

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE  
JANEIRO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA  
DOUTORADO**

**VÍDEO-MÚSICA**

**MARCELO CARNEIRO DE LIMA**

**RIO DE JANEIRO, 2011**

# VÍDEO-MÚSICA

por

MARCELO CARNEIRO DE LIMA

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Música do Centro de Letras e Artes da UNIRIO, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor, sob a orientação da Professora Dra. Carole Gubernikoff e co-orientação do Professor Dr. Rodolfo Caesar

**Rio de janeiro, 2011**

## AGRADECIMENTOS

A Carole Gubernikoff, orientadora, professora, amiga, pela paciência, estímulo, presença, livros, leituras intermináveis, risos e carinho.

A Rodolfo Caesar, meu mestre e amigo, pelos conselhos, exemplo, estímulo, amizade, pelas músicas, vídeos-músicas e textos.

A Vânia Dantas Leite pela inspiração.

Ao meu filho Aluan pela amizade, compreensão, carinho, companheirismo.

A Zoya pela eterna força e carinho

Aos meus pais por tudo, sempre.

Aos meus irmãos, amigos fiéis.

Aos amigos e colegas da Unirio, e aos que não são de lá.

A Elisa pelo carinho, companheirismo e alegria.

Para Aluan  
Que gosta de filmes

*O intolerável não é mais uma grande injustiça, mas  
o estado permanente de uma banalidade cotidiana.*

Gilles Deleuze

MEMBROS DA BANCA

---

Profa. Dra. Carole Gubernikoff (Orientadora)

---

Prof. Dr. Rodolfo Caesar (Co-Orientador)

---

Profa. Dra. Vânia Dantas Leite

---

Prof. Dr. José Augusto Mannis

---

Prof. Dr. Daniel Quaranta

L732 Lima, Marcelo Carneiro de.  
Vídeo-Música / Marcelo Carneiro de Lima, 2011.  
255f. ; 30cm + 1 DVD

Orientador: Carole Gubernikoff.

Coorientador: Rodolfo Caesar.

Tese (Doutorado em Música) – Universidade Federal do  
Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

1. Vídeo-música. 2. Música eletroacústica. 3. Composição audiovisual.  
4. Blocos audiovisuais. 5. Cinema expandido. 6. Cinema experimental.  
I. Gubernikoff, Carole. II. Caesar, Rodolfo. III. Universidade Federal do  
Estado do Rio de Janeiro. Centro de Letras e Artes. Curso de Doutorado  
em Música. IV. Título.

CDD – 780.208

LIMA, MARCELO CARNEIRO DE. *VÍDEO-MÚSICA*, 2011. Tese de Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Música, Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

## RESUMO

Este trabalho apresenta uma definição, algumas reflexões a respeito do vídeo-música, os aspectos históricos que o relacionam com as produções audiovisuais em geral (cinema, vídeoarte, televisão, dentre outras) e com a composição eletroacústica. A nossa hipótese é que o vídeo-música seja um modelo de audiovisual em que as imagens sonoras e visuais estão hibridizadas, diferente do que ocorre nas músicas de trilha sonora e nos trabalhos de desenho sonoro para os filmes de cinema. Para a compreensão do processo de hibridização, partimos das noções de ação transdisciplinar e da de transsensorialidade como dados inerentes às produções de vídeo-música. Ainda com esse objetivo, desenvolvemos e adaptamos conceitos que consideramos pertinentes para abordar as produções de vídeo-música, e de análises (sínteses) de algumas obras levando em consideração estes conceitos. O nosso método investigativo é transdisciplinar: abordamos conhecimentos da música eletroacústica, cinema, vídeo, filosofia, semiótica e história. Por fim, este estudo busca contribuir para as discussões em torno deste tema ainda recente na esfera da música, especialmente na composição musical.

LIMA, MARCELO CARNEIRO DE. *VIDEO-MUSIC*, 2011. Doctoral Dissertation (Tese de Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Música, Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

#### ABSTRACT

This work presents a definition, some thoughts about vídeo-música (*video-music*), and the historical aspects that relate it with audiovisual productions in general (cinema, video-art, television, among others) and with the electroacoustic composition. Our hypothesis is that vídeo-música is an audiovisual model in which sound and visual images are hybridized. This is different from what happens in soundtrack and sound design areas in films from the cinema. To understand the hybridization processes we approach transdisciplinary actions and trans-sensoriality as inherited experiences of vídeo-música. We still pursue this goal by developing and adapting some concepts we consider pertinent in approaching vídeo-música productions by analyzing works that take these concepts into consideration. Our method of investigation is also transdisciplinary: we approach knowledge in electroacoustic music, cinema, video, philosophy, semiotics, and history. Lastly, this work hopes to contribute to the discussions about this topic, which is still new in musical areas specially in music composition.

# Sumário

<b>-INTRODUÇÃO-</b> .....	1
<b>- CAPÍTULO 1 –</b> .....	7
<b>1. <i>Áudio-Visual</i></b> .....	8
<b>1.1 Aspectos históricos do audiovisual</b> .....	15
1.1.1 A Fotografia .....	16
1.1.2 O Registro Sonoro .....	18
1.1.3 O Cinema.....	26
1.1.4 Vídeo .....	31
1.1.5 Vídeo-Música .....	44
<b>- CAPÍTULO 2 –</b> .....	58
<b>2. Composição Audiovisual, Espaço Audiovisual e Montagem Composicional</b> .....	59
<b>2.1. Composição Audiovisual</b> .....	66
2.1.1. A Produção dos <i>Blocos Audiovisuais</i> .....	72
2.1.1.1 Compósitos Verticais.....	73
2.1.1.2 Compósitos Horizontais .....	76
2.1.2 Planejamento e Roteirização .....	78
2.1.2.1 Exame de Dois Casos Concretos: <i>Lev e Preparação Para Se Ouvir 2 Pierres</i> .....	82
<b>2.2 O Espaço do Vídeo-Música</b> .....	91
2.2.1 O Espaço Como Dimensão Estética e Afetiva: As contribuições do Cinema e da Música Eletroacústica .....	92
2.2.2 Teoria e Técnica da Composição do Espaço Audiovisual.....	105
2.2.2.1 Estudo do Espaço na Música Eletroacústica: Terminologias .....	107
2.2.2.2 Espaços Visuais: Terminologias.....	117
2.2.2.3 A Construção de Espaços para a Escuta-Visão .....	133
<b>2.3 Montagem Composicional</b> .....	141
2.3.1 Opostos Complementares .....	143
2.3.2 Compondo <i>Imagens</i> : O Vídeo-Música .....	154
2.3.3 <i>Interstícios</i> do Vídeo-Música .....	162
<b>- CAPÍTULO 3 –</b> .....	166
<b>3. Análises</b> .....	167
3.1 MODELL 5 .....	168
3.1.1 Introdução.....	168
3.1.2 Análise .....	174

3.1.3 Descrição das ‘Cenas’ e Seções .....	183
3.2. CICLOS .....	188
3.2.1 Percurso.....	194
3.2.2.1 As Duas Partes do Percurso.....	198
3.2.3 Final.....	201
3.3 STEVE LÁ .....	203
3.3.1 Narrativa.....	211
3.3.2 ‘Fin’ .....	215
<b>- CONSIDERAÇÕES FINAIS -</b> .....	<b>217</b>
<b>Considerações Finais</b> .....	<b>218</b>
<b>- BIBLIOGRAFIA -</b> .....	<b>222</b>

## **ANEXO 1**

## **ANEXO 2**

### **DVD – MENU (1, 2, 3) / FAIXAS**

#### **1. Composição Audiovisual**

1. Domingo – Rodolfo Caesar e Liliza Mendes
2. Obra – Vânia Dantas Leite, Valéria Costa Pinto e Carlo Sansolo
3. Clips – Rodolfo Caesar
4. Angel Audio/Video RMX – Philipp Geist
5. A Short Film About Stillness – Martin Clarke

#### **2. Análises**

1. Modell 5 - Kurt Hentschläger e Ulf Langheinrich (Granular Synthesis)
2. Ciclos – Alexandre Fenerich e Larissa Pschetz
3. Steve Lá – Rodolfo Caesar e Larissa Pschetz

#### **3. Marcelo Carneiro – Vídeos-Músicas**

1. Lev – Marcelo Carneiro e João Felipe Freitas
2. Preparação para se Ouvir 2 Pierres – Marcelo Carneiro e João Felipe Freitas

# **INTRODUÇÃO**

## - INTRODUÇÃO -

Este trabalho de pesquisa aborda o vídeo-música: um modelo *composição* audiovisual que hibridiza aspectos técnicos e estéticos do vídeo e da música eletroacústica. O termo vídeo-música será discutido aprofundadamente no decorrer desta tese, no entanto, aqui fazemos uma referência sucinta a respeito da diferença entre este termo e o seu análogo, a *música-vídeo*, criado pela professora e compositora Vânia Dantas Leite em sua tese de doutorado. Para Dantas Leite, a *música-vídeo* é um termo que aponta “para um novo gênero de linguagem musical, investigando uma tendência que vem proliferando na produção dos compositores que usam a tecnologia como meio de expressão: o uso crescente da linguagem visual somada à prática da composição musical”, e que “para o estudo e caracterização do gênero Música-Vídeo”, [toma-se] “como o base o desenvolvimento da própria linguagem musical associada a modelos de produção e percepção sonoro/visuais”<sup>1</sup>.

A *música-vídeo* não se limita às obras compostas exclusivamente para suportes de fixação, sejam magnéticos ou digitais, para a veiculação simultânea das *imagens* sonoras e visuais. O termo abrange também as obras realizadas a partir da interpretação musical em tempo real associadas à projeção de vídeos, interação entre intérpretes, som e *imagens* projetadas, dentre outras. No estudo da multiplicidade das criações nesta área, Dantas Leite apresenta cinco modalidades distintas de produção que envolvem muitas vezes a colaboração entre compositores, artistas plásticos e videastas. Usamos o termo *vídeo-música* para designar o recorte que realizamos a partir da quarta modalidade apresentada pela autora<sup>2</sup> partindo do mesmo princípio que norteia o seu conceito de *música-vídeo*: a soma das duas linguagens (música eletroacústica e imagem visual). O *vídeo-música* apresenta-se, entretanto, dentro de um âmbito limitado nos permitindo focar alguns dos seus aspectos particulares, chegando por vezes a conclusões ora diferentes, ora complementares, ora semelhantes às apresentadas por Dantas Leite. Dentre os aspectos particulares deste recorte temos:

1. Designa as obras que são produzidas exclusivamente para suportes de fixação de sons e imagens visuais em meios magnéticos, ou digitais;

---

<sup>1</sup> DANTAS LEITE, 2007, p.1.

<sup>2</sup> DANTAS LEITE, 2004, p.68-75. O que chamamos aqui *Vídeo-Música* corresponde à *quarta modalidade* da *Música-Vídeo*. No nosso trabalho enfocamos unicamente os aspectos de produção, veiculação e da percepção desta *modalidade*, abordando o assunto sobre um viés diferente do realizado pela autora, e que por razões que ficarão claras no decorrer da nossa pesquisa, preferimos optar pelo termo *vídeo-música* para designá-la.

