com isso, torna-se evidente o embate crítico entre a análise de Benjamin sobre o Surrealismo com o pensamento burguês.

Somando a toda a contextualização fornecida até então, ressaltamos que o Surrealismo era entendido como uma técnica oposta ao realismo socialista dominante, em oposição temos este cinema de animação de resistência tcheca - Como o próprio diretor explica em entrevista mencionada, suas animações visam referenciar problemas políticos universais pertinentes e pertencentes ao conjunto da civilização, ao invés de abordar realidades políticas limitadas a

---

<sup>135</sup> BENJAMIN, 1994, p.24

<sup>136</sup> BENJAMIN, 1994, p.26

um contexto histórico-geográfico específico. Afinal, como o próprio Švankmajer afirma, a existência do fascismo e do stalinismo seria prova de que não apenas uma parte, mas a totalidade da civilização estaria na realidade doente.

**JAN ŠVANKMAJER, ZDENĚK LIŠKA E *JABBERWOCKY***

A animação em *stop-motion Jabberwocky* (1971) é livremente inspirada pelo poema homônimo de Lewis Carroll, encontrado no livro *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* (Alice Através do Espelho e o Que Ela Encontrou Lá - 1871).<sup>137</sup>

Em aspectos gerais, a animação, assim como o poema, é um compêndio de símbolos. Predominam imagens que tiveram suas formas habituais e cotidianas subvertidas pelo grotesco e uma trilha sonora pouco comum em termos de timbres, recorrências temáticas e dissonâncias. Interligadas, essas imagens e sons conferem a esta obra contornos ainda muito peculiares. Essa fusão pouco habitual de imagens e sons comuns que em outros contextos nos seriam cotidianamente familiares almeja ressignificar a realidade. Consequentemente, as possibilidades de sentido são tão múltiplas quanto em um quebra-cabeça ainda não montado.

O universo imagético dessa animação é, em larga medida, constituído por objetos da cultura de massa antiga/não-contemporânea, onde brinquedos inanimados – produtos dessa produção massificada – se comportam como dotados de uma pós vida, como previamente referido por Freud em seu estudo, *O Estranho* (1919).

A temática da animação gira em torno de uma crítica à educação infantil e o papel designado ao gênero na definição de comportamentos. Através de uma inculturação viciosa de valores, garotas seriam educadas para serem pacíficas e submissas, enquanto garotos seriam incentivados a adotarem comportamentos bélicos e imperialistas. A animação também denuncia os reflexos automáticos de obediência retratados no comportamento mimético das bonecas - que acabam revelando-se objetos ideais para ilustrar a transformação das mulheres em autômatos, nesse caso sujeitos as manipulações do animador. Há aqui um empoderamento do artista pela oportunidade de condensar em um só elemento as ideias e mensagens que ele deseja transmitir, a forma que escolhe transmiti-las e a forma propriamente dita do gênero *stop-motion*. Ao controlar o avanço das imagens quadro por quadro, ele demonstra não estar apenas sob controle absoluto, também quadro a quadro, de todos os movimentos das bonecas, como revela também ser igualmente capaz de manipular, como um marionetista das emoções, os sentimentos dos espectadores para um estado de grande desconforto.

É importante ter consciência do papel que os recursos oferecidos pela técnica do *stop-*

---

<sup>137</sup> *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* é a continuação do célebre *Alice's Adventures in Wonderland* (Alice no País das Maravilhas), de 1865.

*motion* tiveram nas escolhas estéticas do diretor. Devido às particularidades desta técnica, o espectador é direta e constantemente confrontado por uma construção desarticulada e *staccata*<sup>138</sup> do que normalmente pareceria fluido e natural na superfície filmica (ainda que esta aparência em si seja sempre uma ilusão, não importa a quantidade de quadros por segundo). Em cada mudança de quadro existe o testemunho da interferência do artista no quadro anterior. Há uma constante presença estranha, um vulto que assombra cada imagem e quadro imagens de *Jabberwocky*. Objetos aparecem e desaparecem em um piscar de olhos, quase como se fossem invisíveis. Torna-se nítido o fato de que, nos trabalhos de Švankmajer, a ilusão de fluidez raramente é o efeito desejado.

A articulação entre a trilha sonora e as imagens em *stop-motion* é também chave na determinação e caracterização de um ritmo para a animação. Esse efeito pode apenas ser alcançado através de uma interação cuidadosamente planejada entre imagem e som. A trilha sonora fornece, em aspectos gerais, uma estrutura, uma atmosfera aural para a animação. Nesta animação, em particular, o compositor escolheu aplicar uma larga variedade de andamentos, fórmulas de compasso e intensidades, nem sempre em conformidade com a imagem apresentada, emoldurando assim uma já inconstante e desarticulada animação com uma trilha sonora igualmente contrastante.

Sobre o ritmo fornecido por Zdeněk Liška, o diretor comenta:

Nos primeiros filmes que fiz com Liška, não havia muitas ações em si. Foi ele quem colocou toda a ação principal na música. O ritmo sempre foi muito importante para mim, e ele encontrou ritmo nos meus filmes, sem eu fazer ideia de que estavam lá. Foi fascinante. Ele escolhia muitos ritmos mais sutis que eu não tinha consciência alguma. "Ritmos inconscientes", ele os chamava.<sup>139</sup>  
HERTER, 2015. Ensaio biográfico

Além desta contribuição rítmica, a trilha musical utiliza-se uma construção que se afasta, de certo modo, dos padrões (códigos) culturais cinematográficos, por meio de combinações pouco habituais de timbres e articulações audiovisuais inesperados. Uma simples mudança nos arranjos da melodia principal transforma o que uma vez soou belo e familiar - aos ouvidos do espectador - em bizarro e estranho. À medida em que se apresenta,

<sup>138</sup> O termo *Stacatto* é uma palavra de origem italiana comumente utilizada no universo musical. O significado literal seria “destacado”. Porém a intenção de entendermos literalmente o significado de uma articulação que deve ser executada de forma seca ou destacada assim como na música foi o que nos levou a utilização do termo musical.

<sup>139</sup> In the films I made with Liška there wasn't much action as such. It was he who put all the main action into music. Rhythm was always very important for me, and he found rhythms in them I had no idea were there. It was fascinating. He'd pick out a whole lot of subtler rhythms I was quite unaware of. 'Unconscious rhythms' he called them.

<http://fantasticliska.blogspot.com.br/2015/10/an-essay-by-david-herter.html>

o tema principal da trilha musical de *Jabberwocky* desenvolve um diálogo dialético com a imagem animada, que altera tanto o conceito visual da obra quanto a proposta inicial da própria composição. A melodia principal está, por conseguinte, seja por meio da repetição melódica, da incorporação de variações sobre o mesmo tema ou da demarcação estrutural narrativa que desempenha, intrinsecamente relacionada à trama.



Figura 62 - Tema principal

A figura 62 transcreve a melodia principal da animação. Executado pela primeira vez em voz feminina, este motivo musical é trabalhado diversas vezes ao longo da obra, podendo por isso ser considerado o tema principal do filme. Ao longo de suas demais exposições, esta melodia é modulada, transposta para voz masculina e incorporada a elementos eletroacústicos, numa constante reconfiguração de sua forma inicial. Devido à essa variedade de formas, o tema acaba desenvolvendo funções antagônicas: por vezes abranda determinadas cenas, em outras intensifica momentos de clímax e reforça a sensação de estranhamento.

Ainda que aproveite múltiplas oportunidades para trabalhar a repetição do mesmo tema e de suas variações, é nítida a escolha que o compositor faz por sempre executá-lo em uma voz. A opção por utilizar a voz como um instrumento (sem palavras) não é aleatória, sendo uma constante no trabalho de Liška, que foi pioneiro na utilização das vozes como um recurso puramente instrumental.

Ele foi realmente o primeiro compositor a usar a voz humana propriamente como parte integral da música instrumental, ou seja, sem palavras." Afirmou o mestre de coro Pavel Kuhn no documentário de 2000. " Como ele mesmo [Z.Liska] dizia, a voz acrescenta certa expressividade e emoção à peça instrumental, tornando-a mais humana.<sup>140</sup>

HERTER, 2015. Ensaio biográfico

<sup>140</sup> Disponível em : <http://fantasticliska.blogspot.com.br/2015/10/an-essay-by-david-herter.html>.

He was actually the first composer to use the human voice without words as an integral part of instrumental music, "claimed choirmaster and colleague Pavel Kuhn, also in the 2000 documentary. "As he said himself, the voice adds a certain expressiveness and emotion to the instrumental play, making it more human.

É possível entender mais profundamente o impacto da subversão das formas e funções tradicionais da trilha sonora proposta por Liška se considerarmos o papel da trilha musical no cinema narrativo clássico como delineado na teoria de Claudia Gorbman. Em sua obra, Gorbman (1987) argumenta que a trilha musical - no que entendemos como cinema narrativo tradicional - teria como principal função envolver emocionalmente o espectador, desarmando seu espírito crítico e permitindo-o “adentrar” o filme. A absorção da música pelo público seria, sob essa perspectiva, uma ação passiva e inconsciente.

Como já salientado anteriormente, a concepção de Liška sobre o papel da trilha musical caminhava em direção oposta. No entendimento do compositor tcheco, a trilha sonora deveria ser elaborada para ser ativa e conscientemente ouvida pelo público, pois caberia ao som, como recorrentemente demonstrado por Liška ao longo de *Jabberwocky*, fornecer a obra sentidos não sugeridos originalmente só pela imagem<sup>141</sup>. De acordo com a teoria de valor adicionado<sup>142</sup> idealizada por Michel Chion (1994, p.16), todo som, qualquer que seja, quando incorporado a uma imagem, fornece a mesma um significado específico. Em outras palavras, a manipulação dos sons que dialogam com as imagens pode alterar significativamente o caráter de uma obra. Até mesmo o silêncio compartilha desse potencial narrativo transformador, como podemos bem observar em *Jabberwocky*.

Mas as divergências entre o que Gorbman percebe como sendo função primordial da trilha sonora e o papel que Liška delega à sua composição em *Jabberwocky* vão ainda mais além. A trilha musical, no entendimento de Gorbman, deveria induzir o espectador a – inconscientemente - sentir que ele escuta uma música que os personagens não ouvem, mas que revela sua história, fantasias e intimidade. Essa noção, que ela denomina *inaudibilidade*, contribuiria ainda para transformar enunciação em ficção e reduzir a percepção do público quanto à natureza tecnológica do discurso fílmico, garantido assim um maior envolvimento do espectador com a obra.

As implicações dessa noção no desenvolvimento de trilhas musicais são significativas. Segundo Gorbman, a consciência do conceito de *inaudibilidade* leva muitos compositores a elaborarem trilhas sonoras que visam influenciar as ações narrativas de um filme sem ocupar,

---

<sup>141</sup> Podemos traçar um paralelo a respeito da escuta consciente da trilha sonora com a sensação de não fluidez e nítida aparência dos movimentos em *stop motion*, construídos desta forma propositalmente.

<sup>142</sup> O valor adicionado ocorre na incorporação de uma trilha musical em uma obra audiovisual, uma vez que esta, por si só, transcende a função de simplesmente traduzir em som o que já é visto pela imagem - vai além de reforçar um signo já transmitido visualmente. Este valor adicionado pela trilha musical inclui informações novas, ainda não agregadas (adicionada/agregada). Michel Chion compreende que, além da força dramática, a música exerce outras funções, como por exemplo, adicionar signos que a imagem não mostrou à narrativa<sup>142</sup>, gerando assim uma nova composição de significados em contraponto com a imagem, em oposição ao simples reforço de informações já transmitidas pelo visual.

no entanto, o primeiro plano. Nesses casos, a escolha dos materiais, timbres, técnicas e estilos de composição passa a depender gradativamente da eficácia da composição em cumprir (dentre outras) essa função.

Esse não é o caso da *audível* trilha sonora desenvolvida por Liška para *Jabberwocky*, que contraria e subverte o comportamento convencional das trilhas musicais do cinema clássico. Os dois artistas tchecos em questão parecem decididos a primar pela consciência do espectador também sobre o que ele ouve, gerando uma somatória de elementos não-fluidos (imagem) e audíveis (som). Sobre o papel assumido pelas trilhas sonoras de Zdeněk Liška e a forma como cooperavam, Jan Švankmajer comenta:

A maioria dos meus filmes tiveram a música composta por Zdeněk Liška. Entendemos juntos, porque ele não era a favor de trilha musical conhecida como atmosférica, que simplesmente evoca na audiência sentimentos de extrema emotividade, assim como o papel de um violino em cenas de amor americanas. Liška era um compositor de minha inteira confiança. Nós concordamos em geral sobre o caráter da música e, em seguida, ele a compunha livremente. Não me lembro de pedir para refazer algo. Ele encontrou ritmos que eu desconhecia nos meus filmes ritmos, os originou intuitivamente.<sup>143</sup>  
KUBÁTOVÁ. 2013, p.78

Por ser *Jabberwocky* (1971) fundamentalmente uma animação de caráter surreal, dotada de simbologias complexas e propostas audiovisuais pouco convencionais, uma minuciosa decupagem pontuada por partes, dos elementos usados e sentidos produzidos pela interação entre som e imagem pode mostrar, com mais clareza, os significados sugeridos pela animação e ainda indicar caminhos para um melhor entendimento das outras obras produzidas pela parceria entre Jan Švankmajer e Zdeněk Liška.

A primeira parte, ou introdução, começa com uma marcante pulsação em  $\frac{3}{4}$ , explicitada por uma grande mão adulta dando três palmadas - em sincronia com o pulso musical - nas nádegas de um bebê. Na parada brusca destas palmadas, essas batidas rítmicas continuam a ecoar, como se alguém estivesse a bater à porta de um grande salão vazio. As batidas que marcam o pulso inicial do filme também se espaçam, visual e auditivamente, por

---

<sup>143</sup> Entrevista de Jan Švankmajer concedida por email a pesquisadora. O trabalho original encontra-se em tcheco: K většině mých filmů /těch, ve kterých je hudba/ napsal hudbu Zdeněk Liška. Byl to geniální muzikant, který skládal hudbu přímo na stříhacím stole. Rozuměli jsme si spolu, proto, že ani on nebyl příznivcem tak zvané atmosférické hudby, která ždímá z diváků city ve vypjatých emotivních scénách /viz housle v milostných scénách amerických kýčů/. Liška měl v psaní hudby zcela moji důvěru. Dohodli jsme se rámcově na charakteru hudby a pak měl volnou ruku. Nepamatuji se, že bych ho nechal něco předělat. On nacházel v mých filmech rytmy, o kterých jsem ani nevěděl, které vznikaly intuitivně.

um espaço interior misterioso e inquietante. O mistério aterrorizante do que estaria por trás da porta fechada reflete o mistério, não menos perturbador, do choque e trauma que a dicotomia entre o fascínio da infância e seu assombramento provoca na psique humana quando colocada entre a inocente nádega do bebê e a punitiva mão adulta. Culpa e inocência refletem, nesse momento da animação, paradoxos definidores da educação infantil. Surge então uma misteriosa voz lírica feminina, que entoa a melodia principal da animação e nos conduz a segunda parte da obra.

Nesta segunda parte, a voz entusiasmada de uma garota nos introduz o poema *Jabberwocky* (1871), que dá nome a animação. Podemos supor se tratar da própria personagem Alice, do conto de Lewis Carrol. Neste trecho recitativo não há nenhuma trilha sonora acompanhando a voz da menina, o que evidencia a preferência por deixar a poesia em primeiro plano, com total atenção à entonação da criança e ao ritmo que decorre de uma combinação de palavras dotadas de forte efeito musical, porém sem significado conhecido. Sobre os primeiros signos formados por meio do poema temos, Ellestrom conclui:

Obviamente, este poema está longe de ter sentido. Ainda que muitas palavras não possam ser facilmente descritas e se refiram a objetos que o leitor tem a liberdade de criar, o poema exibe uma ampla gama de características de mídia evocadas por sinais simbólicos e sua própria disposição no texto. De um ponto de vista formal, o poema claramente apresenta uma estrutura simétrica em suas sete estrofes com quatro linhas dispostas em um padrão simples, sendo a primeira e a última estrofe idênticas (com exceção de uma letra, provavelmente um erro de impressão). Ao ler o poema, pode-se discernir um claro e consistente ritmo iambico, juntamente com o som de rimas bastante regulares e rimas internas, como aliterações e assonâncias. Essas características formais de mídia interagem com o conteúdo criado na mente do receptor quando os sinais simbólicos visuais do poema são decodificados. As palavras descrevem claramente alguns personagens, suas interações e uma série de eventos, o que significa que o poema forma uma narração.<sup>144</sup>  
ELLESTROM. 2014, p.74

Estes neologismos carregam sonoridades que se articulam com imagens em nosso imaginário, possibilitando assim uma interpretação para os mesmos.<sup>145</sup>

---

<sup>144</sup> Of course, this poem is far from true nonsense. Although many of the words escape simple explanation and refer to objects that the reader is at liberty to create herself, the poem displays a wide range of compound media characteristics called forth by the symbolic signs and their arrangement on the page. From a formal point of view, the poem clearly shows a symmetric structure with its seven stanzas all having four lines arranged in a simple pattern, and the first and the last stanza are identical (with the exception of one letter, probably a misprint). When reading the poem, an iambic rhythm is clearly and consistently discerned together with the sound of fairly regular end rhymes and internal rhymes, such as alliterations and assonances. These formal media characteristics interact with the content created in the mind of the perceiver when the visual symbolic signs of the poem are decoded. The words clearly describe a few characters, their interactions, and a series of events, which is to say that the poem forms a narration.

<sup>145</sup> É presente, tanto na obra de J. Švankmajer quanto nos trabalhos de L. Carrol, a preocupação em explorar as escuras e irracionais profundezas que estão por trás das aparências, através da incitação provocada pela arte,



Figura 63 – *Jabberwocky*, quarto repleto de brinquedos antigos

Na terceira parte, ainda com a trilha sonora em momento recitativo, a animação nos mostra um quarto repleto de objetos antigos. Uma marcante fotografia de um senhor, enquadrada na parede, e um grande guarda-roupas estão cenograficamente em evidência. O tema musical principal (já introduzido na cena das palmadas) é retomado pela voz lírica feminina, desta vez acompanhada de outros instrumentos<sup>146</sup>. Uma menina aparece e desaparece rapidamente da imagem enquanto aparenta brincar com sua boneca. Pouco depois, o segmento recitativo se encerra.

Na sequência, o quarto aparece quase esvaziado. A imagem foca a boneca, o retrato e o guarda-roupas. A boneca ganha vida momentânea. Pouco depois, o guarda-roupas, aberto, revela uma roupa de menino (um macacão) que também ganha vida e passa a dançar alegremente frente a um fundo simples. Uma síntese simples para representar o simples propósito da infância: brincar. Enquanto a cena se desenrola de forma bem-humorada e lúdica, o tema principal passa a ser vocalizado também por um intérprete masculino. Ao se contraporem, as vozes costumam as primeiras variações sobre o tema central.

Até este momento, a animação basicamente propõe ao espectador uma metáfora para o crescimento. À medida que o garoto dança e brinca ao redor do quarto, galhos secos de árvore emergem das paredes. Aos poucos, os ramos ganham folhas e frutos, que com o tempo

---

escavando assim relações absurdas e paradoxais de sentido e significado que estão subjacentes às nossas percepções cotidianas, elevando-as a uma superfície luminosa, contraditória e animada.

<sup>146</sup> A instrumentação que entendemos nesse momento como graciosa pode ser atribuída à questão tímbrica da voz, guitarra (arpejos) e baixo elétrico, com ligeira percussão.

amadurecem e caem. Uma vez no chão, os frutos revelam estar cheios de larvas, podres por dentro. No ciclo da vida representado nessa cena, o amadurecimento e envelhecimento externos são acompanhados, internamente, pela inevitável perda da inocência. Ao fim, a instância da morte.

Não muito depois, as mesmas vozes param, seguidas pela percussão. Um marcante silêncio domina os próximos poucos segundos e antecipa uma mudança importante e iminente. Essa atmosfera de espera captura bem a atenção consciente do espectador. Na tela, a imagem de um quebra-cabeças, algo como um quadro que se monta e desmonta, seguido de uma linha que passa a percorrer - erroneamente - um labirinto. Ao espectador cabe aguardar - inquieto - o desfecho. A trilha sonora retorna repentinamente, como num grito de susto, acompanhando a imagem repentina de um gato preto que aparece na tela. Dessa vez, a voz masculina é acompanhada por diferentes instrumentos de percussão.

Na quarta parte, o tema retorna mais uma vez na voz feminina, acompanhado da guitarra, baixo e percussão, numa instrumentação idêntica ao início. A articulação do tema aqui já é dotada de um contraste interessante: remete concomitantemente à infância, na lembrança da agradável cena anterior, e ao grotesco e bizarro, provocado pela forma naturalizada com que a música adorna a incômoda imagem de uma grande boneca sendo rasgada por outras bonecas menores que nascem em seu interior. Deste momento em diante, muitas imagens e sons perturbadores serão utilizados para distorcer, retorcer e ressignificar, de forma crescente, as lembranças guardadas em nossa psique.



Figura 64 – Nascimento de bonecas

Na quinta parte, apresenta-se pela primeira vez um tema musical diferente dos até aqui trabalhados. O novo tema fomenta sensações contrastantes ao apresentar formas musicais antagônicas. Isoladamente, a melodia possui um timbre pungente, jocoso e com moderada distorção. Acompanhada pelo baixo, torna-se dissonante, bizarra, grotesca e ligeiramente desagradável (figura 65). Para reforçar ainda mais a sensação de mal-estar, um ruído grave que remete a um motor é adicionado à variação deste tema. A imagem, por sua vez, nos mostra as bonecas nascidas na cena anterior indo a uma casa de bonecas, onde se movimentam de forma esquizofrênica<sup>147</sup> numa tentativa de arrumar a casa. Ao tocar de um sino (manipulado pelo macacão do menino), estas bonecas simplesmente se atiram desmedidamente em um moedor de café, sem questionamento algum. Sugere-se, dessa maneira, uma intensa crítica à educação infantil calcada nos mais nocivos estereótipos de gêneros perpetuados pela sociedade. Às mulheres restaria a submissão e o sofrimento de uma obediência forçada. Vale lembrar que a aparição inicial das bonecas as retrata como brinquedos perfeitamente inocentes e acontece em um trecho da animação em que tanto trilha sonora quanto imagem sugerem, de forma leve e lúdica, a pureza da infância. Entretanto, o que vemos são as mesmas bonecas rapidamente sendo transformadas em seres submissos cujo nefasto destino é serem moídas em uma grotesca exibição canibal do círculo da vida. As lembranças esperançosas da infância dão assim lugar aos retrógrados papéis reservados às mulheres no processo educativo: viverão seus dias como trabalhadoras domésticas e "parideiras".

---

<sup>147</sup> Para caracterizar a esquizofrenia do movimento e o tom frenético com que a ação é executada pelas bonecas, o director utiliza a técnica de *fast-motion*



Figura 65 – Trecho transcrito da trilha musical de *Jabberwocky*

É importante notar que o clímax musical acontece ao mesmo tempo em que se atinge o ápice da crítica à educação feminina. Ao mesmo tempo em que a música se encontra em um maravilhoso *frenesi*, nossos olhos vislumbram bonecas desmembradas sendo cozidas em um fogão. Esse retorno ao tema musical principal recorre à uma instrumentação similar à utilizada inicialmente, sendo, porém, executado agora em 6/8, o que fornece um balanço, ritmo e exaltação não demonstrados até então pelo tema. O ruído, imitando uma espécie de trem, pontua o tempo marcando sempre o um e dois do 6/8.

Sozinha, a imagem já instiga fortes sensações de absurdo (pela própria natureza da cena), mas quando contraposta à trilha sonora, a já perturbadora cena ganha ainda mais contornos de Surrealismo macabro. Se assemelha a um pesadelo infernal instigado pelas lembranças de um trauma coletivo de abuso e dominação, resultado de um processo educacional autoritário e impiedoso.

