

**CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE  
SÃO PAULO**

**RAFAEL MULLER  
SÉRGIO MARCON**

**“EXPERIMENTAÇÕES VISUAIS E SONORAS  
EM NORMAN McLAREN”**

**Trabalho de Iniciação Científica  
Apresentado à FEBASP-  
Centro Universitário  
Belas Artes de São Paulo.**

**SÃO PAULO  
2010**

**RAFAEL MULLER  
SÉRGIO MARCON**

**“EXPERIMENTAÇÕES VISUAIS E SONORAS  
EM NORMAN McLAREN”**

**Trabalho de Iniciação Científica  
Apresentado à FEBASP-  
Centro Universitário  
Belas Artes de São Paulo  
Curso: Design Gráfico**

**ORIENTADOR: Prof<sup>a</sup>. Ms. Marcia Ortegosa**

**SÃO PAULO**

**2010**

---

MARCON, Sérgio Luiz; MULLER, Rafael Miqueleto.  
Experimentações Visuais e Sonoras em Norman McLaren / Sérgio Luiz Marcon,  
Rafael Miqueleto Muller. – São Paulo: 2010.

Trabalho de Iniciação Científica orientado pela Prof<sup>a</sup>. Ms. Marcia Ortigosa.

1. Cinema. 2. Cinema e Vídeo.

I. MARCON, Sérgio Luiz; II. MULLER, Rafael Miqueleto. III. Título.

---

Agradecemos à Prof<sup>a</sup>. Mestre Marcia Ortegosa pela orientação, confiança e paciência; e a FEBASP, pelo incentivo à pesquisa.

## SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS .....	2
RESUMO.....	3
ABSTRACT .....	4
INTRODUÇÃO .....	5
JUSTIFICATIVA .....	7
OBJETIVOS .....	8
METODOLOGIA.....	9
CAPÍTULO I: TEXTURAS VISUAIS .....	10
1.1. Wassily Kandinsky .....	10
1.2. Paul Klee .....	14
1.3. Texturas visuais em <i>Begone Dull Care</i> .....	14
CAPÍTULO II: TEXTURAS SONORAS .....	21
2.1. Som, música e harmonia.....	21
2.2. Ritmo, melodia e timbre.....	23
2.3. Sincronicidade.....	25
2.4. Texturas sonoras em <i>Begone Dull Care</i> .....	27
2.4.1 Conceitos fundamentais .....	27
2.4.2 A sinestesia a partir do som .....	28
CAPÍTULO III: PROCESSOS TÉCNICOS .....	34
3.1. Metodologia Técnica .....	34
3.2. Técnicas e Inovações.....	37
CAPÍTULO IV: CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	43
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	45
SITES CONSULTADOS.....	46
VIDEOGRAFIA.....	47

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 1:** *Ad Parnassum*, Paul Klee, 1932. P. 12
- Figura 2:** *Monument in fertile country*, Paul Klee, 1929. P. 13
- Figura 3:** Imagens de *Begone Dull Care*, de Norman McLaren, 1949. P. 18
- Figura 4:** Imagens de *Begone Dull Care*, de Norman McLaren, 1949. P. 19
- Figura 5:** Imagens de *Begone Dull Care*, de Norman McLaren, 1949. P. 19, 20
- Figura 6:** Imagens de *Anemic Cinema*, de Marcel Duchamp, 1926. P. 26
- Figura 7:** Imagens de *Symphonie Diagonale*, de Viking Eggeling, 1924. P. 26
- Figura 8:** Imagens de *Begone Dull Care*, de Norman McLaren, 1949. P. 29
- Figura 9:** Imagens de *Begone Dull Care*, de Norman McLaren, 1949. P. 30
- Figura 10:** Imagens de *Begone Dull Care*, de Norman McLaren, 1949. P. 31
- Figura 11:** Imagens de *Begone Dull Care*, de Norman McLaren, 1949. P. 33
- Figura 12:** Imagens de *La Poulette Grise*, de Norman McLaren, 1947. P. 36,37
- Figura 13:** Imagens de *Hen Hop*, de Norman McLaren, 1942. P. 38
- Figura 14:** Imagens de *Pen Point Percussion*, de Norman McLaren, 1951. P. 39

## RESUMO

O presente estudo busca investigar as relações entre texturas visuais e sonoras no audiovisual *Begone Dull Care*. (1949) do artista Norman McLaren, bem como suas experimentações por meio dos processos técnicos desenvolvidos na obra em questão.

A visão sistemática do objeto fílmico, associada ao trabalho de outros artistas que desenvolveram bases conceituais sólidas, fornece subsídios para uma compreensão das sensações transmitidas pelo som e imagem tomando como ponto de partida as aproximações com a pintura. Nesse sentido, a sinestesia assume importância como fio condutor para a discussão das teorias do paralelismo estrutural, da simultaneidade e da sincronidade, que constituem a base das experimentações com texturas visuais e sonoras exploradas por Norman McLaren.

Na esfera do som, o jazz apresenta-se como principal fonte de referências, tendo como conceitos correspondentes as articulações de pergunta e resposta, assim como o timbre, altura e intensidade, igualmente explorados no contexto da obra.

A análise dessas traduções e correspondências permite, no campo prático, ampliar o conhecimento sobre as possibilidades do meio audiovisual, fundamental para o campo da arte e do design.

**Palavras-chave:** audiovisual, arte, experimentação, sinestesia, imagem, som.

## ABSTRACT

The present study aims to investigate the relations between visual and sound textures in the audiovisual media *Begone Dull Care* (1949) from artist Norman McLaren, as well as his experimentations through technical processes developed in the work in question.

The systematic vision of the filmic object, associated with the work of others artists that developed solid conceptual basis, provides subsidies for a comprehension of the sensations transmitted through sound and image taking as a start point the closeness with painting. In this sense, synaesthesia assumes importance as a conducting thread for the discussion of the theories of structural parallelism, of simultaneity and of synchronicity, that constitute the basis of the experimentations with visual and sound textures.

In the sound sphere, jazz presents itself as main source of references, having as correspondent theoretical body the articulations of question and response, as well as the tone, height and intensity, equally explored in the work's context.

The analysis of these translations and correspondences allows, in the practical field, to amplify the knowledge about the possibilities of the audiovisual media, fundamental for the art and design field.

**Key words:** *audiovisual, art, experimentation, synaesthesia, image, sound.*



## INTRODUÇÃO

A linguagem cinematográfica clássica apoiou-se e teve como maior inspiração a literatura. Assim como um livro, têm como principal característica a linearidade, a seqüencialidade dos acontecimentos. É, portanto, histórica, e a seqüência das ações é construída de modo a promover a identificação do espectador, uma vez que é transparente, assumindo a coerência do “começo, meio e fim”. Teve como maior representante o diretor D.W. Griffith, considerado o pai da gramática cinematográfica, ao passo que foi responsável pela sistematização da linguagem no início do século XX. Assim, o cinema clássico americano esteve relacionado à formação da indústria cinematográfica.

Com a constante apropriação dos recursos da linguagem clássica, criou-se uma necessidade de inovação conceitual. Embora a influência da literatura seja predominante até os dias atuais, já naquele contexto passaram a surgir brechas que apresentariam algo diferente: uma nova abordagem que transcendesse os cânones da linguagem explorada até então. Nesse sentido, uma nova escola de artistas passou a fazer cinema inspirando-se na pintura e na música. Como resultado dessa nova concepção, o realismo e a continuidade na narração das ações cederam lugar às experimentações. Entrou em cena o cinema abstrato, que valorizou o grafismo ao invés da representação puramente realista. A intenção não mais era contar uma história, mas promover a expressividade por meio dos grafismos visuais e sonoros. Mesmo fora do campo abstrato, essa libertação dos conceitos tradicionais permitiu ao cinema valer-se de inúmeros recursos não-tradicionais, como o *jump-cut*<sup>1</sup>, a descontinuidade e a combinação de cenas com espaço e tempo distintos.

“Animação não é a arte de desenhos que se movem, mas a arte de movimentos que são desenhados.” Essas são palavras de Norman McLaren, premiado artista escocês e um dos principais representantes dessa nova forma de pensar a linguagem. Em apenas duas linhas, ele nos antecipa sua principal preocupação: traduzir o movimento, mais do que apenas representá-lo. Para dar vida a essa concepção, Norman se utilizou do abstrato, que encontra seu valor na expressividade proporcionada pelas texturas visuais e sonoras.

---

<sup>1</sup> Corte que permite a quebra da continuidade temporal à medida que pula de uma ação para outra, estando estas separadas por um intervalo de tempo.

Podemos dizer que McLaren, mais do que um animador, foi como um pintor ávido, que encontrou no meio audiovisual um campo fértil para suas pinceladas. O modo como sua gestualidade proporcionou texturas visuais e sonoras articuladas de forma única e expressiva constitui nosso principal objeto de estudo. Em nossa discussão, abordaremos *Begone Dull Care*, um dos seus trabalhos mais significativos. Trata-se de uma premiada animação desenvolvida em 1949, que reúne as características mais expressivas presentes no estilo que Norman desenvolveu ao longo de sua carreira. A partir dessa animação, consideraremos ainda o jazz e suas relações com a forma, a fim de analisar as proximidades conceituais entre a música e o pigmento, fundamentais para o entendimento da sinestesia, cujo fundamento discutiremos nos próximos capítulos.

## JUSTIFICATIVA

Mesmo com a importância do cinema na cultura nacional e internacional, verifica-se uma carência de discussão sobre linguagem. A participação cada vez mais ativa do audiovisual em nosso cotidiano, como observamos diariamente através das novas produções que surgem, agregando tecnologia a novos conteúdos, demanda uma análise e compreensão de suas origens e relações.

Apesar de ainda vivermos em uma época na qual a linguagem clássica ainda é dominante nas produções, a brecha da experimentação ainda se faz presente e encontra-se carente de estudos. Essa linguagem, fonte de referências até mesmo para a linguagem clássica, que acaba se apropriando de algumas de suas técnicas, descortina um promissor campo de pesquisa, fundamental para o entendimento do futuro.

Há ainda a questão da sonoridade, fundamental para o estudo da sinestesia, cada vez mais possível de ser explorada através da tecnologia, constituindo uma aposta para os trabalhos futuros.

## OBJETIVOS

A presente monografia visa compreender as relações entre texturas visuais e sonoras, bem como as técnicas desenvolvidas pelo artista Norman McLaren na elaboração de *Begone Dull Care*. A análise, que se desenvolverá por meio das correspondências do objeto fílmico com as esferas da pintura, do cinema e da música, busca contribuir ao campo de conhecimento da expressividade no meio audiovisual.

A partir do resultado teórico obtido, será desenvolvido um audiovisual autoral com base nos conhecimentos extraídos da pesquisa. O objetivo prático é a criação de um trabalho criativo e original que proponha uma resignificação dos conceitos explorados.

## METODOLOGIA

A principal fonte de análise constituiu a visão sistemática do filme *Begone Dull Care*. Seu conteúdo forneceu subsídios para as demais fontes de pesquisa, que contemplaram a pintura, a sonoridade e os meios técnicos utilizados por McLaren na elaboração de sua obra.

Uma segunda etapa foi a visão de filmes secundários, sempre levando em conta o caráter de experimentação e expressividade. Desta forma, tais filmes complementaram a pesquisa por meio de aproximações conceituais com o objeto fílmico principal.

A partir dos estudos audiovisuais, foram levantados livros que tratam de arte e cinema, tanto nacionais quanto estrangeiros. A partir das leituras, foram realizados fichamentos delimitando os principais pontos que poderiam ser utilizados na análise, posteriormente traduzidos e reorganizados como citações. Sites da internet se mostraram como um eficiente complemento: foram selecionados conteúdos teóricos abrangentes, através de uma pesquisa qualitativa.