2. Conecta-se historicamente e em princípios com as produções das artes videográficas em geral - vídeo-instalações, vídeo-arte, videoclipes, vídeos-poesias, dentre outras – em que a hibridização dos materiais sonoros e visuais e a *trans-sensorialidade*<sup>3</sup> representam elementos comuns e característicos. Esta vinculação com o vídeo é um fator que consideramos decisivo para as produções de *vídeo-música*;

3. Devido ao processo de hibridização mencionado acima, música e visualidade se conectam de forma indissociável e não-hierárquica. A dissociação propicia a formação de uma experiência estética de outro tipo e com outro significado.

Utilizamos o termo *imagem* para designar tanto os objetos dirigidos à visão, quanto à escuta. Por extensão, nos referimos também as *imagens* táteis, olfativas e gustativas. O vídeo-música produz *imagens* audiovisuais. É sobre elas que o compositor atua; é com elas que ele compõe.

O meu primeiro contato com estas formas de produção sonoro-visuais se deu no início da primeira década deste século a partir da obra *Ranap-Gaô* de Rodolfo Caesar (2000)<sup>4</sup>, na época meu orientador de mestrado na Escola de Música da UFRJ. Estava começando a trabalhar com a música eletroacústica sob a sua orientação. Foi o ano em que comecei trabalhar com maior rigor com as técnicas de composição a partir de um computador, que até então me servia para editar partituras e escrever textos. De 2002 para 2003 compus o meu primeiro vídeo-música (*Fo.D.A – Fotos de Amor*) com auxílio de Bruno Temer e de Thiago Maia. O resultado ficou muito aquém do esperado, mas serviu como um estudo, um primeiro contato. As *imagens* visuais eram formadas por fotografias de moradores de rua, bancos, lixões, e tinham uma conotação de crítica social. Por sua vez, a *imagem* sonora era formada por uma música eletroacústica que fazia referência a certos elementos do vídeo, ou conotações com o título. Havia uma intenção de associação e sincronização dos eventos sonoros e visuais, o que em parte foi alcançada, mas a obra estava mal resolvida: a hibridização não ocorrera, e a música eletroacústica acabou funcionando como a trilha sonora do vídeo. O que não foi uma perda total já que pouco tempo depois ela foi selecionada para *Ears* de 2005: um festival de música eletroacústica na Irlanda.

---

<sup>3</sup> CHION, M., 2002, p. 56

<sup>4</sup> Vânia Dantas Leite analisa este trabalho de *música-vídeo* (2ª modalidade) em sua tese de doutorado (DANTAS LEITE, *Op. cit.*, p.60-62)

Durante a experiência do meu primeiro (quase) *vídeo-música*, eu, Alexandre Fenerich, Neder Nassaro, e Elaine Thomazi Freitas criamos o grupo Dr. Crime. A nossa intenção era trabalhar com o audiovisual de forma flexível a ponto de podermos participar tanto de concertos de música eletroacústica, quanto de eventos nas artes plásticas, em festivais de vídeo, dentre outros. Depois de dois concertos bem produzidos e bastante interessantes, o Dr. Crime acabou. Dos espólios recuperei o meu segundo trabalho audiovisual, *Espectros* (2004), produzido também com o auxílio de Bruno Temer, Thiago Maia, além de Rodrigo Maia e Pedro Themoteo. O resultado foi muito superior ao primeiro trabalho, tendo os processos de hibridização sido realizados com maior eficiência. Havia um enredo elaborado: os temas eram o medo, a vida espiritual, a ansiedade e a morte. Fui o responsável pela elaboração da estrutura central do roteiro, da composição, e filmei com uma pequena câmera digital boa parte dos planos. Outros materiais visuais foram produzidos e montados pelos demais integrantes do grupo. Apesar disso tudo, havia um problema formal em *Espectros*: a impressão de trilha sonora não havia desaparecido completamente. Só dei indícios de poder e saber como resolvê-los no vídeo seguinte: *Lev* (2007), feito em parceria com João Felipe Freitas.

Durante este período, a professora Vânia Dantas Leite defendeu a sua tese de doutorado sobre a *música-vídeo*. Este trabalho, junto aos três vídeos-músicas seguintes de Rodolfo Caesar (*Clips*, *Steve Lá*, e *Domingo*), os meus estudos do material sobre som em cinema de Michel Chion, e a minha atuação como professor de composição eletroacústica e *desenho sonoro* do curso de pós-graduação (*Lato Senso*) em trilha sonora e multimídia do Conservatório Brasileiro de Música, coordenado pelo professor Geraldo Vespar, foram fatores decisivos para a criação do projeto de pesquisa concretizado nesta tese.

No decorrer da tese, seis conceitos são de especial importância: hibridização, trans-sensorialidade, transdisciplinaridade, *composição audiovisual*, *blocos audiovisuais* e *montagem composicional*. Os três primeiros são abordados no primeiro capítulo, mas referidos ao longo de todo o trabalho. Os três últimos são apresentados em detalhe no segundo capítulo. A hipótese que apresento é a mesma que tem me ocupado ao longo dos anos e está correlacionada aos três primeiros conceitos: refere-se ao fato de que *composição* de um vídeo-música está ligada diretamente aos processos de hibridização, às ações transdisciplinares envolvidas nos conhecimentos que conduzem a feitura da obra, e as experiências trans-sensoriais tanto do compositor quanto dos espectadores-ouvintes. Considero que os três sejam interdependentes: a

hibridização que viabiliza o vídeo-música no âmbito estético e técnico; a trans-sensorialidade como o modo de apreensão; a transdisciplinaridade referindo-se aos conhecimentos envolvidos na realização e análise das obras.

A hibridização pressupõe que os elementos materiais e formais sejam um todo não necessariamente homogêneo, mas interdependente. As *imagens* sonoras e visuais não são dois planos de um mesmo trabalho, ou duas instâncias de produção. Elas não se apresentam dissociadas na criação nem na sua apreciação.

A trans-sensorialidade não se refere apenas à recepção, mas à criação. O compositor quando cria, percebe. Ele toma consciência de que a sua obra não se dirige para um sentido em particular, mas para todos. Uma obra cujos elementos estão hibridizados, ou seja, *são um*, evidencia tais características. Não há percepção *mono-sensorial*: ouvir uma música, assistir a um filme (mesmo um filme mudo), ler um livro, ir à praia, almoçar, são todas experiências trans-sensoriais. Possivelmente, por razões de praticidade, ao longo de muitas décadas, os cinco sentidos eram apresentados dissociados uns dos outros. Na vida, nas experiências no mundo, esta segmentação não procede. Por ser um modelo de produção audiovisual, um híbrido, o vídeo-música evidencia o caráter trans-sensorial da percepção.

Quando falamos de transdisciplinaridade<sup>5</sup> estamos nos referindo à ação transdisciplinar. Ela envolve um conjunto de conhecimentos e de complexidades que vão *além* das disciplinas específicas envolvidas, o que observamos no pensamento e na realização de um vídeo-música. A *composição* do vídeo-música pressupõe conhecimentos em composição musical (eletroacústica e instrumental/vocal), fotografia, montagem, mixagem, gravação, filmagem, história, filosofia, literatura, para mencionar apenas algumas das muitas disciplinas envolvidas. Estes conhecimentos podem pertencer a um único indivíduo, o a um grupo de indivíduos que trabalham coletivamente. Não é uma hiper-especialização, mas uma conjugação de conhecimentos (o *big-bang* disciplinar como diz Barasab Nicolescu), um interesse gerado pela “ação de vários níveis de Realidade ao mesmo tempo”, cujo objetivo é a “compreensão do mundo presente, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento”<sup>6</sup>. O vídeo-música é uma ação transdisciplinar neste sentido, um híbrido de caráter perceptivo trans-sensorial.

---

<sup>5</sup> NICOLESCU, B., 2005.

<sup>6</sup> *Ibid*, p.53-54.

O nosso objetivo é refletir sobre o processo de produção audiovisual no vídeo-música, a partir tanto dos elementos históricos, teóricos e filosóficos que apontam para as relações entre *compositores*, obras e espectadores-ouvintes nos nossos dias, quanto aos aspectos técnicos e estéticos que correlacionam estas com as demais produções audiovisuais, tais como o cinema e a videoarte. Procuramos verificar a existência ou não de um *campo* de produção específico do vídeo-música, ou se são os aspectos relacionados com a sua filiação que o definem: o vídeo-música está ligado exclusivamente ao compositor ou há uma expressão semelhante produzida por um artista plástico? Se há, o que difere o trabalho do compositor do trabalho do artista plástico?

No primeiro capítulo abordamos os aspectos históricos do audiovisual. A necessidade de uma história do audiovisual é importante para se compreender as mudanças nos paradigmas culturais que levaram a uma valorização deste tipo de produção. Ou como diz Pierre Schaeffer em relação às artes-relé, as “revoluções (...) que desencadeiam em nossos hábitos de pensamento e expressão”<sup>7</sup>. Abordamos desde o advento da fotografia até o vídeo-música, passando pelos sistemas de gravação de áudio, pelo cinema, pela música eletroacústica, e pelo vídeo. Os referenciais teóricos provêm de fontes diversas: Siegfried Zielinski, Fredric Jameson, Rosalind Krauss, Pierre Schaeffer, Michel Chion, Basarab Nicolescu, Fernando Iazzetta, Douglas Kahn, Rodolfo Caesar, Roy Armes, Michael Rush, Christine Mello dentre outros.

O segundo capítulo apresenta os conceitos de *composição audiovisual*, espaço no audiovisual e *montagem composicional*. São conceitos centrais para a *composição*, reflexão e análise dos vídeos-músicas. Baseiam-se nas idéias de hibridização a partir das concepções técnicas e estéticas especialmente desenvolvidas para o cinema com aportes teóricos em Gilles Deleuze, Ken Dancyger, Rodolfo Caesar, Andrei Tarkovski, Sergei Eisenstein, Dziga Vertov, Luc Ferrari, Denis Smalley, Trevor Wishart, dentre outros. É o capítulo central deste trabalho no qual desenvolvo questões específicas sobre a *composição* do vídeo-música. São apresentadas discussões sobre obras cinematográficas, videográficas, e de vídeos-músicas no âmbito do espaço audiovisual e da *montagem composicional*.

---

<sup>7</sup>SCHAEFFER, P., 2010, p.71.

O último capítulo compreende as análises de três vídeos-músicas: *Modell 5* do duo Granular Synthesis, *Ciclos* de Alexandre Fenerich e Larissa Pschetz, e *Steve Lá* de Rodolfo Caesar e Larissa Pschetz.

Nele busco aplicar as considerações apresentadas no capítulo central, e traçar questões específicas que cada uma destas obras apresenta.

Por fim, apresento as minhas considerações finais em que busco uma síntese deste trabalho, a bibliografia, e os anexos contendo os *roteiros* de duas das minhas obras: *Lev* (2007) e *Preparação Para Se Ouvir Dois Pierres* (2010). O terceiro anexo consiste em um DVD com as obras analisadas e alguns dos exemplos mencionados no decorrer do trabalho.

# **CAPÍTULO 1**

## - CAPÍTULO 1 –

### 1. *Áudio-Visual*

O vídeo-música é uma modalidade de produção audiovisual em que as *imagens* visuais e sonoras se articulam em um processo contínuo e integrado, hibridizando-se em uma obra na qual a experiência perceptiva é trans-sensorial<sup>1</sup>. A experiência trans-sensorial ocorre de forma que todos os sentidos são acionados conjunta e simultaneamente, sem a hierarquização de um sobre o outro. A dissociação momentânea ou permanente de um destes elementos constitutivos do vídeo-música pode provocar a perda ou a reconfiguração da proposta inicial da obra modificando sua recepção e sugerindo novas interpretações. Assim, desde já supomos que as produções em vídeo-música só são possíveis a partir do processo de integração destas *imagens* visuais e sonoras hibridizadas no suporte do vídeo, e que é *no e a partir deste* processo que se constroem a obra e a sua experiência perceptiva.