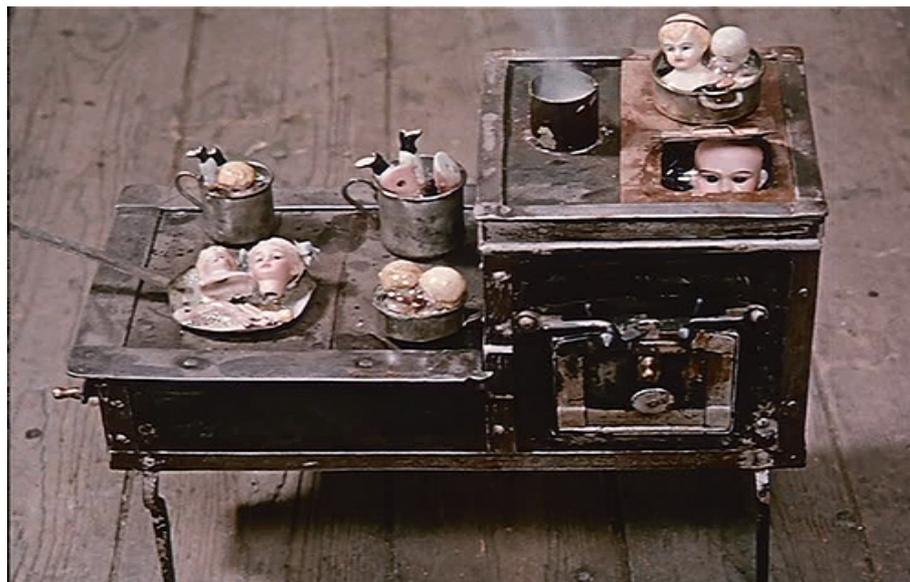


Figura 66 – Partes de bonecas sendo cozinhadas

A sexta parte retrata um casual encontro de bonecas, algo como um chá da tarde. Salta aos olhos o tom natural e cotidiano com que é representada uma cena de canibalismo em que o alimento dividido são as bonecas cozinhadas na cena anterior. A trilha sonora se renova com a volta do tema musical principal, retomado agora em  $\frac{3}{4}$  - como proposto no início - porém com a guitarra dessa vez executando arpejos e contrapondo liricamente a melodia. A naturalidade dessa cena, articulada a retomada do tema principal original, sugere um retorno ao ciclo vicioso da educação comportamental da mulher.



Figura 67 – ‘Naturalidade’ das bonecas na hora do chá

Na sequência, temos o retorno da montagem do quadro com enigma, que reaparece acompanhado de uma percussão que o pontua como blocos de madeira se movimentando para um possível encaixe. A cena seguinte, obedecendo a montagem anterior, mostra o labirinto sendo erroneamente preenchido, acompanhado de um profundo silêncio. A trilha sonora é repentinamente retomada com a reparação do gato. Esta sequência se repete algumas vezes na animação, demonstrando uma contenção e em sua última aparição, a fuga. Esta repetição pode ser compreendida como um mecanismo consciente do diretor que nos remete inevitavelmente à reflexão de Sigmund Freud sobre o tema em questão:

Pois é possível reconhecer, na mente inconsciente, a predominância de uma ‘compulsão à repetição’, procedente dos impulsos instintuais e provavelmente inerente à própria natureza dos instintos - uma compulsão poderosa o bastante para prevalecer sobre o princípio de prazer, emprestando a determinados aspectos da mente o seu caráter demoníaco, e ainda muito claramente expressa nos impulsos das crianças pequenas; uma compulsão que é responsável, também, por uma parte do rumo tomado pelas análises de pacientes neuróticos. Todas essas considerações preparam-nos para a descoberta de que o que quer que nos lembre esta íntima ‘compulsão à repetição’ é percebido como estranho.

FREUD, 1996, p.256

Na sétima parte, uma pequena entrada de flauta *piccolo* dá início a execução de uma variação do tema musical principal por uma banda marcial. O tema, desta vez em 4/4, adota uma postura rígida com a marcação sempre no tempo forte dos 4 tempos, criando uma atmosfera masculina, rígida e inflexível. A imagem mostra um pequeno exército de soldados de brinquedo saindo da manga da roupa de criança mostrada anteriormente. O exército de brinquedo marcha sobre uma escrivaninha infantil de maneira ordenada e implacável. Após esse desfile militar vemos a aparição de um forte, montado por peças de brinquedo de madeira, do qual sai uma espécie de barco que batalha com os soldados que marchavam. Evidencia-se nessa sequência a visão menos drástica que Švankmajer tinha sobre o destino que a educação tradicional reservava aos meninos, especialmente quando comparado à submissão que se esperava das mulheres. Dos meninos cobrava-se um futuro mais relevante, sendo a infância um primeiro treinamento para que desenvolvessem um comportamento agressivo, calcado no militarismo, que os permitiria no futuro desempenhar funções socialmente mais importantes. Na animação, o desenvolvimento dos meninos é representado por símbolos como o macacão de marinheiro, o cavalo de brinquedo e o massacre dos soldados de brinquedo. Ao menino

não é dado um corpo, como é feito com as meninas-bonecas (embora seus corpos não sejam realmente seus próprios). Ao invés disso, ele é representado apenas por roupas (macacão), com o cabide que fica em sua cabeça e ombros garantindo ao modelo uma forma básica humana.

Ainda que os símbolos escolhidos para representar os papéis masculinos sejam mais brandos do que os usados para os papéis feminino, o objetivo dessas representações é único: denunciar, pela exposição grotesca dos códigos de vestimenta e papéis sociais pré-determinados, uma educação tradicional moralista e autoritária que condena o indivíduo a infelicidade ao retirar dele a liberdade de escolha do futuro que almeja e do consequente papel social que deseja exercer.

Após a cena militar, há uma nova aparição do enigma e da imagem do labirinto, seguido por uma reparição repentina do gato preto.

Uma dançante valsa em 6/8 inicia a oitava parte, com um novo tema musical apresentado pela guitarra, acordeon, voz e percussão. Acompanhando visualmente a valsa temos a imagem de uma pequena estátua colada a uma faca executando piruetas e dançando de forma estranha. Inesperadamente, a faca corta o próprio objeto (uma estátua feminina) e o que vemos é um banho de sangue sobre a toalha branca. Tanto a morte pela lâmina quanto o sangue sobre a toalha confrontam o espectador com o ápice da violência simbólica, reforçando novamente as relações entre violência e submissão do gênero feminino.

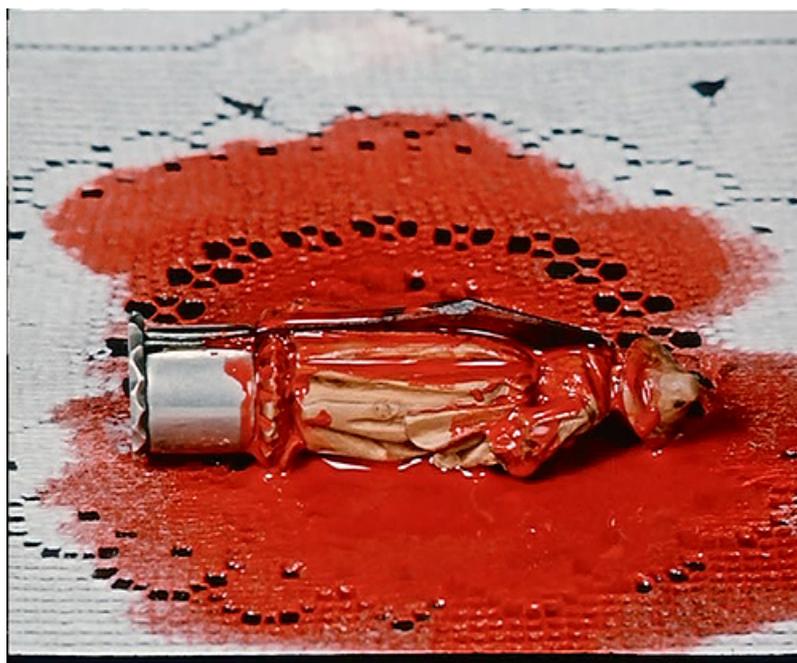


Figura 68 – Representação violenta da submissão do gênero feminino

Após esta sequência, somos novamente levados a montagem do enigma, a qual dá lugar, mais uma vez, a imagem do labirinto. Pela terceira vez, a linha que o percorre o labirinto não encontra a saída, sendo, como das outras vezes, interrompida pela repentina aparição do gato preto, que desmonta a cena.

Começa então a nona parte. O quarto, que inicialmente era cheio de objetos, encontra-se quase vazio, com exceção da presença de uma pequena escrivania, papéis e a fotografia do velho homem na parede. Os papéis escolares de uma pasta ganham vida e tornam-se navios e aviões em *origami*. A trilha musical retoma o tema principal, desta vez ligeiramente modificada pela presença de intervalos menores harmônicos e pelo acompanhamento de arpejos em uma guitarra. Na sequência, um *close* no chamativo homem do retrato na parede o mostra colocando sua língua para fora e cuspidando peças de um jogo de dominós. A trilha musical continua com a voz lírica feminina em primeiro plano, porém agora como um *mickeymousing* representando o homem do quadro (que neste momento age de forma rebelde), acompanhado por uma voz masculina que contrapõe a feminina. Vemos então diferentes ações acontecendo simultaneamente ao longo do próximo minuto. Enquanto as peças cuspidas de dominó e os *origamis* se juntam aos seus pares para formar diferentes imagens, uma boneca dança freneticamente em uma cadeira. O tema principal retorna, dessa vez com intervalos maiores, transmitindo ao espectador uma sensação de júbilo. Trompetes passam então a anunciar a alegria que sentimos enquanto aviões de *origamis* alçam voo pela janela aberta e barquinhos de papel encontram um lugar para navegar. Tudo parece funcionar como deveria, com os objetos finalmente praticando as funções reais que supostamente deveriam exercer. Não surpreendentemente, somos, como espectadores, tomados por uma sensação de alívio.

A décima - e última - parte começa mostrando mais uma vez o enigma seguido da linha percorrendo o labirinto. Dessa vez, porém, não há gato preto, pois a linha finalmente se liberta de seu confinamento. Podemos ouvir a trilha sonora sendo transformada em um alegre canto de vitória - com uma flauta de caráter rítmico acompanhando um coro que vibra a fuga do labirinto. A linha, agora livre, segue para as paredes do quarto e, como num último e desafiador lampejo de juventude, rabisca toda a fotografia do sério homem emoldurada na parede. Com o quadro todo infantilmente rabiscado, o guarda-roupa da primeira cena reaparece. Um forte e grave ruído pontua a abertura de suas portas. Dentro do guarda-roupas podemos ver o gato preto preso em uma pequena gaiola. Ao fundo, apenas uma voz masculina e uma percussão. Pendurado agora no cabideiro do armário se encontra um terno de negócios.

O macacão, inevitavelmente substituído, se encontra esquecido em um canto do armário. A vida adulta finalmente tomou o lugar da infância.



Figura 69 e 70 - Representação de possível liberdade da figura paterna

Esta cena final, nos apresenta uma bela metáfora de esperança para as possibilidades de reconquista da liberdade que o opressivo e enrijecido mundo adulto nos furta. A linha, até então confinada ao labirinto, não só se liberta como provoca e desafia o próprio paternalismo ao desconfigurar, como que em uma pichação, a séria figura do homem no retrato. Seria esse homem uma representação da autoridade máxima paterna, como o homem de areia mencionado no início deste texto?

Uma coisa é certa: a libertação do labirinto e o subsequente ataque a essa figura paterna, que constantemente vigiava a todos, simboliza o fim não apenas da animação, mas de uma violenta jornada de envelhecimento que gradativamente nos afasta da inocência infantil e nos transforma em adultos.



Figura 71 e 72 – Figura icônica na animação: a possível autoridade paterna seria uma representação do homem de areia

## CONSIDERAÇÕES DE *JABBERWOCKY*

Em sua ânsia por exprimir sua própria animosidade contra a estupidez e falta de humanidade que compreende ser produto da burocracia em todas as formas de totalitarismo, Švankmajer lança mão de composições imagéticas que unem o inanimado ao animado, ressignifica objetos, provém vida ao que não é vivo e transformam a existência dos vivos em um inferno grotesco. Seu apelo a processos mentais conscientes e inconscientes provoca no público a sensação de que o filme passeia por suas psiques, e transforma a obra em um veículo crítico perfeito para comunicar - de forma exploratória e profunda - a essência de sua mensagem.

Considerando que toda animação é resultado de um trabalho coletivo, vale ressaltar novamente a imprescindibilidade da contribuição de Zdeněk Liška à construção e sucesso de *Jabberwocky* (1971). A parceria entre Švankmajer e Liška foi longa e frutífera, com os dois trabalhando juntos em inúmeros outros projetos, como *Punch and Judy* (1966), *Et Cetera* (1966), *Historia Naturae (Suíte)* (1967), *The Flat* (1968), *Don Juan* (1969), *The Ossuary* (1970), *Leonardo's Diary* (1972) e *The Castle of Otranto* (1979).<sup>148</sup>

A respeito da relação entre o poema *Jabberwocky* (1871), de L. Carrol, e a homônima animação de Jan Švankmajer, é possível notar que o diretor propõe ao poema uma nova interpretação. Uma análise mais superficial e apressada dessa relação poderia até sugerir que a animação em questão objetivava ilustrar, em determinados momentos, ideias contidas no poema de L. Carrol. Porém, um estudo mais minucioso e contundente da mesma relação revelaria que Švankmajer tinha, na realidade, objetivos bem próprios ao produzir sua animação. O diretor parece mais interessado em expor os sombrios aspectos da vida moderna e suas consequências do que trazer para sua animação os aspectos visuais do poema. Não obstante, parece haver uma forte conexão entre as duas obras na maneira como as representações simbólicas se relacionam com as representações visuais. Em ambos a linguagem se desenvolve em estreita associação à percepção e interação que temos com o mundo à nossa volta.

---

<sup>148</sup> A música de Z.Liška's para a animação de J. Švankmajer, *Historia Naturae (Suíte)*, *The Flat* e *The Ossuary*, também foi utilizada no curta-metragem dos animadores americanos "Irmãos Quay", com o título *The Cabinet of Jan Švankmajer* (1984).

Como bastante evidenciado ao longo desta análise, muitos pontos relativos a manipulação da imagem e do som em *Jabberwocky* (1971) merecem nossa atenção e admiração. Não obstante, o grande mérito artístico dessa obra é a capacidade demonstrada - tanto por seu diretor quanto seu compositor - de constantemente desconstruir, transmutar e resignificar elementos visuais e sonoros ao longo da animação. Seja pela habilidade de Švankmajer de dotar objetos existentes com novos significados e funções, ou pela estratégia de Liška de repetir, rearranjar ou resignar o mesmo tema a cenas diferentes, cada vez com uma intenção e resultado diferente, não há dúvidas de que o denominador comum à contribuição dada por cada um deles é a aplicação da transmutação como meio para alterar os significados do que é usual e esperado. Ambos transformam com sucesso nossas expectativas e dotam com novos e desconfortáveis significados o que esperávamos entender e sentir.

## **FOOD**

O curta-metragem também em *stop motion*, *Food* (1992) será a segunda animação analisada na pesquisa do diretor Jan Švankmajer. A escolha do objeto deu-se por ser uma obra com mesma criação e direção de *Jabberwocky* (1971), porém com uma composição sonora completamente diferente, o que torna as animações mencionadas distintas, bem como nosso entendimento e processo sinestésico com as obras.

Assim como *Jabberwocky*, a obra está sob o contexto surrealista, grotesco, fortemente vinculado as ideias de Sigmund Freud e carregada de crítica social. Neste caso, de forma irônica e cínica demonstrando a hierarquia social do totalitarismo<sup>149</sup> no contexto cotidiano e comum a todos nós que é a comida.

Os três atos da animação são contrapostos por uma rápida cena; assim como um breve prelúdio esta cena inicia o curta-metragem e depois como interlúdios, divide os atos das refeições sendo uma representação audiovisual da temática, porém dividindo as histórias. Ocorrendo como um intervalo entre os atos – encerrando-os para sempre dar início a nova cena, a refeição seguinte.

O café da manhã trata-se da alimentação de homens que se tornam máquinas. Um indivíduo adentra a um recinto visualmente pobre e decadente em busca de uma refeição. Outro homem sentado a sua frente como uma máquina fornece comida para este primeiro, que então toma seu lugar: as pessoas funcionam da mesma maneira e de forma cíclica, cada uma produz um café da manhã padrão de salsichas com mostarda, um pedaço de pão e um copo de café. Cada visitante é um comedor e posteriormente se torna uma máquina automática para a compra de refeições populares. É válido lembrar que em boa parte da Europa, salsicha com mostarda é uma refeição muito comum e barata. Ao fim da cena encontramos uma longa fila de pessoas "acorrentadas, conectadas por um objetivo", comer, esperar sua vez (característica de uma sociedade totalitária) para satisfazer sua fome e pagar sua dívida alimentando a próxima pessoa na fila, a responsabilidade social. Podemos comparar de antemão as refeições que virão na animação no intuito de traçar um paralelo entre elas e o status de cada indivíduo,

---

<sup>149</sup> A cortina de ferro entrou em colapso, os países do Pacto de Varsóvia partiram da URSS (incluindo Jan Švankmajer), com o fim da Guerra Fria e a crise na União Soviética, fatalmente o pacto de Varsóvia também foi extinto. Após décadas de violenta repressão e censura o diretor constantemente toca no tema do totalitarismo em seus trabalhos, porém é importante destacar que seus filmes como um todo envolvem questões universais que são independentes da ideologia e já explicitados anteriormente na análise anterior (*Jabberwocky*).

separados neste caso pelos atos; café da manhã, almoço e jantar. Desta forma conseguimos compreender a relação intrínseca entre a alimentação e o status do indivíduo em cada ato, deixando evidente a hierarquia social nesta simples relação que acontece dentro de um sistema que envolve o capital e nosso cotidiano. Neste café da manhã, observamos que para a máquina se manter em funcionamento, ela depende primordialmente do trabalho constante desses indivíduos, a "massa", nos demonstrando que esta servidão funciona como uma utilidade pública para manter as outras relações hierárquicas que virão, para manter o sistema funcionando como, uma alegoria do trabalho mecânico e a falta de liberdade.<sup>150</sup>

Passado o interlúdio mencionado anteriormente, o ato seguinte é o almoço. Neste encontramos um homem em um terno aparentemente alinhado o outro é um homem informalmente vestido, com uma jaqueta amassada e cabelos compridos. Ambos sentados em uma mesa de restaurante. Com olhar atento conseguimos discernir o funcionário - a pessoa do sistema, e no segundo - um homem possivelmente mais simples. Ao serem ignorados pelo garçom e demonstrando muita fome, os dois homens comem tudo que existe em frente a eles; do vaso de flor à mesa até suas próprias cuecas. Salientamos aqui que ao longo desta cena sempre observamos uma arrogância e desprezo do homem rico sob o pobre sentado a sua frente. O pobre por sua vez observa atentamente o comportamento do rico e o copia em cada ação, demonstrando certa ingenuidade e submissão. Como uma situação do mestre e seu escravo, ou do manipulador e do manipulado, surge. Quando não resta mais nenhum objeto para ser ingerido, o homem rico naturalmente devora o pobre, como resultado o manipulador é um vencedor. Este enredo é uma sátira rígida sobre a sociedade de consumo com seus apetites insaciáveis, implicando a destruição de tudo e de todos, inclusive o homem. Ao construir essa ideia através de uma ação canibal podemos concluir que além do instinto de sobrevivência, encontramos na ação uma forma de dominação, no caso a dominação se encontra sob a força simbólica do dinheiro. O homem rico prevalece ao pobre, o domina, o come.

A hipótese freudiana do desenvolvimento da civilização a partir da “horda primitiva”<sup>151</sup>, muito embora não possa ser demonstrável histórica e

<sup>150</sup> Você já serviu ao sistema hoje? De que forma?

<sup>151</sup> *O mito simbólico do pai da Horda primitiva* é descrito em *Totem e Tabu* (1913) por um bando de irmãos que são liderados e sexualmente reprimidos por um pai violento. O pai possui e vigia todas as fêmeas contra os filhos machos assim, repleto de ciúmes, o pai expulsa seus filhos prevendo que futuramente estes homens colocariam em risco seu poder absoluto. Com isso, este bando de filhos banidos da família possui sentimentos contraditórios de admiração e inveja de todo o poder, matando-o. Ao mata-lo estes filhos homens se encontram repletos de remorso e culpa renegando o ato de matar o próprio pai e também abdicando de seus desejos sexuais gerando assim duas proibições fundamentais pela culpa; matar o pai e a suposta satisfação sexual com a mãe. Estes são os

antropologicamente, sua riqueza está no “valor simbólico” que representa ao evidenciar a dominação do homem pelo homem. O “pai primitivo” é o representante paradigmático da imposição de restrições à vida pulsional do princípio de realidade, uma vez que impediu seus filhos do acesso ao prazer(...)  
CARNAÚBA, 2017, p.125

O intuito de traçarmos um paralelo neste momento com as relações existentes entre Totem e Tabu (1913) e o canibalismo está no fato de que o ato está vinculado na cena de almoço e predominantemente na cena que se segue, o jantar. Descrevemos o mito do pai primitivo e ligamos esta ideia de dominação a ação do rico comendo o pobre. O segundo paralelo que traçaremos com o canibalismo encontra-se na cena do jantar, através dos desejos, a presença constante da luxúria canibal. Nesta parte, o espectador vê a continuação do mesmo tema de apetites ilimitados da humanidade, a exemplo de seus representantes individuais. O primeiro homem, também rico esbalda-se com uma mesa repleta de comida e finaliza comendo sua própria mão. O segundo homem por sua vez é um atleta que come a própria perna. A terceira pessoa é uma mulher nobre que tempera e come os próprios seios e finalmente o último é um homem com aparência suja e chucra comendo o próprio pênis. A ação canibal ocorre aqui diversas vezes. Devido a narrativa na cena conseguimos presumir através da imagem a profissão de cada um ou seu status social, assim conseguimos concluir que por fim, todos ingerem de forma obsessiva supostamente algo que lhes é importante na sociedade. Estes "bens" são tão preciosos que fornecem um prazer enganoso e inebriante, por isso são comidos.

Ao refletir e analisar o trabalho deste diretor encontramos um tipo de autor fortemente inspirado em sua imaginação e com capacidade de articular em seus filmes profundos pensamentos filosóficos dentro de uma linguagem exclusiva, expandindo horizontes da consciência do espectador.

É importante questionar neste momento nossa própria reflexão referente aos significados contidos em obras como esta. Sem dúvida a comida é a medida de tudo nesta obra, através dela os indivíduos se relacionam, se posicionam socialmente e se destroem de maneira canibal e autofágica. No entanto, é importante a flexibilidade de entender que existe uma grande margem para diversas interpretações devido a liberdade poética e a constante utilização de ferramentas que constroem metáforas audiovisuais presentes em cada ato, tornando a obra um processo livre para qualquer interpretação.

---

dois bloqueios atuantes na cena edípica. O mito freudiano do pai primitivo e dos contraditórios sentimentos que afloram nos filhos (admiração e ódio).

## A CONSTRUÇÃO POÉTICA DOS SONS

O êxito da produção cinematográfica americana deu-se com a I Guerra Mundial (1914 - 1918) ainda em curso. Isso se deve ao enfraquecimento que a produção cinematográfica europeia sofreu com a guerra. Nesta época Hollywood começava a despontar com seus grandes estúdios e realizadores. Assim, no final da primeira década do século XX chegava à liderança do mercado mundial.

Podemos pressupor, portanto, que diversas técnicas de montagem, narrativas, estéticas da imagem e do som no cinema mundial foram influenciadas pelas formas adotadas por Hollywood ou no sentido contrário, construindo uma oposição estética e filosófica, porém não podemos ignorar o impacto norte-americano na formação do cinema<sup>152</sup>.

O crítico de cinema e compositor de música concreta Michel Chion em seu livro *La Musique au Cinéma*, no capítulo *La musique comme élément et comme moyen*, cita algumas funções da música no cinema e algumas considerações importantes sobre a sua utilização. É importante ressaltarmos que essas funções estruturadas se encontram de forma predominante espelhadas neste cinema clássico americano como por exemplo o uso dos planos sonoros. Os três planos sonoros tradicionais existentes do cinema narrativo - fala, ruídos e música - podem se relacionar de forma contínua e descontínua. Segundo Chion, a continuidade ocorre por serem todos elementos sonoros, com a presença de timbres, alturas, frequências, ritmos, etc. A descontinuidade, devido a cada um dos três planos possuírem suas próprias lógicas figurativas e temporais. O autor assume existirem diversas possibilidades de se criar continuidade entre os três planos, uma vez que existem zonas de interseção entre eles. A independência de cada um desses planos, por outro lado, tende a prevalecer pela força de suas estruturas e ordens próprias.

Com esta teoria de Chion, entendemos que na prática existe uma grande produção mundial que se espelha neste molde consolidado pelo cinema clássico americano.

Nesta pesquisa, por ordem de aprofundarmos os comportamentos sonoros no audiovisual, optamos sempre por produções sem diálogos, nos restando a música e os ruídos. Sabemos que tradicionalmente, a trilha musical ocupa o *status* de fornecer informações por

---

<sup>152</sup> Ressaltamos aqui que a consolidação do cinema hollywoodiano clássico é um fator decisivo para os desdobramentos na área cinematográfica, mas relembramos que cada país com seus avanços tecnológicos e frente a uma transformação social específica, desenvolveu seu respectivo cinema de forma particular, como o expressionismo alemão, o impressionismo e posteriormente o realismo poético francês dos anos 1930, a notável expressividade das teorias e montagens soviéticas, a comédia muda, etc.

vezes não fornecidas pelo campo visual, principalmente emoções ao explorar seu potencial poético. Os ruídos por sua vez, preenchem o campo da verossimilhança com o mundo real procurando a maior fidelidade possível dentro de sua correspondente visual, de maneira precisamente sincronizada.