## CAPÍTULO I:

### TEXTURAS VISUAIS

Norman McLaren, através das técnicas analógicas, sobre as quais discutiremos em detalhes nos próximos capítulos, obteve texturas visuais ricas e variadas. Em suas produções, as texturas visuais trabalham em conjunto com as sonoras, geralmente sob influência do jazz. Assim, a imagem por vezes pode ser considerada como uma metáfora visual do som. A simplicidade estrutural, característica de seus trabalhos, reforça o caráter pictórico das formas, cujas transformações no decorrer da ação podem ser comparadas a pinceladas de tinta. O pigmento, em sua forma natural, garante uma relação de proximidade, nos transportando para uma atmosfera que vai além da simples projeção de um grafismo para uma relação sinestésica. *Begone Dull Care* é um claro exemplo em que o envolvimento proporcionado pela imagem e o som é como “música para os olhos”.

Essa aproximação de Norman McLaren com a pintura nos permite estabelecer uma correspondência com as artes plásticas, campo onde encontramos artistas com teorias e experiências sobre cor e forma. Seus trabalhos, portanto, se mostram como uma fonte de subsídios para nosso estudo sobre *Begone Dull Care*. Dentre os artistas que exploraram tais conceitos, merecem destaque Wassily Kandinsky e Paul Klee. Ambos podem ser considerados como representantes do abstracionismo e, fundamentalmente, de uma concepção do visual por meio de suas relações com a música, conceito que será essencial em nossa pesquisa e servirá como ponto de partida para o próximo capítulo.

## 1.1. Wassily Kandinsky

“Os objetos cuja reprodução é seu único objetivo permanecem imutavelmente os mesmos. De todas as interrogações que a arte pode formular-se só o ‘como’ subsiste. O método que empregará para reproduzir o objeto torna-se, para o artista, o único problema: é o ‘credo’ de uma arte sem alma.”<sup>2</sup>

Essas palavras abrem espaço para compreendermos como um dos maiores representantes do abstracionismo pensava a arte e compunha suas obras com base no que acreditava ser sua principal função. Kandinsky, além de um artista, foi um teórico, um dos responsáveis pelo que hoje se entende como a gramática da arte. Todas as suas experiências tinham em comum a preocupação com a interioridade, liberta das amarras da representação realista e muito mais relacionada a nossos sentidos mais profundos.

Para Kandinsky, a pintura, antes de tudo, deve exprimir a interioridade do artista. Podemos dizer que, para ele, uma arte que se limita a representar o real é uma arte limitada, “sem alma”, contrariando sua própria função. O abstrato tem como característica carregar em si a imaterialidade, que é entendida como o alimento do espírito. Essa imaterialidade encontra correspondências na música, por meio da qual Kandinsky estabelece íntimas relações com a pintura:

“Para o artista criador, que quer e que deve exprimir o seu universo interior, a imitação das coisas da natureza, ainda que bem sucedida, não pode ser um fim em si mesma. E ele inveja a facilidade com que a mais imaterial das artes, a música o consegue. Compreende-se assim que o artista volte para ela e que se esforce por descobrir e aplicar processos similares. Daí a existência em pintura da atual procura de ritmo, da construção abstrata, matemática, também do valor que hoje em dia se atribuiu à repetição dos tons coloridos, ao dinamismo da cor.”<sup>3</sup>

Podemos inferir que na representação puramente realista, o universo interior é subjugado a favor do esforço técnico, o “como”, ao qual o artista se refere na primeira citação deste capítulo. A representação do mundo interior, portanto, deve partir da essência, que se faz presente na justaposição de cores e no uso de formas abstratas.

<sup>2</sup> KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na Arte: e na pintura em particular**. São Paulo: Martins Fontes, 2000. p.37.

<sup>3</sup> Ibidem, p.57.

“[...] a forma abstrata é considerada uma forma clara, precisa, bem definida e que se emprega com exclusão das outras. A aparente pobreza transforma-se em enriquecimento interior. [...] A impossibilidade e inutilidade de copiar o objeto, sem outra finalidade para além da mera cópia, devem ser o ponto de partida do artista que procura arrancar do objeto a sua expressão. Se quer atingir a verdadeira arte, terá de partir da aparência literária do objeto, numa via que o conduzirá à composição.”<sup>4</sup>

Kandinsky critica o objetivo da representação realista, a partir do momento que seu valor artístico se perde em meio às aspirações materialistas de quem as realiza. Reconhece essa forma de pensamento como a “arte pela arte”, a limitação do artista, evidenciada no desperdício de seus esforços à favor de uma rivalidade técnica, carecendo de uma substância interior.

A respeito disso, é interessante o modo como Kandinsky relaciona a interioridade com a música. Um dos princípios defendidos pelo artista, e que pode nos lançar um novo olhar sobre a obra de Norman McLaren, é a sonoridade presente nas cores e em sua relação com as formas. Como ponto de partida, o pintor se utiliza de um exemplo que se faz constante em suas análises: “A cor é a tecla. O olho é o martelo. A alma o piano de inúmeras cordas.” O artista, por meio desta ou aquela tecla, obtém a vibração da alma, criando a sonoridade de sua composição. Esse mesmo princípio pode ser aplicado à forma:

“Essas relações necessárias entre a cor e a forma conduzem-nos ao exame dos efeitos que a forma exerce sobre a cor. A forma, mesmo abstrata, é um ser espiritual, dotado de qualidades idênticas às dessa forma. Um triângulo (não tendo outras características que indiquem se é agudo, obtuso ou isósceles) é um ser. Um perfume espiritual emana dele. Associado a outras formas, esse perfume diferencia-se, enriquece-se de nuances – como um som, de seus harmônicos – mas, no fundo, permanece inalterado.”

Essa transposição conceitual da música para as artes visuais, bem como seu reflexo nas experiências de cor e forma realizadas por Kandinsky, originaram sua teoria conhecida como “o princípio da necessidade interior”, traduzida em sua essência pelo exemplo do piano. Com base nessa teoria, o artista dividiu em dois grupos as tendências construtivas da pintura que vigoravam em sua época, valendo-

---

<sup>4</sup> Ibidem, p.77-78.



se de terminologias próprias ao mundo da música: composição melódica e composição sinfônica.

“[...]A composição simples, submetida a uma forma clara e simples, é denominada composição melódica. [...] A composição complexa na qual se combinam várias formas, as quais se submetem a uma principal, evidente ou velada. Esta forma principal pode, por seu lado, resultar de difícil localização e isolamento exterior. A base da composição recebe então a sonoridade particular. É a composição denominada sinfônica.”<sup>5</sup>

Tanto Norman quanto Kandinsky compreendiam a afinidade das artes em geral, e trabalhavam essas correspondências em suas produções. Como Kandinsky, Norman McLaren, em *Begone Dull Care*, valeu-se da música como ponto de partida para suas experimentações, procurando representar por meio do visual as sensações transmitidas pelo som. Criou assim uma linha narrativa baseada na sincronia e no movimento das formas abstratas, buscando trazer expressões inconscientes ao limiar da consciência através da intuitividade.

---

<sup>5</sup> Ibidem, p.121.

## 1.2. Paul Klee

“Cada vez mais estou convencido acerca dos paralelismos entre a música e a arte (...). Sem dúvida ambos são temporais, o que é fácil de demonstrar... Os movimentos expressivos do pincel, a gênese do efeito.”<sup>6</sup>

O mundo da música sempre fez parte da vida de Paul Klee, tendo início em sua infância, época na qual dividia seus afazeres entre as práticas musicais e artes plásticas. Esse estilo de vida fez com que o artista desenvolvesse uma singular habilidade em perceber semelhanças entre a música e a pintura, fazendo com que fosse reconhecido como um dos artistas que mais se aprofundaram nessas questões. Exímio violinista, compartilhava com Kandinsky e McLaren o conceito da afinidade entre as artes, abordando a pintura do mesmo modo que a música. Suas obras, portanto, evidenciam sua preocupação com a sonoridade e influência dos conceitos musicais, presente de forma mais superficial ou complexa, dependendo do caráter e particularidade da obra.

Em um primeiro nível de análise, já é possível observarmos referências da música em suas obras por meio de alguns títulos, como *Pianista em apuros - Uma sátira*, *Caricatura da música moderna* (1901) e *Instrumento para a Música Nova* (1914). A iconografia também se faz presente em muitas obras do artista, onde a grafia musical participa como elemento da composição. Porém, o aspecto que mais encontra correspondências com o trabalho de Norman McLaren em *Begone Dull Care* diz respeito aos paralelismos estruturais estabelecidos por Klee, notadamente no período em que se dedicava ao magistério.

Os paralelismos dizem respeito às lógicas estruturais transpostas do ambiente da música para o ambiente da pintura. Nesse contexto, o interesse de Klee voltou-se para as formas musicais polifônicas, por meio das quais o artista se empenhou em buscar uma representação plástica ou tradução visual daquilo que ouvia. “A polifonia remete à execução simultânea de várias vozes, com linhas melódicas distintas, em uma mesma composição musical”<sup>7</sup>. As traduções em suas obras “polifônicas” assumem relação com a simultaneidade. Klee freqüentemente

<sup>6</sup> Wick *apud* KLEE, 1990, 320

<sup>7</sup> VALLE, Arthur. **O paralelo entre a pintura e a música no pensamento e na obra de Paul Klee.** Disponível em: <<http://www.ip.usp.br/laboratorios/lapa/versoportugues/2c2a.pdf>>. Acesso em: 27 jan. 2010.

trabalhava com camadas transparentes sobrepostas de cor, “que se interpenetram e produzem assim uma estrutura de ordem mais complexa.”<sup>8</sup>

Um exemplo de utilização do paralelismo estrutural pode ser observado na pintura intitulada *Ad Parnassum* (fig. 1), sobre a qual Arthur Valle discorre a respeito:

“[...] o famoso quadro de Klee intitulado *Ad Parnassum*: nesse último, sobre uma tela de base branca, o artista pintou uma quadrícula que foi em seguida preenchida com diversos tons; sobre essa organização inicial, Klee sobrepôs uma trama de pequenos pontos brancos, remetendo à técnica do mosaico ou das pinturas divisionistas, que foram em seguida cobertos por veladuras de cores saturadas; por fim, foi adicionado o elemento linear, uma derradeira “melodia”, com traços precisamente definidos, representando sinteticamente um portal e uma montanha, remetendo à morada de Apolo e das Musas que dá nome à pintura.”<sup>9</sup>

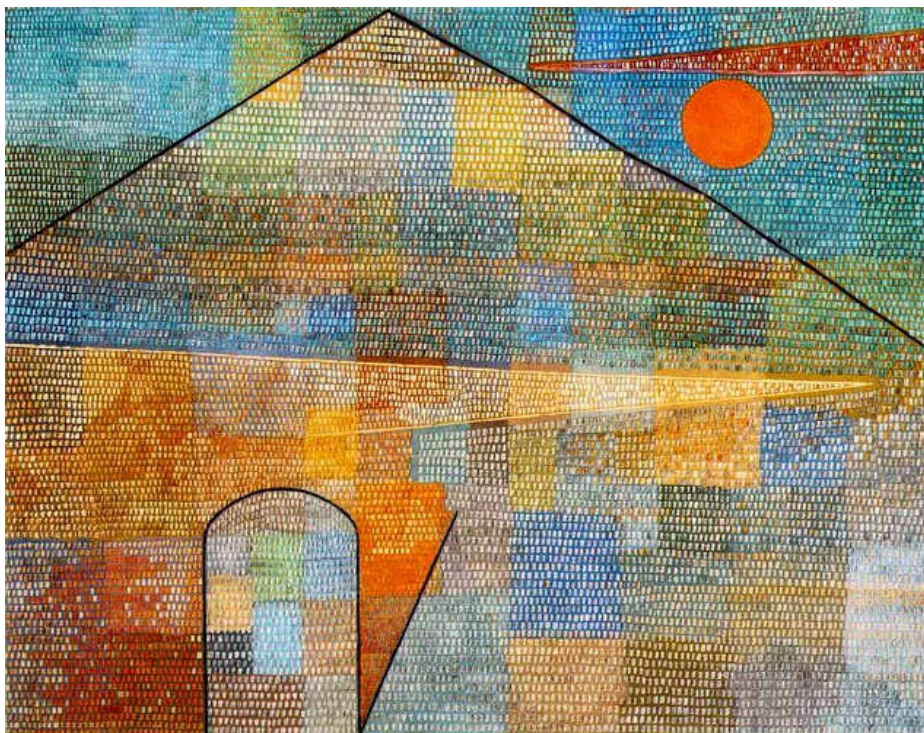


Figura 1

Em algumas de suas obras, Klee não apenas trabalha no sentido de criar uma representação visual das sensações transmitidas pela música, mas também se

---

<sup>8</sup> Ibidem, p. 6.