Podemos afirmar ainda que é impossível entender o papel do vídeo-música como produto de meios hibridizados e todas as suas questões sem discuti-lo sobre um prisma mais amplo: o do meio audiovisual tanto no seu aspecto histórico, quanto técnico e estético. Será a partir da compreensão do meio audiovisual que iniciaremos nossa abordagem ao nosso objeto de pesquisa.

Este capítulo trata, portanto, do vídeo-música em sua relação aos aspectos históricos das produções audiovisuais em geral tanto no que tange aos processos de hibridização de linguagens e/ou *imagens*, quanto na cultura da visualidade que caracteriza as sociedades ocidentais.

As experiências proporcionadas pelos vídeos-músicas diferenciam-se em parte das do cinema, teatro, dança, e dos concertos, apesar de todas consistirem, em maior ou menor medida, em experiências visuais e sonoras. Por outro lado, o fato de consistirem em experiências visuais e sonoras confere a elas, também em maior ou menor medida, certo grau de semelhança. Desta observação podemos apresentar duas hipóteses: a primeira é a de que estes produtos artísticos compartilham suas experiências no âmbito das imagens visuais e sonoras, o que possibilita o intercâmbio e a formação de uma cultura de apreciação de obras em contexto audiovisual; a segunda é que cada um destes trabalhos carrega seu dado idiossincrático tanto na maneira como articulam os níveis de interação entre visualidade e sonoridade (níveis técnicos de produção e níveis

---

<sup>1</sup> Segundo Michel Chion, são chamadas trans-sensoriais “(...) as percepções que não são de nenhum

perceptivos), quanto nos modos de apresentação. No caso do cinema, a acoplagem audiovisual se dá por meio de processos de mixagem e justaposição de forma a produzir correlações sígnicas com maior ou menor grau de unidade e articulação entre os eventos sonoros e visuais resultando muitas vezes na sua sincronização de forma a garantir uma conexão que faça sentido para o espectador: relação entre certa imagem visual e certa imagem sonora, como a visão de um gesto humano (martelar um prego, por exemplo) e o respectivo som (do martelo no prego). Sons e imagens assíncronos também estão presentes como processos de estruturação destes trabalhos, especialmente nas teorias de montagem desenvolvidas pelo cinema soviético do início do século XX<sup>2</sup> aplicadas tanto pelos cineastas daquele país como por de outros, como René Clair na França em sua obra *Entr'acte*<sup>3</sup>.

Michel Chion chama a atenção para o fato de que a acoplagem audiovisual é anterior a invenção dos meios técnicos de fixação do som e da imagem: ela se dá na experiência diária das pessoas desde a infância. Citando Elisabeth Dumaurier, ele mostra que desde as primeiras semanas um bebê já tem a capacidade de perceber atentamente a sincronização entre os sons da linguagem e os movimentos dos lábios de quem fala, e que com alguns meses já apresenta maior interesse em uma tela contendo uma imagem associada a uma melodia do que a mesma sem nenhuma emissão sonora<sup>4</sup>. Chion diferencia a relação audiovisual no mundo *real*, ou seja, a do cotidiano, daquela proporcionada pelo cinema e pela tv. Ele chama de *áudio-visão* tanto a experiência *real*, quanto aquelas propiciadas por estas formas de produção/veiculação audiovisuais.

A *áudio-visão* consiste na percepção consciente da imagem “mas na qual o som apresenta a todo o momento uma série de efeitos, de sensações, de significações que, por um fenômeno de projeção que leva em conta a imagem, parece partir naturalmente dela”<sup>5</sup>. Chion salienta que esta experiência perceptiva é diferente no mundo *real*, na tv e no cinema: no primeiro, entre *imagem* sonora e *imagem* visual ocorre a interação entre o sujeito que fala e o que ouve, podendo haver continuamente a troca de papéis; tanto na

---

<sup>2</sup> Na primeira declaração sobre o uso do som no cinema (*Declaração Sobre o Som*), Sergei Eisenstein, V.I. Pudovkin, G.V. Alexandrov são enfáticos: “O método polifônico de construir o cinema sonoro não apenas não enfraquecerá o cinema internacional, mas fará com que o seu significado tenha poder sem precedentes e alcance a perfeição cultural.” Declaração. In: EISENSTEIN, S., 2002, p.227.

<sup>3</sup> LICHT, 2007, p. 36. O filme encontra-se no site [http://www.ubu.com/film/clair\\_entracte.html](http://www.ubu.com/film/clair_entracte.html) para streaming e download.

<sup>4</sup> DUMAURIER *Apud* CHION, In CHION, 2002, p.219.

<sup>5</sup> “(...) mais où le son apporte à tout moment une série de effets, de sensations, de significations qui, par un phénomène de projection, sont portés au compte de l’image et semblent se dégager naturellement de celle-ci.” CHION, 2002, p.220.

tv, quanto no cinema, o espectador depara-se com a tela que é por si mesma “um quadro visível do visível” e a interação é de outro tipo<sup>6</sup>.

No caso da situação *audio-visual* do concerto, ocorre uma diferença considerável em relação aos casos anteriores: Chion inverte os termos cunhados para a expressão anterior (de *áudio-visão* para *viso-audição*) no intuito de privilegiar, nesse caso, a influência da visão na escuta das músicas (em outras palavras, a influência da visão sobre a audição). A audição da música produzida pela orquestra sinfônica no palco da sala de concertos (ou qualquer outro evento de música ao vivo) é “acompanhada, reforçada, auxiliada, ou ao contrário, deformada, parasitada, mas em todo o caso transformada por um *contexto visual* que a influencia e pode levar a projetar sobre ela certas percepções”<sup>7</sup>.

Teatro e dança, em certa medida, podem ser enquadrados em uma perspectiva de *áudio-visão* intermediária àquelas encontradas no cinema e no mundo *real*, já que há tanto uma relação próxima entre o tipo de experiência do público do cinema (ou espectador de tv) com relação às possibilidades de interação, quanto à proximidade física entre ele e os atores/bailarinos em cena (tato, olfato, sentidos que podem atuar conjuntamente com a visão e a audição). Em alguns espetáculos teatrais ou de dança, a participação do público pode ser estimulada pelos artistas no palco, ampliando o aspecto interativo e equiparando-o à relação cotidiana entre as pessoas.

Em todos esses casos, que ainda podem ser ampliados com exemplos nas artes plásticas (*sound art*), na literatura, e outras formas de produção artística, o aspecto trans-sensorial está presente através da inter-relação das *imagens* na constituição de cada trabalho ou fato cotidiano.

O campo das artes designado como *sound art*<sup>8</sup> é particularmente interessante como exemplo de hibridização entre *imagens* visuais e sonoras: ocupando por vezes os mesmos espaços destinados às vídeo-instalações, representam um tipo de híbrido de som e imagem (a do objeto exposto) cuja indissociabilidade é clara, afinal como

---

<sup>6</sup> *Ibid, idem.*

<sup>7</sup> “(...) accompagnée, renforcée, aidée, ou au contraire déformée ou parasitée, mais en tout cas transformée par un *contexte visuel* que l’influence et peut amener à projeter sur elle certaines perceptions.” *Ibid, idem.*

<sup>8</sup> Segundo Lilian Campesato, surge, a partir de meados de 1970, uma produção artística situada entre as artes visuais e a música “na qual o som é utilizado de modo peculiar, num processo que se aproxima mais de um contexto expandido de escultura, instalação e criação plástica do que dos modos tradicionais de criação musical (...). Esse repertório caracterizado pelo intercâmbio entre as artes, mesclando música, artes plásticas e arquitetura, passou a ser designado por arte sonora (*sound art*)”. CAMPESATO, 2007, p.9.

dissociar os dois elementos do corpo da obra? É justamente a hibridização entre os elementos constituintes dos trabalhos de *sound art* que garantem a própria estrutura e significado da obra. É o caso da instalação *Concerto dos Suspiros* de Rebecca Horn<sup>9</sup>: caixas e pedaços de madeira quebrados, tubos e funis de cobre, equipamento de som, motor. Pelos tubos e funis de cobre são projetados sons de vozes bastante filtradas, como mensagens vindas de sob os escombros de um desabamento, ou resquícios de algum outro momento – *flashbacks* do tempo em que aqueles escombros de madeira ainda faziam parte de uma construção qualquer (prédio, palanque, palco). Nesta obra, a ausência do som produziria outro modo de apreciação e percepção, e vice-versa.

Em oposição ao processo de hibridização percebido (produzido) em muitas obras de *arte sonora* como a citada acima, encontram-se alguns trabalhos do grupo Chelipa Ferro. Segundo Moacir dos Anjos, o grupo, além de produzir obras em que *imagens* sonoras e visuais se hibridizam, em outras eles visam embaralhar os sentidos. É o caso da instalação *On-Off Poltergeist* (2007) em que monitores antigos de tv apresentam imagens visuais quaisquer. Os correspondentes sonoros destas imagens não são escutados diretamente da tv, já que os seus alto-falantes foram retirados e dispostos, com o auxílio de cabos compridos, longe delas. Dispositivos ligados ao sistema de som da tv ligam e desligam o áudio aleatoriamente<sup>10</sup>. Em outros trabalhos o Chelipa Ferro provoca a relação sinestésica, ou semelhante, ao sugerir por intermédio da imagem visual o seu som correspondente. Este som, no entanto, não está lá. É o caso de *VU* obra que dispõe um gravador de fita de rolo, mas sem qualquer sistema de amplificação conectado a ele. O volume do aparelho é aumentado gradativamente até fazer com que os ponteiros do indicador de volume, o VU (*volume unity*) atinjam o ponto máximo. O desconforto ou estranhamento é observar o efeito sem ouvir o correspondente sonoro<sup>11</sup>.

Efeito semelhante é provocado por Rodolfo Caesar com a sua obra *Tristão e Isolda*. Um alto-falante ligado a uma placa de som conectada a um computador produzindo ondas de baixa frequência que fazem vibrar o cone em ritmos que aceleram e desaceleram de acordo com padrões aleatórios. Não é possível ouvir nada, só ver o

---

<sup>9</sup> *Concerto Dei Suspiri*, 1997, exposto no Centro Cultural do Banco do Brasil, Rio de Janeiro e visto em 26 de Junho de 2010.

<sup>10</sup> DOS ANJOS, M., 2008, p.174.

<sup>11</sup> *Ibid*, p.168.

movimento do cone do alto-falante. Caesar usa um aparelho de dvd com o padrão sonoro gravado como alternativa para os espaços de exposição da obra<sup>12</sup>.

Estes exemplos, mais do que negar a existência da trans-sensorialidade e da hibridação, os comprovam. Para atingir os objetivos de embaralhar os sentidos, o grupo e Caesar tiveram de produzir artifícios, desvirtuar o uso dos equipamentos e das técnicas, e provocar o ‘estranhamento’.