Em contraponto com este tradicional campo cinematográfico Noël Burch em *Práxis do cinema* (1992) ressalta questões no que concerne ao uso de sons fora do campo e à ruptura da continuidade do cinema clássico como exemplos formais de uso esteticamente arrojado do som a serviço da narrativa fílmica.

Dentro desta conjuntura apontada por Burch, ainda devemos considerar que as transformações no cinema (incluindo seu nascimento), estão intimamente conectadas com os avanços tecnológicos. Assim o audiovisual constantemente se transforma, por impulsos estéticos e/ou por avanços tecnológicos. No caso do cinema de animação, esta relação tanto estética quanto tecnológica se encontra mais fomentada por se tratar de uma forma de expressão cinematográfica que seria inexistente sem estes dois componentes.

Neste momento, a história do cinema de animação se separa do cinema de *live action*. Isso ocorre devido a condução histórica dos processos de cada cinema; enquanto o cinema de *live action* encontra-se intimamente ligado à ópera e ao teatro, o cinema de animação inspirou-se nas artes visuais. Tomamos como exemplo, a relação entre as primeiras animações e a arte abstrata da primeira metade do século XX, possibilitando experimentos no campo da imagem e do som como já vimos nas animações abstratas<sup>153</sup>. Os interesses destes cinemas se convergem quando atentamos ao fato de que, o curta metragem *Food* encontra-se em um campo de composição sonora específico devido a todas estas transformações no som já apontadas do campo da animação mas também, dentro de uma estética assumida por todas as expressões audiovisuais (como o cinema norte americano), tomando proporções no anos 1970<sup>154</sup> até a contemporaneidade.

Pinton (2014) reforça este pensamento "Além das mudanças tecnológicas existe também uma mudança de pensamento, onde a gravação como representação e não somente como reprodução ampliou o significado dos sons." Nos concentraremos assim nas possibilidades exploradas através da representação dos sons, algo que se torna cada vez mais recorrente em qualquer produto audiovisual.

---

<sup>153</sup> Sobre a relação entre o cinema de animação e as artes visuais, consultar o capítulo 2 deste trabalho.

<sup>154</sup> THX 1138 (1971), a saga Star Wars (1977 a contemporaneidade) e Apocalypse Now (1979) onde destacam-se Walter Murch e Ben Burt são exemplos de montadores de som/*sound designers* que obtiveram expressivos trabalhos na área de som com os filmes listados acima na década de 1970.

## REFLEXÕES PARA REPRESENTAÇÃO DO SOM

O disco da vitrola, o pensamento e a escrita musicais, as ondas sonoras estão uns em relação aos outros no mesmo relacionamento existente entre a linguagem e o mundo. A todos é comum a construção lógica.  
WITTGENSTEIN, 1921, p.71

Com esta citação, iniciamos uma reflexão sobre a representação visual dos objetos sonoros, especificamente. Das diversas lacunas existentes na teoria do cinema, encontramos uma carência maior ainda quando tratamos do som. Com a necessidade de organizar os ruídos de forma descritiva, organizada e sobretudo visual, encontramos uma falta de método ainda para o desenvolvimento desta forma de averiguação do som. Quando analisamos uma música ou trilha musical, podemos utilizar como pilar a representação visual da mesma, a partitura. Com ela podemos por exemplo, exercer uma análise, juntamente as imagens articuladas e obter como já visto em diversas pesquisas, resultados eficientes. Conforme a trilha sonora vai transformando suas formas de atuação, em especial neste campo onde os ruídos assumem uma construção fortemente poética, sendo resignificados neste cinema pouco convencional, notamos uma escassez no que tange a uma possível metodologia para uma fácil assimilação do conteúdo. Portanto, nosso objetivo com o trabalho sonoro encontra-se na construção de relações audiovisuais para a compreensão da elaboração e posteriormente composição criativa do universo sonoro no curta metragem.

(...)na medida em que um complexo criativo (artístico) atinge um certo nível de amadurecimento e passa a poder ser descrito como um processo dotado de coesão (detentor de uma coerência intraespecífica que pode ser descrita ou esmiuçada), passa a poder ser definido não apenas como um conjunto de elaborações criativas sobre a necessidade artística, mas também como um conjunto de elaborações objetivas que possivelmente resulta em determinado tipo de criação (tornando-se possivelmente prescritivo), em um processo retroalimentar. Ou seja: o processo artístico normalmente pode apresentar, depois de se estabelecer um estatuto que o descreve a partir de seus processos técnicos, quais sejam sua estrutura criativa básica e suas formas de concepção, tornando-se possivelmente prescritivo.  
TÁPIA, 2016, p.14

Tápia em sua tese questiona as lacunas existentes na área do áudio-musical e do áudio-musicista. Não tratamos da mesma área, porém nossos interesses convergem quando ambas pesquisas procuram uma aproximação na viabilidade de comunicação entre música e som por

comporem um fenômeno único. No caso, começaremos esta reflexão entendendo que música é a organização formal dos sons.

Ao lidar com o som nos deparamos, assim, com uma extensa gama de possibilidades de sua compreensão, situadas sempre a partir de uma matriz de pensamento (ou conjuntos de matrizes) que elaboram, a partir da lógica natural à sua percepção, métodos e informações que, no fundo, procuram a organização da composição (em sentido amplo, a elaboração construtiva) do sentido em tantas frentes quantas forem necessárias para sua vivência e, talvez principalmente, sua transmissão. Em outras palavras, cada proposta coerente de organização sensível do som reflete sua própria lógica e sua condição estética de existência e comunicação entre indivíduos.  
TÁPIA, 2016. p.16

Entendendo então que partimos de uma organização lógica do som em prol de uma articulação audiovisual, identificamos elementos estruturais. Propriedades comuns entre som e música no intuito de aproxima-los para uma representação organizada e de forma expandida, com finalidade poética na animação.

Inicialmente para construir este elo, podemos discorrer sobre três características estruturais encontradas tanto na organização do que entendemos como música quanto no som. Podemos então atribuir a melodia, ao timbre e ao ritmo, a capacidade de fornecer características valiosas qualitativas e de reincidência em um todo, tornando mais fácil a formação de padrões e ideias no que concerne a busca pelo entendimento de um comportamento musical nos sons<sup>155</sup>.

A melodia é o elemento estrutural responsável pela altura dos sons. Tápia (2016) descreve como "a orientação expressiva horizontal do som em relação ao tempo". Este campo se adentrarmos a sua funcionalidade no meio musical, está intimamente atrelado com a harmonia, descrita também por Tápia como "orientação expressiva vertical – e horizontal por consequência – do som em relação ao tempo". Nossa atenção, no entanto, encontra-se voltada neste momento aos sons e não estritamente a música, não nos prenderemos, portanto, aos demais conceitos que se desdobram na teoria musical no campo da melodia, nos bastando a ideia inicial de altura dos sons como o agudo, médio e grave para o enriquecimento da análise.

O timbre por sua vez é entendido como uma formulação de um ou demais sons dispostos de maneira vertical (assim como um acorde musical, sua construção é feita por diversas camadas) que ao ser identificado, fornece qualidades. Tápia classifica-o como "um

---

<sup>155</sup> O som será descrito com maior precisão mais a frente, porém estes sons dos quais nos referimos são em alguns casos sons presentes no nosso cotidiano como o som de uma mastigação, sons de carros, etc. Somaremos a esta camada fiel a realidade outros diversos componentes existentes no campo dos ruídos para compor assim como um acorde um resultado final.

produto qualitativo da distribuição complexa das alturas em um espectro harmônico". Este conceito é de grande validade para as atuais reflexões e utilização no campo do som, visto que com as tendências estéticas, os avanços tecnológicos e a era digital, torna-se cada vez mais viável uma composição de timbres complexas para sons que originalmente eram captados via som direto e mixados com o objetivo de soarem o mais fiel possível com a realidade. Sobre esta nova forma de composição timbrística dos sons, foram encontradas entrevistas riquíssimas como Mark Mangini (*Blade Runner 2049*, *Mad Max: Fury Road*) discorrendo sobre o trabalho de edição de som e a construção de sua biblioteca de efeitos sonoros, abordando diversos estilos de utilizar estes efeitos<sup>156</sup>. Atuando neste mesmo campo de composição de timbres e também discorrendo sobre a dificuldade de se compor camadas minuciosas de som, para assim chegar a um timbre específico de algo possivelmente inexistente no campo da acústica temos Ben Burt em entrevista sobre a animação *Wall-e*.

<sup>157</sup>Durante nove meses, passei algum tempo tentando criar. Comecei a criar a voz de WALL-E, a voz da personagem EVE, a voz do piloto automático, MO entre outros personagens. Como soariam estas vozes humanas em uma condição gelatinosa? Originalmente eles eram quase completamente gelatinosos. Nós fizemos então vozes que soariam gelatinosas, para esta construção obtivemos sons que tinham aspecto cintilante, cômico, um certo tremido nas vozes entre outros detalhes. Esse conceito das vozes para os humanos acabou sendo descartado conforme os sons se desenvolviam.

A partir dessas improvisações de tirar sons do mundo real e de algumas sintetizações, compus o que você ouvirá no filme. Existem 2600 bancos de sons feitos para o *Wall E*, o que é muito; muito mais do que eu fiz para qualquer outro filme. A grande produção de *Star Wars* por exemplo, levou cerca de 1.000 novos sons. Filmes de Indiana Jones, talvez 700 ou 800. *Wall E* foi uma composição gigantesca de banco de sons, em parte porque os detalhes se concentravam neste trabalho sonoro.

---

<sup>156</sup> A entrevista de Mark Mangini se encontra hospedada no site:

<https://blog.prosoundeffects.com/sound-effects-master-class-with-mark-mangini>

<sup>157</sup> "For about nine months out of the year I spent time trying to create. I started creating the *WALL•E* voice, the EVE voice, the AutoPilot, MO and the others. What were the humans going to sound like in their gelatinous condition? Originally they were almost completely Jell-O. We made Jell-O voices that had shimmering, funny, shaking in the voices and stuff. That concept of the voices for the humans was eventually dropped as the sounds developed.

Out of these improvisations of taking sounds from both the real world and some synthesizations, I will fashion what you will hear in the movie. There are like 2600 sound files made for *WALL•E*, which is a lot; more than I made for any other movie. A *Star Wars* movie, which is huge, usually takes about 1,000 new sounds. *Indiana Jones* movies, maybe 700 or 800. So this was gigantic, partly because it just needed so much detail in the sound." Transcrição completa da entrevista em inglês, encontra-se neste site: <http://designingsound.org/2009/09/15/ben-burt-special-wall-e-the-definitive-interview/>

BURTT, Ben. *WALL E Animation Sound Design* parte 1<sup>158</sup>

O timbre, portanto, é um elemento estrutural de suma importância para o som sendo utilizado, explorado e transformado na contemporaneidade. Para o espectador o timbre é responsável em fornecer diversos tipos de informações no contexto cinematográfico como no caso de *Wall E*, no timbre da voz de cada personagem encontramos características proeminentes na personalidade dos mesmos.

Para entendermos o ritmo, começaremos com uma definição abrangente no objetivo de compreender sua atuação no campo dos sons. Murray Schafer no *O ouvido pensante* entende que "No seu sentido mais amplo, o ritmo divide o todo em partes. O ritmo articula um percurso, como degraus (dividindo o andar em partes) ou qualquer outra divisão arbitrária do percurso"<sup>159</sup>. Além de seus próprios atributos, o modo como o som se associa aos outros componentes em um filme multiplica e enriquece suas dimensões. Em diversos níveis, o som se encontra no tempo, possui uma duração, portanto, um *ritmo*. Também pode se relacionar com sua fonte imagética, compactuando ou não com a realidade daquela ação<sup>160</sup>. Em *Food* encontramos essa composição rítmica dos ruídos pensada como uma conformação rítmica onde os tempos fortes e fracos e a acentuação instituem um padrão particular e se movem também de forma distinta. Devemos ressaltar que de maneira indissociável a rítmica presente na montagem sonora, encontra-se em confluência o ritmo das imagens e da edição de modo que, em um pensamento sincrônico e vertical essas estruturas em ação conjunta constroem nosso entendimento, sensações espaciais, de tempo, etc.

Iniciamos nossa análise da trilha sonora em *Food* aparelhados pelos elementos estruturais comuns a música e ao som, com atenção em especial as potencialidades poéticas de ordem timbrística e rítmica. Entendemos que assim como uma peça musical, o discurso dos ruídos também possui uma coerência estrutural, repetições rítmicas e timbrísticas colaborando para uma unicidade, uma organização estrutural da composição sonora, construindo uma narrativa.

---

<sup>158</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=NsfbXGDw\\_aA](https://www.youtube.com/watch?v=NsfbXGDw_aA)

<sup>159</sup> SCHAEFER, 1992, p.87

<sup>160</sup> Podemos ter a ação de uma porta batendo e respectivamente o som real em sincronia ou a mesma ação e em sincronia, um som completamente diferente.

## A CONSTRUÇÃO DO SENTIDO TÁTIL PELO SOM E A REPRESENTAÇÃO GROTESCA

O som é uma técnica poderosa por diversas razões: proporciona fortes efeitos e ainda pode ficar totalmente invisível; dá ao espectador uma experiência perceptiva mais completa (compensando a bidimensionalidade da tela); direciona nossa atenção para um aspecto específico da imagem, pontuando-a; pode clarear eventos, contradizê-los e torna-los ambíguos. Em todos os casos, o som entra em ativa relação com a imagem, proporcionando inúmeras possibilidades de edição e dando espaço para diversas criações.

BARRENHA, 2011, p.46

Entender as relações audiovisuais com ouvidos atentos a concepção dos sons é uma reflexão importante. De acordo com a história da evolução humana<sup>161</sup>, notamos que o ser humano é muito mais visual, portanto, centra-se majoritariamente a imagem as questões de ordem cinematográfica, sendo relegado a um universo menos explorado os demais sentidos que possuímos. Reforçando esta dificuldade em articular o som e suas diversas potencialidades, encontramos de forma recorrente no cinema a utilização da banda sonora como um elemento sem independência, a serviço da imagem, domesticando e convencionando o som, do ponto de vista poético isso o torna raso e pobre. Assim, entender a citação de Barrenha (2011) sobre as diversas probabilidades e potencialidades de articulação audiovisual ao compor uma trilha sonora, nos permite iniciar uma reflexão ampla sobretudo no entendimento destes outros cinemas e quais relações são exploradas para construir um cinema alternativo, longe do domínio do cinema clássico e *mainstream*.

Em *El cine alucinante de Jan Švankmajer*<sup>162</sup> o diretor relata que uma das intenções de seu peculiar cinema se encontra em explorar o sentido tátil. Na relação audiovisual hegemonicamente encontramos um elo de comunicação entre imagem (visão) e som (audição). Nosso sentido tátil não se encontra em primeira instância atrelado a uma relação no audiovisual. No cinema de Švankmajer encontramos de forma recorrente este sentido tátil. A construção audiovisual, trabalha de forma consciente e meticulosamente construída, atingindo de forma profícua este objetivo. Evocando um sentido que não faz parte do campo em potencial dos primeiros sentidos envolvidos no cinema (visão e audição). Neste momento, o

<sup>161</sup> BALÁZS (1985) elucida que, mesmo nossos ouvidos tendo mais sensibilidade que os olhos (já que podemos ouvir em 360 graus e assim nos manter alertas enquanto dormimos), temos a habilidade de reconhecer muito mais imagens que sons, isto se deve a uma considerável diferença entre nossa educação visual e acústica.

<sup>162</sup> Aula com o diretor Jan Švankmajer disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UfKTVOv2LIU>

som atua de forma decisiva. Ivo Spalj editor de som em *Food*, em entrevista relata<sup>163</sup>

Švankmajer quer que certos sons sejam mais expressivos do que seriam na realidade. Ele gosta de sons barulhentos e sujos, coisas com carne, línguas batendo. Então isso faz com que pareça mais expressivo e chegamos a isso porque era o que ele queria e eu também. Os filmes de Švankmajer são sempre uma combinação de ... bem, não podemos dizer um filme realista, mas basicamente uma combinação de *live-action* e um filme de animação. Portanto, de alguma forma, você tem que manter a trilha sonora no mesmo nível. Você tem que manter a parte animada não muito diferente da *live action*, mesmo que a parte animada realmente precise ser expressiva e ousada e tudo o que houver para ranger ou chiar<sup>164</sup>.  
SPALJ em entrevista<sup>165</sup>

Em *Food* encontramos uma mixagem que direciona nossa atenção para eventos que tradicionalmente no cinema, são tratados como ações naturais. O trabalho de mixagem somado a construção de sons calcada nos elementos estruturais de timbre e ritmo permite uma nova relação do espectador com cenas "naturais" como o mastigar, deglutir, o ato de temperar uma comida e o som de fricção de dedos e objetos. Bordwell e Thompson (2014), salientam a importância como os espectadores entendem e configuram o significado narrativo no audiovisual, enfatizando a capacidade do som de promover essa percepção no capítulo destinado ao uso criativo do som no cinema. Discorrendo sobre importância na fase de mixagem dentro da cadeia produtiva do som em um filme, os autores salientam que é nesse estágio da construção sonora que os cineastas decidem como combinar os sons disponíveis. Ao manipular estes sons, o *mixer* precisa estar atento ao volume, a altura das frequências e ao timbre, demonstrando de fato que, essas propriedades do áudio constroem a percepção do filme de maneira minuciosa e além da compreensão estritamente semântica dos diálogos e a ênfase afetiva da música.

Os sons de diversas ações em *Food* são subvertidos a fim de construir uma estética grotesca, causando repulsa no espectador. Dentre as diversas formas de compreensão e análise dos filmes de Švankmajer, encontramos pelo escopo sonoro as relações audiovisuais e seus possíveis significados. Ao permitir o entendimento destas relações dentro de uma corrente estética e demais influências, admitimos que o conhecimento de tal campo (estético e

<sup>163</sup> Devido a escassez de material referente ao editor de som Ivo Spalj e também por ser uma entrevista riquíssima para esta pesquisa, disponibilizamos a entrevista toda ao final da tese em anexo.

<sup>164</sup> Existe a dificuldade de traduzir palavras qualitativas de som para o português. Na entrevista original (em tcheco, com legendas em inglês) é utilizada a palavra *squelch* e *squeak*. Mas basicamente, entendemos a preferência do diretor pela alta dinâmica na mixagem de sons que a princípio são naturais (como o mastigar) mas que utilizados desta maneira encontram-se no campo dos sons que representam uma estética grotesca, de repulsa ou nojo.

<sup>165</sup> Disponível em: <https://www.schoolofsound.co.uk/sos/audio-and-video-archives/>

filosófico) é fundamental para a criação e reflexão de uma obra como esta. Segundo Wolfgang Kayser (1957), o grotesco resulta da criação, da composição e do efeito. Todos temos respectivamente, sonhos, monstros e o estranhamento. As relações entre o grotesco e a animação passam propositalmente pela imaginação, permitindo assim relações entre imagem e som distantes do cinema clássico, distantes da verossimilhança entre ruídos e seus correspondentes visuais, viabilizando novos usos, gerando articulações singulares.

Ao abordar o grotesco é interessante entender que a imaginação humana se faz como componente fundamental para a distorção dos elementos, no caso a imagem e o som. Encontra-se indispensável ao processo de composição dos ruídos, sua distorção. Nos referimos a distorção o sentido de alterar a realidade de alguma forma. Tomamos por exemplo uma pintura, manchas de tinta integralmente disformes não nos atingem como grotescas, as formas reconhecíveis como criatura inéditas ou antinaturais sim. O grotesco é uma distorção da nossa imaginação que contém no plano da arte formas concretas e específicas. Conforme analisamos anteriormente, os ruídos encontram-se manipulados como de maneira hiper real, em volume de mixagem alto, com manipulações de áudio que possuem o intuito de parecerem “crus”, todas suas nuances visceralmente evidenciadas. Entendendo a utilização de uma estética grotesca então na construção dos ruídos, percebemos na articulação audiovisual da animação uma intenção de evidenciar o que é da natureza humana, mas nos causa asco, o grotesco evidencia deformidades naturais que existem na realidade. A partir desta contribuição estética ou em meio a isso, se constrói a contundente representação crítica ditatorial em todos os seus filmes. Tudo se relaciona, assim como em um sonho, todos os elementos dialogam concomitantemente, tornando a animação um trabalho de alta complexidade artística e intelectual.

Salientando o sentido tátil e o grotesco, de forma fundida a representação sonora, encontramos em *Food* recorrentemente algumas convenções audiovisuais estipuladas pelo diretor, como a imagem da ação de mastigar, engolir entre outras ações em *close*. Nestas ações, encontram-se sempre em sincronia seus respectivos ruídos pegajosos/líquidos em mixagem de alto volume para esta representação. Entendemos que na mesma proporção que voltamos nossa atenção a um som mais alto, também observamos com maior riqueza de definição de movimentos menores uma ação filmada em *close*, bem como quando o diretor utiliza a técnica de *fast motion*, encontramos na mesma proporção os ruídos sendo utilizados de forma bem acelerada e com agrupamento rítmico marcado, portanto concluímos que o sentido tátil se encontra muitas vezes nos filmes de Švankmajer nessa fusão de técnicas entre imagem e som.

Pinton,<sup>166</sup> descreve que gradativamente os diretores de cinema entenderam que o som pode contribuir de forma visceral nos aspectos psicológicos e dramáticos. Švankmajer encontra-se entre os diretores que atribuem grande parte de seus filmes nas formas poéticas do som. Sua atenção ao projeto sonoro pode ser percebida claramente quando narra sua participação na elaboração de cada som para seus filmes.

(...) tudo o que carregava significado estava nos sons. Nenhuma ação foi sem som. Os filmes modernos atualmente... quando não há imagem ou uma batida de porta de carro, não há outros sons. Mas nós criamos sons para tudo, incluindo pentear o cabelo, abotoar uma camisa, e eu não sei ... tudo tem seu próprio som e nós sempre evitamos sons de arquivo, sempre gravamos tudo - todos os sons.<sup>167</sup>  
ŠVANKMAJER em entrevista<sup>168</sup>

Além de sua atenção ao criar sons para cada ação, o diretor também entende a composição dos mesmos para seu uso fora do campo visual, causando uma ruptura na utilização clássica (onde cada som é justificado em cena pela ação presente), e apostando em uma estética mais complexa e arrojada do som a serviço da narrativa fílmica.

---

<sup>166</sup> PINTON, 2016, p.13

<sup>167</sup> (...) everything that carried meaning was in sounds. No action was without sound. The modern films... when there's no shooting or car door slamming, there are no other sounds. But we created sounds for everything, including brushing hair, buttoning up a shirt, and I don't know... just everything has its own sound and we always avoided archive sounds we always recorded everything – all sounds. And we will do it again, in the last film.

<sup>168</sup> Disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=MsZYYjNmfY>

## MAPA DO SOM

No intuito de obtermos diversas abordagens técnicas no campo sonoro do filme, optamos por criar uma representação visual dos ruídos mais recorrentes da trilha sonora. Para isso, nos atentaremos essencialmente a forma da *onda sonora* no âmbito em que nos relacionamos com estes ruídos - o timbre e a rítmica que se constroem com esta representação visual em suas respectivas ações. Usaremos para isso, *frames* que ilustram a ação em sincronia com a representação da *onda sonora*<sup>169</sup>. Contar com a possibilidade de ver a forma da onda do som e seu caráter, contribui para o entendimento de alguns ruídos especificamente, tornando-se relevante amostra para categorizar os sons de forma clara e objetiva que se repetem no filme em todas as refeições.

Na cena do café da manhã, listamos por ordem de aparição os seguintes ruídos: ranger de madeira, fricção, sons metálicos, timbres pegajosos e de caráter rítmico.



Figura 73- Madeira rangendo

<sup>169</sup> Onda sonora obtida pelo programa *Sonic Visualiser*.