<sup>9</sup> Ibidem.

inspira na tablatura musical para constituir seu processo criativo. As correspondências neste caso relacionam-se ao método, que envolve a criação de uma estrutura compositiva, freqüentemente geométrica, que pode ser dissecada e reconstruída. “Um dos procedimentos que permite a Klee registrar de maneira mais clara o processo de surgimento de suas obras é o da *progressão cardinal*.”<sup>10</sup> Isso pode ser observado na pintura *Monumento na fronteira do país fértil* (*Monument in fertile country*) (fig. 2).



Figura 2

---

<sup>10</sup> Ibidem. p.8.

### 1.3. Texturas Visuais em *Begone Dull Care*

A expressão interior de Kandinsky, que o próprio comparara com a composição musical, e a tradução visual e geométrica dos sons de Klee mostram como seus objetivos técnicos e artísticos eram extremamente relacionados com os de Norman McLaren. É importante ressaltarmos que ambos os artistas tinham extrema afinidade com o campo da música. Podemos até indicar certo nível de experiência sinestésica descrita pelo próprio Wassily Kandinsky após ter assistido à apresentação de uma ópera de Wagner:

“Imaginei todas as minhas cores, elas estavam mesmo à frente dos meus olhos. Linhas selvagens quase frenéticas desenhavam-se à minha frente.”<sup>11</sup>

Como já apontado anteriormente, Kandinsky invejava a capacidade de expressão interior da composição musical, e foi a partir de suas noções musicais que formulou algumas de suas teorias. Levando em consideração as teorias de cor do artista, podemos dizer que ele foi específico ao determinar simbologias para cada uma das cores em *Do espiritual na arte*. Essas simbologias falavam sobre movimento, temperatura, sons musicais e até o estado de espírito. A autora Lilian Ried Miller Barros faz um resumo das características atribuídas por Wassily às cores em seu livro *A cor no processo criativo: Um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe*. Através da análise do texto, podemos colocar em justaposição o mundo das cores e contrastes de Kandinsky e os trabalhos do animador objeto do presente estudo.

Essencialmente, Kandinsky dividia o esquema das cores através da relação claro-escuro, e quente-frio. Segundo o artista, as cores quentes e claras têm movimento excêntrico e expansivo, enquanto as frias e escuras um movimento concêntrico e contraído. Essas noções são visivelmente percebidas no corpo da obra de McLaren. Ao assistirmos a seus trabalhos, podemos notar como a maioria de seus vídeos possui uma paleta de cores quentes e claras. Paralelamente, suas obras têm um ritmo acelerado e expansivo, aliados recorrentemente ao jazz (cuja

---

<sup>11</sup> Wick *apud* KLEE, 1990, 320.

correspondências discutiremos em mais detalhes no capítulo a seguir). Assim, é possível enxergarmos uma relação de tom (cor e som) e ritmo (tempo e movimento).

Seguindo nessa mesma linha de pensamento, e analisando com maior especificidade a animação *Begone Dull Care*, podemos inferir que as texturas visuais de Norman na obra estão intimamente ligadas aos contrastes, e esses procedem durante o decorrer do filme de forma rápida e ritmada. Estruturalmente, a animação é dividida em três partes, seguindo a lógica da música de Oscar Peterson (ponto de partida de Norman e Evelyn na produção do curta), que também é dividida em três atos.

Durante os primeiros três minutos e meio, é possível notarmos a predominância do vermelho e do preto como sua contraparte: essas duas cores interagem de forma combativa, como em uma disputa. As telas de menor contraste e com menor quantidade de elementos - que se mantêm dentro das escalas avermelhadas, acompanhadas por sons de menor frequência como o contrabaixo - se expandem para telas mais complexas, onde observamos variadas formas e camadas visuais. Essas telas passam então a duelar com as passagens de maior contraste, como os fundos negros com linhas brancas simples, acompanhados de notas mais altas do piano e bateria.

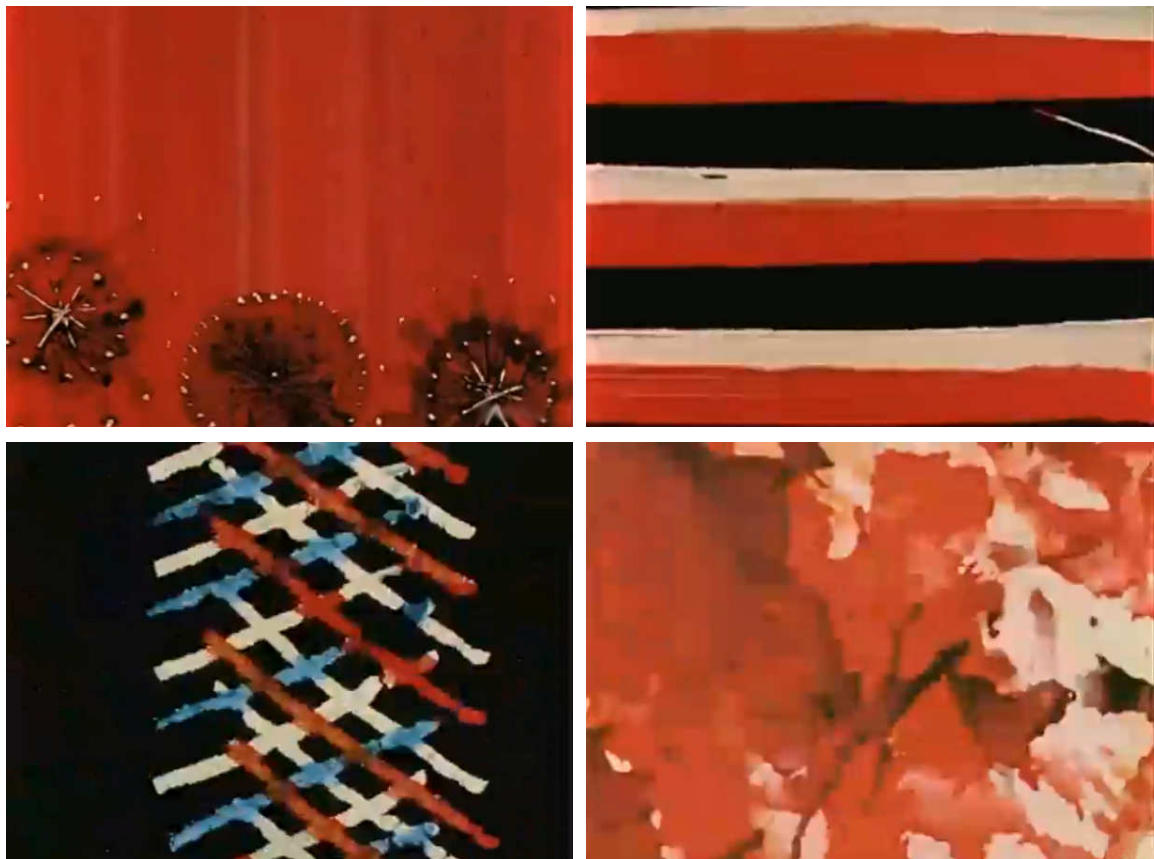


Figura 3



Há um combate constante que antecipa o segundo ato, onde o preto e o branco predominam. Linhas finas brancas contrastam com o fundo preto e se movem de acordo com cada nota, como em um balé. As linhas se aproximam e se afastam do espectador, e reverberam como cordas de um instrumento. Essas oscilações provavelmente advêm da representação do som em um osciloscópio, objeto de estudo do artista.

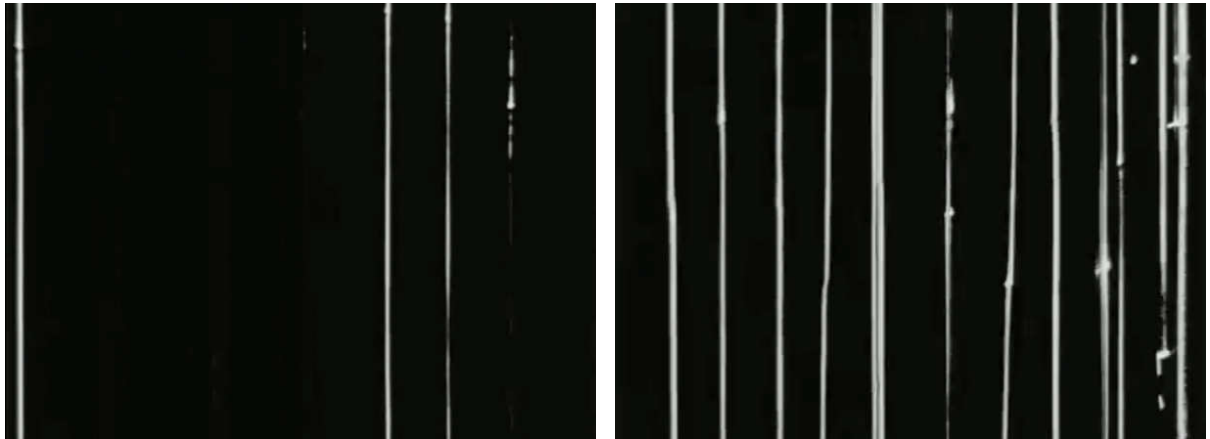


Figura 4

O terceiro ato, quase no sexto minuto, retoma a estrutura de pergunta e resposta do primeiro. As imagens se tornam mais ruidosas e sujas, onde é perceptível a utilização de técnicas mais orgânicas e menos previsíveis, como pinceladas e até mesmo tintas secas, que foram aplicadas com sujeira ou uma camada de verniz para a obtenção de um efeito craquelado. As cores são mais diversas e o antagonismo da primeira parte parece não existir. Os tons e texturas coexistem no terceiro ato.





**Figura 5**

As estruturas de McLaren em *Begone Dull Care* sempre tomaram forma de acordo com a música, e como a estrutura do jazz é basicamente a pergunta e a resposta, sempre buscando a expressão máxima através da improvisação e experimentalismo, as técnicas e conceitos de Norman não poderiam ser muito diferentes da mesma. O resultado são imagens que não somente nos impressionam em sua singularidade, mas também em sua habilidade de correlacionar os atributos visuais aos sonoros, de forma sincrônica e ritmada.



## **CAPÍTULO II:**

### **TEXTURAS SONORAS**

Quando discutimos a respeito de texturas sonoras, nos deparamos logo no início com uma questão fundamental, que por sua vez será o fio condutor de nosso estudo: como analisar o som considerando sua propriedade de “textura”? Assim, para uma compreensão maior a respeito dessas relações, o cinema experimental, por meio de seu trabalho inovador quanto a esse tipo de abordagem, nos fornece conceitos interessantes, consistindo em um fértil campo de estudo.

#### **2.1. Som, música e harmonia**

Um primeiro aspecto que deve ser levado em conta é a distinção básica existente entre som e música. Não é a intenção do presente estudo expor uma definição física minuciosa, pois esta por si só renderia um capítulo completo, e tampouco delimitar fronteiras engessadas, uma vez que os conceitos mudam e se renovam em função do tempo e espaço. No entanto, é fundamental compreendermos a dimensão de cada campo, e para isso, recorreremos a algumas definições básicas sobre que se entende por som e música atualmente.