A questão da hibridização do som e da imagem visual na *sound art* pode ser abordada como uma tomada de consciência dos aspectos acústicos que fazem parte de obras arquitetônicas, esculturas, ou pinturas<sup>13</sup>, que mesmo sem enfocar, ou evocar, algum tipo de relação audiovisual, acabam criando co-relações evidentes entre som e visão, tornando impossível a dissociação. Alan Licht cita exemplos de exposições de quadros em que o som ambiente (pessoas falando, comentários sobre as obras) torna-se parte integrante destas experiências estéticas:

“Ao visitar um museu, pinturas ou esculturas tendem tradicionalmente a inspirar a contemplação silenciosa; no entanto, tours sonorizados provêm um guia audível mesmo quando muitas obras de arte possuem placas explicativas com informações relevantes (...).”<sup>14</sup>

E citando o artista Lawrence Wiener, continua:

“Quando você olha uma pintura em uma galeria, você ouve alguém atrás de você comentando que os seus pés estão doendo. Você escuta todos os ruídos a sua volta. Você começa a falar com outras pessoas; e é assim que você vê arte. Então por que não escutá-la da mesma forma que vê-la, tudo ao mesmo tempo? Mas isto não é *Gesamtkunstwerk*. Tudo se move em conjunto ao mesmo tempo. Eles estão sempre crescendo. Não há nenhum dominante.”<sup>15</sup>

Outro ponto que nos interessa no estudo da *sound art* é a ligação que os seus pesquisadores fazem entre ela e a música, em especial as *músicas eletroacústicas* e as *experimentais*. Lilian Campesato, em sua dissertação de mestrado, apesar de concluir

---

<sup>12</sup> <http://sussurro.musica.ufrj.br/abcde/c/caesarrodolf/20062007/tambourbayle.htm>.

<sup>13</sup> Alan Licht por exemplo, reflete sobre as origens da *sound art* chegando às catedrais góticas e as características acústicas destes espaços que acabam tornando-se parte característica destas estruturas arquitetônicas. Para isso cita a impressão que estes prédios geraram em artistas como Bill Viola que sugere que o “(...) som comanda [este] espaço.” E continua: “(...) Catedrais e edificios como estes têm sido descritos como ‘música congelada na pedra.’” LICHT, 2007, p.41.

<sup>14</sup> “While visiting a museum, painting or sculpture is traditionally intended to inspire quiet contemplation; however, audio tours provide an aural guide even though most artworks are labeled with relevant information and background. (...)” *Ibid.*, p.15-16.

<sup>15</sup> “When you look at a painting in a gallery you hear somebody talk behind you about their feet hurting. You hear all the noises around you. You start to talk to other people and that is how you see art. So why not hear it as well as see it all at the same time? But it is not *Gesamtkunstwerk*. Everything is moving along the same time. They are all growing. There is no tone dominant.” WIENER *Apud* LICHT, *Op. cit.* p.16.

que a *sound art*, ou como ela prefere, a *arte sonora*, e a música possuem diferenças bastante acentuadas – as formas de abordagem do espaço e do tempo, da narratividade, a noção de discurso musical - deixa clara a importância da segunda na formação da primeira, em especial com relação a “reconfiguração do uso criativo dos sons e da escuta” a partir dos trabalhos de Pierre Schaeffer e John Cage<sup>16</sup>. No entanto, para ela, enquanto o som na música é trabalhado dentro de uma *gramática* própria “ou de um discurso voltado para a apreensão ou escuta musical do som”, na *sound art* o som é trabalhado dentro de um *contexto* e de uma *referencialidade*<sup>17</sup> próprios, relacionados sempre com o aspecto visual/material da obra. Também Licht traça paralelos entre a *sound art* e a música em vários aspectos: apesar de também considerar que *sound art* não é música, ele não deixa de apontar as relações entre ela (a música) e as artes plásticas em vários momentos da história, bem como a sua influência no surgimento da *sound art*. Licht, assim como Campesato, menciona as questões relacionadas à espacialidade na música desde as experiências de Giovanni Gabrieli no século XVI, chegando às experiências da música concreta e da música eletrônica, e as relações entre som e pintura no século XX: Kandinsky e o seu fascínio por Arnold Schoenberg, Andy Warhol e o Velvet Underground, Robert Rauschenberg e John Cage, dentre outras<sup>18</sup>. Aliás, em seu livro, Licht articula o seu discurso sobre a *sound art* com a música, apontando alguns compositores que de uma forma ou de outra a influenciaram ou inspiraram: Pierre Schaeffer, John Cage, Brian Eno, Morton Feldman, Edgard Varèse, La Monte Young, Karlheinz Stockhausen e Murray Schafer, sendo que alguns deles realizaram incursões diretas no campo das instalações, artes videográficas e *sound art* (Eno, Cage, Young). O autor ainda credita a importância das tecnologias de gravação, do disco, do rádio e do cinema para a *sound art*. Sobre a música concreta, Licht afirma que esta se coloca como “o elo” entre a música e a *sound art*<sup>19</sup>. Obras como *Well Tuned Piano* de Young ficam como um intermediário entre a *arte sonora*, as instalações e a música, sendo que o piano usado pelo compositor para a realização deste trabalho tornou-se peça de exposição<sup>20</sup>. Podemos ainda mencionar a *I am sitting in a Room* de Alvin Lucier (1970): como música advinda de um processo de estímulo das frequências da sala em que é executada, a obra se adapta a cada espaço de apresentação, como uma

---

<sup>16</sup> CAMPESATO, L., 2007, p.166.

<sup>17</sup> *Ibid.* p.168.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 135-141.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 38.

<sup>20</sup> *Ibid.* p. 45.

instalação, ampliando as experiências de reverberação das Catedrais Góticas citadas por Viola. Nesta obra, um texto é lido e gravado em tempo real diante do público. Um segundo gravador é usado para regravá-lo a partir da execução ao vivo da primeira gravação. Este processo de cópia é feito diversas vezes, tendo sempre executada a última gravação que é uma distorção da anterior devido, em grande parte, a superposição de tempos distintos de reverberação das frequências na sala que acabam agindo como filtros sobre filtros. Aos poucos as características vocais/verbais do início deste processo deixam de ser reconhecíveis, permanecendo apenas as suas articulações sobre o material sonoro originado daquelas ‘filtrações’.

Tanto as conclusões de Campesato, quanto o estudo de Licht ressaltam um aspecto inter-relacional entre linguagens distintas (som e obra visual). Deste aspecto, Licht identifica como uma característica da *sound art* a de ser um tipo de produção *entre categorias*; esta característica irá estabelecer o aspecto transdisciplinar deste tipo de criação artística. “Os seus criadores [da *sound art*]”, diz Licht, vêm de diferentes “disciplinas e normalmente continuam a trabalhar com música ou mídias diferentes”<sup>21</sup>. Este é um dos aspectos comuns entre a *sound art*, o vídeo-música, e as obras videográficas de maneira geral, tanto no que diz respeito às inter-relações de linguagens que acabam estabelecendo o aspecto trans-sensorial característico do meio, quanto - e é assim que entendemos a expressão *entre categorias* - o seu aspecto inter e até mesmo transdisciplinar.

O vídeo, e no nosso caso específico o vídeo-música, articula linguagens diferentes, engendrando processos de hibridização que favorecem a percepção trans-sensorial, enfraquece ou elimina a hierarquia de uma linguagem sobre a outra, constituindo um modelo perceptivo de outra ordem, diferente dos que prezam pela primazia de um único sentido. Esperamos apresentar a tese de que o vídeo-música, como uma modalidade do vídeo, amplia e aprofunda os aspectos de integração e hibridização das linguagens envolvidas na sua elaboração propiciando uma experiência estética que colabora e compartilha as descritas acima.

No que diz respeito à relação entre a produção videográfica em geral e o vídeo-música, algumas questões preliminares são possíveis:

1. O vídeo-música, assim como outras formas de arte tais como a dança, o teatro, o cinema e a *sound art*, vale-se da hibridização não apenas dos meios de

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 210.

produção e linguagens distintas (música e imagem videográfica), mas também do estímulo trans-sensorial (ou trans-sensorial) que surge desta hibridização das linguagens<sup>22</sup>: interações entre os sentidos sejam por ações sinestésicas contínuas, seja ao provocar direta e simultaneamente todos os sentidos;

2. Que as hibridizações de linguagens distintas, ou como se refere Christine Mello, suas *extremidades*<sup>23</sup>, ou ainda o aspecto *entre categorias* apresentado por Licht, representam estratégias de relações interdisciplinares, ou transdisciplinares<sup>24</sup>, que representam os níveis de articulações entre elas (as disciplinas, ou linguagens) e que acabam por diminuir ou eliminar hierarquias, colocando todas em um mesmo plano, associando-as de modo a produzir um trabalho inteiramente novo; passa a requerer outras formas de análise e abordagem de produção além de sugerir novas formas de apreciação e participação.

### 1.1 Aspectos históricos do audiovisual

“Mundos sonhados reproduzidos, encenados para o olho e o ouvido, forneceram estes temas que cortaram o século da máquina a vapor, a mecanização, linhas férreas, e finalmente, a eletricidade com materiais para satisfazer os seus desejos por ricas impressões sensoriais, variedade, desvios, escapismo, mas também por orientações.”<sup>25</sup>

As primeiras experiências com a ilusão da imagem em movimento datam do século XIX e começam antes mesmo da invenção do cinema. Os estudos fotográficos de Eadweard Muybridge abordaram o movimento em uma série publicada em livro em 1888 chamada *Animal Locomotion* [Locomoção Animal]<sup>26</sup> e influenciaram os fatos que se seguiram até a criação do cinema. Nele, o autor desenvolve métodos para fotografar

---

<sup>22</sup> Julio Plaza reforça a tese de que o século XX foi muito “rico em manifestações que procuram uma maior interação entre as linguagens (...)” citando exemplos como os poemas-síntese dos efeitos visual e verbal, a simultaneidade futurista, dentre outros (PLAZA, 2003, p.11). Sugere que muitas destas inter-relações de linguagens nem sempre ocorrem intencionalmente, o que se dá no caso do processo consciente de tradução intersemiótica (tradução que ocorre a partir dos elementos característicos e específicos constitutivos de uma determinada linguagem – seus signos – em signos de outras linguagens). (*Ibid*, p.13-14).

<sup>23</sup> MELLO, C. 2008

<sup>24</sup> No sentido de que estas hibridizações são frutos da conjugação ou amálgama de conhecimentos disciplinares diversos, produzindo outros conhecimentos que possibilitam novas formas de pensamento, teorização e criação artística. No nosso caso, consideramos que a *composição* de vídeo-música é o resultado da produção de questões, reflexões e conhecimentos transdisciplinares, ou seja, além do escopo de uma única disciplina, ou da prevalência dos métodos, orientações ou procedimentos oriundos de uma única disciplina.

<sup>25</sup>“Reproducible dream worlds, staged for the eye and the ear, provided these subjects who had been rushed through the century of steam engine, mechanisation, railways, and, lastly, electricity, with the material for satisfying their desires for rich sensory impressions, variety, diversions, escapism, but also for orientation.” ZIELINSKI, S., 1999, p.11

<sup>26</sup> RUSH, M. 2006, p. 8-9.

em seqüência cada etapa do movimento de animais e pessoas, como no seu primeiro e mais famoso estudo *La Nature: Studies in Animal Locomotion* [A Natureza: Estudos em Locomoção Animal]. *Descending Stairs and Turning Around* [Descendo Escadas e Virando-se], que também faz parte do seu livro de estudos, mostra uma mulher nua subindo e descendo uma pequena escada. Assim como Muybridge, Etienne-Jules Marey, médico e cientista francês, desenvolve estudos do movimento em fotografia por volta de 1880 com trabalhos como *Gymnast Jumping Over a Chair* [Ginasta Saltando Por Sobre uma Cadeira]<sup>27</sup>.