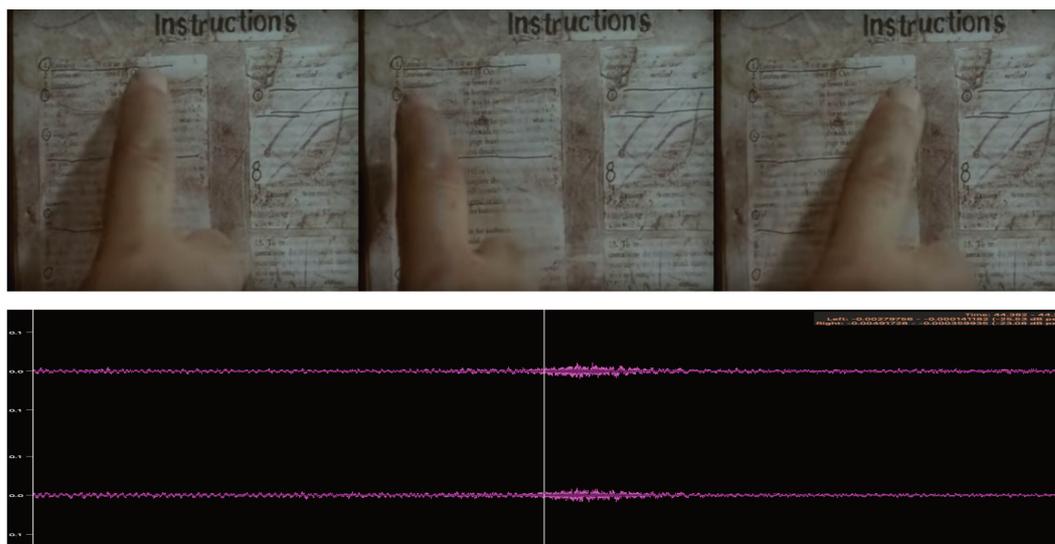


Figura 74 – Fricção dos dedos sobre papel



Figura 75 – Impacto da mão do personagem e a representação metálica na ida e volta do corpo do segundo personagem

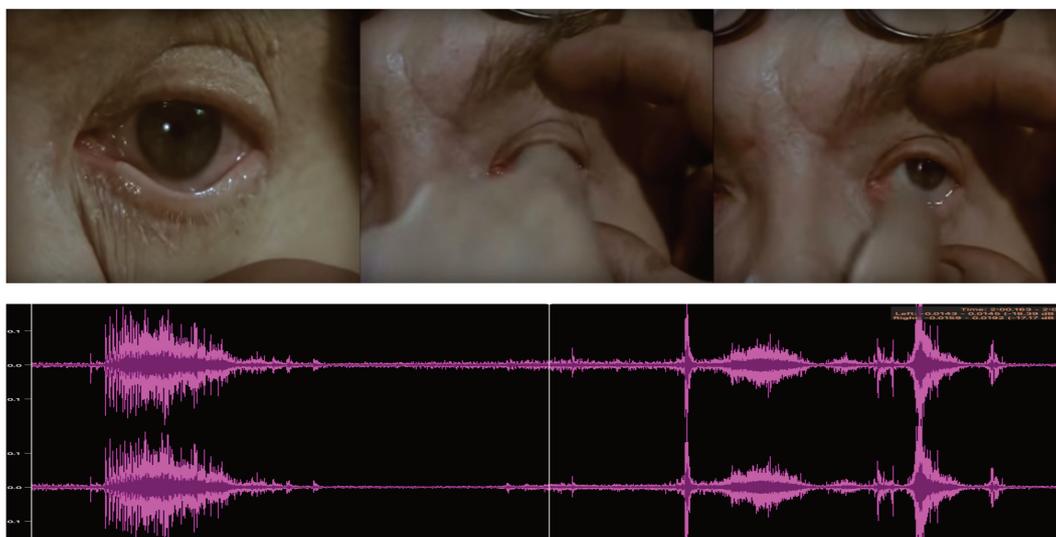


Figura 76 - Timbre pegajoso

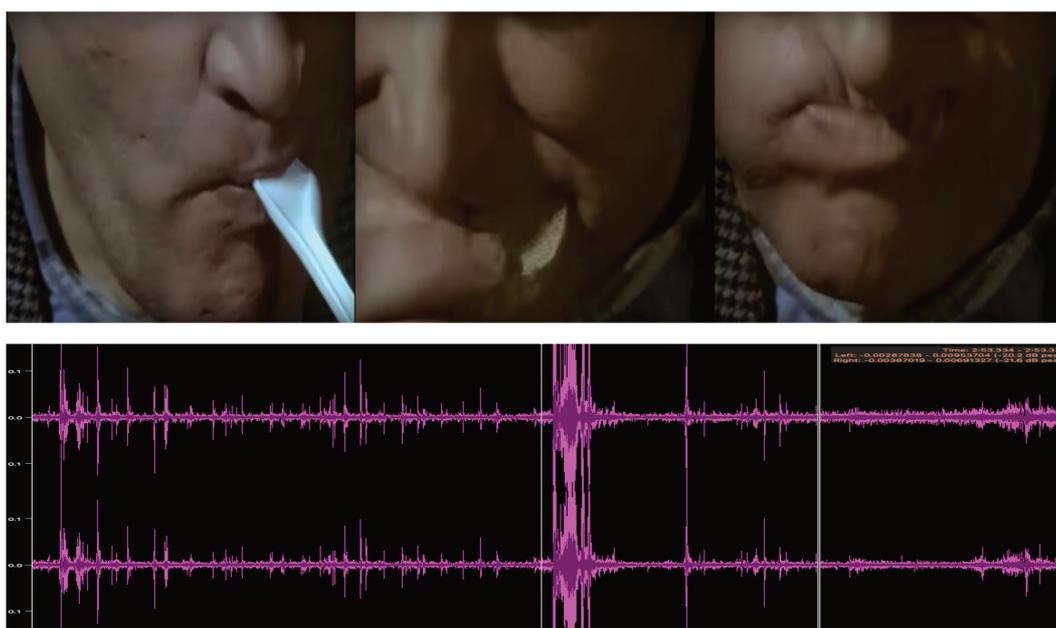


Figura 77 - Mastigação acelerada em *fast-motion*, timbre também pegajoso e de caráter rítmico

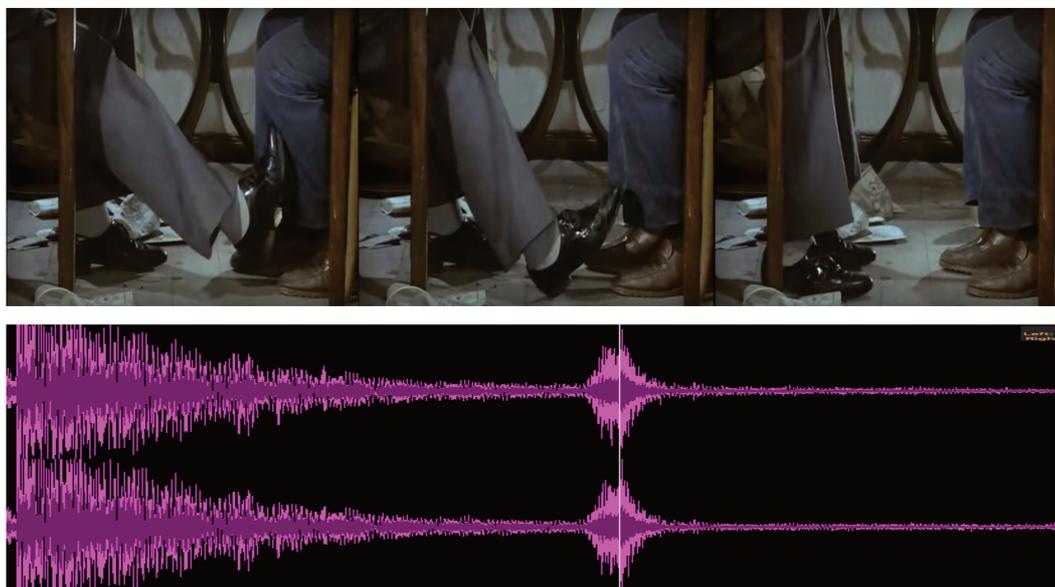


Figura 78 – Chute metálico com *reverb*



Figura 79 – como a mastigação, ruído pegajoso e marcado pela rítmica

Por tratarmos de ruídos que foram criados exclusivamente para cada ação, é válida uma apreciação minuciosa na qual explicitaremos adiante com uma tabela. No entanto, para

evento ilustrativo, é importante ressaltar que os ruídos são particulares de cada ação, ou seja, foram criados de forma única, porém sua palheta de timbres e ritmos se repete ao longo das demais refeições.



Figura 80 - Com *fade in* e posteriormente *fade out* se constrói com rítmica marcante os passos do garçom



Figura 81 – ruído de deglutir com tecidos



Figura 82 – ruído de deglutir com vidro



Figura 83 – Ruído de deglutir com madeira

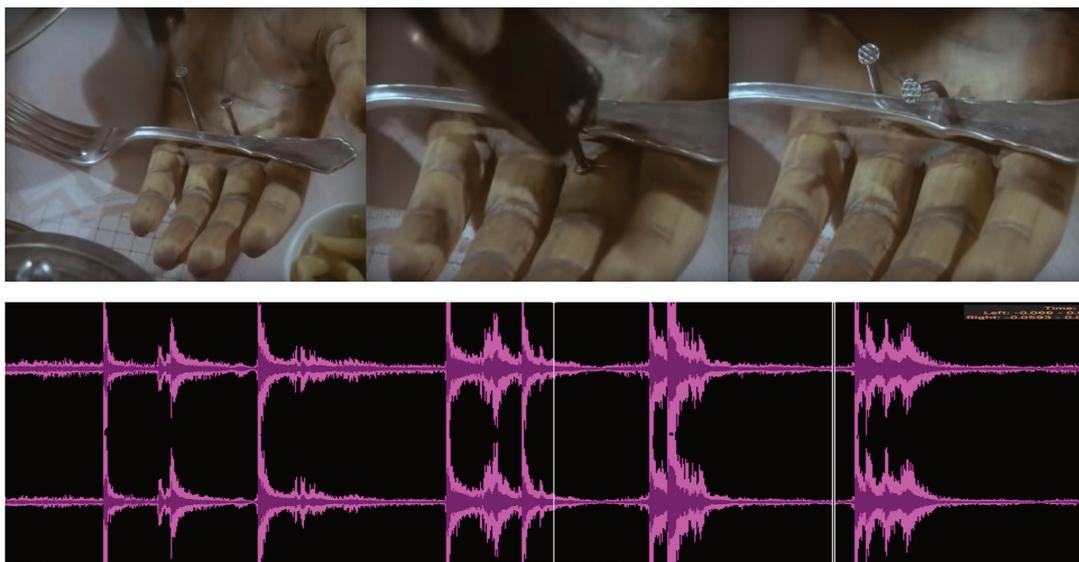


Figura 84 – destaque rítmico ao martelar

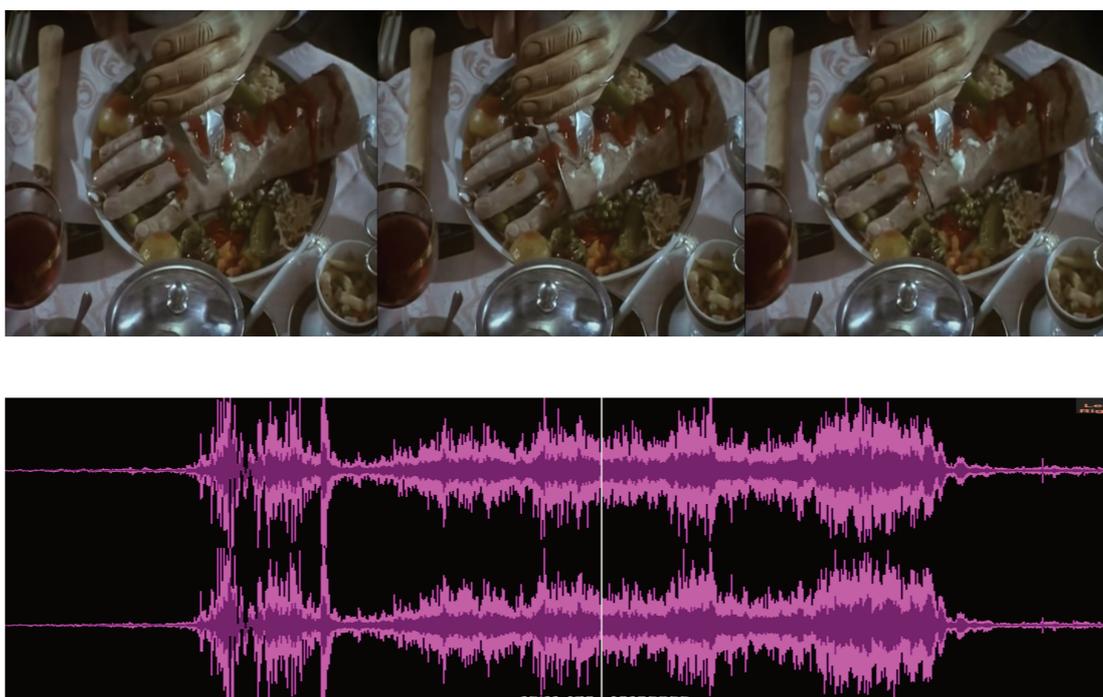


Figura 85 – Com repetições que interligam estas refeições do jantar, a presença de um ruído lancinante e metálico ocorre sempre que os personagens vão cortar suas partes

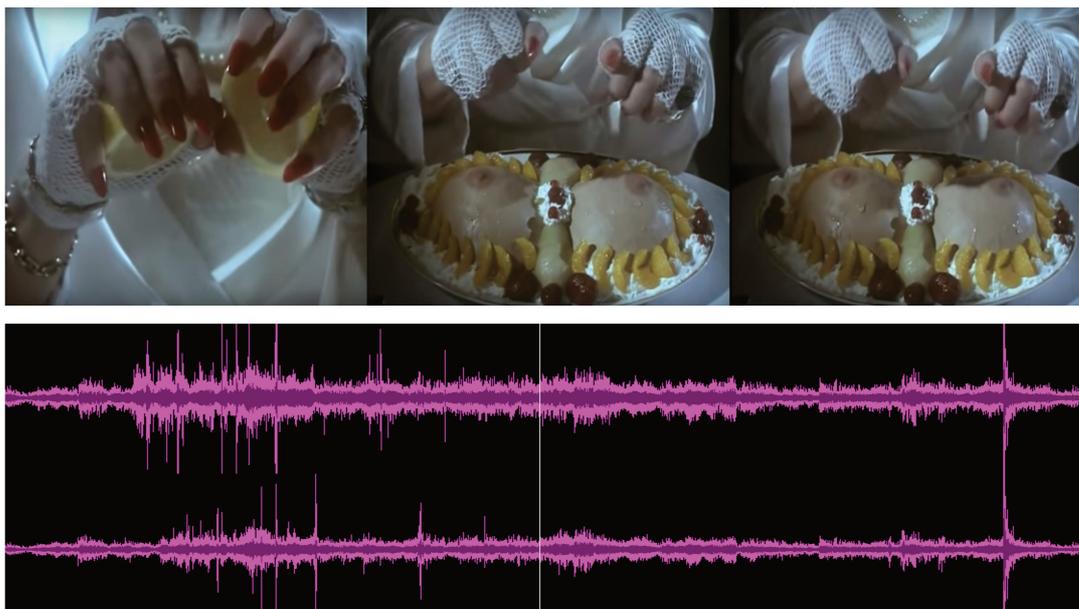


Figura 86 – Ruído líquido e pegajoso

## O SOM FORA DO CAMPO VISUAL

Para entender a forma como os ruídos foram arquitetados e compostos, ressaltamos que o som é o elemento audiovisual responsável por fornecer uma dimensão espacial. Em diversas situações o som se apodera de uma fonte visual, localizada sempre a partir da imagem devido sua delimitação (a tela), enquanto o som não. A relação entre a fonte sonora e as imagens da tela está em contínua transformação. No entanto, entender o comportamento desta trilha sonora com base nas relações teóricas entre som e *diegese*<sup>170</sup> causaria uma limitação e rigidez em nossa reflexão no âmbito de possíveis desdobramentos entre imagem e som presentes.

O que entendemos como espaço em um filme é o campo onde se desenvolvem ações. Tanto as ações exteriores (relativas ao corpo dos objetos, personagens) quanto as interiores (o que remete ao psicológico, intenções, etc.), representam uma espécie de duplicidade espacial: o primeiro, compreendido pela câmera, é o espaço da tela de projeção, e este segundo espaço, o local não contemplado pela câmera, é o espaço fora da tela de projeção. Estas duas relações espaciais se encontram sob a percepção do espectador, seja pela visão e audição, pela memória, pela imaginação. Sempre se estabelece uma relação entre o que está justificado na tela e o que está ausente. Desta forma, sabemos que a compreensão do espectador vai além do que foi exposto em cena, levando o espectador a notar e questionar o que não é mostrado pelo olhar da câmera de acordo com sua percepção de visão e audição. Nas palavras de Burch, ao refletir sobre a duplicidade do espaço cinematográfico, não encontra dificuldades em distingui-la como sendo o conjunto do "que está compreendido no campo e o que está fora de campo", de forma simples e direta o autor compreende o espaço do campo constituído "por tudo o que o olho divisa na tela".<sup>171</sup>

A linguagem cinematográfica enriquece quando em uma obra audiovisual estes dois campos são contemplados. Tudo que está em cena habitualmente tem seu correspondente sonoro, é uma linguagem compreendida pela razão, pelo fato da visão sempre elucidar as situações presentes, enquanto o universo paralelo existente fora do campo, permite uma

---

<sup>170</sup> O conceito diegese é utilizado em diversas frentes. Na literatura se dá ao sentido de desenvolvimento de uma história ou narrativa. No cinema, entretanto, o conceito é amplamente debatido: diegese se refere ao mundo interno criado na história de um filme. Tudo que acontece na ficção é plausível porque está dentro do universo diegético do filme e assim faz parte da existência própria da narrativa. Diegese é a realidade dos personagens. Dentro da lógica explicitada no conceito de diegese se insere o conceito solidificado por Claudia Gorbman (1987) de som diegético e em contraponto o não-diegético.

<sup>171</sup> BURCH, 1985, p. 26

composição tanto de extensão com o que está justificado em tela quanto algo de efeito contrapontístico a nível de fertilizar a imaginação do espectador abrindo diversas probabilidades de interpretação. Burch subdivide<sup>172</sup> o conceito de espaço fora-da-tela ao categorizá-lo em concreto e imaginário. O primeiro se estabelece pelos elementos filmicos que, em algum momento, aparecem justificados em cena, enquanto o segundo contempla o não-visto. Para além de uma abordagem estrutural, as conclusões de Burch sobre o extra-campo, em especial do âmbito imaginário, nos atenta a possibilidade de um universo de imagens e sensações expandidas, construídas imaginariamente pelo espectador ao criar um espaço através do som, promovendo materialidade e ativando um espaço supostamente ausente na percepção fílmica.

Em *Food* percebemos na primeira refeição (o café da manhã), uma complexa composição de sons. Comentaremos primeiramente a respeito dos sons que não estão presentes em cena e que compõe uma suposta *ambiência*, mas que entendemos como *paisagem sonora*. Pinton<sup>173</sup>, define que "A paisagem sonora almeja a escuta de um ambiente acústico e tem como princípio as gravações feitas em campo, podendo ser expandida ou não, através de construções sonoras que partem dos processos de montagem ou de conceitos composicionais."

Devemos ressaltar, no entanto que o conceito de paisagem sonora antecede as últimas décadas. Com a intenção de estudar o ambiente sonoro, pesquisadores da Universidade do Canada juntamente a Murray Schafer formam o *World Soundscape Project* (WSP). Este projeto de Paisagem Sonora Mundial desenvolve uma inter-disciplina fundindo a arte e a ciência chamada Projeto Acústico. Os objetivos deste projeto visavam aprofundar o estudo sobre os ambientes acústicos e os efeitos no homem, modificar e melhorar tais ambientes, educar estudantes, pesquisadores e público em geral bem como a publicação de futuros guias de estudos referentes à área. Assim Murray Schafer (1977) em *The Tuning of the World* condensa as pesquisas feitas no *World Soundscape Project*. Discorrendo historicamente sobre o impacto da Revolução Industrial (com sons de máquinas e ruídos cada vez mais presentes), problematizando-o e relacionando-a com aspectos do ambiente, Schafer cria uma terminologia para abordar estes fenômenos e suas relações. Dentre as terminologias criadas,

---

<sup>172</sup> Não especificaremos todos, porém salientamos que Noel Burch compreende o espaço fora-da-tela em seis segmentos: "os limites imediatos dos quatro primeiros segmentos são determinados pelos quatro cantos da tela"; o quinto segmento é reconhecido como um "atrás da câmera" e um sexto que "compreende tudo o que se encontra atrás do cenário" BURCH, 1992, p.38

<sup>173</sup> PINTON, 2016, p.19

citaremos então o *Soundscape* traduzido como *Paisagem Sonora*<sup>174</sup> definido como um evento acústico qualquer que compõe um ambiente, Schafer<sup>175</sup> reitera que “o termo pode referir-se a ambientes reais ou a construções abstratas, como composições musicais e montagens de fitas, em particular quando consideradas como um ambiente.” Schafer em nenhum momento referencia sua pesquisa ao estudo de tais sons no cinema, no entanto, podemos utilizar com tranquilidade o conceito e a construção sonora proposta sob a perspectiva do audiovisual, em especial quando investiga as paisagens sonoras naturais e ambientes acústicos construídos, sob uma perspectiva atenta do ouvinte. “O que o analista da paisagem sonora precisa fazer, em primeiro lugar, é descobrir os seus aspectos significativos, aqueles sons que são importantes por causa de sua individualidade, quantidade ou preponderância”<sup>176</sup>. Ao classificar sons fundamentais, sinais e marcas sonoras, o autor categoriza os sons básicos e os sons significativos responsáveis pela elaboração de paisagens sonoras distintas: paisagens urbanas, domésticas, fábricas, parques, jardins, etc. Cada lugar provém sua paisagem sonora específica que contempla a mais diversa paleta de sons: silêncio, vozes, ruídos. Portanto, pelo conceito estar relacionado de forma interdisciplinar ao ilustrar situações de equivalência para o cinema, nos apropriamos de tais ideias e as fundimos com as já sedimentadas da teoria do cinema<sup>177</sup>.

Ao nos depararmos no café-da-manhã de *Food* com ruídos de carros, trânsito, sons provenientes de uma rua enquanto a ação se passa em uma sala fechada, compreendemos, portanto, uma *paisagem sonora*. Estes sons ocorrem fora do campo visual pois não há nada ali presente na ação que justifique esta fonte sonora. Ao permitir relações que não estão justificadas na tela, portanto, buscando um espaço supostamente invisível na composição material de um filme, percebemos uma liberdade de composição pelo ruído, através do rompimento com o espaço visível se apoderando de outros espaços fora-de-campo, assim como, justamente nosso ouvido trabalha.

Ao contrário de outros órgãos dos sentidos, os ouvidos são expostos e vulneráveis. Os olhos podem ser fechados, se quisermos; os ouvidos não, estão sempre abertos. Os olhos podem focalizar e apontar nossa vontade, enquanto os ouvidos captam todos os sons do horizonte acústico, em todas as direções.

<sup>174</sup> SCHAFFER, 1977, p.11

<sup>175</sup> SCHAFFER, 2001, p.366

<sup>176</sup> SCHAFFER, 2001, p.25

<sup>177</sup> Ressaltamos que o conceito de *paisagem sonora* de Schafer se aproxima contundentemente ao *som ambiente* de Michel Chion (1994). Tanto Chion quanto Schafer dizem respeito aos sons que compõem um ambiente acústico em determinado local, envolvendo a cena e habitando seu espaço, podendo servir para identificar uma determinada localidade através de sua presença contínua e passiva. A diferença entre os conceitos se encontra no fato de que Chion discorre sobre a construção sonora audiovisual (por isso a utilização do termo cena), enquanto que Schafer refere-se ao mundo real.

SCHAFFER, 1991.p.67

Podemos acrescentar a questão de possuímos um sentido (audição) que nos promove perceber eventos sonoros por todos os ângulos e o tempo todo, o fato de que, o ato de ouvir, pode alcançar significados maiores quando se encontra em forma de uma *escuta consciente e ativa*<sup>178</sup>. Despertando nossa audição para uma percepção minuciosa dos sons, promovemos um discernimento maior de objetos sonoros diversos, musicais ou não, em alta e/ou baixa definição. Certamente a escuta, se torna antes de tudo, uma ferramenta de apropriação de possíveis significados oferecidos no audiovisual. Assim, para sustentarmos a concepção de que o compositor idealizou uma *paisagem sonora*, entendemos ser fundamental tal *escuta ativa*, e no intuito de discorrer sobre as diversas camadas sonoras deste filme, dentro de tais concepções, abordaremos as questões de *hi-fi* e *lo-fi* para compreender as diversas informações sonoras contidas.

Sabemos que Švankmajer trabalha de forma minuciosa seus filmes, como descrito em entrevista, para tudo se cria um som. A construção narrativa por meio dos ruídos é um trabalho consciente e que na concepção do diretor deve de fato fornecer informações diversas e componentes poéticos para o espectador. Imerso nessa concepção arquitetônica de sons, encontramos estas representações de ruídos de tráfego que não se justificam em cena. Interpretaremos, portanto, livremente esta escolha, entendendo que estes sons fornecem informações geográficas, referenciam, contextualizam a cena construindo uma paisagem através dos sons, que vai além do campo visual fornecido ao espectador. Ao relembrar que a cena do café da manhã ocorre em uma sala fechada, porém com a interação de dois personagens que se envolvem em uma relação cíclica e cotidiana de trabalho, podemos entender que estes dois personagens (proletários), estão vivenciando um momento do dia-a-dia de um homem de classe popular, em um ambiente qualquer. A expectativa ou construção imaginária criada por essa *paisagem*, sugere uma ambiência que está associada ao entorno daquela cena, a rua, que é externa e também cotidiana e cíclica, enriquecendo assim a cena, seu entorno através informações de propriedade sonora no extra-campo do espectador.

---

<sup>178</sup> SCHAFFER,1991.