É sabido que desde quando nascemos, somos cercados por sons, sejam eles de quaisquer naturezas. O som tem sua origem em movimentos vibratórios e ondulatórios de um corpo, que por sua natureza são também chamados de ruídos, no caso de uma vibração desordenada. Por outro lado, o que caracteriza a música é a justamente a ordem, a arte de combinar sons dentro de uma estrutura. Para tanto, repousa em um conjunto de teorias e práticas, desenvolvidas ao longo da percepção humana.

Esse corpo de teorias, que caracteriza a música tal qual a conhecemos atualmente, é resultado de um longo processo, ainda contínuo. Desde a descoberta dos primeiros sons, provocados por ossos e batidas corporais, ou mesmo provenientes da natureza, como trovões e sons emitidos por animais, o ser humano desenvolveu sua capacidade cognitiva, passando a considerar a possibilidade de organizar e combinar os sons que sua capacidade natural o permitia ouvir. Como

consequência dessa crescente necessidade de organização e equilíbrio, desenvolveu-se o campo da harmonia, que passou a sistematizar o estudo da música.

A partir da harmonia surgiu o sistema tonal, fundamentado em escalas desenvolvidas a partir de uma nota principal, através de frequências sonoras<sup>12</sup> específicas, selecionadas dentre o amplo espectro de frequências que dispomos na natureza; desta forma, a harmonia se dá através das relações intervalares entre tons e semitons. O sistema tonal dominou as concepções artísticas da música ocidental do século XIX, caracterizando grande parte do que é conhecido como música clássica.

No entanto, as experimentações do final do século XIX e início do século XX assinalaram um novo período para a música, no qual a concepção tonal passou a ser questionada por artistas como John Cage, que compreendiam a música como algo mais abrangente, e viam em qualquer frequência sonora, ou mesmo na dissonância<sup>13</sup> ou silêncio, uma oportunidade única de expressão musical. Valério Fiel explicita com propriedade as idéias de Cage:

“Ele diz que o termo música é um termo muito comprometido com a tradição, e que música devia se chamar organização sonora e o compositor se transformaria num organizador de sons, e não mais músico. Enfim, ele prevê que o conflito entre dissonância e consonância perderia o sentido, que agora o conflito atual seria entre o ruído e os ditos sons musicais, porque consonância e dissonância são termos que surgem com a prática da harmonia. Que diz que um acorde é tenso, uma nota que dentro daquele acorde representa uma tensão que vai resolver em alguma coisa, que representa repouso. Essa terminologia consonância/ dissonância só se aplica ao sistema que é baseado em acordes, onde existe uma hierarquia tonal e etc. Ele prevê isso.”<sup>14</sup>

Essa nova concepção foi apropriada por alguns representantes do cinema experimental abstrato na construção de sua linguagem. Assim, como veremos no decorrer do estudo, tal campo teve o mérito de utilizar o som para traduzir conceitos

---

<sup>12</sup> Vibrações físicas de um determinado som.

<sup>13</sup> Na música, dissonância é a desarmonia provocada quando são colocadas em contigüidade notas que não combinam entre si. O oposto de consonância.

<sup>14</sup> FIEL, Valério. **Introdução ao piano preparado de John Cage**. Disponível em: <[http://www.fabioavalcante.com/textos/ValerioFiel\\_IntroducaoAoPianoPreparado.pdf](http://www.fabioavalcante.com/textos/ValerioFiel_IntroducaoAoPianoPreparado.pdf)>. Acesso em: 27 jan. 2010.

imagéticos de uma forma nunca antes vista e, mais do que isso, de valer-se da manipulação e organização do ruído a fim de transformá-lo em música de acordo com intenção do artista.

No caso de Norman McLaren, apesar do artista ter adotado em seus trabalhos composições tonais – em *Begone Dull Care*, de autoria do músico Oscar Peterson - é interessante termos em mente o conceito de “organização sonora” defendido por John Cage, uma vez que é a partir das relações estruturais que o audiovisual em questão é articulado.

## 2.2. Ritmo, melodia e timbre

As texturas sonoras assumem uma dinâmica ampla. Portanto, é necessária uma análise de seus elementos fundamentais, a fim de compreendermos melhor os efeitos que provocam na percepção. Primeiramente, como manifestação artística, a música é capaz de evocar sensações e respostas fisiológicas com a mesma eficiência da imagem visual. Maria de Lourdes Sekeff<sup>15</sup> afirma que “ela é indutora da atividade motora, afetiva e intelectual em razão de seus elementos constitutivos”. Há, portanto, uma questão fisiológica comprovada cientificamente, o que nos faz crer que o campo musical vai muito além das faculdades auditivas. Pesquisas recentes demonstram ainda que pacientes vítimas de doenças que afetam o sistema motor, como o *mal de Parkinson*, experimentaram melhoras significativas por meio do uso da música como terapia. Esses dados são justificados por Sekeff, quando enfatiza que “o ritmo mexe fisiológica e psicologicamente com o indivíduo [...], induzindo esquemas de movimento e mobilizando formas de comportamento”.

Dentre todos os elementos musicais, o ritmo é talvez o que mantém uma relação mais estreita com o cinema, uma vez que sua definição encontra-se exatamente no movimento: é o caminho pelo qual a música percorre, o desenrolar da ação. Paul Klee o define: “Ritmo é direção. O ritmo diz: ‘eu estou aqui e quero ir para lá’. Uma comprovação prática desta constatação é o fato de alguns artistas, como Hans Richter, explorarem as formas visuais orgânicas associadas à música de forma a constituir movimentos de balé. De fato, o ritmo é ferramenta indispensável para se constituir uma unidade indissolúvel entre som e imagem. Quando a união é

---

<sup>15</sup> SEKEFF, Maria de Lourdes. **Da Música: Seus Usos e Recursos**. São Paulo: Unesp, 2002.

bem sucedida, chega a ser impossível considerá-los isoladamente, como é possível observar nos trabalhos de Norman McLaren.

Outro elemento importante na compreensão do campo musical é a melodia. Esta constitui nada mais que a sucessão de sons e silêncios em uma composição. O modo como estas sucessões são construídas com base no ritmo e na harmonia está associado a uma questão cultural, uma vez que varia entre as particularidades de cada grupo social ou mesmo período histórico. A melodia também é capaz de caracterizar uma determinada sociedade, como podemos observar nas linhas melódicas características do oriente em contraposição com as do ocidente. Sua principal contribuição para a música é o fato de estar essencialmente relacionada ao aspecto sentimental e à interioridade.

Na música presente nas produções de Norman McLaren, no entanto, os aspectos vitais são a duração, intensidade e altura. A duração nada mais é que o tempo de execução de uma determinada nota musical, enquanto a intensidade diz respeito à percepção de volume, como em uma nota tocada de modo mais forte ou fraco por um pianista, a partir das variações de pressão que o mesmo imprime à tecla. Já a altura constitui a propriedade grave, média ou aguda do som. A duração, a intensidade e a altura, portanto, conferem dinamismo à melodia a partir do seu jogo de variações.

O timbre é muito bem definido por Maria de Lourdes Sekeff: “é cor, cor musical, propriedade que possibilita a distinção entre sons da mesma altura emitidos por instrumentos diferentes.” John Cage, quando modifica um piano comum raspando suas cordas com a unha ou fixando parafusos, e Gavin Bryars, quando simula uma orquestra sob o oceano em sua música *The sinking of the Titanic*, alteram as “cores” de suas composições através de experimentos com o timbre, provocando sensações diferenciadas em quem as ouve. Pode-se dizer assim que os compositores são capazes de criar imagens de sua sonoridade. É curioso, por exemplo, como o timbre de um órgão tubular imediatamente pode nos remeter ao ambiente soturno de uma igreja, enquanto um koto<sup>16</sup> nos transporta à tranquilidade do Japão. E mais uma vez nos deparamos com a correspondência entre as propriedades da imagem e do som, o que é fundamental para compreendermos como os grafismos também assumem relação com o timbre no cinema abstrato.

---

<sup>16</sup> Instrumento tradicional japonês, composto de uma caixa com cordas, semelhante a uma cítara.

### 2.3. Sincronicidade

Uma das premissas dos vídeos abstratos é unir a imagem e o som como um todo indissociável. Para isso, os processos de criação visuais e musicais podem inclusive ocorrer simultaneamente. E como a sincronicidade atua nesse contexto? Primeiramente, detemo-nos ao que Michel Chion fala sobre ponto de sincronização:

“Um ponto de sincronização é, em uma cadeia audiovisual, um momento relevante de encontro síncrono entre um instante sonoro e um instante visual; um ponto em que o efeito de síncrese<sup>17</sup> [...] está mais acentuado: como um acorde musical mais afirmado e mais simultâneo que os demais em uma melodia”.

Tenhamos em mente um filme que mostra uma mulher caminhando sobre um sapato de salto alto. O som provocado por esse andar é entendido como algo natural, resultado puro e simples do contato do sapato com o chão. Os pontos de sincronização, portanto, acabam por passar despercebidos ao olhar acostumado do espectador. Mas, e se ao invés do som de um salto, escutássemos o soar de um sino acompanhando os passos? Essa concepção sinestésica<sup>18</sup> é indispensável para compreendermos o que significa trabalhar com a sincronia quando o objeto visual não é um retrato fiel da realidade, e, portanto, não é condicionado pelo senso comum.

A semelhança entre o método de composição de uma música com o de um vídeo é um primeiro passo para o entendimento da sincronicidade. Não é estranho notarmos que a música, da mesma forma que a concepção do cinema, é pensada sob uma estrutura, através do mesmo conceito de composição. As escalas de cor podem ser associadas às escalas musicais, assim como o ritmo musical pode traduzir o movimento das formas. Vicking Eggeling, em seu notável curta-metragem *Sinfonia Diagonal*, (fig. 3) associa os movimentos das formas puras abstratas ao minimalismo<sup>19</sup> sonoro, onde o número e a intensidade dos instrumentos variam

<sup>17</sup> Segundo Chion, “síncrese (palavra que forjamos combinando sincronismo e síntese) é a soldadura irresistível e espontânea que se produz entre um fenômeno sonoro e um fenômeno visual momentâneo quando estes se coincidem em um mesmo momento, independentemente de toda a lógica racional.”

<sup>18</sup> Sinestesia refere-se à associação entre sensações de naturezas diferentes.

<sup>19</sup> A música minimalista tem como características principais o uso de poucos instrumentos, repetições de trechos ou estaticidade de sons.

durante a linha do tempo à medida que os grafismos surgem e se transformam. Marcel Duchamp, em *Anemic Cinema* (fig. 4), associa a circularidade da imagem a uma composição sonora quase hipnótica.