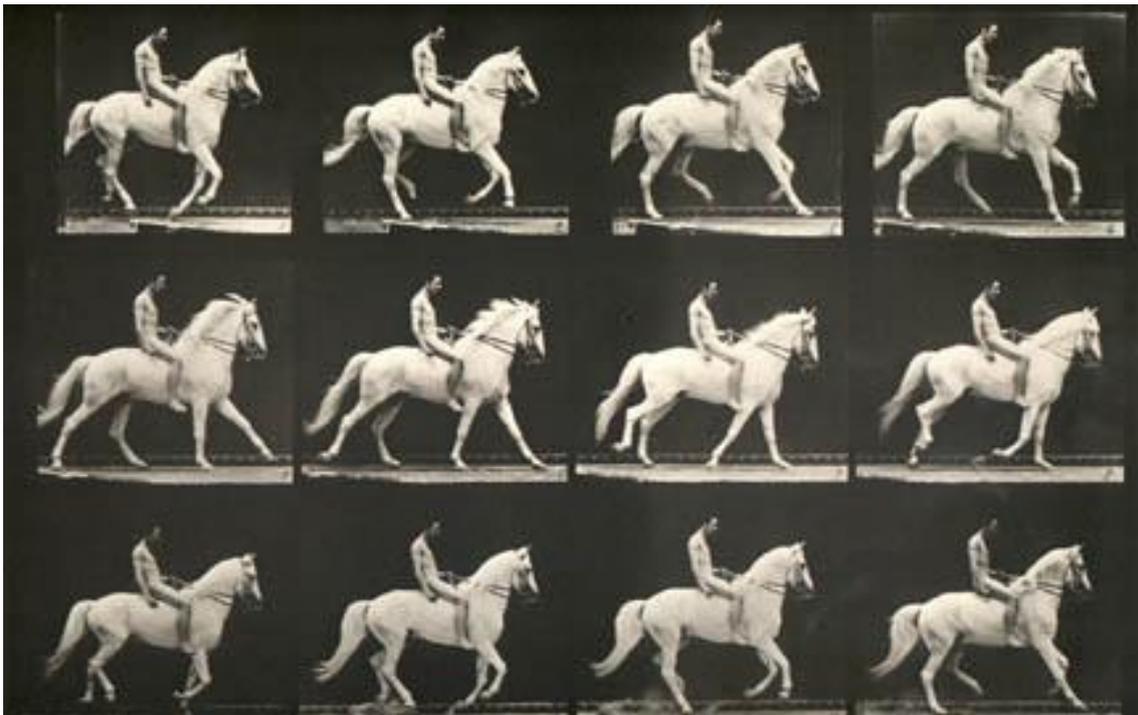


Fig. 1. *Animal Locomotion* Eadweard Muybridge.

Para Roy Armes, a história do audiovisual começa exatamente nesta época com a invenção de três meios de reprodução: “a fotografia estática, o disco para gramofone e o cinema”<sup>28</sup>.

### 1.1.1 A Fotografia

A fotografia surge em 1839 com o *daguerreótipo* após uma série de experiências antecedentes como os fotogramas de Josiah Wedgewood (1802) e os processos de fixação de Joseph Nicéphore Niepce (1816). Este último associa-se em

---

<sup>27</sup> *Ibid. Idem.*

<sup>28</sup> ARMES, R.. 1999, p. 22.

1829 a Louis Daguerre, que após a morte de Niepce prossegue com as pesquisas sobre a gravação de imagens<sup>29</sup>.

“O daguerreótipo produzia uma imagem finamente detalhada sobre uma placa de cobre prateado, mas sua forma inicial exigia uma exposição de quinze minutos e uma hora de trabalho com ingredientes químicos potencialmente perigosos.”<sup>30</sup>

Apesar de rapidamente se tornar uma indústria que atendia às novas camadas sociais, o daguerreótipo tinha o inconveniente de só conseguir produzir uma única imagem sendo impossível qualquer reprodução. Para as necessidades do sistema capitalista, ou seja, a reprodução dos produtos para a comercialização em massa, o daguerreótipo era insuficiente. Somente com W. H. Fox Talbot e Hippolyte Bayard em 1841 com o *talbótipo* ou *calótipo* é que o problema da reprodução fotográfica foi resolvido. A popularização da fotografia permitindo às pessoas das classes sociais mais baixas pudessem ser fotografadas e tirar fotos só ocorreu a partir da década de 1870. Este processo de massificação da fotografia propiciou um rápido avanço desta indústria que no final do século XIX e durante o início do século XX amplia os investimentos em pesquisa e aumenta os seus lucros.<sup>31</sup>

O impacto inicial da fotografia foi controverso: ao mesmo tempo em que fascinava as pessoas com a possibilidade de registro e de fixação de imagens e memórias no tempo, ela era tida como um meio sem importância para a arte. Para Baudelaire a fotografia jamais alcançaria o status de arte, pois caso isso fosse permitido, ela a suplantaria e a corromperia totalmente. Para ele, a fotografia deveria se limitar a ser uma “serva muito humilde” a serviço da ciência e da arte; deveria destinar-se a “enriquecer o álbum de viagem do turista e restaurar ao seu olhar a precisão da qual a memória carece (...)”.<sup>32</sup> A característica denotativa da fotografia como apresentada por Roland Barthes, faz com que esta seja entendida como verdade.<sup>33</sup> Barthes diz que a produção de um caráter conotativo à fotografia, ou seja, “a imposição de um segundo significado a imagem fotográfica”, acaba passando por uma forma de mascarar o seu real aspecto denotativo - como no caso dos *truques fotográficos* como a montagem que faz com que acreditemos no realismo de uma imagem criada a partir da superposição ou mescla de fotos (e tempos) distintas. São comuns, por exemplo, as montagens

---

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 29-30.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 30.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 30-33.

<sup>32</sup> BOUDELAIRES, *Apud* ARMES, p. 109-110.

<sup>33</sup> BARTHES, R., 1977, p. 18.

fotográficas apresentadas como prova da existência de discos voadores. Outro exemplo citado por Barthes é caso da montagem fotográfica em que o senador norte-americano Millard Tydings aparece ao lado do líder comunista Earl Browder, o que, segundo ele, pode ter custado o cargo político do primeiro.<sup>34</sup> Da mesma forma, Armes aponta para o fato de que há sempre uma legitimidade imputada socialmente às fotografias: “Apesar do óbvio viés visual em nossa cultura, é estarrecedor o quanto acreditamos no que as fotos mostram, e aceitamos como evidência irrefutável (somos muito mais céticos em relação às fitas sonoras, por exemplo, como demonstrou o caso Watergate)”.<sup>35</sup>

As experiências de Muybridge e Marey tinham inicialmente um caráter científico. Mesmo assim, influenciaram artistas diversos como Marcel Duchamp em *Nude Descending Staircase Nº 2* [Nu Descendo Escadaria Nº 2], Giacomo Balla em *Dinamism of a Dog on a Leash* [Dinamismo de um Cão em uma Coleira], ambas de 1912<sup>36</sup>, e na técnica de projeção cinematográfica de 24 quadros por segundo<sup>37</sup> utilizadas até hoje. Paulatinamente as pessoas começam a acessar inventos realizados para fornecer a ilusão de movimento até o surgimento do aparato mais impactante em termos sócio-culturais: o cinema<sup>38</sup>.

### 1.1.2 O Registro Sonoro

O primeiro artefato para registro do som foi o fono-autógrafo de Leon Scott (1857). Ele consistia em um aparelho de registro gráfico do som e não de gravação ou reprodução sonora. Nele uma agulha registrava o movimento das ondas sonoras em um diafragma. Apenas com o surgimento do Fonógrafo de Thomas Alva Edison é que pela primeira vez foi possível gravar e reproduzir o som, inscrevendo-o em uma folha de metal envolta em um cilindro<sup>39</sup>. O Gramofone de Émile Berliner, que gravava e reproduzia em discos de vidro e com uma qualidade inferior a do Fonógrafo, foi

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, p.20-21.

<sup>35</sup> ARMES, R., *Op. cit.*, p. 111.

<sup>36</sup> RUSH, M., 2006, p.6-11.

<sup>37</sup> Muybridge “(...) na fase mais avançada dos seus experimentos de análise dos movimentos (1879), (...) trabalhou com a velocidade de 24 imagens por segundo.” (ZIELINSKI, *Op. cit.* p.60).

<sup>38</sup> Zielinski cita as invenções de Thomas Edison e William Laurie Dickson: aparatos de visualização de imagens em movimento como o Fonógrafo Ótico, desenvolvido a partir do modelo de gravação e reprodução sonora inventado por Edison (o Fonógrafo), e o Kinetoscope, ambos baseados em filmes de celulóide de 35mm e para serem manuseados individualmente. O espectador destes filmes depositava uma moeda no aparelho, apoiava os seus olhos em um pequeno visor e assistia a um *filme* de apenas alguns segundos. (ZIELINSKI, S, *Op. cit.*, p.64).

<sup>39</sup> HOLMES, T., 2008, p. 33.

recebido com entusiasmo pelo mercado e se transformou no padrão utilizado na comercialização de música gravada<sup>40</sup>.

A gravação do som criou um novo paradigma social em que o papel da escuta no dia-a-dia das pessoas é re-configurado: a partir do momento em que a tecnologia de fixação do som é inventada, a música, não qualquer interpretação da música, mas aquela gravada em certo momento com suas respectivas idiossincrasias se torna passível de ser experimentada diversas vezes na casa dos ouvintes/consumidores; o som da própria voz, antes experimentado pelo sujeito que fala unicamente através das vibrações causadas em seu próprio corpo (através das cordas vocais, dos ossos, e do tímpano), pode ser ouvido a partir de uma fonte externa, como se emitido por outra pessoa: a voz surge agora como que “removida do corpo”, “não ocupando mais o seu próprio espaço e tempo”<sup>41</sup>. Inaugura-se, em conjunto com o advento da fotografia e do cinema, um novo momento sócio-econômico em que as experiências de escuta musical realizam-se mais através dos aparelhos domésticos de reprodução de som (gramofones e rádios – sem falar do telefone) do que em concertos, apresentações ou shows<sup>42</sup>. Com isso, a invisibilidade das fontes sonoras veiculadoras das músicas ou outros objetos de escuta, estimula a imaginação de quem ouve, fazendo-o visualizá-las internamente (mentalmente), criando associações entre som e uma possível imagem. Como escreve Douglas Kahn,

“O nascimento da escuta fonográfica não apenas reparou o equilíbrio entre a emissão vocal e a audição, mas também introduziu um novo peso no equilíbrio entre o ouvido e o olho.”

E continua,

“A escuta cega, mesmo para o cego, é uma proposição difícil de se sustentar em uma sociedade que internaliza inteiramente a visão em todos os aspectos do seu ser, e de outras formas integra os aspectos do sensorio uns nos outros.”<sup>43</sup>

O que acabou sendo gerado foi um processo de re-educação, ou uma mudança cultural no âmbito das relações sociais, das formas de percepção, e nos modos de recepção através da escuta que se aprofundaram no decorrer do tempo até os nossos dias. Podemos sugerir que esta forte cultura audiovisual provoca, em muitos casos, re-

---

<sup>40</sup> *Ibid.* p.34.