## A MÚSICA *LO-FI*

Juntamente aos sons de trânsito, encontramos uma trilha musical mínima que por estar no mesmo patamar de volume que estes sons descritos acima, se articula com os mesmos. Esta camada de som, funciona como um continuum musical<sup>179</sup>, no caso, uma espécie de pedal sonoro na cena devido sua constância. Neste mesmo patamar de dinâmica do pedal sonoro no café da manhã, encontramos no almoço a valsa Danúbio Azul de Johann Strauss e no jantar, outra música (também instrumental) na mesma função. Este comportamento contínuo do som, pode ser também entendido na função de paisagem sonora. Isto ocorre por algumas variantes que confluem para esta conclusão. A primeira questão na trilha musical de *Food* é constatar o tratamento funcional relegado a música. A ela, não é dado o objetivo de ressaltar o sentido tátil. Mixada em volume baixo e com uma certa aspereza timbrística, como um vinil tocando ou uma caixa de som velha entendemos a preferência por uma estética mais voltada ao *lo-fi*, restrita somente ao campo da trilha musical e não aos demais sons, como relata Spalj.

Por razões de viabilidade de custo, ele usa músicas que não são mais protegidas por direitos autorais. Muitas vezes são músicas daqueles velhos discos de vinis facilmente quebráveis. Isso, claro, cria um problema para mim. Às vezes eu me sinto sortudo quando consigo restaurar um som em canal mono tecnicamente muito simples. E agora nós mixamos os filmes em Dolby Digital 5.1 ou mesmo em Dolby Digital EX. Como trazer essa música para tal formato? Então eu criei um método para tocar a música em quatro canais: dois na frente e dois na parte de trás. E se você misturar isto com um ambiente de sons ricos e estereofônicos, cria-se a sensação de que a música é mixada como 5.1.<sup>180</sup>  
SPALJ em entrevista<sup>181</sup>

*Food* possui diferentes camadas de composição sonora. É um trabalho complexo feito com diversos timbres e diversas dinâmicas ocorrendo concomitantemente. Em uma primeira escuta em *estéreo*, percebemos música e um vasto campo de ruídos. Parte dela está em *lo-fi* e

<sup>179</sup> No campo da música denominamos como *pedal* um som de característica constante (seja por notas longas ou um *ostinato* com notas curtas) e habitualmente com volume mais baixo do que a melodia principal.

<sup>180</sup> For the newer films, Švankmajer uses music that has already been recorded but also for production reasons he uses music which is no longer protect by copyright often it is music from those old, easily breakable vinyl records. This of course creates a problem for me. Sometimes I feel very Lucky if I manage to restore a very simple technically just so-so mono sound of it. And now we mix the films either in Dolby Digital 5.1 or even Dolby Digital EX so how do you bring that music into such a format? So I came up with this method of playing the music into four channels: two in front and two in the rear. And if you mix it with a rich, stereophonic ambience or other sounds it creates the feeling that the music is mixed as 5.1.

<sup>181</sup> Disponível no link: <https://www.schoolofsound.co.uk/sos/audio-and-video-archives/>

a outra parte em *hi-fi*, portanto, entendemos a importância de discorrermos brevemente sobre estes dois termos afim de utilizarmos com precisão na análise.

O conceito de *high fidelity* e *low fidelity* surgiu como um avanço tecnológico que despontaria de forma poética expressivamente a partir da década de 1970 com o trabalho de Walter Murch. Assim como Pinton (2016) aponta, a empresa *Meyer Sound*, possibilitou sistemas de reprodução sonora com uma qualidade nunca antes conseguida. A partir desta transformação tecnológica no âmbito de melhorias em difusão do som sem distorções, surge o conceito de *hi-fidelity*, ou *hi-fi*. A partir desta viabilidade, temos uma mudança de paradigma no campo do som no cinema. Assim, compositores/montadores de som<sup>182</sup> alinham esta nova possibilidade à uma proposta estética que divergia do que era habitualmente feito, manipulando o som como um elemento a ser recortado e montado para uma articulação expressiva e dramática na narrativa audiovisual. Portanto, ao classificarmos uma tecnologia que propicia uma drástica melhoria em definição no som<sup>183</sup>, entendemos que a tecnologia existente até então, em contraponto com a alta definição, seja a baixa definição, com presença maior de ruídos, deixando o som mais turvo, com menos clarividência, ou seja, *lo-fi*.

As componentes de um ruído, se comparadas aos sons dos instrumentos musicais, não apresentam afinação precisa, ataques ou decaimentos controlados, e por isso resultam em timbres naturalmente mais complexos. Um ruído pode apresentar várias nuances e, caso não se tenha um sistema que consiga capturar e reproduzir todo seu espectro, inevitavelmente escutaremos sempre a sua parcial. Foi o que sempre aconteceu para esta categoria de sons até o presente momento, onde sons complexos eram reduzidos às suas características *lo-fi*. A possibilidade *hi-fi* definiu a escuta para as componentes dos ruídos, antes apenas imaginadas, sendo um primeiro passo para a expansão deste tipo de percepção sonora. Esta condição técnica nunca gerou qualquer problema para a inventividade no cinema, pelo contrário incentivou os processos criativos do uso dos ruídos nos filmes.  
PINTON, 2016, p.32

Após o surgimento do *hi-fi*, entendemos que a escolha pelo *lo-fi* no caso do cinema se difere da indústria musical. Realmente não é pela questão técnica de gravação que em alguns casos o cinema (em especial o alternativo) opta por gravações em baixa definição, mas de certos códigos de representação que se encontram previamente roteirizados e em conjunto com uma proposta maior, em diálogo com as diversas frentes do cinema<sup>184</sup>. Em *Food* a música é

<sup>182</sup> Ressaltamos que diversos termos como montador de som e *sound designer* foram concebidos posteriormente, mas a partir desta possibilidade tecnológica, entre outros avanços, a proposta conceitual de um compositor sonoro que crie e estruture este trabalho começa a ganhar espaço.

<sup>183</sup> Entendemos esta melhoria na definição a partir de uma acuidade na captação do som para que a fonte sonora captada obtenha a menor gama de ruído possível obtendo as frequências desejadas de forma mais clara.

<sup>184</sup> Me refiro como diversas frentes ao complexo conglomerado de trabalhos que envolvem o cinema: direção, composição, montagem, iluminação, etc.

propositalmente tratada esteticamente como um *lo-fi*. A áspera textura da música apresenta uma diferente percepção do som, no caso específico deste filme, entendemos que a escolha contribui para uma sensação realista para construir a ambientação. Isso ocorre tanto na cena do almoço, onde os personagens estão em um restaurante e a música representa ao fundo uma verossimilhança com o ambiente real de um restaurante como também na cena do jantar onde diversos personagens em cenas isoladas comem com uma música ao fundo, fornecendo uma ambiência que se justifica no contexto inserido.

## OS RUÍDOS FUNCIONAIS EM *HI-FI*

Os sons presentes no filme formam uma arquitetura complexa de composição, onde da criação ao tratamento dos ruídos encontram-se em uma importância inversamente proporcional ao da música, ou seja, enquanto diversos filmes exploram o viés poético da trilha musical e utilizam ruídos para ilustrar certa realidade as ações, em *Food*, é possível perceber e sentir através de ruídos, a trilha musical utilizada nesta animação, se encontra como ambiência de restaurante, de forma imperceptível devido seu grau de representação cotidiana deste evento. Obviamente ao constatar isto não relegamos a música uma colocação de pequenez. Mas é crucial entender que ao estruturar diversas camadas de ruídos, articulados de maneira precisa e com uma acuidade de timbres e qualidade de som (*hi-fi*), percebemos que a fusão com a imagem, a evocação dos sentidos e o potencial poético do filme, encontra-se calcado nesse casamento entre animação e ruídos. Portanto, classificaremos os timbres mais recorrentes no filme em cada refeição. Devido a acuidade com o som já apontada e ao trabalho de alta fidelidade, encontramos claramente estes timbres abarcados em duas naturezas, em especial pela forma como chegam aos ouvidos, podemos abranger grande parte e dividi-los entre sons ásperos e pontiagudos. Dentre as duas categorias/naturezas colocadas, encontram-se em grande reincidência os sons de madeira, de metal, de fricção e o som líquido, molhado, utilizado frequentemente no filme em articulação com as cenas de deglutição, mastigação ou ao colocar molho em um alimento. Este som em especial possui tamanha articulação com a imagem que seu resultado é de grande potencial poético; aqui reside a estética grotesca, o nojo e a depravação em sua melhor forma e resolução sonora.

Para aprofundarmos e debatermos teorias que abrem perspectivas acerca da presença dos ruídos no cinema, recorreremos novamente a Burch em *Práxis do Cinema* (1969). Discorrendo sobre diálogos, ruídos e música, o autor defende a ideia de que estes três elementos da pista de som - possam ser criados e fundidos de forma única, em uma só estrutura, ou seja, todos os componentes tratados "musicalmente", relacionando-se e sendo entendidos com os mesmos elementos estruturais: ritmos, alturas e timbres. Todos os elementos da pista sonora, portanto, podem ser tratados de maneira igual, sem diferenciação ou hierarquias. No segundo capítulo, "Sobre a Utilização Estrutural do Som", Burch entende e discorre sobre os potenciais dos sons através dos *ruídos funcionais*. A sincronia dos ruídos em relação direta com a música do filme altera sua função realista e complementar com a imagem e passa a exercer uma função expressiva e dramática. Nos atentaremos em sua

descrição, ao associar música e ruídos como uma via de mão dupla, ou seja, ruído se transformando em música e música em ruído. Ele esclarece que, além do vínculo orgânico e dialético entre ruídos funcionais e música, o fato dos ruídos serem sincronizados com a imagem “suscita novas ligações, entre as imagens e toda a trilha sonora do filme a qual, por esta razão, sai imperceptivelmente do espaço em *off* para entrar no espaço visual”<sup>185</sup>.

---

<sup>185</sup> BURCH, 2006, p. 121

<b>CENA</b>	<b>SOM</b> <b>camada mixada em <i>hi-fi</i></b>	<b>IMAGEM</b>
<b>Preludio</b>	Vozes femininas, ambiência de um local movimentado (como uma cafeteria). Em volume superior ao restante dos sons, som de pratos de vidro sendo utilizados, em volume mais baixo talheres de metal.	Montagem com rápida movimentação de fotografias de alimentos presentes no café da manhã.
<b>Café da Manhã</b>	<p>1- O som da porta ao abrir: A presença do timbre de madeira é evidente, porém destaca-se o alto volume, agudo e pontiagudo formando o ranger da porta.</p> <p>2- Calçada no timbre de madeira, assim como a porta, mas com timbre menos agudo e pontiagudo.</p> <p>3- Sons de fricção.</p> <p>4- Pela primeira vez na cena temos o timbre metálico.</p> <p>5-Som correspondente ao manuseio de óculos de acetato, fricção (cardápio) e metal (moedas)</p> <p>6- Som de madeira, opaco e seco.</p> <p>7- Sons humanos naturais de prender a respiração ocorrem, seguidos de sons metálicos em rítmica constante (som curto e</p>	<p>A cíclica interação entre um homem comprando seu café da manhã e outro homem-máquina em sua frente fornecendo a refeição.</p> <p>1-Porta abrindo, personagem entra em cena.</p> <p>2- Movimentação inicial do personagem.</p> <p>3- Escolhendo algo no cardápio.</p> <p>4- O personagem ao bater no bolso, pega e joga as moedas sobre a mesa.</p> <p>5- Pequenas ações com os óculos, novamente a escolha no cardápio e ação com moedas.</p> <p>6- Procurando local para depositar as moedas, personagem bate na cabeça do homem-máquina.</p> <p>7- Personagem aperta o nariz do homem-maquina, até que o homem-máquina abre a boca e solta o "ar".</p>

	<p>som longo sucessivamente) que se misturam com sons humanos produzidos pelo mesmo.</p> <p>8- Nesta ação encontramos pela primeira vez um timbre molhado (língua). Correspondente - som metálico (moedas). O homem-máquina as engole com um som correspondente a ação.</p> <p>9- O som correspondente não é humano. É metálico, em alto volume e pontiagudo.</p> <p>10- Fricção dos dedos no cardápio. O som seguinte remete novamente a algo molhado, pegajoso.</p> <p>11- Sons metálicos proveniente do homem-máquina, novamente em rítmica constante. Seguido por sonoridade de ambiência de um espaço vazio e som novamente metálico e pontiagudos.</p> <p>12- Som novamente pegajoso e molhado. O som é similar a ação feita, porém, utilizado de forma ampliada, exagerada.</p> <p>13- Som que se sucedem: fornece som líquido, de um objeto mergulhando em água.</p> <p>14- Fricção</p> <p>15- Som metálico, de caráter mais opaco que os sons metálicos anteriores, porém cortante em articulação com o deslizar dos</p>	<p>8- Tornando-se máquina este homem abre a boca ao que o outro personagem enfia a mão colocando sua língua para fora. Personagem coloca moedas sobre sua língua que as engole.</p> <p>9- Personagem bate na cabeça do homem-máquina e este balança.</p> <p>10- Novamente passa o dedo sob o cardápio (fricção) e decide. Para isso, enfia o dedo no olho do homem-máquina (como se fosse um botão de escolha).</p> <p>11- O homem-máquina volta a se comportar como tal, seu corpo se abre formando um espaço como um elevador ao mostrar a profundidade do espaço, suas paredes e o cabo de aço.</p> <p>12- Homem que será servido passa a língua sobre os lábios como um sinal de desejo pela comida.</p> <p>13- A gravata ao molhar no copo de café.</p> <p>14- Passa novamente os dedos no cardápio.</p> <p>15- Um soco no queixo do homem-máquina e pelos seus ouvidos saem os talheres necessários para a</p>
--	---	--

	<p>talheres para fora da orelha do homem-máquina.</p> <p>16- Esta sucessão de ações é composta por uma sucessão de sons com diferentes timbres e ritmos. O corte na salsicha possui um som parecido com uma pequena serra, um som cortante, porém opaco e curto. O mergulhar da salsicha é um som molhado, mas curto sem. Seguido pelo deglutir, que assim como o molhar da salsicha, constrói-se uma sonoridade molhada, mas dessa vez, para compor a mastigação, existe uma reincidência deste som formando um ritmo rápido e constante como agrupamentos de semicolcheias. Da mesma forma o som de engolir o café é semelhante ao real, porém com acentos rítmicos e reincidência como um agrupamento de notas.</p> <p>17- Fricção (cardápio), seguido pelo som de rangido da madeira de caráter pontiagudo (cadeira). Esse chute não representa um som real da ação correspondente. De timbre metálico, opaco e com <i>reverb</i><sup>186</sup> reforça a ideia (somada aos outros eventos atrelados ao homem-máquina sempre emitindo sons metálicos) de que este personagem é de fato composto por material não-humano, emitindo sons correspondentes aos materiais de metal, ele é de fato uma máquina.</p> <p>18- Sem som algum a ação, o que nos leva a crer que apenas o ato de comer e se sujar</p>	<p>refeição.</p> <p>16- O homem corta os alimentos, os mergulha na mostarda e come.<sup>188</sup></p> <p>17- Termina a refeição, checa o cardápio novamente, movimentação na cadeira (do personagem que jantou) e por fim, um chute na canela que levanta um guardanapo do bolso do homem-máquina.</p> <p>18- Personagem pega o guardanapo e limpa a boca.</p>
--	---	--

<sup>186</sup> O *reverb* pode ser entendido como um efeito que tem a intenção de simular ambientes. Para isso, o *reverb* gera as primeiras reflexões chamadas de *early reflections*, no qual se forma quando o som é reproduzido e encontra uma superfície refletora, de forma que no final gera a reverberação, ou seja, o *reverb* é uma série de *delays* de um mesmo sinal que vão diminuindo em volume até chegar a formação de um ambiente real.

<sup>188</sup> Observar assim como descrito anteriormente as técnicas de *close* dessa imagem com alta mixagem e camadas dos ruídos que envolvem a mastigação, corroborando para um possível sentido tátil no espectador.

	<p>merece representação sonora, e não ao limpar-se.</p> <p>19- Sons metálicos, pontiagudos e em reincidência, como agrupamentos rítmicos.</p> <p>20- Movimentação construída por sons de fricção mais longos que os anteriores com uma respiração sobreposta em sincronia. O coçar de orelha é também de sonoridade pegajosa e extremamente rítmico com acentuações, nos remetendo novamente a agrupamentos de semicolcheias e a uma formação rítmica consciente como na música, por ser um agrupamento rítmico que se repete em diversos momentos.</p> <p>21- Todos os sons já descritos se repetem nesta nova ação pela sua forma cíclica.<sup>187</sup></p>	<p>19- Personagem que comeu se transforma em homem-máquina.</p> <p>20- Homem que até então era máquina volta a vida, coça a orelha, passa sua placa ao homem que se tornou máquina, pega seu chapéu e sai da sala.</p> <p>21- Adentra novo personagem na sala pronto para comprar seu café da manhã no homem-máquina, a cena se repete ciclicamente como um modo de produção.</p>
<b>Interlúdio</b>	<p>Os sons utilizados no <i>preludio</i> se repetem: vozes femininas em um suposto ambiente fechado (restaurante), sons de vidro como pratos e metalizado para os talheres.</p>	<p>Montagem com rápida movimentação de fotografias de alimentos presentes em uma refeição substancial como um almoço.</p>
<b>Almoço</b>	<p>1- Sons de passos rápidos, com agrupamento rítmico de células de mesmo valor (como quatro semicolcheias. Inicialmente com volume mais baixo por estarem distantes e gradativamente aumentando e diminuindo novamente ao passar para o outro lado.</p>	<p>1- A cena do almoço tem início com dois homens em um restaurante, na mesma mesa. Ao soar dos sapatos do garçom, ele se aproxima em <i>fast motion</i><sup>191</sup>, mas os ignora e vai embora.</p>

<sup>187</sup> Ao fazer uma apreciação atenta extraído o áudio e colocando-o no software Sonic Visualiser, afirmamos com precisão que cada inserção sonora nesta ação que se repete, tem seu som exclusivamente feito para tal ação - os sons obedecem a padrões (timbre, ritmo e reincidência) muito similares devido a forma, mas não são idênticos, não são os mesmos recolocados.

<sup>191</sup> Temos em diversos momentos na cena do almoço o efeito de *fast motion* aliado ao som acelerado, possuindo uma rítmica constante, precisa e marcada, colaborando desta forma para mais uma convenção entre imagem e som.

	<p>2- Som metálico. Diferente dos sons já descritos com este timbre no café da manhã, esta sonoridade metálica não tem a característica de ser pontiaguda. Ressoa levemente e com um leve brilho. Ao polir a faca encontramos sons de fricção de um tecido em uma superfície lisa com uma camada deste mesmo som metálico que representa a faca.</p> <p>Na sequência o som de fricção de um tecido em uma superfície de vidro.</p> <p>3- A sonoridade aqui se mantém. O timbre de metal correspondente aos talheres é o mesmo da cena anterior. O som da cuspidinha por sua vez é de caráter líquido, aquoso, porém seu volume encontra-se em balanço com os demais. Ao lustrar os talheres, a sonoridade se difere da mesma ação do outro personagem. Devido aos materiais e movimento, a primeira ação (homem rico) foi rápida e de rítmica precisa, enquanto que neste caso, escutamos mais a presença do metal e também um agrupamento rítmico, mas de forma mais lenta e menos precisa. Da mesma maneira encontramos o som do ato do personagem lustrando seu prato, com mesmo timbre, porém de andamento mais vagaroso que a referência a ação do outro personagem.</p> <p>4- O mesmo timbre e agrupamento rítmico dos sons de passos já demonstrados anteriormente.</p> <p>5- Ocorre uma convenção sonora, é construído um som como um rangido de madeira, só que com menos brilho, mais opaco para o fato do personagem estar com</p>	<p>2- O homem com aparência de rico, pega sua faca, um lenço em seu bolso e limpa-a como se estivesse polindo um objeto de prata. Da mesma forma limpa o prato em que comerá.</p> <p>3- Observando o homem rico, o outro personagem sentado a mesa também pega seus talheres e para limpá-los ele cospe na faca a fim de lustrá-la, posteriormente, em seu próprio paletó repetidas vezes. Também lustra seu prato com a manga de sua vestimenta.</p> <p>4- Passa por eles novamente o garçom e novamente os ignora.</p> <p>5- O homem pobre evidencia estar com fome, apertando a mão sobre a barriga.</p>
--	---	---

	<p>fome. Som já característico dentro deste contexto, recurso amplamente utilizado no campo das animações. Adicionado a este som, poucos segundos depois escutamos uma sonoridade áspera, de fricção de tecido.</p> <p>6- Como um som de papel amassado, com volume de som mais alto do que até então foi utilizado nesta cena. Segundos depois temos novamente os passos do garçom sendo utilizado da mesma forma como anteriormente.</p> <p>7- Passos do garçom.</p> <p>8- Som de papel amassado. Desta vez um som bem mais cheio, presente e em um volume muito mais alto. Ao arrumar as flores, encontramos a construção sonora feita também com papéis, porém manipulados de forma mais gentil e com volume mais baixo.</p> <p>9- Som correspondente a ação em volume médio.</p> <p>10- Som de fricção, áspero, porém de qualidade mais opaca.</p> <p>11- Encontramos duas representações sonoras muito distintas em conjunto: a primeira é novamente de papel amassado e a segunda é o som de água em movimento dentro de um recipiente de vidro<sup>189</sup>.</p>	<p>6- O personagem rico arruma o vaso de flores com a mão e tenta em vão chamar o garçom novamente quando passa.</p> <p>7- Novamente o garçom passa.</p> <p>8- O outro homem tenta também o chamar, mas esbarra no vaso de flores centralizado na mesa. Posteriormente arruma as flores do vaso.</p> <p>9- Personagem coloca a flor caída do vaso em sua boca.</p> <p>10- Homem rico se prepara para comer. Pega seu lenço vermelho do bolso e posiciona-o como um babador.</p> <p>11- Homem rico apanha as flores do vaso e coloca em seu prato para comê-las.</p>
--	---	---

<sup>189</sup> O *reverb* construído no ruído da água nos fornece a ambiência de que esta água em movimento se encontra em um recipiente de vidro.

	<p>12- Encontramos nesta representação, o som de papel amassado sendo utilizado tanto no momento em que o personagem corta as flores, como também em sua mastigação; o som mais evidente deste momento é a mesma sonoridade, colocada de forma acelerada com caráter rítmico. Nas mordidas sequenciais, mistura-se o som de papel com som de mastigação, construindo camadas.</p> <p>13- Em proporção encontramos a representação do som de papel amassado representando sua única flor, o ruído está em menor volume, sendo utilizado com pouco movimento deste papel (assim gerando pouca massa sonora). Somado a este ruído temos o timbre brilhante do passar do talher sobre o prato de vidro. A representação do som quando o personagem come é bem mais discreta e com um som bem mais curto, consequentemente.</p> <p>14- Som bebendo água correspondente com a ação. Sonoridade líquida e de sucção, seguido pelo som de fricção (ao limpar a boca).</p> <p>15- A sonoridade de uma bolha de água em evidencia com <i>reverb</i> supostamente nos faz constatar que esta seria uma última gota d'água. Ao comer o vaso é interessante constatar que escutamos primeiro e rapidamente poucos sons de vidro batendo, sons curtos e rápidos. O que chama a atenção é o som da sequência, de engolir o vidro; um som feito com a garganta, mas não muito grave.</p>	<p>12- Personagem corta as flores e as come, sua mastigação encontra-se em <i>close</i> e <i>fast motion</i>.</p> <p>13- O personagem pobre ao observar o outro homem comendo o buquê de flores, pega sua única flor, coloca-a em seu prato e tenta comê-la até segura-la adequadamente e conseguir, comendo-a.</p> <p>14- Homem rico toma a água do vaso e limpa sua boca com seu lenço.</p> <p>15- O outro personagem por sua vez, pega o vaso e constata ter acabado a água, portanto come o próprio vaso de vidro.</p>
--	--	--

	<p>16- Repetem-se algumas sonoridades: A mastigação rápida e rítmica do homem rico, e o homem pobre engolindo, som de garganta.</p> <p>17- Encontramos neste momento os ruídos em confluência rítmica com a valsa da trilha musical. Na ação sincronizada de limpar o nariz com a manga do paletó, encontramos um ruído alto e áspero de fricção que em uníssono com a orquestração musical pontua a "cabeça" dos três tempos da valsa, como semínimas entrando no tempo forte de cada tempo, possuindo um leve atraso do ruído na última semínima (pensando como apoio a fórmula de compasso ternária da valsa)</p> <p>18- Ruídos aquosos, de mucosa e saliva presentes de forma constante na ação. Ao tirar fiapo da unha por sua vez, encontramos uma representação sonora de timbre áspero e opaco desta ação (onde se representada de forma real, não haveria som).<sup>190</sup></p> <p>19- Representação dos passos, novamente marcando ritmo.</p>	<p>16- Os personagens colocam seus lenços sobre o prato, cortam e os comem. O homem rico primeiramente aparece comendo em plano médio e depois <i>close</i>. O personagem pobre ao desistir de cortar o lenço, pega-o com a mão e o engole de uma só vez.</p> <p>17-Nos atentaremos na ação que após, o homem pobre comer seu lenço, esfrega sua manda do paletó no nariz por três vezes/</p> <p>18- Homem rico com fiapo do pano preso entre os dentes retira-o com o dedo. <i>Close</i> em sua unha com o fiapo preso, tira o fiapo da unha.</p> <p>19- Garçom passa novamente pela mesa sem olhar.</p>
--	---	---

<sup>190</sup> Um ruído a ser considerável devido a diferença com a realidade e pela pequenez da ação. Ruído em sincronia com o movimento do fiapo saindo da unha, realçando a sensação tátil tanto nas ações que envolvem o ato de comer quanto em outras pequenas ações no filme.