Figura 6

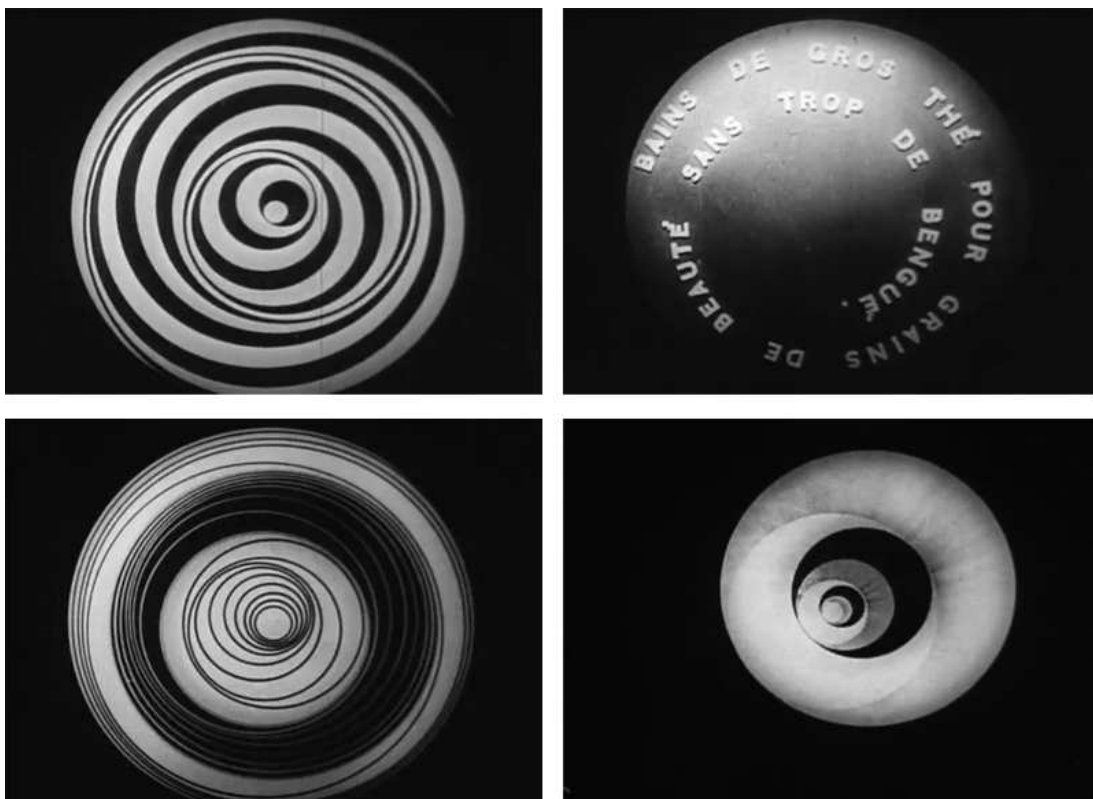


Figura 7

Vuillermoz<sup>20</sup>, apoiado inclusive na fisiologia, dizia que um cineasta deve trabalhar como um músico, sabendo criar na tela “melodias para os olhos”. Deve trabalhar com pontuações e cadências a fim de criar nos espectadores o sentimento da composição.

## **2.4. Texturas sonoras em *Begone Dull Care***

### **2.4.1. Conceitos fundamentais**

A primeira consideração que devemos fazer a respeito do som em *Begone Dull Care* é o fato de se tratar de um jazz, de autoria do grupo *Oscar Peterson Trio*, que funciona perfeitamente no contexto da animação. Aqui, o estilo musical demonstra toda a sua potencialidade na medida em que não é premeditado, assim como o caráter pictórico das manchas de tinta. Uma pincelada nunca será igual à outra, assim como um jazz nunca será executado duas vezes da mesma maneira. Esta é a poética de ambas as linguagens: o caráter improvisatório. Seu conceito mais preciso é encontrado no som, cuja discussão é o objetivo deste subtítulo.

Não é possível falarmos sobre texturas sonoras sem considerarmos a sincronicidade. Em *Begone Dull Care*, ela é fundamental para o ritmo. É por meio dela que os grafismos se associam à música de modo indissociável, onde um não pode ser imaginado sem o outro. Um fator que possibilitou o sucesso da produção foi o fato de som e imagem terem sido desenvolvidos quase que simultaneamente, a partir da colaboratividade entre Norman e Oscar Peterson, discutida com mais detalhes no capítulo seguinte.

A sinestesia, sobre a qual já discutimos no capítulo anterior, será pensada aqui a partir do ponto de vista sonoro. Sobre o modo como consideraremos esse conceito, é importante termos em mente que a sinestesia não se revela apenas em “associações de similaridade”, que, como diz Bulat Galejev, “pode se revelar na estrutura, forma, gestalt ou imagem acústica e visual” (neste caso, o autor cita como exemplo a associação entre melodia e grafismos), mas também pode surgir a partir

---

<sup>20</sup> VUILLERMOZ *apud* MITRY, 1974, p.108

do que o autor chama de influência emocional, como por exemplo, através das associações de “timbre e cor”, ou “tonalidade e colorização”:

“Este último tipo de sinestesia, baseado na similaridade emocional, é mais inerente a arte. Neste caso, as ligações psíquicas são fornecidas não apenas pelas mais simples, mas também pelas emoções superiores, sociais. Portanto, podemos considerar que a sinestesia é formada com a participação das operações de pensamento, embora estas sejam articuladas em sua maior parte no nível inconsciente”. “Na luz do consciente, somente o resultado final dessa comparação intersensorial pode ser visto e fixado no discurso.”<sup>21</sup>

A partir dessa abordagem sinestésica, os métodos de execução utilizados no jazz servirão como ponto de partida e paralelo para nossa análise de *Begone Dull Care*. Da mesma forma, os conceitos musicais e sonoros sobre os quais discutimos nos subtítulos anteriores não poderiam ser deixados de lado, fazendo parte do fio condutor de nossa abordagem.

#### 2.4.2. A sinestesia a partir do som

O vídeo começa com alternâncias entre as linhas de contrabaixo e o piano: o último, em associação com a bateria, delimita as marcações, ao passo que o primeiro funciona como um contraponto. É interessante percebermos os solos de contrabaixo e sua relação com as formas que surgem em fundos quase contínuos, geralmente vermelhos, enquanto o piano acompanha o movimento vertical da composição:

---

<sup>21</sup> GALEYEV, Bulat. **The problem of synaesthesia in the arts**. Disponível em: <[http://prometheus.kai.ru/probl\\_e.htm](http://prometheus.kai.ru/probl_e.htm)> Acesso em: 20 mai. 2010.



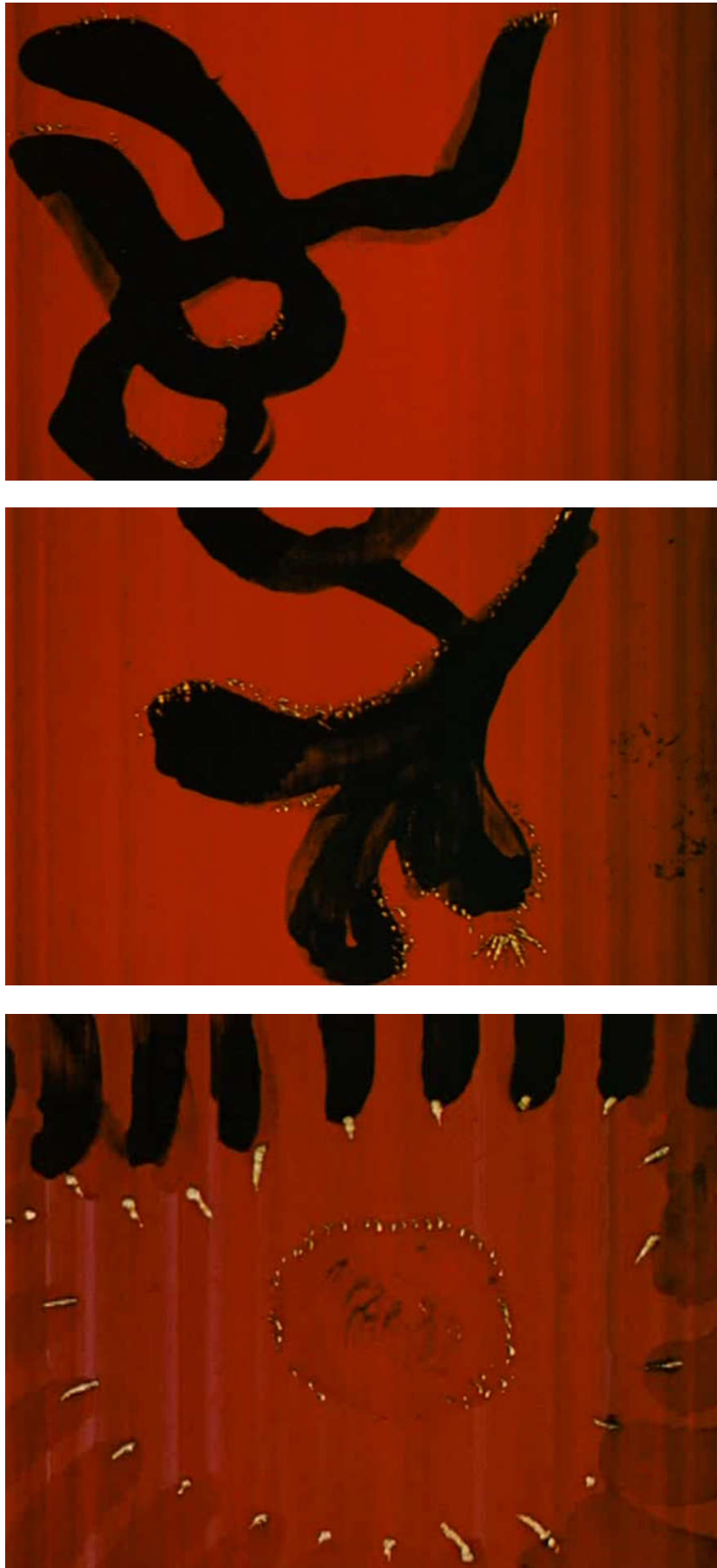


Figura 8

É característica do contrabaixo, como o próprio nome diz, sua baixa altura, devido a propriedade de instrumento grave. Em um primeiro momento no vídeo, sua relação com o piano é como um jogo de pergunta e resposta, que se articula muitas vezes no grave-agudo. Essa, inclusive, é uma característica do jazz, que no trabalho de Norman é devidamente explorada a favor da sinestesia. A relação que verificamos quando os três instrumentos passam a ocorrer simultaneamente, por exemplo, onde há um vigor e variedade nas formas, é uma relação essencialmente sinestésica:



**Figura 9**

Outra característica do jazz apropriada por Norman em suas construções visuais é a forma sincopada, que pode ser definida como o aumento progressivo na intensidade das notas tocadas, caminho para se atingir um sentimento de clímax. Essas variações climáticas enriquecem muito a experiência de assistir *Begone Dull Care*: as formas vão surgindo no campo, com fundo claro, ao passo que as notas de baixa intensidade são tocadas. À medida que a intensidade das notas aumenta, as

formas surgem de modo mais vigoroso, culminando no acorde que define o momento do clímax, onde o vermelho toma conta da tela e abre espaço para um novo desenvolvimento:

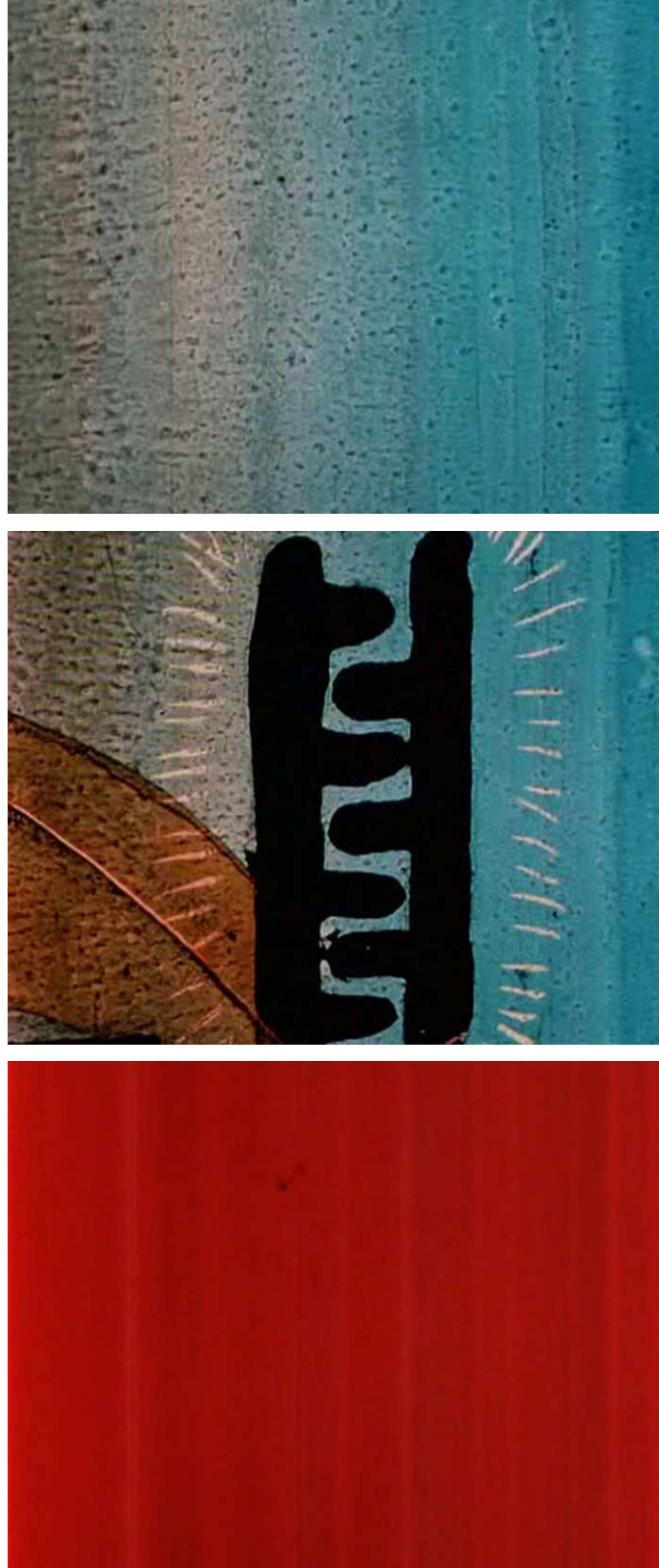


Figura 10

A esse respeito, é interessante notarmos que a partitura musical é transcrita e interpretada pelos músicos de forma horizontal, enquanto no trabalho de Norman observa-se um movimento vertical dos grafismos. Trata-se de um recurso extremamente rico, uma vez que quebra os parâmetros da racionalidade apenas musical e nos transporta a uma concepção diferenciada do som. É como uma chuva de cores e formas, onde o som parece ser uma consequência natural desse movimento. A sinestesia se encontra na maneira como percebemos e absorvemos essas correspondências:

“A sinestesia deve estar relacionada à área do pensamento não-verbal (sensual, figurativo, a nível profundo), paralelamente ao pensamento visual e musical. Para colocar de forma mais precisa, a sinestesia áudio-visual em si mesma é um mecanismo que proporciona a conexão entre o pensamento visual e musical!”<sup>22</sup>

O número de notas e sua duração são também fundamentais para esse tipo de percepção. Quando o músico as executa de forma extremamente ágil, a curta duração e o consequente número maior de notas são fatores que contribuem para intensificar o movimento. Quando a execução vai do grave ao agudo, ou vice-versa, interpretamos naturalmente como uma queda ou ascensão. Isso pode ser observado na animação de Norman frequentemente sucedendo momentos de clímax, onde parece haver uma queda e tudo começa novamente.

Esse mesmo sentimento de queda pode ser comparado ao de instabilidade, quando as mesmas notas são tocadas rapidamente repetidas vezes. Neste caso, pode-se usar uma nota fora da escala harmônica, causando uma vibração, recurso largamente utilizado no jazz e no blues, servindo como um tempero à melodia. Nos desenhos animados, por exemplo, o recurso é freqüentemente utilizado nos momentos em que um personagem tenta se equilibrar, prestes a cair de um precipício. Em *Begone Dull Care*, Norman traduz essa instabilidade em movimentos de linhas retas que remetem a cordas bambas.

Na metade da animação, sentimos um respiro, um descanso ao ritmo que vinha se desenvolvendo até então. Tudo graças ao silêncio. Sua importância na música não conhece limites: é ele que divide as notas, prepara para o que está por

---

<sup>22</sup> Ibidem.

vir e prolonga as emoções através da suspensão. Norman interpretou o silêncio como o fundo preto, e as incursões tonais como linhas brancas, que guardam sua correspondência com o piano e contrabaixo, na medida em que esses instrumentos emitem suas frequências sonoras por meio de cordas em vibração. As notas de baixa duração, com um intervalo maior entre si, surgem como pontos de luz, nos remetendo a imagem de um céu estrelado:

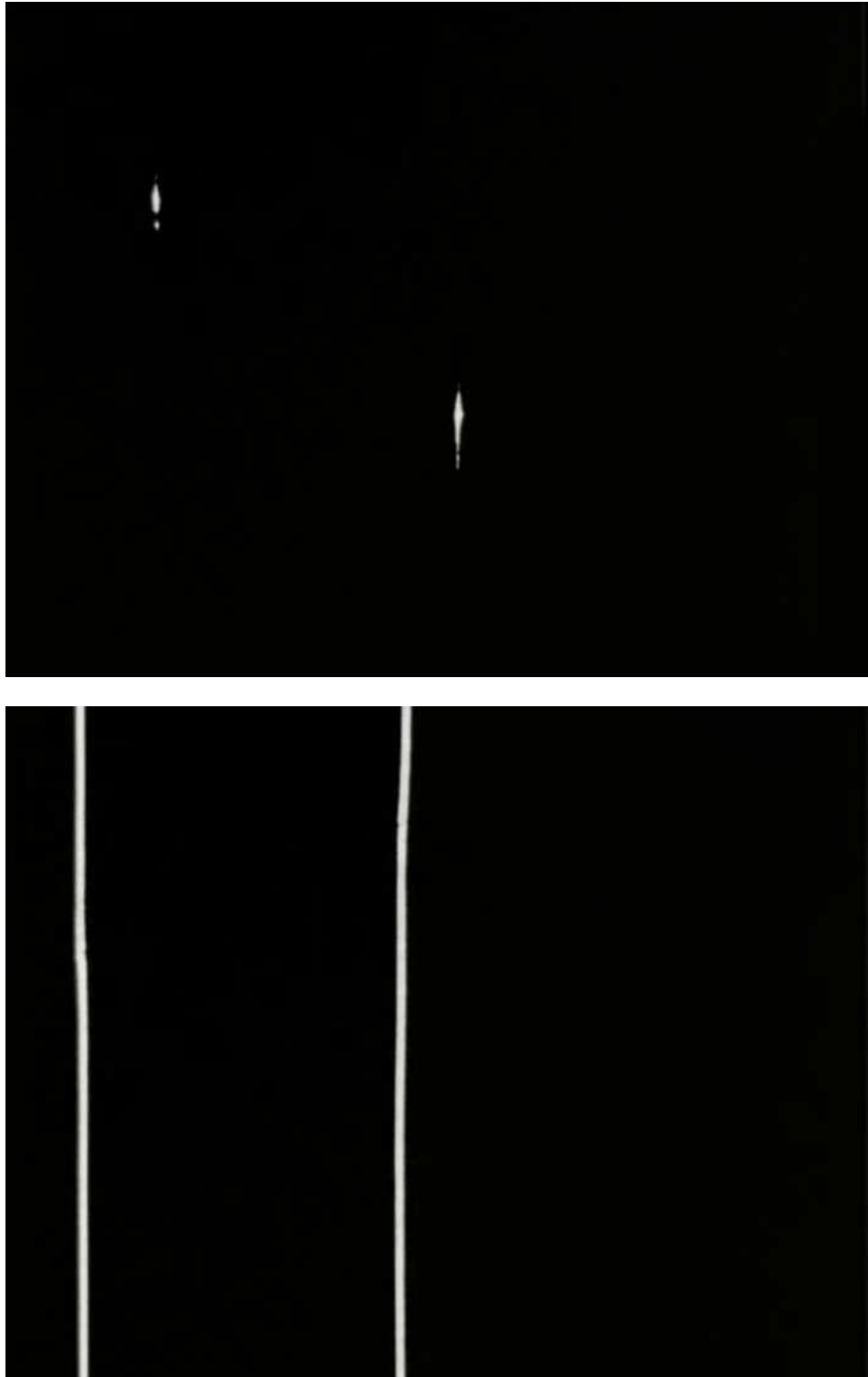


Figura 11

## CAPÍTULO III:

### PROCESSOS TÉCNICOS

Ao entrarmos em contato com o trabalho desenvolvido por McLaren durante seus anos de animador, não podemos negar que ele conseguiu, de fato, construir um legado como um dos maiores artistas experimentais do cinema de animação de todos os tempos. As criações de Norman apresentam um vasto número de processos técnicos que possibilitam a expressividade sobre a qual discutimos até então. Mas não apenas vasto: sua metodologia lhe conferia a habilidade de trabalhar com as mais diferentes técnicas possíveis. Para uma compreensão melhor de suas técnicas e até mesmo sua obra de vida, é necessário prestarmos maior atenção ao homem por trás de tudo isso. Seus processos e trabalhos são o produto de suas características, habilidades e crenças.

#### 3.1. Metodologia Técnica

Antes de entrarmos de fato no âmbito dos processos técnicos relevantes que McLaren produziu e reproduziu através de sua carreira, é necessária uma introdução a alguns dos acontecimentos e suas repercussões dentro do tema discutido neste estudo.

Logo no início de sua vida estudantil, Norman aplicou e estudou muitas técnicas que o tornariam famoso nos anos seguintes como animador. Em um de seus primeiros filmes, *Camera Makes Whoopee* (1935), McLaren utilizou uma variedade de técnicas e processos diferentes, como objetos animados, efeitos óticos e filmagem direta. O produto final era, segundo Terence Dobson, “uma expressão confusa e descoordenada”<sup>23</sup>. As críticas de John Grierson, fundador do *National Film Board of Canada*, tiveram um impacto significativo para McLaren, fazendo com que este passasse a assumir uma preocupação maior com a unidade estética, se limitando apenas à utilização de uma ou duas técnicas para cada produção.

---

<sup>23</sup> DOBSON, Terence. **The Film Work of Norman McLaren**. John Libbey Publishing, 2007.

A limitação de processos por filme gerava a invenção de ramos da técnica principal, não somente pela atenção dada a essa, mas também através de erros e acidentes, que aos olhos de Norman, eram possibilidades novas de experimentação

Como consequência desse primeiro aspecto de sua metodologia, podemos apontar um segundo, que explica também o grande número de invenções e experimentos técnicos do artista.

Os trabalhos de Norman, por serem, em sua maioria, de criação direta, com muitas interferências manuais, e que, por isso, necessitavam de certo cuidado com materiais e processos de produção, levavam muito tempo, desde meses a até anos, para serem finalizados. Essa característica, unida ao fato de Norman nunca trabalhar em dois projetos ao mesmo tempo, o tornava suscetível a abraçar um trabalho com um processo técnico totalmente distinto do anterior. Ao acabar um trabalho utilizando certo tipo de material, o artista procurava ou até experimentava para achar uma com outro tipo de estrutura. Tal mudança de tema processual criava uma dinâmica própria para o surgimento de novas técnicas.

Mais adiante, apresentaremos as principais e mais pertinentes técnicas de Norman, assim como seus processos de criação, aplicação e também exemplos em seus filmes. Porém, existe um último aspecto importante a ser discutido sobre a metodologia de McLaren.