<sup>41</sup> KAHN, D., 2001, p. 5-8.

<sup>42</sup> MOOREFIELD, V., 2005, p. 20

<sup>43</sup> “This phonographic birth of hearing redressed the balance of utterance and audition but also introduced a new weighting in the balance of the ear and the eye.” KAHN, D. *Op. cit.*, p. 8. “Blind hearing, even for the blind, is a difficult proposition to sustain in a society that so thoroughly internalizes vision into every aspects of its being and in other ways integrates aspects of the sensorium with one another.” *Ibid.*, p. 4.

interpretação de experiências estéticas que, a princípio ou aparentemente, não têm nenhuma ligação com modelos de interação, inter-relação, ou hibridização entre as *imagens* sonoras e visuais (assim como os seus respectivos aparatos). A escuta de uma música de J. S. Bach hoje em dia, por exemplo, após todas as experiências de *áudio-visão* contemporâneas, não ocorre da mesma forma que na época em que o compositor estava vivo; de forma semelhante, a produção de uma peça teatral, mesmo que de um autor do século XV como W. Shakespeare acabará sendo influenciada pelos filtros das experiências e reflexões estéticas contemporâneas, ou seja, de uma cultura formada também a partir dos aparatos e modelos audiovisuais.

As mudanças culturais ocorridas tanto da criação dos meios de fixação da imagem e da ilusão do movimento (cinema), quanto da gravação e reprodução dos sons foram ainda mais profundas do que as mencionadas até agora. Ambas são fruto de um processo intenso de industrialização e desenvolvimento do capitalismo especialmente em nações européias e nos Estados Unidos e que modificaram as relações sociais profundamente. A necessidade imperativa do capitalismo industrial em produzir tanto em larga escala, quanto em série limitava os modos de produção de forma que apenas os inventos capazes de se enquadrar no modelo da reprodutibilidade e massificação obtivessem sucesso comercial. Esta foi uma forte razão para que aparatos como o *daguerreótipo* tornassem-se obsoletos em pouco tempo, servindo apenas, no caso, como uma etapa do desenvolvimento da tecnologia fotográfica. O caso do fonógrafo e do gramofone também é típico: apesar da qualidade sonora do segundo ser inferior a do primeiro, este se tornou mais propício à comercialização devido, principalmente, a capacidade de ser produzido em massa<sup>44</sup>.

Segundo Siegfried Zielinski, a cultura iniciada no período do capitalismo industrial modificou inclusive a estrutura das moradias: em primeiro lugar, as casas dos trabalhadores de baixa renda eram espaços de convívio insalubres e superlotados<sup>45</sup>, o que nestas condições, era impensável o uso das residências como ambiente para o entretenimento (escuta de rádio ou gramofone); a própria idéia de entretenimento doméstico-familiar surge a partir da fase industrial do capitalismo euro-americano quando a própria noção da função do lar tanto nas classes médias, quanto nas classes empobrecidas, o proletariado, é modificada; até então, a maioria das formas de diversão social eram realizadas fora do lar, o que por um lado influenciou a expansão do cinema

---

<sup>44</sup> ARMES, R. 1999, p.37.

<sup>45</sup> ZIELINSKI, S. 1999, p. 86-87.

itinerante do final do século XIX e início do século XX, inspirados nos modelos circenses e dos espetáculos teatrais itinerantes<sup>46</sup>.

As mudanças no ambiente doméstico se refletiram nas relações entre os seus habitantes e a tecnologia de escuta; foram estimuladas e estimularam novas tendências de experimentação com o material sonoro, desde a adequação dos aparelhos de som aos espaços domésticos, como os hábitos das pessoas que passaram a dedicar algumas horas do dia à escuta dos programas de rádio e dos discos. Com isso, houve uma readaptação da escuta em que os ouvintes tiveram que ser gradativamente *acostumados* com os sons provenientes dos alto-falantes, sons estes com comportamentos acústicos diferentes dos experimentados ao ar livre<sup>47</sup>.

Gradativamente o espaço de escuta musical coletivo dá lugar ao espaço individual, em que os ouvintes passam a usufruir de sistemas domésticos cada vez mais produzidos e encarados como mais um mobiliário em suas casas. De forma semelhante, mas com uma hipótese diferente da apresentada por Kahn, Fernando Iazzetta comenta que

“As tecnologias de áudio potencializaram a tendência à abstração da música ocidental, possibilitando uma atenção focada num material sonoro desencarnado, que não guarda mais uma relação necessária com uma ação, com uma performance. A experiência de escutar uma sinfonia num aparelho de som caseiro, sentado no sofá da sala com os olhos fechados, remete a um estado contemplativo em que a impressão é que a música está localizada dentro de nossas próprias cabeças. Na verdade, as tecnologias de áudio invocam a criação de um espaço acústico individual diferente daquele em que se inserem as práticas musicais performáticas que tendem a uma organização coletiva. Esse espaço individual é emoldurado por uma tentativa de se isolar a percepção auditiva dos outros sentidos. (...)”<sup>48</sup>

Enquanto Kahn salienta o re-equilíbrio entre ouvidos e olhos a partir do advento das tecnologias de reprodução de áudio em ambientes domésticos (além do telefone) estimulando uma experiência trans-sensorial na escuta musical, Iazzetta aponta para um caminho diferente: a ênfase no sentido auditivo. De forma alguma o autor é contrário a uma tese de que há na escuta musical o aspecto da trans-sensorialidade<sup>49</sup>, mas aponta para uma tendência possível desenvolvida na cultura da audição doméstica de música mediada pelas tecnologias de reprodução de discos e do rádio. Possivelmente, a introdução do cinema sonoro reforça a tendência trans-sensorial da escuta ao trazer

---

<sup>46</sup> *Ibid*, p.87.

<sup>47</sup> Fernando Iazzetta menciona os esforços das empresas de produção de aparelhos de som para convencer aos consumidores da semelhança da experiência de escuta dos discos com as de um concerto ao vivo, o que acabou provocando uma mudança nos hábitos dos ouvintes. IAZZETTA, 2009, p. 89-98.

<sup>48</sup> IAZZETTA, F., 2009, p.72.

<sup>49</sup> *Ibid*, p. 37.

diretamente para os olhos imagens que poderiam existir apenas na mente dos ouvintes; reforça e estimula a partir da formação de uma cultura visual bastante proeminente este aspecto da escuta.

Sociedades de escutas de discos foram criadas na Inglaterra nos anos de 1940. Seus objetivos iam desde a apreciação dos mais novos lançamentos da indústria fonográfica, à educação musical dos ouvintes (reconhecimento de obras, períodos de composição, compositores, orquestras, dentre outros). Os ouvintes sentam-se em uma sala, diante da aparelhagem de som e escutam atentamente, e em silêncio, as obras *executadas*. Aplaudem ou não no final, reproduzindo as situações de escuta em concertos ao vivo. Não é incomum nem a presença de palestrantes debatendo assuntos diversos, nem a degustação de um lanche ao final do evento. Estas sociedades de escuta de discos continuam em pleno funcionamento até os dias de hoje<sup>50</sup>.

Paralelamente, aspectos relacionados à produção (composição e performance) musical foram alterados. A criação de instrumentos eletro-mecânicos como o Telharmonium de Thaddeus Cahill no final do século XIX puderam ampliar o espaço de escuta da música, como a transmissão de obras via assinatura telefônica realizada a partir do Telharmonic Hall em Nova Iorque<sup>51</sup>. A invenção destes instrumentos, assim como a do gramofone e do fonógrafo, estimulou a imaginação de vários compositores. Ferruccio Busoni, por exemplo, enalteceu o surgimento do Telharmonium considerando-o um grande passo para uma reformulação do pensamento musical, lamentando apenas o fato de Cahill insistir em adaptar obras do repertório tradicional da música europeia e da música popular ao invés de estimular novas linguagens e tendências<sup>52</sup>. Compositores usaram à sua maneira as novas tecnologias de gravação e reprodução do som: Ottorino Respighi no terceiro movimento de *The Pines of Rome (Pines of the Janiculum)* de 1924 utiliza um gramofone ao final com sons de pássaros gravados ao invés de compor uma imitação desses sons para serem executados pelos instrumentos da orquestra; Paul Hindemith na obra *Trickaufnahmen* e Ernst Toch, em *Gesprochene Musik*, experimentam com a possibilidade de compor usando o gramofone a partir de 1930, em uma técnica que ficou conhecida como *Grammophonmusik*. Mudanças de velocidade, sons tocados de trás para frente, estas são algumas das técnicas empregadas pelos dois compositores que trabalhavam com sons pré-gravados

---

<sup>50</sup> Vide: <http://www.diafade.com.uk/cmc/history.html>.

<sup>51</sup> HOLMES, T., 2008, p.10.

<sup>52</sup> *Ibid*, p. 12.

de instrumentos musicais convencionais e vozes (xilofone, voz e violoncelo no caso da música de Hindemith) e vários gramofones poderiam ser utilizados nos concertos. Outro caso bastante conhecido é o de John Cage em *Imaginary Landscape Nº1* de 1939 que consistia na execução de vários sons de teste de áudio gravados em discos – estes usados em estações de rádios e por gravadoras – em várias velocidades e em combinação com sons de percussão e de ataques nas cordas do piano. Os sons de testes eram produzidos eletronicamente, o que segundo Holmes “dava à peça uma distintiva energia da música eletrônica”<sup>53</sup>.

Ao final dos anos de 1940 e a partir da década de 1950 os casos característicos de composição musical baseada em sistemas e tecnologias de gravação do som se difundiram. O desenvolvimento de técnicas, reflexões estéticas e práticas composicionais específicas como a *Musique Concrète* na França, a *Elektronische Musik* na Alemanha, a *Tape Music* e a *Computer Music* nos Estados Unidos, e a generalização destas estéticas composicionais no corpo de obras denominado *Música Eletroacústica* (e muitas vezes de *Música Eletrônica* – não se confundindo com a estética Alemã), passaram a fazer parte das reflexões e discussões entre compositores e demais estudiosos da música erudita euro-americana. As duas correntes composicionais iniciais – a *Musique Concrète* e a *Elektronische Musik* – tinham pressupostos técnicos e estéticos distintos, sendo bastante conhecidas as discussões entre os defensores tanto de uma, quanto de outra tendência. A tendência francesa pressupunha partir da escuta e do uso diverso de materiais gravados e processados em estúdio, tendo como teórico mais importante o seu criador Pierre Schaeffer. A tendência alemã partia dos conhecimentos desenvolvidos pelo serialismo, em especial o serialismo integral, partindo de materiais sonoros de origem eletrônica, recusando-se a utilizar a gravação de ruídos cotidianos ou de qualquer espécie (sons de trens, panelas, vozes, instrumentos musicais convencionais, dentre outros).