	<p>20-Ruídos de fricção de tecidos e ranger de madeira acompanham a movimentação do personagem ao pegar seus sapatos. A representação do cadarço sendo enrolado no garfo como espaguete possui novamente um carácter rítmico que se intensifica conforme a ação se desenvolve, contendo timbre de fricção e algo de líquido somado.</p> <p>21- O ruído que acompanha a refeição do sapato é marcado por um timbre emborrachado, simulando a textura de couro. Quando o pobre engole seu sapato, ruído gutural de garganta já descrito anteriormente.</p> <p>22- Neste momento, cada ruído presente já foi exposto em cena, temos então a presença de sons de mastigação: rítmicos, acelerados e de timbre aquoso. Sons dos objetos que ingerem: timbre emborrachado com outras camadas de fricção de tecidos. Um clímax da cena envolve todos os ruídos já apresentados.</p> <p>23- Passos do garçom.</p> <p>24-Conforme a ingestão dos objetos, tendo início com a ingestão de tecidos, com ruídos de fricção e guturais, representando o ato. Com a ingestão dos pratos, os ruídos possuem mais brilho e são pontiagudos. Ao comerem a mesa e as cadeiras, observamos uma representação do som que se inicia com um rangido típico de madeira, mas que se estende para um outro timbre, supostamente feito com a ação de amassar papel celofane. Atingindo uma</p>	<p>20- Personagem rico se abaixa, pega seus sapatos, os coloca no prato e come o cadarço com o garfo (em <i>fast motion</i>) como se fosse um espaguete.</p> <p>21- Personagem rico corta seu sapato de couro e o come. Homem pobre assistindo à refeição, também pega seus sapatos e os engole de uma vez.</p> <p>22- Cada parte de suas roupas são tiradas e ingeridas, de ambos os personagens. Temos neste momento o clímax também da ação, onde tudo que é possível é ingerido pelos personagens.</p> <p>23- Garçom passa e novamente não dá atenção aos personagens.</p> <p>24-Ao terem comido suas roupas, partem agora para os objetos. Cortam e comem seus próprios pratos, toalha de mesa e a mesa propriamente.</p>
--	--	--

	<p>constância nos ruídos e um timbre que simula a ação de comer madeira.</p> <p>Todas estas representações de ruídos no momento do ato de comer, encontram-se compostas pelo som respectivo do objeto, somado ao som gutural de engolir e/ou a mastigação, ou seja, existe uma representação de ruídos por camadas para corresponder com precisão cada ação.</p> <p>25- Passos do garçom.</p> <p>26- O ruído do talher possui timbre metálico, de forma contínua na ação ele se mantém lancinante no ato de engolir e posteriormente, quando o personagem devolve/regurgita seu talher, temos apenas o som metálico como da ingestão (sem nenhuma referência gutural da ação de regurgitar).</p> <p>27-A ação possui som de fricção (pés descalços no carpete), em evidência temos a respiração ofegante do personagem e por fim a música que até então se encontrava como uma ambiência em <i>lo-fi</i> tem seu volume aumentado e atinge o primeiro plano, fornecendo uma espécie de "Gran Finale" deste ato.</p>	<p>25-Última aparição do garçom, os ignora novamente.</p> <p>26-Personagens comem seus próprios talheres. Posteriormente o homem rico regurgita seu talher.</p> <p>27- Personagem rico com os talheres na mão e restando apenas em sua frente o homem pobre, o encurrala e supostamente o come.</p>
<b>Interlúdio</b>	<p>Os sons utilizados no <i>preludio</i> e primeiro <i>interludio</i> se repetem: vozes femininas em um suposto ambiente fechado (restaurante), sons de vidro como pratos e metalizados para os talheres.</p>	<p>Montagem com rápida movimentação de outras fotografias de alimentos presentes em uma refeição também substanciosa e gordurosa como um grande jantar.</p>
<b>Jantar</b>	<p>1-Respectivamente a cena, temos em mixagem bem alta e clara ruídos metálicos (talheres), vidro (prato) e por diversas</p>	<p>1-Neste primeiro momento, temos uma sucessão de pequenas ações em que o personagem serve sua</p>

	<p>vezes ruídos líquidos. Esses ruídos líquidos por sua vez merecem atenção por serem representados com uma nitidez que comparados a realidade, não existe. Fornecendo assim um excesso de definição e de detalhes que realçam nossa sensação tátil<sup>192</sup> especificamente com os alimentos.</p> <p>2-Ao pegar os pregos escutamos como o ruído de dois lápis se esbarrando. Ao pregá-los na mão de madeira, escutamos um ruído de pancada em uma superfície de metal (como um martelo) seguido de um timbre também de metal que tilinta (como ferramentas resvalando umas as outras). Ao verificar se os talheres estão presos em sua mão, assim como o ato de movimentar este membro de madeira, escutamos respectivamente um rangido de madeira, agudo e alto. Ressaltamos agora o ruído final deste personagem; ao fatiar sua própria mão temos uma representação aguda, metalizada, lancinante e contínua com crescendo (como uma faca sendo amolada). Este ruído ocorre poeticamente como entendemos ao cortar os membros expostos e também liga uma cena a outra diversas vezes no ato do jantar. Todos os jantares da cena são finalizados com este som e em seguida inicia-se outro jantar sucessivamente até o último.</p> <p>3- Ruído oco, com leve <i>reverb</i> e metalizado (representando a tampa). Som de tecidos em movimento, levemente friccionados (cadarço e tênis) e em perfeita</p>	<p>comida, a tempera, coloca diversos tipos de molhos, etc.</p> <p>2-Personagem pega dois pregos, martelo e prega em sua mão de madeira o garfo. Após pregá-lo, testa se o garfo está firmemente preso em sua mão. Constatando que sim, ele retira a aliança da sua mão (que está no prato) e faz o primeiro corte para comê-la.</p> <p>3- O atleta por sua vez, retira a tampa de réchaud de seu banquete, desamarra os cadarços com o garfo (assim como um espaguete já visto</p>
--	---	---

<sup>192</sup> Além de salientar a representação tátil, os alimentos nesta cena fornecem, dentro do plano de *close* e ruidagem líquida, viscosa e por vezes pegajosa, a definição tátil e gustativa necessária para voltar a atenção do espectador a esta questão, a comida.

	<p>sincronia ao movimento (como a precisão de um corte feito com uma faca), temos novamente o ruído de metal que liga o jantar do atleta com o da mulher que se seguirá.</p> <p>4- Ruído líquido, áspero e contínuo representando os limões sendo espremidos. Ressaltamos novamente o ruído metálico ao final. Primeiramente por promover um fim e uma ponte com o jantar seguinte (novamente) e para nos atentar ao fato de que essa representação sonora, é característica de objetos cortantes como as facas até então justificadas em sincronia com a ação. Neste jantar, a referência continua sendo este ruído lancinante, porém a mulher come seus seios com uma colher.</p> <p>5- Ruído áspero representando o coçar do homem. O metálico presente para a movimentação dos talheres e curiosamente, no momento em que espeta os talheres em seu pênis, ouvimos um som pegajoso e líquido (diferente do momento em que os demais personagens se autofagaram). Não há no final o som cortante que já foi diversas vezes representado até então. O filme termina com a música presente em <i>lo-fi</i>.</p>	<p>na cena anterior), retira o tênis do pé e finalmente corta sua perna.</p> <p>4- A mulher que jantará seus próprios seios, pega dois limões que estão em um prato e os usa para temperar. Após temperar, pega uma colher e come.</p> <p>5- Homem nu coça seu peitoral e começa a comer em um prato o que supostamente é seu pênis. Envergonhado, acoberta este prato e faz gesto com a mão pedindo para o espectador se retirar, pedindo privacidade.</p>
<p><b>Créditos</b> <b>Finais</b></p>	<p>Novamente os ruídos utilizados no <i>preludio</i> e <i>interludios</i> se repetem: vozes femininas em um suposto ambiente fechado (restaurante), sons de vidro como pratos e metalizados para os talheres.</p>	

## AS REPRESENTAÇÕES SONORAS

É perceptível em *Food* que nem todos os sons compactuam com uma possível representação do real, oferecendo outras possibilidades de relações audiovisuais a partir da escolha e então ressignificação de um ruído. Tomemos então como princípio de tais *representações sonoras* três formas de fazê-lo e exemplos respectivos encontrados no cinema:

1. Criação/composição de ruídos como representação "real" de determinada ação.
2. Criação/composição de sons como representação "irreal/metafórica" de determinada ação.
3. Criação/composição de sons para ações que não existem no plano real, na vida.

Para iniciarmos a discussão sobre a criação<sup>193</sup> dos ruídos no item 1, é preciso levantar a questão de que, na realidade, um ruído que tenha a intenção de representar o que escutamos no plano real, ou seja, de compactuar fielmente com a verossimilhança do mesmo com a realidade, não ocorre de forma natural<sup>194</sup>, há uma grande manipulação do som para reconhecermos o fenômeno acústico como real no audiovisual. A questão se encontra na distância que há em percebermos os sons na vida real para nossa escuta e percepção como espectadores de um filme. Na vida real, diferentes ruídos em simultaneidade ocorrem, somando-se a uma *paisagem sonora*. Na medida em que focamos nossa atenção para algo específico, também o fazemos com o seu respectivo som, ou seja, nós mesmos equilibramos o volume de som ao nosso redor com o objetivo de foco/atenção no mesmo. Portanto, primeiramente devemos reconhecer que os ruídos entendidos como "reais" em um filme são na verdade sons que foram gravados e mixados com um direcionamento estético do que nossa escuta padronizou/incorporou como representação real.

A relação dúbia do áudio com a "realidade" do som fez criar uma série de

---

<sup>193</sup> Poderíamos também adequar como categoria, a manipulação/criação de vozes para personagens em um filme, *Wall E* pode ser entendido como um rico exemplo nesta categoria.

<sup>194</sup> A utilização da palavra natural se estende a ideia de um som que foi gravado sem posteriores tratamentos ou manipulações de mixagem, entendendo que a relação de natural está ligada com uma representação "crua" de determinado som.

paradigmas de sua aplicação baseados em formas específicas de percepção de seus processos. Sempre de acordo com uma variada possibilidade de entendimento pleno de suas características, as iniciativas de compreensão dessa forma de arte transitam do vínculo absoluto com suas características físicas e científicas (e, portanto, diretamente ligado à ideia de fidelidade) à total separação entre seus processos subjetivos e seu conjunto de técnicas (e, portanto, concentrado apenas em suas possibilidades de autonomia criativa), em certa medida reproduzindo a falsa dicotomia entre técnica e arte.

TÁPIA, 2016, p. 67

Ao levantar a questão entre um som real e sua suposta representação (seja em uma gravação de áudio ou filme), percebemos, portanto, ser uma questão de não equivalência entre essas situações. A dificuldade reside na representação supostamente "fiel" que existe. Ressaltado este ponto, entendemos a utilização dos ruídos descritos no item 1 com a finalidade de representação do que convencionamos como *códigos naturais* no cinema, colaborando assim para construir juntamente da imagem a suposta "realidade" em um filme.

Na categoria descrita pelo item 2, destacamos a representação sonora metafórica, composta para ações que têm seu som alterado/substituído por outro que não atenderia como seu emissor sonoro no plano real, mas que pela sincronia, dentro da convenção cinematográfica é percebido e interpretado como correspondente de tal ação. Podemos elucidar o item 2 com o arquitetônico trabalho de Walter Murch em *Apocalypse Now* (1979). No início do filme, ouvimos o que soa como hélices de helicóptero sintetizado, assistimos as imagens da floresta, sequenciado por helicópteros que transpassam a cena e explosões silenciosas ao som de *The Doors* com *This is the End*. Vemos uma cena panorâmica da selva que está em chamas. A fumaça preenche a tela enquanto alguns helicópteros passam. A cabeça do personagem de Capitão Willard é vista de cabeça para baixo, no lado esquerdo da tela, sobreposta às imagens da selva. Helicópteros atravessam a cabeça de Willard e uma terceira imagem é sobreposta, a de um ventilador de teto. A câmera continua a atravessar a selva e mais um helicóptero passa. A selva em chamas se torna predominante visualmente ao rosto do Capitão Willard, até que desaparece completamente restando somente a imagem da selva. Dois helicópteros atravessam a tela com respectivo som de helicóptero que começa a ter a imagem e som do helicóptero relacionada com o ventilador de teto que aparece na sequência e é dissolvido nesta mesma imagem, em sequência, a câmera começa a girar 90 graus ao redor do rosto de Willard, até que o vemos no perfil lateral. A selva e o ventilador de teto são

sobrepostos e mais helicópteros atravessam a tela quando vemos pertences pessoais de Willard. Nós o vemos deitado na sala com os olhos fechados, as imagens da selva são sobrepostas, a trilha musical por sua vez é *All the children are insane* também da banda *The Doors*, enquanto a câmera passa de uma garrafa alcoólica para uma arma. O ventilador de teto é sobreposto nesta imagem, e os sons de helicóptero são aumentados em volume. A cabeça de Willard é mais uma vez vista de cabeça para baixo, mas desta vez com um fundo preto. Isso corta a única foto singular do ventilador de teto e os sons sintetizados tornam-se mais presentes, a trilha musical por sua vez se torna mais distante e se desvanece. Quando a câmera se inclina para baixo do ventilador, o som do helicóptero/ventilador desaparece, e um novo som de helicóptero (real) desponta quando vemos uma janela na sala. Willard, ainda deitado na cama, olha para a esquerda da tela, fora da tela na janela. A câmera segue para indicar o movimento de Willard em direção à janela, o volume do helicóptero sobe conforme a câmera - Willard se aproxima da janela. Inesperadamente, quando Willard espia através das persianas, o som do helicóptero desaparece e o som da cidade desaparece.

Podemos interpretar que tanto a imagem quanto o som são utilizados para obter uma percepção maior do personagem do Capitão Willard. Através do uso de dissolução visual articuladas com as representações metafóricas do som, o espectador se aproxima dos pensamentos do personagem Willard, ou seja, percebemos com mais precisão o psicológico do personagem através da audição distorcida de Willard. Existe uma influência desta representação sonora ao ser utilizada ao invés do suposto som "real" compondo assim uma subjetividade na cena a nível de interpretação do psicológico do personagem. Ao ouvir o mundo através de Willard, os sons são filtrados por sua mente, criando um universo lírico particular, que não corresponde com a realidade. É importante entender que o uso desta ferramenta poética, a metáfora pelo som, é perfeitamente cabível, enriquece a narrativa e a articulação audiovisual. No caso do exemplo citado, a função desta construção é entendermos e nos aproximarmos do estado psicológico do personagem. Murch descreve a função desta cena:

Efetivamente, não há uma razão para o que você está vendo produzir o som que você está ouvindo ... Em termos de imagem e som, estávamos tentando entrar na cabeça dessa pessoa. Observe a segunda parte: você está olhando para Saigon, você está em um quarto de hotel, mas começa a ouvir os sons da selva. Um por um, os elementos da rua se transformam em sons de selva: um policial se transforma em um pássaro, as motocicletas indo e voltando se transformando em insetos, e item por item, cada fio da realidade é puxado para fora da tapeçaria e substituído por outro. Você está olhando para algo muito improvável que é um homem sentado em um quarto de hotel - e você está ouvindo a trilha sonora que ouviria se estivesse na selva - que é

o ponto da questão. Embora seu corpo esteja em Saigon, sua mente está em outro lugar<sup>195</sup>.  
MURCH, 1996, p.160-161

É necessário um repertório de sons que se configura muito além do que propriamente a origem imagética que determinado som forneceu. Para um *sound designer* portanto, perceber o fenômeno acústico de um ruído de forma independente de seu objeto emissor, se faz crucial para a utilização do mesmo em ações completamente divergentes da real fonte sonora.

De maneira próxima se encontram as possibilidades de se criar um som para uma ação "real" as de ação "irreais" (item 2). Frisamos esta proximidade pelo fato de que ambas necessitam de um pensamento poético, portanto, criativo por parte dos *sound designers* e também pela ausência de veracidade no que tange a já discutida "fidelidade" dos sons correspondentes no audiovisual. A diferença reside na força do componente da verossimilhança no item 1 ao componente *metafórico* no item 2. A construção de som e imagem pela relação do item 2, não está atrelada a "suposta" veracidade que o som tem com sua fonte, e sim na eficiência de uma ressignificação audiovisual que promova esta fusão de um som com um objeto/ação. O conceito de *contrato audiovisual*<sup>196</sup> por ser abrangente, se emprega em todos os casos/itens, porém, entendemos a eficácia desta ideia quando a aplicamos especificamente nas relações que são exclusivas do cinema, ou seja, as articulações construídas no audiovisual que não são possíveis de acontecer no plano da realidade, portanto, cabíveis aos itens 2 e 3 respectivamente. Adentrando as inúmeras possibilidades de poder relacionar uma imagem com qualquer som é atrativa, porém, assim como Michel Chion (2011) nos atenta dentro do conceito do *contrato audiovisual*, a relação audiovisual deve ser justificada e bem construída, caso contrário não ocorre o *amálgama* que em princípio, funde a imagem e o som.

---

<sup>195</sup> "Effectively, there is no reason why what you are looking at should be producing the sound that you are hearing...In terms of both the picture and the sound, we were trying to get into this person's head. Look at the second section of this piece. You are looking at Saigon, you are in a hotel room, but you begin to hear the sounds of the jungle. One by one the elements of the street turn into jungle sounds: a policeman's whistle turns into a bird, the two-stroke motorcycles going back and forth turn into insects, and item by item each thread of one reality is pulled out of the tapestry and replaced by another one. You are looking at something very improbable which is a man sitting in a hotel room – and you are listening to the sound track that you would hear if he were in the jungle – which is the point. Although his body is in Saigon, his mind is somewhere else"

<sup>196</sup> Michel Chion em seu livro *La Audivisión*, define o conceito de contrato audiovisual. Segundo ele, o espectador compactua com o fato não natural do som provir do que originalmente seria o emissor (a imagem) e sim, de caixas amplificadas. Sendo assim, o espectador põe-se de acordo com a proposta de que o som (qualquer som) é proveniente da imagem. A este acordo, onde a percepção real é alterada a favor da projeção audiovisual o autor nomeia como contrato audiovisual.

O item 3 por sua vez corresponde a diversos exemplos no que tange o cinema de ficção e de animação, justamente por serem calcados na criação de representações. Novas possibilidades de articulações de imagem e som se formam, que podem ou não ter relação com o plano real, tomemos o sabre de luz dos filmes *Star Wars* como exemplo. Um vídeo publicado no canal oficial de *Star Wars* no YouTube<sup>197</sup> narra a criação da arma fictícia. O *sound designer* Ben Burtt conta sobre a composição sonora construída para criar o som que representasse o movimento do sabre de luz. Para isso, foi gravado o som de projetores de filmes justaposto com a gravação de um microfone em movimento captando chiados de uma televisão de tubo. Segundo Ben Burtt:

Meu trabalho era primeiramente encontrar uma voz para Chewbacca depois, uma voz para R2D2, e também criar sons para armas a laser e outras coisas desse tipo. Mas o sabre de luz me fascinou naquele momento em que o roteiro saiu. Eles tinham algumas pinturas feitas pelo Ralph McQuarrie, então havia alguns conceitos visuais sobre como algumas coisas deveriam parecer ... e essas imagens foram muito inspiradoras, porquê me deram uma ideia da direção que estávamos tentando seguir e também da aparência do filme, e foi inspirador para mim pensar em sons que poderiam se encaixar nessa estética visual. Eu meio que conseguia ouvir o som de um sabre de luz na minha cabeça, mesmo sabendo que era apenas a pintura de um sabre de luz que tinha visto. Talvez em algum lugar no meu subconsciente eu já havia visto um sabre de luz antes. Naquela época eu era um estudante de graduação, era projetorista e tínhamos uma cabine de projetores, alguns projetores *Simplex* muito antigos. Eles tinham um motor de engrenagem que os conectava ao sistema, o que fazia um som maravilhoso de zumbido, um som que lentamente mudava de tom, que batia contra outro motor, eles tinham dois motores que se harmonizavam entre si, e essa foi meio que minha inspiração. Esse som foi a inspiração para o sabre de luz e eu gravei esse som. Mas isso não foi suficiente porque era apenas um som de zumbido. Estava faltando ainda uma espécie de som reluzente, um elemento cintilante eu ainda estava procurando. Isso eu encontrei um dia por acidente. Eu estava carregando um microfone de um lado para outro em um quarto, gravando algo ... e eu andei com o microfone e passei por um aparelho de televisão que estava no chão e estava ligado naquele momento (com o som desligado), e o microfone passou logo atrás dos tubos da TV e ao passar, este microfone produziu um sonoridade incomum, porque ele pegou algo na transmissão do aparelho de televisão e o sinal foi induzido em mecanismo de reprodução de som ... e esse som se tornou um ótimo "zumbido" na realidade. Então eu peguei aquele "zumbido" gravado e combinado com o som do motor do projetor. Assim, aquela combinação na proporção de 50/50 desses dois sons tornou-se basicamente o som do sabre de luz. Uma vez que estabelecemos esta sonoridade de sabre de luz, tivemos que criar uma sensação de que o sabre de luz se movia, porque os personagens o carregavam, o sacudiam no ar, golpeavam uns aos outros em lutas. Para alcançar esse sentido adicional de movimento, toquei o som do sabre de luz em um alto-falante de uma sala, apenas aquele som sussurrante e de zumbido combinados, então peguei outro microfone e o movimentei no ar, ao lado daquele alto-falante, para que ele chegasse captasse de perto o alto-falante e depois de longe. Quando você faz isso com o microfone, você cria um efeito *doppler*<sup>198</sup> e a altura do som (*pitch*) também muda.

<sup>197</sup>Link disponível em [www.youtube.com/watch?v=TJQ3\\_tipGEY](http://www.youtube.com/watch?v=TJQ3_tipGEY)

<sup>198</sup> O nome *efeito doppler* é uma referência ao físico austríaco Christian Johann Doppler, que o estudou e o descreveu. Descrito como *a alteração da frequência sonora percebida pelo observador em virtude do movimento relativo de aproximação ou afastamento entre a fonte e o observador*.

Assim produzimos um autêntico som em movimento e, dessa forma, demos ao sabre de luz a sensação de movimento que funcionou muito bem no filme.<sup>199</sup>

Ressaltamos, porém, que estas representações do som no cinema, não ocorrem de forma clara e separada umas às outras. É importante classificarmos possíveis diferenças no comportamento dos ruídos no intuito de refletir e compreender melhor suas particularidades, porém, devemos ter atenção para entender que estas representações, assim como os gêneros literários, são flexíveis e se fundem constantemente, criando novas possibilidades e enriquecendo essas relações do som e do audiovisual como um todo. Neste âmbito, podemos utilizar como exemplo de hibridação/fusão dos itens a relação audiovisual construída no filme *O Exorcista*<sup>200</sup> (1973). Em termos gerais o filme instila medo e desconforto no espectador. Isso ocorre pela construção audiovisual que amplia, intensifica sensações. A *paisagem sonora/ambiência* do filme é preenchida em diversas cenas com ruídos que se encontram fora do campo visual – como ruídos de animais agitados (abelhas, cães, porcos) – articulados poeticamente como uma representação sonora que não existe na vida real, no intuito de intensificar o medo. A introdução dos ruídos de animais começa nas cenas de abertura no Iraque quando o personagem do Padre Merrin (Max Von Sydow) encontra o ídolo Pazuzu em

---

<sup>199</sup>"My assignment was first to find a voice for Chewbacca, than a voice for R2D2, than come up with sounds for laser guns and other things. But the lightsaber fascinated me that time when the script first came out. They had some paintings that Ralph McQuarrie done, so there were some concepts visually what some of this things should look like...and those pictures were very inspire, because they gave an idea the direction we are trying to go and the look of the film and was inspiring for me to think of sounds that might fit that kind of visually style. I can kind of hear the sound of a lightsaber in my head, even know it was just a painting. Maybe somewhere in my subconscious I've already seen a lightsaber before. That time I was a graduate student and I was a projectionist and we had a projector booth, some very, very old simplex projectors in them. And they had an interlock motor wich conected them to the system, wich made a wonderfull "humming" sound, the sound slowly, changing the pitch, wich beated against another motor, they have two motors that harmonize with each other, and that was kind of my inspiration, that sound was the inspiration for the lightsaber and I recorded that sound. But that wasn't quite enough because it was just a "humming" sound. It was missing still a kind of "buzzing"/ "sparkling" sound, a cintilated element wich I was looking for. That I found one day by accident. I was carrying a microfone across the room recording something over here... and I walked with the microfone and passed by a television set wich was on the floor and was on at the time (with the sound turned off), and the microfone passed right behind the tubes and as it did, this particularly microfone produced an unusual "hummm" because it picked up something in the transmission from the television set and the signal was induced into sound reproducing mechanism...and that was a great "buzz" actually. So I took that "buzz" recorded and combined with the projector motor sound. So that 50/50 like combination of those two sounds became basic the sound of the lightsaber ton. Once we established this ton of the light saber, we had to create the sense of the lightsaber moving, because characters would carry it around, weeped through the air, slashing each other in fights...and to achieve this additional sense of movement, I played the sound over a speaker in a room, just the "humming" and "buzzing" sound combined and them I took another microfone and waved it around in the air next to that speaker, so it would come close to the speaker and go away. What happens when you do that with the microfone is that the dopplers shift, and the pitch shifted...therefore we produced an authentic moving sound and therefore give to the lightsaber the sense of movement and worked well on screen." Entrevista disponível no canal do youtube disponibilizado na nota de rodapé anterior, transcrito e traduzido pela pesquisadora da tese. Versão transcrita na língua original.