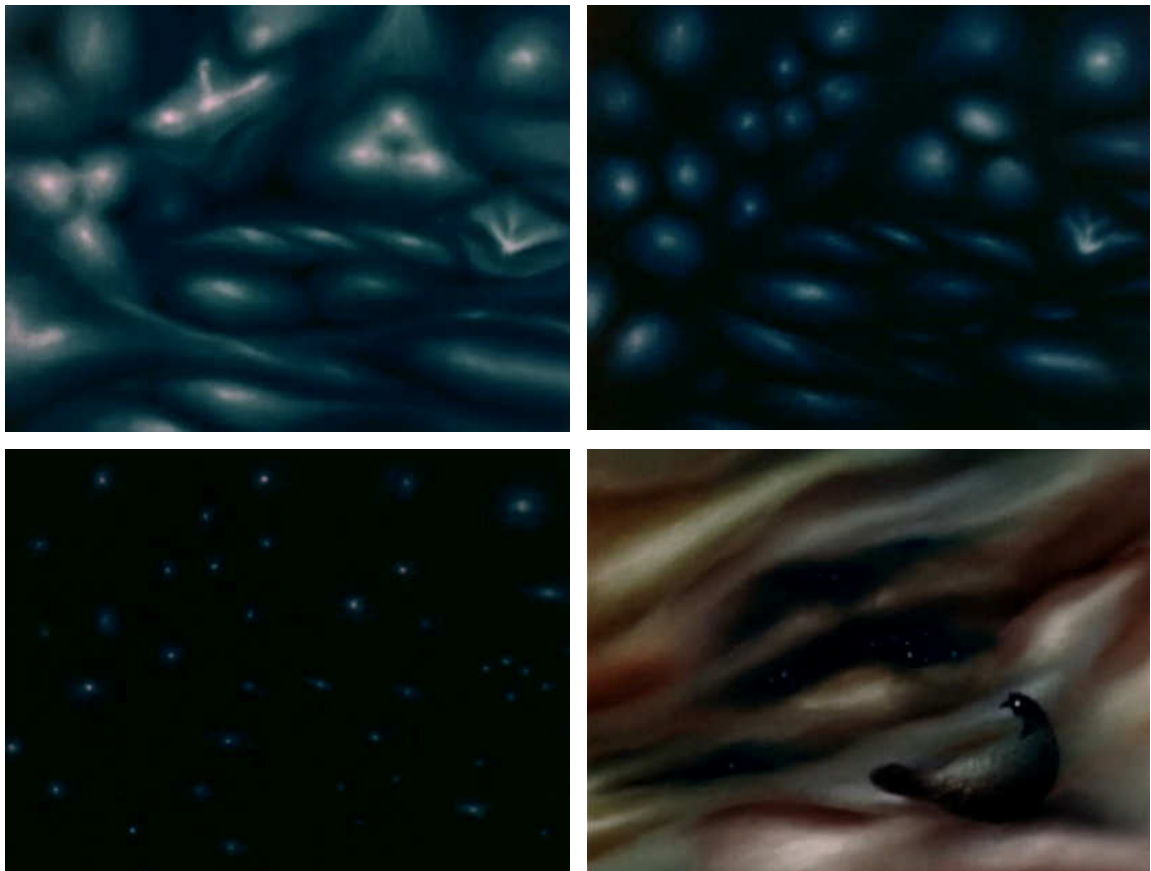
No início de sua carreira como animador, e até mesmo em seus anos de estudante da Escola de Arte de Glasgow, Norman enfrentou dificuldades com relação aos processos de produção de vídeos e filmes, não só pela falta de equipamentos da época, mas também pela falta de capital suficiente para adquirir os mesmos. Essas dificuldades ao mesmo tempo em que o obrigaram a encontrar alternativas mais baratas e rudimentares, acabaram criando uma linha de pensamento que consagraria McLaren como um inovador na área da animação e dos processos técnicos. Terence Dobson explica que um dos motivos para Norman apresentar em seu trabalho uma vasta quantidade de inovações técnicas era a capacidade do artista de enxergar as impossibilidades existentes como possibilidades para inovações. Muitos de seus processos criativos tinham como “gênese”<sup>24</sup> os problemas na produção de algum tipo de efeito, ou também na tentativa de evitar complicações com os processos que já utilizava. Um exemplo

---

<sup>24</sup> Terence Dobson utiliza o termo “gênese” para designar o fator gerador das múltiplas técnicas do artista.



claro disso é o seu filme de 1947, *La Poulette Grise*, no qual imagens aparecem e depois se dissolvem em um *slow motion*.<sup>25</sup> (fig. 9) Como McLaren sempre utilizava o desenho direto na película para suas animações, percebeu que a “câmera lenta” de *La Poulette Grise* seria totalmente inviável, já que teria de utilizar muitos frames e muito tempo, sem contar os problemas que poderia ter com o efeito se houvesse o menor erro de registro entre os quadros do filme. Norman resolveu esse problema de forma até irônica: ele diminuiu o número de imagens exorbitantes que teria uma película destinada a movimentos lentos e de grande duração a apenas uma imagem, um quadro. O cineasta utilizava uma câmera programada para começar e terminar suas gravações em *fade-outs*<sup>26</sup> e a colocava de frente para um espaço com um desenho. Filmava o desenho por um determinado tempo e depois parava a gravação, criando uma fita de película que começava com uma opacidade baixa no começo, alta no centro e baixa novamente no final. Modificava a pintura, voltava o filme até o ponto de alta concentração da imagem e filmava novamente. Como o próprio nome da técnica diz, o processo era uma “corrente de misturas”<sup>27</sup>.



<sup>25</sup> Câmera lenta.

<sup>26</sup> *Fade-out*: Escurecimento gradual da imagem.

<sup>27</sup> Chain-of-mixes. DOBSON, Terence. **The Film Work of Norman McLaren**, 2007.



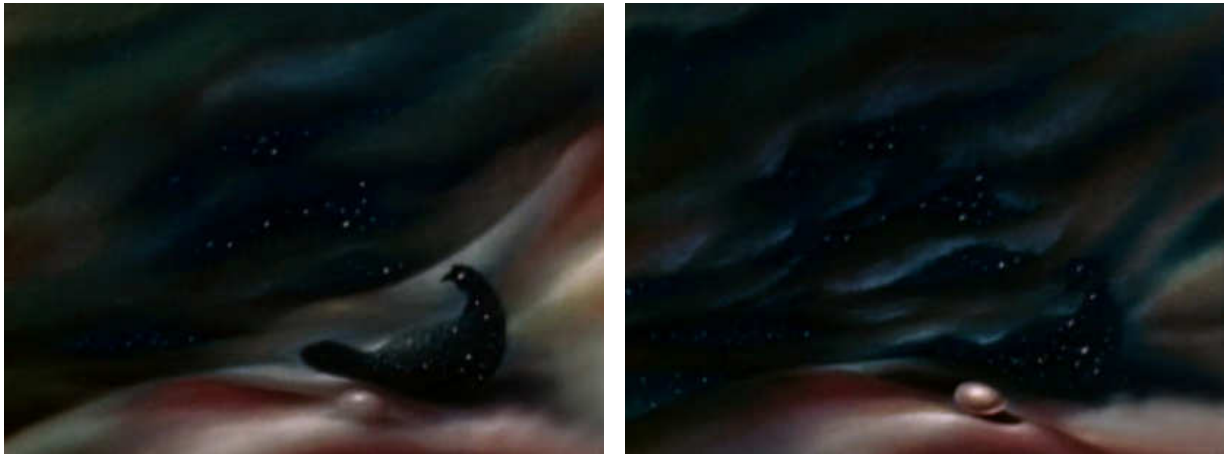


Figura 12

Através da análise de suas obras e dos processos técnicos relacionados podemos compreender melhor, não somente sua metodologia, mas também as características de McLaren que o tornam um gênio da animação, do cinema e dos processos técnicos audiovisuais.

### 3.2. Técnicas e Inovações

A seguir, citamos alguns dos processos, enfatizando seus surgimentos e suas aplicações mais evidentes na obra de vida do artista. As técnicas escolhidas são de extrema importância para entender toda a produção do filme em foco de McLaren neste estudo: *Begone Dull Care*.

A primeira técnica que discutiremos é, talvez, a primeira e a mais importante técnica que McLaren utilizou em seus curtas: a “película de desenho direto”. Desde o começo de seu trabalho, até o fim de sua vida, Norman se utilizou recorrentemente deste processo. O mesmo pode ser descrito como a tradução que o animador encontrou para codificar suas expressões fílmicas da forma mais artística possível, nas palavras do próprio:

“Eu tento o máximo possível preservar em minha relação com o filme a mesma proximidade e intimidade que existe entre um pintor e sua tela. Em filmagens normais, todos sabem, existe uma elaborada série de processos óticos, químicos, e mecânicos. E esses ficam no caminho entre o artista e seu trabalho finalizado. Quão mais simples é para um artista com sua tela. Então eu decidi jogar fora a câmera e ao invés trabalhar direto no

filme com canetas, pincéis e tintas. E se eu não gosto do que fiz, eu uso um pedaço de pano, esfrego e começo de novo.”<sup>28</sup> (tradução nossa)

O processo consistia em desenhar cada quadro da animação diretamente no filme, sempre com a preocupação da continuidade de cenas, dos registros e cortes. Esse processo não só funcionava para o cineasta, mas também lhe abria as portas para novas técnicas inexploradas. A imagem a seguir ilustra os desenhos feitos por Norman para um de seus curtas chamado *Hen Hop*, de 1942. Linhas pretas de tinta sobre o filme limpo, processos químicos posteriores foram aplicados para a obtenção das cores. As principais representações dessa técnica são *Hen Hop* - 1942 (fig. 10), *Dots* (1940) e *Loops* (1940).

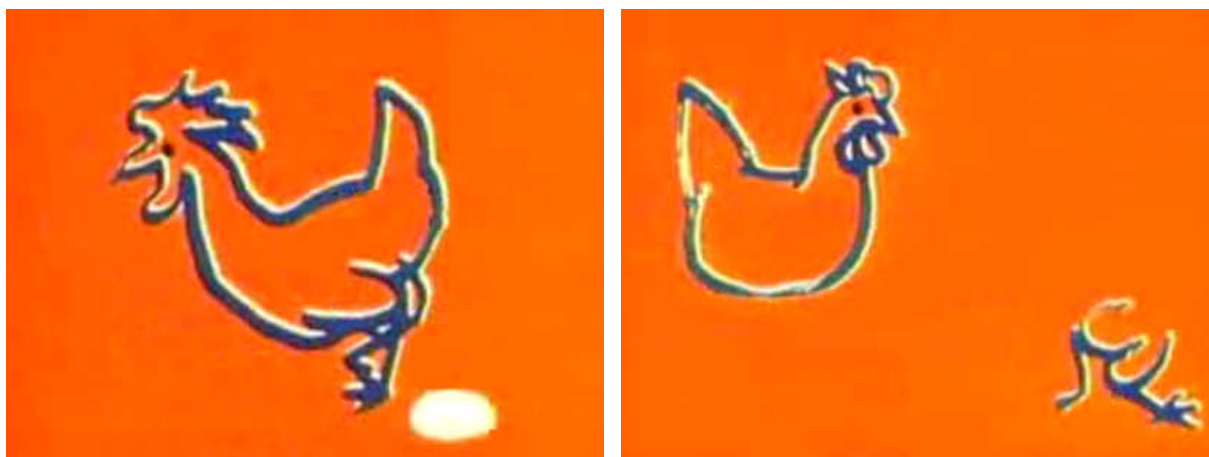


Figura 13

O próximo processo é um dos mais inovadores de McLaren. Sem dúvida, esta técnica, descoberta e utilizada pela primeira vez pelo artista, é uma de suas grandes realizações. Norman descobriu que através de marcas visuais desenhadas diretamente nas faixas de som, poderia criar padrões sonoros e aplicá-los com relativa facilidade em seus curtas.

Ele estudou e testou vários padrões gráficos, e através deste estudo, obteve maior controle sobre os tipos de sons que conseguiria, tornando-se capaz até mesmo de controlar o volume dos sons.

<sup>28</sup> Norman McLaren citado em **Criative Process: Norman McLaren**, de Donald McWilliams e Susan Huycke, dir. Donald McWilliams, National Film Board of Canada, 1991 script 6.

Mais uma vez o processo não só lhe auxiliava facilitando seu trabalho, já que poderia simplesmente passar o filme pela moviola para testar os sons e verificar qualquer erro, apagar e recomeçar, caso precisasse, mas também se alinhava ao pensamento de Norman sobre a proximidade entre o artista e seu substrato. O animador encontrou mais uma forma de solucionar uma impossibilidade com criatividade e ainda sim respeitou seus valores como criador. A técnica de som de McLaren foi considerada por muitos como uma predecessora dos sintetizadores.