As duas tendências composicionais européias, assim como a *tape music* nos Estados Unidos, tinham em comum o fato de serem realizadas em estúdios de gravação e partindo dos meios de fixação do som (inicialmente o toca-discos e em seguida a fita magnética). A forma de apresentação das obras também era realizada a partir dos tocadores/gravadores de fita em concertos que muitas vezes prescindiam da presença de um intérprete. A esta situação inusitada, que de certa forma estendia o modo de escuta

---

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 44-45.

recém adquirida no ambiente doméstico para dentro das salas públicas de concertos, em que as fontes produtoras dos sons (da música) não estavam presentes - uma *escuta cega* como mencionou Kahn – uma situação acusmática. Este termo tem origem em Pitágoras, que segundo consta ministrava suas aulas por trás de uma cortina, impedindo que os seus alunos se distraíssem com os seus gestos e prestassem atenção unicamente ao conteúdo de sua fala. Sem dúvida, esta intenção de uma escuta atenta reforça a hipótese apresentada por Iazzetta com relação à desvinculação dos demais sentidos durante a escuta de uma obra musical, fala, ou qualquer outro tipo de som veiculado/mediado por meios tecnológicos (eletro-mecânicos e eletrônicos). No entanto, a situação era por vezes paradoxal na medida em que a referenciação sonora (a imagem mental que busca atrelar um som à sua provável fonte original) provocava no ouvinte a correlação imagética que revelava mentalmente a origem dos sons escutados. Recai então na afirmação de Kahn na qual “a escuta cega é uma proposição difícil de se sustentar”<sup>54</sup>. A própria referencialidade pode ainda ser encarada de outra maneira: quando se fala da tatilidade de um som, está sendo feita uma relação direta com um aspecto sensorial diferente da escuta, como no caso do som *granuloso*, ou seja, som que por analogia se relaciona com o tato (grãos despejados sobre uma superfície) pela rugosidade e rigidez. Em alguns casos particulares, o som granuloso também pode remeter às sensações gustativas.

No campo da performance, Iazzetta menciona o quanto mudaram as prerrogativas com relação às interpretações das obras musicais em processos coordenados por produtores, engenheiros de áudio e diretores de gravação:

“Independentemente da formação musical destes profissionais, sua atenção recai sobre aspectos que seguramente não são os mesmos que, a princípio, configura o que se tem como fundação da obra musical, seja em suas perspectivas estéticas, formais ou estruturais. Questões mercadológicas e técnicas à parte, sua atenção está muito mais focalizada em aspectos ligados à experiência da escuta (qualidades acústicas, coloração instrumental, efeitos e texturas sonoras, movimento, ritmo e gesto), ou seja, mais voltados à recepção por meio do aparato sensório-motor dos ouvintes, do que de conotação mais abstrata da música, os quais geralmente estariam na base de preocupações de caráter musicológico ou composicional.”<sup>55</sup>

Estas questões vão desde o tipo de tecnologia utilizada pelos ouvintes em suas casas, aos procedimentos adequados de microfonação, quantidade de tomadas de som e cortes a serem realizados, passando por diversas considerações técnicas específicas para cada suporte de fixação (fita, vinil, cd, dentre outros).

---

<sup>54</sup> KAHN, D. *Op. cit.*, p. 8

<sup>55</sup> IAZZETTA, F. *Op. cit.*, p.59.

O caso mais interessante da relação entre intérprete da música erudita e estúdio de gravação (talvez por ter sido o primeiro a assumir tal posição) é o do pianista canadense Glenn Gould. Gould desistiu de realizar apresentações ao vivo optando apenas por gravar suas interpretações, não tendo pudor algum em se aproveitar dos recursos tecnológicos disponíveis para literalmente montá-las da melhor maneira possível (segundo os seus próprios critérios)<sup>56</sup>. Esta atitude foi reproduzida pelo grupo de rock *The Beatles* nos últimos anos de sua carreira. Uma série de questões (ou análises) pode ser extraída das atitudes de ambos<sup>57</sup>:

1. Percebe-se que a experiência da performance ao vivo conta com uma série de imperfeições, que ao contrário do ambiente de gravação, são impossíveis de serem corrigidas em tempo real;
2. Que ao menos naquela época (anos de 1960-70), certas opções e escolhas estéticas no âmbito da criação e interpretação musicais, tais como efeitos de manipulação das fitas, *over dubbings*, eram impraticáveis ao vivo;
3. Que a cultura auditiva dos ouvintes modificou-se por completo, fazendo com que as expectativas de escuta de uma performance em um concerto ou show ao vivo sejam as de correspondências entre elas e os seus *modelos* encontrados nas gravações comercializadas daquelas obras.

Os aspectos culturais com relação à escuta, musical ou não, foram modificados por completo desde o advento dos sistemas de registro sonoro, e estas mudanças foram tão radicais a ponto de se tornarem um novo paradigma para os indivíduos no mundo todo; paradigma este que acaba por se tornar a base da experimentação também nos audiovisuais. Com relação a estes modelos, e mais especificamente ao vídeo-música, objeto deste estudo, a escuta mediada pela tecnologia parece receber o reforço de um correspondente imagético que possivelmente irá provocar o surgimento de um novo modelo de escuta indissociável dos aspectos visuais, e a “escuta cega” do início do século XX agora divide espaço com uma *escuta-visual*. Esta *escuta-visual* poderá influenciar inclusive a “escuta cega” em seus modos de imaginação e re-interpretação sonoras. Isto porque parte-se da hipótese, até aqui corroborada pelo próprio desenvolvimento da cultura audiovisual no século XX, de que experiências estéticas novas atualizam em maior ou menor medida as anteriores a elas; é como um processo

---

<sup>56</sup> *Ibid*, p. 61.

<sup>57</sup> MOOREFIELD, V., 2005, p.; HOLMES, T., 2008, p. 408-409.

de re-educação ou re-adaptação dos sentidos, baseadas nos paradigmas culturais de cada época.

### 1.1.3 O Cinema

As pessoas ainda estavam se habituando às suas imagens registradas em filmes fotográficos e às ilusões de movimento fornecidas pelos experimentos como os de Muybridge e Marey, com o registro sonoro ainda precário dos gramofones e fonógrafos, com os meios de transmissão de sons à distância<sup>58</sup> como os telégrafos e o Telefone Reis (1861)<sup>59</sup>, quando em 1895-96 os irmãos Lumière apresentam o primeiro filme cinematográfico. Pouco antes, Thomas Edison e William Dickson desenvolveram, a partir do fonógrafo, o *cinetoscópio*, um aparelho que exibia pequenos filmes de poucos segundos. Era uma “máquina de entretenimento que funcionava com moedas” que trabalhava com imagens fotográficas e não projeção. Ao mesmo tempo, Emile Reynaud desenvolve o *praxinoscópio*, aparelho que trabalhava com projeções de figuras desenhadas, mas não de imagens fotográficas. “Ambas as máquinas antecipavam o cinema”, mas não uniam sua característica básica: *imagens fotográficas projetadas*<sup>60</sup>.

“Outras formas de figuras em movimento criadas no início da década de 1890 com propósitos de entretenimento – projeção de imagens estáticas, lanternas mágicas, sistemas que usavam projeção de figuras desenhadas à mão -, são vistas apenas como precursores, passos finais na pré-história do cinema, ao passo que a base transportadora de imagens usada por Louis Lumière em 1895 – o filme – deu o seu nome à obra nele registrada.”<sup>61</sup>

Todos estes dados apontam para a formação e configuração de uma cultura audiovisual que gradativamente surgiu no ocidente e espalhando-se logo em seguida pelo mundo inteiro. Assim como o registro sonoro desenvolvido pouco antes do cinema propriamente dito, e quase simultaneamente às técnicas de criação de ilusão de imagens em movimento, o cinema desde sua fase inicial reforça o hábito dos indivíduos de se entreterem em espaços fechados, escuros, olhando fixamente para uma projeção iluminada e em duas dimensões. Os primeiros criadores do cinema acreditavam que

---

<sup>58</sup> Estes equipamentos, além de teorias como a formulada por Paul Nipkow por volta de 1880 sobre a televisão (ZIELINSKI, S. 1999, p.61), ajudaram a iniciar o desenvolvimento dos meios de comunicação pautados na transmissão de imagens e sons à distância. A implementação das transmissões televisivas data dos anos de 1930 na Europa (Inglaterra e Alemanha). A primeira transmissão na Inglaterra ocorreu em 2 de Novembro de 1936. Devido à II Guerra Mundial, estas transmissões ficaram paralisadas por seis anos a partir de 1939 (*Ibid.*, p. 105-106).

<sup>59</sup> HOLMES, T. 2008, p.7

<sup>60</sup> ARMES, R.. 1999, p. 41

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 129.

suas invenções serviriam mais como elemento inserido em peças de teatro, e espetáculos de variedades; não o tinham concebido “como um meio para contar histórias”<sup>62</sup>. Os estudos científicos do movimento eram também enfatizados como elementos principais para o uso do filme<sup>63</sup>, mas foi no seu aspecto narrativo que se concretizou a finalidade principal do cinema.

Zielinski considera que o audiovisual é o “amalgama de várias formas de meios de comunicação que costumavam se apresentar separadamente” sendo a realização de um projeto de “ocupar os corações e mentes com mercadorias da indústria cultural que despontou no século XIX”<sup>64</sup>. Em outras palavras, é um meio interdisciplinar surgido com o desenvolvimento do capitalismo industrial visando o entretenimento não localizado, distribuído em cópias e apresentado em vários locais diferentes quase ao mesmo tempo. Não é como uma peça de teatro que fica em cartaz por um determinado período em um único espaço de apresentações; não é como a exposição de obras em uma determinada galeria, ou um concerto realizado em uma determinada sala para os habitantes ou visitantes da região em que se localiza. A característica central do projeto econômico do cinema é justamente a sua capacidade de ser reproduzido massivamente e exibido em vários locais ao mesmo tempo, em várias sessões diárias, e com um rodízio constante de público: um típico produto industrial. Este aspecto de modelo econômico do cinema, que leva a mercadoria até aonde se encontra o seu público consumidor, só foi superado pela entrada do audiovisual nas residências privadas a partir do advento da televisão: uma outra forma de entretenimento doméstico depois do gramofone e do rádio. Por certo o rádio já cumpria um papel e representava um modelo muito próximo ao que em seguida pertenceria ao modelo de transmissão televisiva, e certamente serviu de estímulo para os investimentos nesta tecnologia. Ele, o rádio, foi o responsável pelo “surgimento dos primórdios de uma noção generalizada de indústria de entretenimento”<sup>65</sup> baseada no *broadcasting* (a transmissão à distância de imagens e sons).

O cinema não sonorizado, ou *cinema mudo*, já trazia processos de referencialidade sonoras bastante evidentes. Isso possivelmente devido ao fato de associarmos diretamente um evento imagético a uma produção sonora; um gesto ou um

---

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 41.

<sup>63</sup> *Ibid.*, p.115.

<sup>64</sup> ZIELINSKI, S., 1999, p. 14. Zielinski usa o termo *audiovisão* ao invés de audiovisual, mas o sentido que dá a ele é o mesmo daquele, diferente do que faz Chion.

<sup>65</sup> ARMES, R., 1999, p. 64.

movimento correspondendo a um som; a fala, e a visão de quem fala; um evento natural ou mecânico e o seu resultado sonoro imediato. Assim, mesmo sem som, o cinema já nasce como um audiovisual – ou ao menos uma potencialidade audiovisual -, e desde o princípio os seus realizadores se preocuparam com este aspecto. A música ao vivo era utilizada durante as projeções dos filmes tanto como forma de ilustrar os eventos, ampliar a dimensão dramática das cenas, gerar movimento, como para abafar o som dos projetores. Michel Chion fala do quanto o público ficava desconcertado quando via um evento temporal (gesto, fala, folhas das árvores em movimento) sem uma conexão direta com o seu respectivo som. “A origem da música de filme”, escreve ele, “já foi explicada como derivação da necessidade de suprir esta ausência [do som de cada evento temporal] com movimento audível em conjunto com o movimento visual”<sup>66</sup>.