<sup>200</sup> Robert Knudson e Chris Newman são os responsáveis pela mixagem de som do filme.

um sítio de escavação arqueológica e gentilmente limpa a sujeira do seu rosto, em sincronia ouvimos o que soa como um enxame de abelhas. Posteriormente no filme, há a cena de dois cães ferozes, rosnando enquanto atacam um ao outro. O ruído raivoso e gutural prenuncia os rugidos desumanos que formam a voz do personagem do demônio que fala por Regan MacNeil. O exemplo dado acima se constrói em uma relação que mistura simultaneamente as representações descritas em 1, 2 e 3. Da mesma forma como existe a representação “real” dos rosnados emitidos pelos cães, ao passo que se intensificam e se fundem de maneira poética e “irreal” na cena seguinte. Percebemos a fusão dos componentes sonoros quando os ruídos dos cães se fundem e são modificados para compor a voz do demônio.

Percebemos assim que em muitas ocasiões, as representações sonoras jogam com as possibilidades de realidade e não-realidade, assim como dentro e fora do campo visual de forma consciente, no intuito de criar sensações e agregar sentidos para o espectador. Em *Food*, assim como exemplificado em *O Exorcista*, as representações se fundem propositalmente, no intuito de construir para o espectador uma relação paradoxal que se funde e cria sensações específicas. O paradoxo ocorre na subversão de elementos que compõe nosso plano real - com o reconhecimento do elemento grotesco na representação de sons e imagens, ocorre proporcionalmente, um distanciamento e *estranhamento* no espectador ao assimilar por diversas vezes metáforas e ambiguidades nas representações de som e imagem, distorcendo a própria relação que o espectador possui com estes elementos, construindo a *estranha* sensação dos seres humanos serem cada vez menos humanos e os objetos paradoxalmente, mais vivos. No campo dos ruídos, ao longo desta pesquisa, procuramos evidenciar todas as ferramentas que colaboram para a composição peculiar desta obra, onde mesmo utilizando imagens e sons que estão presentes em nosso cotidiano e nos são *familiares*<sup>201</sup>, nos causam *inquietação* e *estranhamento*.

---

<sup>201</sup> O conceito de *estranho – familiar (Unheimliche - Heimliche)* é utilizado no intuito de estabelecer conexões entre a reflexão da construção audiovisual da animação com o conceito estabelecido por Sigmund Freud já explicitado anteriormente em *Jabberwocky*.

## O PARADIGMA NA OBRA DE ŠVANKMAJER

Em vias gerais, os trabalhos de Švankmajer nos oferecem um paradigma estético que se estende por diversas relações construídas na obra. Por um lado, conforme vimos, temos o uso de uma estética surrealista, corroborando de maneira unificada dentro dos referenciais escolhidos, assim como suas potencialidades lúdicas, fornecidas pelo produto audiovisual que é uma animação. No entanto, dentre as diversas formas existentes para animar, tratamos aqui exclusivamente da técnica *stop-motion* com a manipulação de objetos reais, cotidianos. Percebemos com facilidade a aproximação entre esta técnica específica de animação para os filmes *live-action* devido a proximidade conjunta com a fotografia. Ambos se encontram como linguagem comumente atrelada a realidade, porém ao subverter o uso e o som dos personagens e objetos, encontramos um outro caminho de representação. O som por sua vez se comporta na mesma lógica que este paradigma se estabelece. Desde a escolha do material principal (ruídos) ser um componente atrelado ao universo real das representações até sua forçosa manipulação em prol de uma "realidade" que não existe - só existiria supostamente em nossa imaginação ou no subconsciente. Estando em nosso subconsciente, estes elementos paradoxais se misturam de tal forma que se caracterizam como normalmente sonhamos. Spalj relata em entrevista "Švankmajer quer apagar a fronteira entre a realidade e o sonho, ele quer misturar tudo, é essa a sua ideia".<sup>202</sup>

---

<sup>202</sup> O trecho "Švankmajer wants to erase the boundary between reality and dream, he wants to mix everything together, that's what his idea is." Traduzido e transcrito. Audio disponível em <https://www.schoolofsound.co.uk/sos/audio-and-video-archives/>

## MANIPULAÇÃO DOS SONS, O *FOLEY* E OS EFEITOS SONOROS

A partir do momento que se cria um conceito estético para um filme, torna-se possível cercear os parâmetros para as composições de imagem, som e conseqüentemente como se darão suas articulações. Spalj e Švankmajer declaram em entrevista que todos os sons de suas animações são previamente pensados, evitando banco de sons, fazendo todos os sons gravados por *foley*.

Normalmente o processo de *Foley* consiste em gravar em estúdio os sons enquanto imita-se as ações de um ator na tela. Uma pequena parte do filme é projetada repetidas vezes para o artista de *Foley*. O artista observa cada movimento do ator com muito cuidado e imita a ação e o ritmo. Realizando essas mesmas ações usando uma variedade de adereços, e essas ações são registradas em sincronia com a imagem. Por exemplo, o caminhante de *Foley* pode imitar o ator tirando uma arma de um coldre, ou sentando-se em uma cadeira estridente, ou embaralhando alguns papéis em sua mão. Além de imitar ações simples, o artista de *Foley* também irá recriar ações de socos, abraços, beijos, arranhar a cabeça e qualquer outra coisa que emita sons, não importa o quão sutil seja. Na criação dos passos dos atores presentes nos filmes, percebemos que todo ator anda. Às vezes o espectador vê os pés se movendo, outras vezes só se sente o movimento porque a câmera está perto. O artista de *Foley* irá recriar todos os passos de cada ator, independentemente destes passos serem vistos ou não. Para que o timbre dos passos de *Foley* combinem com o ambiente na tela, os estúdios de *foley* possuem pequenos palcos de gravação (*Foley pits*), cada palco de *Foley* é uma pequena área retangular preenchida ou coberta com uma textura diferente, como concreto, sujeira, linóleo, carpete, piso de madeira, mármore, grama, escova, galhos, areia, paralelepípedos, chapas de aço e assim por diante. Também possuem uma pequena piscina de água para criar efeitos sonoros aquáticos. O artista *Foley walker* também tem acesso a uma grande variedade de calçados, de botas militares até salto alto, no intuito de recriar com precisão todos os sons em seus mínimos detalhes.

Quanto mais você mergulha seu trabalho no mundo fantástico, mais realista você tem que ser nos detalhes. Isso vale tanto para adereços, fantasias, quanto para o ambiente ou também para o som. É por isso que, juntamente com Ivo, usamos *foley* crus, especialmente realistas, e só os tratamos ajustando o nível deles. Por exemplo, através do volume, trazemos os sons que, de outra forma, estariam embutidos no *layout* realista da trilha sonora do filme.<sup>203</sup>

<sup>203</sup> The deeper you go in your work into the fantastic world, the more realistic you have to be in the detail. That goes both for props or costumes or the environment, or also for the sound. That's why together with Ivo we use

ŠVANKMAJER, em entrevista<sup>204</sup>

A partir desta declaração do diretor, entendemos seus objetivos bem como alguns métodos utilizados para a concepção da obra. Em *Food* nos transportamos para um universo surreal. Parte desta construção está no trabalho dos artistas de *foley*, que criam uma experiência auditiva visceral no espectador. A importância do recurso, portanto é fundamental para a construção sonora, ainda mais no que se refere a um particular cinema como deste autor. Tudo o que o público ouve e parte do que sente durante o filme é construído através do *foley* e efeitos sonoros. O som se encontra como parte integral à experiência do filme.

Em filmes *live-action* os artistas de *foley* trabalham normalmente em busca de fidelidade de som para a imagem, o realismo é uma estética constantemente presente onde quem a caracteriza é o ruído. As animações por sua vez, exigem um desenho de som que funcione em um outro nível, requerendo dos ruídos potencialidades não exploradas em outras formas de cinema. Todo som feito para animação deve ser criado e adaptado aos requisitos específicos da história, e dificilmente se assemelha com a realidade. O cinema de animação de Švankmajer encontra-se em contato com estes dois universos mencionados, o *stop-motion* é de fato um recurso de animação, porém da forma como o utiliza, percebemos um desejo em estar em contato com uma pseudo-realidade a ponto de menciona-la para distorce-la posteriormente. Estes sons, portanto, podem ser criados para ações que ocorram fora do universo da representação do real. Assim, quando nos deparamos com a questão de que os *foleys* gravados muitas vezes representarão uma ação impossível no mundo real (comer uma mesa, abrir um elevador em sua barriga, etc), abre-se margem para as possibilidades de representação e como fazê-la dentro dos recursos sonoros. A partir da utilização de uma variedade de objetos para a criação de sons inexistentes nas representações reais, a construção dos mesmos pode nos promover uma experiência audiovisual específica, intimamente conectada com as possibilidades oferecidas no plano da animação.

Através da gravação e edição de som, Ivo Spalj e sua equipe de efeitos sonoros<sup>205</sup> criam a trilha sonora de *Food*. O trabalho de criar efeitos sonoros reside em dissociar um som de seu emissor (que vemos na imagem), para reassocia-lo a outros objetos e ações que supostamente

---

especially realistic raw foley sounds and we only treat them by adjusting their level. For example, through volume we bring out those sounds which would otherwise be drowned in the βwithin the realistic layout of the soundtrack of the film.

<sup>204</sup> Disponível no link: <https://www.schoolofsound.co.uk/sos/audio-and-video-archives/>

<sup>205</sup> Equipe de efeitos sonoros é assinada por Jitka Zvírocká, Petr Mach, Jaroslav Schreder e Karel Süßmilch

colaboram mais para o efeito fílmico desejado. Evidenciamos as diversas possibilidades das quais estamos nos referindo, pautaremos de forma sucinta os possíveis meios de modificação/manipulação de áudio. Recursos como, aceleração/retardamento do som, construção de ruídos em diferentes camadas, evidenciar uma parte do som e omitir outra e manipulação de efeitos de áudio. Efeitos de modulação<sup>206</sup>, de espectro<sup>207</sup>, baseados no tempo<sup>208</sup>, dinâmicos<sup>209</sup> e filtros<sup>210</sup> também se adequam a categoria. Sobre efeitos sonoros, especificamente no universo musical, Pinton<sup>211</sup> aponta que "A eletrificação permite aglutinar processos que vão desde a simples ambientação da fonte sonora (reverberações) aos *delays* e *chorus*, que *recalculam o tempo* do evento sonoro, alterando sua recepção e percepção do espaço sonoro". Podemos entender que o universo de manipulação de efeitos sonoros está em constante transformação e nos fornece ferramentas poéticas preciosas para a construção da relação audiovisual. O *designer de som* Walter Murch<sup>212</sup>, entende que os efeitos sonoros são responsáveis em construir uma tensão entre o que está na tela de cinema e o que é sugerido na imaginação do espectador.

O perigo do cinema atual é que ele pode sufocar seus espectadores por sua própria capacidade de representá-los: ele não possui as ambíguas válvulas de escape da pintura, música, literatura, rádio e o silêncio dos filmes em preto e branco, automaticamente possui simplesmente a virtude de sua incompletude sensorial - uma incompletude que envolve a imaginação do espectador como compensação pelo que é apenas evocado pelo artista. Para compararmos, em um filme parece estar "tudo lá" (não está de fato, mas temos a sensação que está), deste modo, encontra-se nos cineastas a responsabilidade de encontrar maneiras dentro dessa completude para se abster de alcançá-lo. Para esse fim, o uso metafórico do som é um dos meios mais frutíferos, flexíveis e baratos: escolhendo cuidadosamente o que eliminar e adicionando sons que à primeira impressão parecem estar em desacordo com a imagem que o acompanha, o cineasta pode abrir uma espécie de vácuo perceptivo

<sup>206</sup> Entendemos como efeitos de modulação os que transformam qualquer som em altura definida como: *coro*, *Tremolo*, *Flanger* e *Phaser*.

<sup>207</sup> No campo de efeitos de espectro temos a *Equalização* (conhecida como EQ) e *Panning*.

<sup>208</sup> Temos *Reverb*, *Delay* e *Echo* como efeitos que atuam no tempo e profundidade de um som.

<sup>209</sup> A função de Compressão e Distorção de um som.

<sup>210</sup> Classificamos como filtro o recurso de áudio que atenua (desativa) um conjunto de frequências acima ou abaixo de um determinado limite, a "frequência de corte".

<sup>211</sup> PINTON, 2016, p.118.

<sup>212</sup> Existe um acalorado debate em relação a função de *sound designer*, "Em 1979, o crédito *montagem sonora e design* foi dado a Walter Murch por seu trabalho em *Apocalypse Now*. Embora os editores de som e os editores de supervisão de som estivessem criando trilhas sonoras desde os primórdios do cinema sonoro, a introdução do *sound designer* teve uma importância similar à introdução do *designer de produção* em 1939, quando Willian Cameron Menzies tornou-se o primeiro diretor de arte a receber o crédito por seu trabalho em *E o vento levou*. O *sound designer* é responsável pela concepção aural de um filme, assim como o cinegrafista e o *designer de produção* são responsáveis pelo visual do filme. O título *sound designer* pode ser um sinônimo de supervisor de edição de som." (LoBRUTTO, 1994). PINTON (2016, p.8) complementa este pensamento ao ressaltar que "um editor de som pode muito bem criar um efeito sonoro específico, assim como o artista *foley* também o faz. Um som estritamente musical pode transformar-se, nas mãos de um *sound designer*, em um objeto sonoro novo. Dentre todas as categorias apresentadas, a de *sound designer* aflora como a mais abrangente, pois amplia as áreas já existentes na produção de som para cinema, englobando o *conceitual* (projeto) do processo sonoro fílmico."

no qual a mente do espectador deve inevitavelmente ser invadida. Como resultado, o filme se torna mais “dimensional”. Quanto mais dimensional o filme é, mais impacto tem no espectador, mais parece comunicar individualmente com cada espectador e mais se torna uma representação dos estados mentais do personagem central, aproximando-se da “canção” pré-verbal que Stephen Spender chamou de base da poesia: “um ritmo, uma dança, uma fúria, uma paixão que ainda não está preenchida com palavras”<sup>213</sup>.  
MURCH, 1995, p.247

Murch merece destaque não somente por ser um expoente, pioneiro nesta forma de criação de som em filmes que veio posteriormente a ser definida como *sound designer*, mas também por oferecer uma perspectiva interessante e nova sobre o cinema, exigindo um conceito de ambiguidade e metáfora através do uso do som no cinema. A idéia de utilizar os ruídos com intuito de representação real é entendida por Murch como algo que pode ser alienante, já que não deixa espaço para o espectador interpretar o filme para si.

Sabendo então que a composição de uma trilha sonora estritamente feita por ruídos envolve uma complexidade e *know-how* tão fundamentais quanto os conhecimentos que envolvem a música tradicional no âmbito de criação e concepção, podemos também comparar os efeitos sonoros com acordes musicais. Desde tríades simples que envolvem apenas a qualidade de um acorde Maior ou menor quanto a tétrades com diversas tensões. Esta comparação se dá a nível da utilização de sons em simultaneidade ou camadas, ruídos compostos (modificados ou não) e dispostos concomitantemente e entendidos na sua totalidade, gerando uma qualidade final específica para aquele som total, não sendo mais percebido de forma separada e individualmente. Neste âmbito, é importante notar que dentre as diversas modificações que o ruído final (com sua totalidade de camadas) pode sofrer, em *Food*, grande parte dos sons são *foleys* (que simulam a correspondência com uma ação específica) com outras camadas de ruídos, com alto volume de mixagem no intuito de ampliar, assim como o efeito de *close* na imagem, voltar a atenção para a ação em toda sua riqueza de

---

<sup>213</sup> The danger of present day cinema is that it can suffocate its subjects by its very ability to represent them: it doesn't possess the built-in escape valves of ambiguity that painting, music, literature, radio drama and black-and-white silent film automatically have simply by virtue of their sensory incompleteness – an incompleteness that engages the imagination of the viewer as compensation for what is only evoked by the artist. By comparison, film seems to be “all there” (it isn't, but it seems to be), and thus the responsibility of filmmakers is to find ways within that completeness to refrain from achieving it. To that end, the metaphoric use of sound is one of the most fruitful, flexible and inexpensive means: by choosing carefully what to eliminate, and then adding sounds that at first hearing seem to be somewhat at odds with the accompanying image, the filmmaker can open up a perceptual vacuum into which the mind of the audience must inevitably rush. As a result, the film becomes more “dimensional”. The more dimensional it is, the more impact it has on the viewer, the more it seems to speak to each viewer individually, and the more sound can become a representation of the states of mind of the central character, approaching the pre-verbal “song” that Stephen Spender called the base ground of poetry: “a rhythm, a dance, a fury, a passion which is not yet filled with words”.

detalhes, evidenciando conseqüentemente, as minuciosidades presentes no som que habitualmente não prestamos atenção. Colocando em primeiro plano da atenção do espectador as particularidades de ruídos pegajosos, de deglutição, do ranger da madeira, entre diversos outros, evidência a importância do som no filme como uma lupa de aumento, que nos força a ouvir todos os habituais “pormenores” sonoros, todas as nuances.

Este árduo, consciente e arquitetônico trabalho de criação, edição e montagem do som fornece para a obra uma narrativa poética, tátil e descritiva através dos ruídos. O espaço delegado para a música, conforme constatamos é de ambiência, uma paisagem sonora em *lo-fi*.

Švankmajer realmente odeia sons eletrônicos ou artificiais. A base tem sempre de ser um efeito sonoro realista feito em *foley* que pode ser modificado ou remodelado. Mas nunca tive sorte com nada eletrônico. Então eu me acostumei a trabalhar dessa maneira. E porque eu acho que os filmes de Švankmajer são únicos e que é realmente difícil para o próprio Jan Švankmajer de certa forma, eu acredito que seja de fato apropriado que os sons em seus filmes também sejam únicos ou incomuns. Comparado com outros filmes realistas, é altamente estilizado e muito expressivo.<sup>214</sup> Spalj em entrevista<sup>215</sup>

---

<sup>214</sup> Mr. Švankmajer really hates electronic or artificial sound. The basis always has to be a realistic foley sound effect which can then be modified or reshaped. But I never had any luck with anything electronic. So I got used to working this way. And because I think Švankmajer’s films are quite unique and that it is actually difficult to place Jan Švankmajer himself into a certain category, I believe it’s appropriate that the sound in his films is also unique or unusual. Compared to other realistic films it is highly stylised and very expressive.

<sup>215</sup> Disponível no link: <https://www.schoolofsound.co.uk/sos/audio-and-video-archives/>

## INTERAÇÕES ENTRE JAN ŠVANKMAJER E O GÊNERO LÍRICO

O curta-metragem claramente possui uma narrativa ao centrar seu tema, neste caso se encontra objetivamente nas relações humanas e sociais com a comida, bem como a existência de um narrador, camuflado na condição poética de caráter lírico da obra. Assim como explicitamos no capítulo um, por Carrasco, entendemos a predominância do gênero épico no cinema, no que tange a uma condução e direcionamento nas ações.<sup>216</sup>

Ao expormos a biografia do diretor no início deste capítulo obtemos informações sobre sua vivência enquanto indivíduo em uma sociedade, bem como suas influências modernas o que entendemos ter ligação direta com sua produção. Assim, encontramos um elo entre Švankmajer e o conceito de Kayser que fornece suporte quando discorre sobre *motivos*, *atitudes* e seus desdobramentos. Na análise literária de Kayser a cerca da *lírica* e as *atitudes*, podemos transpor ao processo audiovisual e entender que, a partir das escolhas ao direcionar *closes*, manipular e mixar ruídos, construir uma relação com o espectador que evidencie o que é planejado ser evidenciado, entendemos a existência clara da intenção do diretor em direcionar nossa atenção - certos objetos, sons e ações, resultando em uma condução de narrador em *off*, permitindo a constante presença do gênero épico (como *adjetivo*) nestas obras. No entanto, de acordo com a maneira como todas estas escolhas foram construídas sobretudo de maneira *metafórica*, encontramos o gênero Lírico como *substantivo*. Ao entender simultaneidade e hibridação dos gêneros dentro do lírico, as influências estéticas e vivências, identificamos em Švankmajer a condição de um diretor diante de suas obras, que Wolfgang Kayser identifica como a *atitude lírica* da enunciação - a *enunciação lírica*.<sup>217</sup>

Devido sua *atitude lírica* e conseqüentemente, seus desdobramentos na composição audiovisual no processo filmico analisado, entendemos que o gênero<sup>218</sup> dominante nos filmes deste diretor se encontra calcado na Lírica pela utilização de ferramentas composicionais de imagem e som para a elaboração dos filmes citados.

De uma forma geral, foi possível constatar uma semelhança estética e filosófica em seus trabalhos. A constante temática ditatorial, totalitária, de repressão e censura se encontra em diversas formas e repetidas vezes em seus trabalhos. Com forte influência de artistas surrealistas, a estética sublime e grotesca, tradições artísticas populares de seu país (como o

<sup>216</sup> No primeiro capítulo está a reflexão sobre a ocorrência da fusão de gêneros no audiovisual.

<sup>217</sup> "o eu defronta-se com alguma coisa, alguma coisa que existe, apreende-a e a exprime" KAYSER, 1976, p. 377.

<sup>218</sup> De acordo com a teoria dos gêneros e seus desdobramentos na modernidade percorridos no primeiro capítulo.

teatro de marionetes), literatura fantástica<sup>219</sup>, o início da psicanálise com Sigmund Freud somado ao momento artístico moderno<sup>220</sup> em que encontramos a produção do diretor.

---

<sup>219</sup> A fantasia pode ser compreendida como uma trama que resulta em *ideias extravagantes e/ou maravilhosas*. Por contrapor a realidade, estas nunca são uma reprodução real de percepções, pelo contrário, elas sempre contêm algo novo, alterado. Podendo emancipar a realidade objetiva (também pode assumir a forma de fuga de circunstâncias desfavoráveis) ou criando um modelo alternativo do mundo exterior. Podemos então entender a literatura fantástica como a narrativa que é elaborada pelo imaginário, por uma dimensão supostamente inexistente na realidade convencional.

<sup>220</sup> Tendo nascido no auge do período moderno (Praga, 1934) suas produções estão situadas na segunda metade do século XX aos dias atuais.

## REFLEXÕES FINAIS

Ao chegarmos na conjuntura final do processo de tese, nos deparamos com um desejo de concluir ou encerrar a discussão explorada neste trabalho. No entanto, ademais ao sentimento almejando uma finalização ou uma retrospectiva do que já foi percorrido, nos consternamos com o paradigma das pesquisas de viés humano, a subjetividade e sobretudo sua poética na contemporaneidade. Buscando então de forma mais ampla uma consideração ponderada, abandonamos o primeiro impulso em querer encerrar a tese com uma conclusão e partimos para uma *reflexão final*.

Seguindo esta premissa estipulada como reflexão e não conclusão, olhamos para o trabalho e notamos uma trajetória cinematográfica marcada por um contexto político e social sendo manifestado por vanguardas e artistas subversivos. Tal contexto se demonstrou crucial na pesquisa devido seu impacto, o suficiente para tal vivência ser refletida e desdobrada nas obras analisadas. Ressaltamos que esta manifestação, no entanto, não foi em nenhum dos casos observados, articulada de maneira objetiva, realista e direta, alinhando-se assim, aos preceitos estipulados pelo movimento surrealista. A partir desta constatação ou inspiração, entendemos que a poética, funciona como um *mecanismo* transformador, sendo capaz de transmutar nossa relação com o real afim de uma reflexão profunda e crítica, sendo a subversão um meio de resistência neste cinema.