Posteriormente, Norman McLaren e Evelyn Lambart produziram um “sistema de cartas para produção de sons”<sup>29</sup> (tradução nossa). As cartas tinham frequências diferentes de estrias e cada uma dessas cartas era fotografada no filme dependendo da vontade do criador. *Synchromy* de 1971 é um exemplo claro desse processo.

Abaixo as imagens do curta *Pen Point Percussion*, de 1951, dirigido e produzido por Don Peters e Lorne Batchelor, explicando o processo de criação e aplicação de sons de McLaren.



Figura 14

---

<sup>29</sup> DOBSON, Terence. **The Film Work of Norman McLaren**, 2007

### 3.3 Processos Técnicos em *Begone Dull Care*

Arte e tecnologia estão intimamente ligadas aos processos de fusões e interrelações dos campos sensoriais que o artista Norman McLaren utiliza em seus experimentos audiovisuais. O texto de Sérgio Basbaum: “Sinestesia e Percepção Digital” serve como base para análise de *Begone Dull Care*. Em seu texto, Sérgio Basbaum separa os acontecimentos sinestésicos em três campos possíveis de ação. A primeira é a fisiológica, que imprime em nossas experiências sensoriais mais de um sentido apenas, usando como exemplos, o som e a as tonalidades.

“Sons graves nos parecem mais amplos e mais escuros; sons agudos menores e mais brilhantes. Tais dimensões permitem às sensações próprias a uma modalidade serem descritas nos termos de outra. Espontaneamente, nos referimos a um *som brilhante* ou uma *cor berrante*; descrevemos uma voz agradável como *uma voz doce*.”<sup>30</sup>

Ao assistirmos à animação de McLaren podemos notar como sua criação é mais do que a simples utilização de uma só modalidade sensorial. Desde o começo da produção de *Begone Dull Care*, filme foco do presente estudo, McLaren se mostra preocupado com o teor sinestésico da animação. Isso é evidenciado através de sua busca inicial por um músico, no caso Oscar Peterson, para produzir uma música que pudesse coordenar as imagens. A obra foi feita em parceria com Evelyn Lambart, ilustrando de forma não convencional, através de tintas, sujeiras, riscos, secagem das tintas aplicadas, e diversos outros processos. Além dos materiais aplicados, a metodologia também era diferente. McLaren ignorou as bordas e as separações das películas, aplicando seus desenhos em grandes segmentos da mesma. Dobson cita em seu livro:

“A contrário das expectativas, o trabalho de McLaren usando essa técnica, não é uma bagunça confusa. Existem duas razões para isso. Primeiro, a música que acompanha o visual tende a emprestar sua estrutura e passo. Como McLaren descobriu em 1933, até as imagens mais amorfamente construídas ganham sentido de ordem se acompanhados por

---

<sup>30</sup> BASBAUM, Sérgio Roelaw. **Sinestesia, arte e tecnologia: fundamentos da cromossonia**. São Paulo: Annablume, 2002, p. 35.

uma música fortemente estruturada. Segundo, o trabalho nas seções visuais não parava quando a tinta tivesse secado. [...] McLaren e Lambart então modificaram as imagens para ficarem de acordo com a música de Peterson. [...] Resumindo, a música e as imagens em *Begone Dull Care*, como nos outros filmes de Norman, estão cuidadosamente sincronizados.”<sup>31</sup>

Analisando texto de Terence fica claro que Norman sabia que as interrelações das modalidades sensoriais eram indispensáveis recursos para a produção de seus filmes. Suas cores e formas e como elas reagem, estão intimamente ligadas às mudanças sonoras. Em certo momento de *Begone Dull Care*, a parte mais elaborada da música, na qual várias notas aparecem em pouco tempo, o mesmo acontece com as imagens, um aglomerado de imagens rápidas aparecem para justificar os sons (fig. 6 pág. 24). Linhas brancas se fundindo e tornando a tela cada vez mais negra, enquanto o som vai diminuindo (fig. 8 pág 27), ou formas que se aproximam e depois se afastam no campo visual, alinhadas a idas e vindas de notas longas (tão longas quanto o movimento) e graves (fig. 8 pág 27). Essas comparações e “metáforas sensoriais” (paralelos criados entre duas modalidades sensitivas como apresentadas anteriormente) são o cerne da metodologia de montagem de Norman em *Begone Dull Care*.

O segundo campo indica as nossas reações a estruturas sensoriais como experiências constantes que se repetem e causam identificação, os quais o autor se refere como “arquétipos perceptivos”. Esses estão relacionados a experiências que advêm da percepção humana e não possuem relações com culturas e costumes específicos. Assim, podemos dizer que a experiência, neste caso, está relacionada ao inconsciente coletivo e aos conceitos universais. Basbaum utiliza como exemplo o conceito de proporção áurea de Pitágoras para explicar de que forma as propriedades da natureza estão relacionados à experiência subjetiva da sinestesia.

“O número áureo está presente nos mundos da física, química, biologia e da mente” (Moriaru e Card, 1998). “[...] classes que permeiam toda a experiência comum.” (Ibri, 1992)

---

<sup>31</sup> DOBSON, Terence. **The Film Work of Norman McLaren**. John Libbey Publishing, 2007, p.175.

O terceiro campo é o cultural onde os conhecimentos preexistentes formados pela cultura do meio nos indicam as estruturas esperadas. O autor usa como exemplo as concepções de sabores, cores e cheiros.

“Por exemplo, na forma como esperamos que um refrigerante sabor laranja tenha a cor da laranja, ou recusamos crer que uma substância inodora e insípida da cor do vinho tenha o mesmo aroma e sabor de um copo d’água.”<sup>32</sup>

Os três direcionamentos do diálogo entre as modalidades sensoriais nos ajudam a entender como as nossas percepções constroem a identificação das várias experiências sensitivas. *Begone Dull Care*, através da exploração expressiva das texturas visuais e sonoras, manipuladas por meio dos processos técnicos inovadores de Norman, aproxima o audiovisual da experiência sensorial, que se desenvolve graças a experimentação, entendida como fundamental para a inovação.

---

<sup>32</sup> BASBAUM, Sérgio Roclaw. **Sinestesia e percepção visual**, p. 5. Disponível em: < [http://www.musicossonia.com.br/aulas/sinestesia\\_e\\_percepcao\\_digital.pdf](http://www.musicossonia.com.br/aulas/sinestesia_e_percepcao_digital.pdf) >. Acesso em: 27 jan. 2010.

## CAPÍTULO IV:

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise de uma obra é sempre desafiadora, especialmente a obra de um artista como Norman McLaren, dotado de uma capacidade única em agregar valor a cada gesto, a cada pincelada que aplicava na película. Como em todo desafio, há a necessidade de um esforço especial, que em nosso estudo se converteu em motivação para o trabalho criativo.

Norman buscou superar os desafios e limites impostos pela tecnologia. A partir do momento que fez da película uma verdadeira tela de pintura, provou a concepção de que para a arte não há fronteiras quando o assunto é a interioridade. Tal preocupação, compartilhada por artistas como Kandinsky e Paul Klee, garantiu expressividade às suas produções. Assim, nosso estudo, em todo o seu percurso, contribuiu para trazer à tona a gênese dessas sensações que emanam do audiovisual, forma de arte que contempla diferentes sentidos e por meio da sinestesia proporciona uma experiência significativa para quem o absorve.

De forma a dar conta desse objetivo, comprovamos a correspondência entre os grafismos visuais e a música, que toma forma através da sincronicidade, essencialmente como uma tradução visual do som. Em *Begone Dull Care*, portanto, o invisível torna-se visível, o inconsciente é explorado e trazido ao limiar da consciência.

Como observamos, o modo como Norman McLaren explorou o inconsciente e construiu sua expressividade repousa no método de trabalho empregado em seus vídeos, que contemplou acima de tudo a intuitividade. Ela também se faz presente nas improvisações do jazz, onde a surpresa é uma constante, onde o rumo é determinado pelo que o artista sente no momento em que toca.

Desta forma, tendo em base todas as discussões sobre os métodos empregados por Norman, a proposta de trabalho prático deverá contemplar como principais conceitos a intuitividade no campo subjetivo, e a sincronicidade no campo de execução. O objetivo, no entanto, não deve se concentrar apenas em reproduzir os métodos de McLaren. Mais do que isso, deve propor a inovação, através de um trabalho que esteja inserido na conjuntura em que vivemos nos dias atuais.

Alguns pontos, no entanto, devem ser mantidos, como a lógica do desenvolvimento de *Begone Dull Care*. Assim, talvez a primeira etapa na criação do

audiovisual seja a escolha ou composição da música. Há dois caminhos possíveis: o jazz, seja ele nos mesmos moldes de Oscar Peterson ou um estilo contemporâneo; e a música experimental ou minimalista, que pode se configurar na tonalidade ou atonalidade, dependendo da intenção do vídeo.

Quanto às texturas visuais, algumas técnicas se mostram eficientes no desenvolvimento de um trabalho que prioriza o abstrato. A monotipia, por exemplo - técnica que consiste na pintura sobre uma superfície lisa, em seguida impressa sobre um outro suporte a fim de obter um tipo de duplicata - mostra-se interessante, na medida em que seus resultados plásticos tem um caráter de imprevisibilidade (a partir do momento em que aplicamos o pigmento na superfície lisa e a colocamos em contato com um outro suporte, o resultado é espontâneo). As técnicas de aquarela, apesar de diferentes, assumem o mesmo caráter através das manchas formadas pelo aguado, que podem se converter em um forte recurso expressivo.

A associação da abordagem teórica com a prática é uma oportunidade de aplicarmos os conceitos discutidos como mais uma contribuição para o design. Representa o valor da linguagem na resignificação e concretização das idéias, criando maiores condições para que novos artistas interessados no campo da imagem e do som desenvolvam suas experimentações.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOBSON, Terence. **The Film Work of Norman McLaren**. John Libbey Publishing, 2007.

KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na Arte: e na pintura em particular**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

MITRY, Jean. **Historia del cine experimental**. Valencia: Fernando Torres, 1974.

SEKEFF, Maria de Lourdes. **Da Música: Seus Usos e Recursos**. São Paulo: Unesp, 2002.

BASBAUM, Sérgio Roelaw. **Sinestesia, arte e tecnologia: fundamentos da cromossônia**. São Paulo: Annablume, 2002.

## SITES CONSULTADOS

BASBAUM, Sérgio Roelaw. **Sinestesia e percepção visual**, p. 5. Disponível em: <[http://www.musicossonia.com.br/aulas/sinestesia\\_e\\_percepcao\\_digital.pdf](http://www.musicossonia.com.br/aulas/sinestesia_e_percepcao_digital.pdf)>. Acesso em: 27 jan. 2010.

FIEL, Valério. **Introdução ao piano preparado de John Cage**. Disponível em: <[http://www.fabiocavalcante.com/textos/ValerioFiel\\_IntroducaoAoPianoPreparado.pdf](http://www.fabiocavalcante.com/textos/ValerioFiel_IntroducaoAoPianoPreparado.pdf)>. Acesso em: 27 jan. 2010.

GALEYEV, Bulat. **The problem of synaesthesia in the arts**. Disponível em: <[http://prometheus.kai.ru/probl\\_e.htm](http://prometheus.kai.ru/probl_e.htm)> Acesso em: 20 mai. 2010.

VALLE, Arthur. **O paralelo entre a pintura e a música no pensamento e na obra de Paul Klee**. Disponível em: <<http://www.ip.usp.br/laboratorios/lapa/versaoportugues/2c2a.pdf>>. Acesso em: 27 jan. 2010.

## VIDEOGRAFIA

DUCHAMP, Marcel. **Anémic cinéma**. França: 1926.

EGGELING, Viking. **Symphonie diagonale**. Alemanha: 1924.

McLAREN, Norman. **Begone dull care**. Canadá: 1949.

McLAREN, Norman. **Camera makes whoopee**. Canadá: 1935.

McLAREN, Norman. **Pen point percussion**. Canadá: 1951.

McLAREN, Norman. **Hen hop**. Canadá: 1942.