O cinema de animação encontra-se inserido neste contexto, possuindo particularidades desde sua origem. Como discutido, este cinema se difere do *live-action* primeiramente no aspecto de que desde seus primórdios, era já entendido como expressão artística<sup>221</sup> - sua relação direta com as artes visuais colaborou de forma intrínseca para sua precoce consolidação enquanto manifestação artística. A partir desta especificidade do cinema de animação, notamos que sua história ocorre ora de forma conjunta, ora paralela ao cinema *live-action*. Em conjunto (sendo esta relação mais expressiva na animação<sup>222</sup>), encontramos transformações com comportamento de caráter cíclico perante a tecnologia: quando possível,

---

<sup>221</sup> Diferente do cinema de animação (a partir do seu surgimento), o *live-action* surgiu na perspectiva de estudo de movimento iniciada com a fotografia de Muybridge, durante alguns anos o cinema *live-action* permaneceu vinculado a constatações de ordem do plano real, tateando inicialmente suas possibilidades enquanto forma de expressão.

<sup>222</sup> Ressaltamos este ponto ao constatar que em perspectiva histórica, em diversas ocasiões o cinema de animação colaborou para um determinado avanço tecnológico e também poético que posteriormente foi incorporado ao *live-action*. Conjuntamente, de caráter técnico e poético, contamos com a utilização de efeitos especiais (técnica de animação) incorporada pelo cinema *live-action*. No âmbito poético, podemos citar, por exemplo, a utilização da técnica de composição de *mickeymousing*.

o cinema avança tecnicamente, em meio ao desenvolvimento, inevitavelmente é explorado seus potenciais. Desta forma, posteriormente, também se transforma poeticamente, sempre em consonância com a tecnologia vigente, e deste modo caminha. Encontramos assim, uma relação importante do cinema – sua relação intrínseca com os avanços tecnológicos. Ao longo da tese, demonstramos o caráter técnico-exploratório e subsequentemente seu uso poético no cinema de animação. Este viés tecnológico encontra-se ligado a *reprodutibilidade*, marco que possibilitou a existência do cinema. Este é o reflexo, portanto, de um pequeno cinema<sup>223</sup> vinculado à conjuntura de uma era industrial na qual o cinema nasceu, se desenvolveu e se consolidou enquanto forma de arte.

Frisamos o *reprodutível* neste momento final, como um importante sintoma para o meio cinematográfico. Não iremos nos apoiar, no entanto, a fundo no ensaio de Benjamin neste momento final, porém, o mencionamos enquanto evidência de uma expressiva reflexão no que concerne este novo meio artístico e a importância de seus impactos na era industrial e às questões que se sucedem na contemporaneidade.

Com o objetivo de despertar esta questão, partimos para o fim deste trabalho: o meio digital adentrou ao audiovisual, contribuindo e transformando o cinema, porém, tendo este particular cinema de animação um elo significativo com as escolas de belas artes no século XX, questionamos como este meio irá se transformar e se reinventar nesta nova era, em novos contextos, com novas aspirações. Enquanto artistas e espectadores, assistimos o fim da era industrial e adentramos em um momento transitório, de intersecção entre o industrial e o digital. A importância do artesanal no cinema de animação se perde com a chegada do digital. Sendo o digital, o novo meio técnico de expressão, desta forma, nos consternamos com a dúvida; de que maneira este cinema de animação, vinculado aos contextos sociais e artísticos do século XX, irá se estabelecer neste momento. Como se constituirá enquanto forma poética? A partir de qual perspectiva?

Por estarmos constantemente em transformação dos meios, e conseqüentemente, artístico, demonstramos neste horizonte no qual nos encontramos, as questões que atingem este cinema de animação.

---

<sup>223</sup> Nomeamos como pequeno cinema não por ter qualidade inferior e sim por fazer parte de um nicho pequeno de produção, ou seja, pela sua quantidade do ponto de vista reprodutível-industrial.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, T. e EISLER, H. *El cine y la musica*. Caracas: Editorial Fundamentos, 1976.

ANDERSON, Perry. *Modernidade e Revolução*, Novos Estudos Cebrap, nº 14, São Paulo, fevereiro de 1986.

ANIMA MUNDI. Texto de edição especial ao centenário de Norman McLaren, 2014.

ARISTÓTELES. *Poética*. Prefácio M. H. R. Pereira. Tradução A. M. Valente. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2008.

BALÁZS, Bela. *Early Film Theory*. Ed. Erica Carter, Trans. Rodney Livingstone. Berghahn Books, 2010.

BAKHTIN, Mikhail M. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo - Hucitec, 1993.

\_\_\_\_\_. *Os Gêneros do Discurso*. In: \_\_\_\_\_ *Estética da Criação Verbal*. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. In: *Obras Escolhidas I*. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 7ª. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

\_\_\_\_\_. *Obras Escolhidas II. Rua de Mão Única*. São Paulo, Brasiliense, 1996.

\_\_\_\_\_. *Charles Baudelaire: Um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1989.

BARRENHA, Natália Christofolletti. *A experiência do cinema de Lucrecia Martel: resíduos do tempos e sons à beira da piscina*. São Paulo: Alameda, 2014.

BRETON, André. *Manifestos do Surrealismo*. Tradução: Sérgio Pachá. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2001.

BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. *A arte do cinema*. Tese de doutorado. Campinas: Unicamp, 2014.

BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

CARNAÚBA, Maria Érbia Cássia. *A gênese da repressão em Freud: diagnóstico e tendência oculto na psicanálise*. Kínesis, Vol. n° 09 (Edição Especial), Julho 2013

CARRASCO, Claudiney Rodrigues. *Trilha Musical: música e articulação fílmica*. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 1993.

\_\_\_\_\_. *Syngkronos: a formação da poética musical no cinema*. São Paulo: via Lettera, 2003.

CHION, Michel. *A audiovisual: som e imagem no cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

\_\_\_\_\_. *La musique au cinéma*. Paris: Librairie Arthème Fayard, 1995.

CHLADNI, Ernst Florens Friedrich. *Entdeckungen über die Theorie des Klanges*. Volume 1. Bey Weidmanns erben und Reich, 1787.

COUSINS, Mark. *Designing sound for Apocalypse Now: an Interview with Walter Murch*. Eds. Boorman and Donohue Projections 6: Film-makers on Film-making. London: Faber & Faber, 1996.

COYLE, Rebecca. *Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity*. Equinox Publishing, 2010.

CURNOW, Wytan e HORROCKS, Roger. *Len Lye, "Beginnings"*. Auckland University Press, 1984.

DENIS, Sébastien. *O Cinema de Animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

DOMINGUES, Telmo Alexandre Gomes Paulino. *Pós-Produção de áudio: a influencia do som na experiência do espetador*. Lisboa, 2015.

ECO, Humberto. *Obra Aberta*. São Paulo, Editora Perspectiva, 1968.

EISENSTEIN, Serguei; PUDOVKIN, Vsevolod; ALEXANDROV, Grigori. *Declaração sobre o futuro do cinema sonoro*. In: EISENSTEIN, Serguei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

ELLESTRÖM, Lars. *Media Transformation: e Transfer of Media Characteristics Among Media*. UK, Macmillan Publishers Limited. 2014.

FISCHINGER, Oskar. *Ornament Sound Experiments*. Publicado em DEUTSCHE ALLGEMEINE ZEITUNG, July 8, 1932.

FREUD, S. (1913). *Totem e Tabu*. In: FREUD, S. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. v. 13. Rio de Janeiro, Imago. 1990

\_\_\_\_\_. *O estranho. História de uma neurose infantil*. Rio de Janeiro: Imago, (Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, 17), 1996.

\_\_\_\_\_. *A interpretação dos sonhos*. Rio de Janeiro: Imago, 2001.

FRIEDRICH, Hugo. *Estrutura da lírica moderna*. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1978.

FLORES, Virgínia Osório. *O Cinema: uma arte sonora*. 2006. Dissertação (Mestrado em Música). UFRJ, Rio de Janeiro.

GAGNEBIN, Jeanne-Marie. *O camponês de Paris: uma topografia espiritual*. In: Sete aulas sobre linguagem, memória e história. Rio de Janeiro: Imago, 2005.

GATTI, Luciano. *Walter Benjamin e o Surrealismo: escrita e iluminação profana*. Arte filosofia, Ouro Preto, n.6, p. 74-94. Abril, 2009.

GORBMAN, Cláudia. *Unheard Melodies : Narrative Film Music*. Bloomington, Indiana

University Press. 1987.

HAMES, Peter. *Dark Alchemy: The Films of Jan Svankmajer*. Greenwood Press (U.S.), Flicks Books, 1995.

HOFFMANN, E.T.A. *O homem de Areia*. Editora Rocco, 2010.

HORROCKS, Roger. *Len Lye: A Biography*. Auckland University Press, 2001.

\_\_\_\_\_. *Figures of motion, Len Lye*. Oxford University Press, 1984.

HUGO, Victor. *Do grotesco e do sublime*. São Paulo: Perspectiva, s/d.

JAMESON, Friedric. *Pós-modernidade e sociedade de consumo*, in *Novos Estudos Cebrap*, nº 12, junho de 1985.

JORDAN, William E. *Norman McLaren: His Career and Techniques*. *Quarterly of Film, Radio and Television*. Vol. 8 No. 1, Autumn, 1953.

KAGANOVSKY, Lilya. *The Voice of Technology: Soviet Cinema's Transition to Sound, 1928–1935*. Indiana University Press, 2018.

KAYSER, Wolfgang. *O grotesco: configuração na pintura e na literatura*. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1957.

KAYSER, Wolfgang. *O grotesco: SP, perspectiva*. 1986.

KAYSER, Wolfgang. *Análise e interpretação da obra literária* (introdução à ciência da literatura. Vol. 1. Coimbra: Arménio Amado Editor, Sucessor, 1963.

KRAL, Peter. *An Interview with Jan Svankmajer*. *Positif*, no. 297, Novembro de 1985.

KOSTELANETZ, Richard. *Moholy-Nagy*. Nova Iorque, Praeger, 1970.

KRUGER, J.G., *Naturlehre*. Vol.1 (Halle, 3rd ed.1750)

KUBÁTOVÁ, Lucie. *Zvukové aspekty v krátkometrážní filmové tvorbě Jana Švankmajera*. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, 2013.

LAPLANCHE, Jean e PONTALIS, Jean-Bertrand. *Vocabulário da psicanálise*. SP: Martins Fontes, 1986.

LEVIN, Thomas Y. *Tones from out of Nowhere: Rudolf Pfenninger and the Archaeology of Synthetic Sound*. Grey Room, 2003.

LOBRUTTO, V. *Sound-on-Film*. CT: Praeger, 1994.

LÓPEZ, Asunción e AZCÁRATE, Varela. *Transmedial Ekphrasis, From Analogic to Digital Formats*. International Journal of Transmedia Literacy. Vol 1, N.1. 2015.

LUCENA JUNIOR, Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. 2a ed. Senac, 2005.

MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006.

MENEZES, Marcos Antonio. *Cabarés: História e Memória*. Artigo para XXVII simpósio nacional de história – ANPUH, 2013.

METZ, Christian. *A significação do cinema*. Tradução e posfácio de Jean-Claude Bernadet. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MILAR, Gavin. Entrevista Norman McLaren. *National Film Board du Canada*, 1970.

MOHOLY-NAGY, Lazlo. *Painting, Photography, Film*. Cambridge, MIT Press, 1967.

MOHOLY-NAGY, Lazlo. *Vision in Motion*. Chicago, Paul Theobald, 1947.

MOHOLY-NAGY, Lazlo. *Painting, Photography and Film (1925)*. Bauhaus book. Lund Humphries, London, 1967.

- MOURA, Rodrigo e OLIVEIRA, Irenísia Torres. *Revista do grupo de pesquisa Walter Benjamin e a filosofia contemporânea*. Caderno 10. Periódico 10. Janeiro a Junho de 2013.
- MORITZ, William. *The Films of Oskar Fischinger* in *Film Culture*, Nos. 58-59-60, New York, 1974.
- \_\_\_\_\_. *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. John Libbey Publishing, Indiana University Press, 2004.
- MURCH, Walter. *Sound Design: The Dancing Shadow*. Eds. Boorman, Luddy, Thomson and Donohue *Projections 4: Film-makers on film-making*. London, Faber & Faber, 1995.
- NOHEDEN, Kristoffer. *The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer*. *Journal of Aesthetics & Culture*. Vol. 5, 2013.
- PINTON FILHO, Nelson. *A trilogia da morte de Gus Van Sant: sons, conceitos e paisagens sonoras*. Tese de doutorado. UNICAMP: Campinas, 2014.
- PRENDERGAST, Roy M. *Film Music: A Negelected Art*. 2nd ed. New York: WW Norton & Company, 1992.
- PUDOVIKIN, Vsevolod. *Argumento e realização*. Lisboa: Arcádia, 1961.
- ROGERS, Holly. *Sounding the Gallery: Video and Rise of Art-Music*. Oxford Music/Media series, 2013.
- ROSENFELD, Anatol. *O teatro épico*. São Paulo: Perspectiva, 1985.
- RUSSET, Robert e STARR, Cecile. *Experimental animation: An illustrated anthology*. Van Nostrand Reinhold Co; 1st edition, 1976.
- SCHAFFER, Murray Raymond. *O ouvido pensante*. Trad. Marisa Fonterrada. São Paulo: Editora da Unesp, 1991.

\_\_\_\_\_. *A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

SCHOLLES, Robert; KELLOGG, Robert. *A natureza da narrativa*. Tradução de Gert Meyer. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1977.

SILVA, Caio César Costa (2013). *O grotesco e a destruição obsessiva como estratégias de produção – Um olhar sobre a obra de Švankmajer*. I Encontro Internacional de Estudos da Imagem, Londrina.

SMIRNOV, Andrey. *Sound in Z: experiments in sound and electronic music in early 20th-century Russia*. London: Koenig Books & Sound and Music, 2013.

SMYTHE, Luke. *Len Lye: The Vital Body of Cinema*. October Magazine, Ltd. and Massachusetts Institute of Technology, 2013.

SOLOMON, Charles. *The History of Animation*. Nova York: Wings Books, 1994.

\_\_\_\_\_. *Pipe down we arte trying to watch a cartoon*. publicado no jornal *New York Times* em 19 de março de 2006.

TAPIA, Daniel. *A escuta da escuta: o áudio musical como parâmetro da música e a prática do áudio musicista como performance instrumental*. Tese de doutorado. UNICAMP: Campinas, 2016.

TAYLOR, Yuval e GOLDMARK, Daniel (Editors). *The Cartoon Music Book*. Chicago. A Capella Books, 2002.

THEOBALD, Paul from Laszlo Moholy-Nagy. *Vision in Motion*. Chicago, 1947.

*The Journal of New Zeland Art History*, volume 27, 2006.

THORBURN, Ray. "Interview with Len Lye," *Art International* XIX, Abril 1975.

TSEKHANOVSKY, Mikhail. *O Zvukovoi Risovannoi Filme, Kino I Zhizn*, Moscow, 1930. Trans. Andrey Smirnov, 2013.

TSEKHANOVSKY, Mikhail. *Drawn Music*. Kino, Moscow, 1931. Trans. Andrey Smirnov, 2013.

THOMPSON, Kristin. *Early Sound counterpoint*. Yale French Studies, 1980.

VASCONSELLOS, Andréa Colin. *Desenho animado, uma fonte histórica*. Revista Encontros – ano 13/número 24, 2015.

ZAKHARINE, Dmitri e MEISE, Nils. *Electrified Voices Medial, Socio-Historical and Cultural Aspects of Voice Transfer*. V&R unipress, 2013.

WEIS, Elisabeth and BELTON, John. *Film Sound*. Columbia press, 1985.

WELLS, Paul. *Understanding animation*. 1. ed. Londres: Routledge, 1998.

WERNECK, Daniel. *Movimentos Invisíveis: A estética sonora do cinema de animação*. Tese de doutorado UFMG, 2010.

WILSON, Wendy. *The Surrealist Conspirator, An Interview with Jan Svankmajer*. Animation World Magazine, Issue 2.3, junho de 1997.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus* (1921). São Paulo: Edusp, 2001.

YANKOVSKY, Boris. *Acoustic Synthesis of Musical Colours*. Manuscrito se encontra no Theremin Center archive. Publicado parcialmente por Kinovedcheskie Zapisky ed.53, 2001.

## WEBLIOGRAFIA

BARRANDOV Stúdio. Site Oficial.

Disponível em:

<http://www.barrandov.cz/en/clanek/about-us/>

BRETON, André. *Segredos da Arte Mágica Surrealista*. 1924.

Disponível em: <http://www.albertolinscaldas.unir.br/magica.htm>

BURTT, Ben. *WALL E Animation Sound Design* parte 1.

Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=NsfbXGDw\\_aA](https://www.youtube.com/watch?v=NsfbXGDw_aA)

BURTT, Ben. Entrevista sobre *Wall E*. Disponível em:

<http://designingsound.org/2009/09/15/ben-burt-special-wall-e-the-definitive-interview/>

BURTT, Ben. *Ben Burt Interview: The Sound of Lightsabers*. 2014

Disponível em:

[www.youtube.com/watch?v=TJQ3\\_tipGEY](http://www.youtube.com/watch?v=TJQ3_tipGEY)

FISCHINGER, Oskar : Disponível em:

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/jan/09/oskar-fischinger-animation-disney-nazis>

FISCHINGER, Oskar. *Ornament Sound Experiments*. Disponível em:

<https://asmir.info/lib/fischinger.htm>

FISCHINGER, Oskar. Disponível em:

<http://www.centerforvisualmusic.org/Fischinger/>

HEMEROTECA Digital Brasileira. Fundação Biblioteca Nacional.

Disponível em:

[http://memoria.bn.br/DocReader/Hotpage/HotpageBN.aspx?bib=089842\\_06&pagfis=](http://memoria.bn.br/DocReader/Hotpage/HotpageBN.aspx?bib=089842_06&pagfis=)

52389&url=http://memoria.bn.br/docreader#

HERTER, David (2015). *The Fantastic Mr. Fox, a biographical essay.*

<http://fantasticliska.blogspot.com.br/2015/10/an-essay-by-david->

JACKSON, Wendy (1997). *The surrealist conspirator: an interview with Jan Švankmajer.*

Animation World Magazine. Disponível em:

<<http://www.awn.com/mag/issue2.3/issue2.3pages/2.3jacksonsvankmajer.html>>

LISKA, Zdenek. Radio Praha, Czech Radio, 2011. *THE FILM SCORE GENIUS ZDENĚK*

*LIŠKA.* Disponível em:

<https://www.radio.cz/en/section/panorama/the-film-score-genius-zdenek-liska>

LYE, Len por SMYTHE, Luke. *Len Lye: The Vital Body of Cinema.*

Disponível em:

<http://www.animamundi.com.br/pt/blog/cem-anos-de-norman-mclaren/>

MAGIKA, Lanterna. Radio Praha, Czech Radio, 2018. Por Ruth Fraňková. *CZECH*

*THEATRE REVOLUTION, LATERNA MAGIKA, SEEKS INNOVATION AFTER 60 YEARS.*

Disponível em:

<https://www.radio.cz/en/section/curraffrs/czech-theatre-revolution-laterna-magika-seeks-innovation-after-60-years>

MAGIKA, Lanterna. Czech Dance Info, 2019.

Disponível em:

<http://www.czechdance.info/database/ballet-companies/laterna-magika-prague/>

MAGIKA, Lanterna. Site Oficial.

Disponível em:

[http://laterna-research.cz/?page\\_id=445](http://laterna-research.cz/?page_id=445)

MANGINI, Mark. Entrevista.

Disponível em:

<https://blog.prosoundeffects.com/sound-effects-master-class-with-mark-mangini>

MCLAREN, Norman por *National Film Board Canadá*. Entrevista com Norman McLaren, 1970.

Disponível em:

<https://www.nfb.ca/animation/>

MCLAREN, Norman. Anima Mundi, 2014. *100 anos de um dos maiores nomes da animação!*

Disponível em:

<https://www.animamundi.com.br/pt/cem-anos-de-norman-mclaren/>

SPALJ, Ivo. Entrevista.

Disponível em:

<https://www.schoolofsound.co.uk/sos/audio-and-video-archives/>

SPALJ, Ivo. FAMU, 2014. *Portál: Filmová hudba Zdeňka Lišky*.

Disponível em:

[http://laterna-research.cz/?page\\_id=445](http://laterna-research.cz/?page_id=445)

ŠVANKMAJER, Jan. *Bringing up Baby*. Kinoeye, vol. 2, no. 1.

Disponível em:

<http://www.kinoeye.org/02/01/hames01.php>

ŠVANKMAJER, Jan. Canal oficial do youtube – entrevista *On Surrealism*.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=e5Pkep8pUcc>

ŠVANKMAJER, Jan. Entrevista *Sound*.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=MsZYYjNnmfY>

ŠVANKMAJER, Jan. *El cine alucinante de Jan Švankmajer*. Clase Magistral.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=UfKTVOv2LIU>

ŠVARCOVÁ, Johan: *Quando a pedra cai na pintura, havia espaço na música*. Entrevista com Ivo Spalj.

Disponível em:

[http://cas.famu.cz/liska/rozhovor\\_spajl.php](http://cas.famu.cz/liska/rozhovor_spajl.php)

The ‘Vibroexponator’ Boris Yankovsky, Russia 1932.

Disponível em:

<http://120years.net/the-vibroexponator-boris-yankovsky-russia-1932/>

*Todos os sites foram revisitados em 01/2019.*

## APÊNDICE

### OSKAR FISCHINGER - *ORNAMENT SOUNDS EXPERIMENTS*

Between ornament and music persist direct connections, which means that Ornaments are Music. If you look at a strip of film from my experiments with synthetic sound, you will see along one edge a thin stripe of jagged ornamental patterns. These ornaments are drawn music -- they are sound: when run through a projector, these graphic sounds broadcast tones or a hitherto unheard of purity, and thus, quite obviously, fantastic possibilities open up for the composition of music in the future. Undoubtedly, the composer of tomorrow will no longer write mere notes, which the composer himself can never realize definitively, but which rather must languish, abandoned to various capricious reproducers. Now control of every fine gradation and nuance is granted to the music-painting artist, who bases everything exclusively on the primary fundamental of music, namely the wave -- vibration or oscillation in and of itself. In the process, surface new perceptions that until now were overlooked and remain neglected. Possibilities that are definitely significant for a scrupulous and profound creator of music, for example, precise overtones or timbres characteristic of a certain voice or instrument can be reproduced with accurate fidelity through these drawn patterns. Or, when desirable, the profile of sound waves could be synchronized exactly, wave-trough with wave-trough, so that their dead-centers would coincide, sounding in perfect accord. Or, furthermore, new musical sounds are now possible, pure tones with a precision of definition in their musical vibrations that could not be obtained formerly from the manipulation of traditional instruments.

A number of experiments that I have just made confirm the unprecedented range and significance of this method. The soundtrack on present-day films is only 3 millimeters wide, but the artist of the future will naturally require the full width of the film-strip just for his musical composition. It would be essential for a complex and distinct composition, with the abstract, diverse effect of an orchestra, to utilize several 3mm soundtracks running parallel to each other. Each track would produce a different, well-defined sound, and planning them

together, the composer could design and organize overlapping and intersecting wave patterns, on the minutest level.

In reference to the general physical properties of drawn sounds, we can note that flat and shallow figures produce soft or distant-sounding tones, while moderate triangulation give an ordinary volume, and sharply-pointed shapes with deep troughs create the loudest volume. Shades of grey can also play a significant role in drawn music-ornaments. High-contrast definition of the wave form decisively creates the prevalent sound effect, but as long as one places such a "positive" (well-defined) wave somewhere in the foreground, one can simply overlay other wave patterns simultaneously by using grey shades for the secondary sound effects. Study of sample soundtracks containing these complex tonal patterns reveals that not only do the layered ornaments produce refined, intricate musical sounds but also they appear unexpectedly as attractive abstract visual images.

A combination of any chosen sound-images is readily imaginable. The potential in this area is unlimited. But there are also other possible uses for graphic sound ornaments. Personal and national characteristics should be able to be identified by their corresponding ornament manifestations. The German style of singing, for example, with its emphasis on loud and ringing chest tones, creates a much sharper visual profile on the soundtrack than the softer, more melodic French style of singing with its emphasis on limpid head tones that produce rounder optical wave undulations.

The new methods introduced here offer new, fruitful stimulation that should be provocative to the whole musical world. Perhaps through the development explained here, the creative artist, the composer, will not only find a completely new way of working, but also he himself can simultaneously produce his creative expression in an indelible direct graphic which will be definitive in that he shall not be dependent on any reproduction by foreign hands, since his creation, his work, can speak for itself directly through the film projector. The basis of designing a graphic art that can be actuated by a beam of brightest light will be the definitive, direct building blocks of music. Now it is the task of Industry to produce practical equipment that will enable every competent person to work in this manner. Besides a camera with the appropriate apertures for such soundtracks, the new equipment must include, certainly, the ability to play back the recorded sound on some speaker at any time, as often as the composer may want. These music artists must also be concerned with combining their musical compositions created in this new manner together with appropriate optical imagery. This should result in the potential for combination of sounding ornaments with

visible filmic, spatial forms and movements. With that union, the unity of all the arts is definitively, finally achieved, and has become unquestionable fact