“Em seguida, a música de filme tendeu a funcionar como o som daquilo que se move sem som: emoções, fumaça de cigarro, gestos, e assim por diante.”<sup>67</sup>

A citação acima constata um exemplo de produção de um novo significado a partir de uma nova experiência: ouvir o som das coisas que se movem ruidosamente, ou atribuir-lhe um, provoca o interesse, ou desejo, de se ouvir o som gerado por todo e qualquer objeto em movimento, mesmo o daquele que originalmente se move em silêncio (esse efeito que ocorre, pelo menos, no caso do cinema).

Mesmo sem a música como forma de suprir a ausência de som nos filmes mudos, a imagem já trazia sugestões explícitas, muitas vezes exageradas, dos sons envolvidos nas cenas. Tiros de arma de fogo com a fumaça saindo do cano<sup>68</sup>, carros ou trens em movimento, bandas de música e orquestras tocando enquanto os personagens dançam, gestos exacerbados dos personagens falando para enfatizar o que estão fazendo. Em *Outubro* de Sergei Eisenstein, as rápidas mudanças de quadro dos revolucionários correndo pelas ruas de São Petersburgo sob nuvens de fumaça, closes nas armas, subindo escadarias, sugerem o alvoroço da guerra e os seus ruídos ensurdecedores. Na montagem alucinante de *Entr'acte* (1924) de René Clair uma série de exemplos de sugestões sonoras é apresentada: o tiro da espingarda do ‘caçador’ no coco, o tiro que acerta o ‘caçador’, a água que cai violentamente sobre o tabuleiro de xadrez, os eventos em alta velocidade que envolvem carros, ciclistas, pedestres, e uma

---

<sup>66</sup> “The origin of film music has even been explained as deriving from a need to fill this lack with auditory movement to go along with visual movement.” CHION, M., 2009, p. 3.

<sup>67</sup> *Ibid*, *Idem*.

<sup>68</sup> *Ibid*, p. 4. Chion apresenta este exemplo extraído do filme *The Great Train Robbery* de 1903 do diretor Edwin S. Poter.

montanha russa. O filme é acompanhado pela música de Eric Satie que muda de função a cada momento: da falta de sincronia com os movimentos tal como sugeridos pelo texto de Eisenstein mencionado acima, a fruição quase conjunta das mudanças de velocidade da montagem – da câmera lenta aos *accelerandi* quase sincrônicos a partir da correria atrás da carruagem que leva o caixão<sup>69</sup>.

Estas experiências audiovisuais no cinema mudo são expandidas, segundo Chion, com o uso de três pilares:

1. A música ao vivo com as funções já descritas acima;
2. O comentarista: figura que narrava ou tecia comentários sobre os eventos que se desenrolavam nas cenas. No Japão, os *benshi* como eram conhecidos, eram profissionais tão respeitados quantos os atores dos filmes;
3. Os intertítulos, ou aqueles letrados que resumiam um diálogo entre os personagens<sup>70</sup>.

Várias pesquisas estavam sendo realizadas desde os primeiros dias do cinema para a incorporação do som ao filme. Nos anos de 1920 algumas das propostas de sincronização entre som e imagem no cinema eram apresentadas na Alemanha (sistema Tri-Ergon), na Dinamarca (dois sistemas Petersen-Poulse, um baseado em um sistema ótico sobre película, outro mecânico) e nos Estados Unidos (sistema Phonofilm desenvolvido por Lee de Forest)<sup>71</sup>. A indústria cinematográfica considerava todos estes sistemas dispendiosos demais, e não valiam o investimento. O sistema que iniciou nos Estados Unidos a produção de filmes sonoros, utilizado pela Warner Bros., foi desenvolvido pela Western Electric (sistema som-sobre-disco) e usado no *O Cantor de Jazz* de 1927, o primeiro filme sonoro da história. Porém, o sistema sonoro que se tornou o padrão da indústria cinematográfica norte-americana foi desenvolvido em 1928 pela General Electric: o som sobre película<sup>72</sup>.

“Se nos perguntarmos por que os filmes sonoros tornaram-se aceitáveis em 1927 de uma maneira que não tinham sido aceitos antes, a resposta certamente está, pelo menos em parte, no fato de as audiências estarem agora acostumadas com o som gravado por meios elétricos, graças ao rádio e aos discos.”<sup>73</sup>

---

<sup>69</sup> A versão de *Entr'acte* para vídeo doméstico, já com a música mixada ao filme, possui características e conseqüências interessantes (assim com as questões relativas à trilha sonora) que revelam a ligação entre René Clair e as idéias sobre som dos cineastas russos mencionados acima. Filme consultado em [http://www.ubu.com/film/clair\\_entracte.html](http://www.ubu.com/film/clair_entracte.html).

<sup>70</sup> *Ibid.*, p. 8-16.

<sup>71</sup> ARMES, R. 1999, p. 60.

<sup>72</sup> *Ibid.*, p. 61-62.

<sup>73</sup> *Ibid.*, p. 61

O desenvolvimento do cinema sonoro integra e reforça os elementos que já se apresentavam latentes na escuta dos discos e rádio e nas imagens em movimento do cinema mudo: o primeiro sugeria as imagens através dos sons na mente de quem ouvia, o segundo sugeria o som a partir dos movimentos visualizados. Da integração entre som e imagem no cinema, ou a *acoplagem audiovisual* como define Chion<sup>74</sup>, nasce uma relação interdisciplinar que se torna um padrão no século XX. A análise que Chion realiza desta acoplagem resulta em uma série de procedimentos significantes que definem a forma de *áudio-visão* dos filmes tanto de um ponto de vista técnico, que também é uma base importante na produção dos vídeos-músicas, quanto do espectador. Todos estes procedimentos estão, em resumo, ligados aos modelos de sincronia e de assincronia dos eventos audiovisuais, inclusive no que diz respeito à música, e baseados nas questões espaço-temporais levantadas por cada trabalho.

Em suas pesquisas sobre o som no cinema, Chion desenvolve toda uma terminologia que se adéqua primeiramente às questões do desenho sonoro (*sound design*) do filme; questões estas por vezes próximas da *arte sonora* (*sound art*) no que se refere aos aspectos das referencialidades, da espacialidade e da temporalidade. A síntese sonoro-visual é analisada por Chion que produz conceitos como o de *valor adicionado*, um efeito em que um som “adiciona um sentido a imagem, um sentido que parece vir da própria imagem”<sup>75</sup>. Este som pode ser recolhido (gravado) da própria fonte (visualizada) ou ter origem diversa daquela e ser acoplado (sincronizado) a sua aparição na tela. Este é o tipo de *desenho sonoro* que ele chama de *síncrese*, um som sintetizado e sincronizado a uma determinada imagem.

Com relação ao espaço, Chion apresenta uma cronologia do desenvolvimento tecnológico de projeção sonora no cinema passando desde o som mono com a sua única banda sonora atrelada ao filme, ao som Dolby que permite múltiplos canais de som e modifica os modelos perceptivos no cinema moderno<sup>76</sup>. Estas questões da espacialidade sonora vinham sendo pesquisadas paralelamente pelos compositores da música eletroacústica desde a *Musique Concrète* e pela indústria fonográfica que desenvolve nos anos de 1950 as fitas magnéticas multicanais. Um dos aspectos levantados pelo autor é o da *magnetização espacial* que é um efeito psicofisiológico aonde não importa o movimento que a imagem realize no espaço, que o seu

---

<sup>74</sup> CHION, M., 2002, p. 219-234.

<sup>75</sup> CHION, M., *Op. cit.*, p. 221.

<sup>76</sup> CHION, M. 2009, p.117-145.

som correspondente, ou provável, vindo de qualquer outro ponto no espaço será atraído para ela como se estivesse magnetizado<sup>77</sup>. Ainda segundo Chion, o uso das tecnologias multicanais deve ser realizado levando em consideração a *magnetização espacial*, pois um movimento conjunto no espaço entre som e imagem acaba por parecer pouco real e, portanto, pouco crível<sup>78</sup>. Estas questões apontadas pelo autor sugerem alguns aspectos técnico-culturais desenvolvidos tanto do ponto de vista de quem faz o audiovisual, quanto por quem o recebe (assiste), e apesar de não se ligarem diretamente ao processo de produção de um vídeo-música, devem ser levados em consideração por seus autores.

A relação entre o cinema e o vídeo-música limita-se ao fato de ambos pertencerem ao grupo de produtos artísticos audiovisuais, e que certos desenvolvimentos técnicos e reflexões a respeito da correlação entre som/música e imagem surgidas com o cinema sonoro podem auxiliar tanto no processo de realização dos trabalhos em vídeo-música, quanto nos procedimentos usados para a sua análise. (É possível ainda falarmos hoje de um *feedback* em que as produções em vídeo, não especificamente o vídeo-música, podem influenciar a produção cinematográfica.).

#### 1.1.4 Vídeo

A vídeoarte data de 1965 quando Nam June Paik, músico de formação e vinculado à vanguarda artística norte americana, usa pela primeira uma câmera Portapak da Sony, filma a passagem do Papa por Nova Iorque e apresenta o resultado na noite do mesmo dia em um tradicional ponto de encontro dos artistas daquela cidade<sup>79</sup>. Segundo Michael Rush, o que torna o trabalho de Paik diferente de uma reportagem jornalística é a expressão pessoal de um artista já reconhecido no meio das artes plásticas, performáticas e da música experimental e que esta era uma extensão do seu trabalho possuindo um “valor cultural e artístico”<sup>80</sup>. Paik torna-se o primeiro a professar a vídeoarte como uma nova etapa da arte afirmando que “assim como a técnica de colagem substitui a tinta a óleo, também o tubo de raios catódicos substituirá a tela.”<sup>81</sup>.

Rush diz que durante os primeiros quinze anos a vídeo-arte desenvolve um comportamento crítico com relação à televisão: um entretenimento doméstico tipicamente comercial em que o empreendimento artístico nem sempre está presente. Já

---

<sup>77</sup> *Ibid.*, p. 491.

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 133.

<sup>79</sup> RUSH, M. 2006, p.75-76.

<sup>80</sup> *Ibid.*, p.76.

<sup>81</sup> PAIK *Apud* Rush, *op. cit.*, p.76.

nos seus primeiros trabalhos, mesmo antes do seu primeiro vídeo, Paik utiliza o monitor de tv em trabalhos como o apresentado na galeria Parnass em Wuppertal na Alemanha em 1963. Neste, o autor espalha monitores de televisão pelo espaço “para tentar romper a relação normal do espectador com o aparelho de tv”. Na mesma linha, Wolf Vostell apresenta *De-coll/ages* (1963) afirmando que o aparelho de tv é a escultura do século XX. Vários artistas empreendem trabalhos com monitores de televisão apropriando-se criticamente de um ícone da sociedade de consumo, dentre os quais Douglas Davis, Mako Idemitsu, Dara Birbaum, Joan Jones, os artistas do Fluxus<sup>82</sup>. Questões como a sociedade de consumo, a crítica feminista contra a degradação da imagem da mulher e a crítica ao modernismo foram abordadas por estes artistas.

A crítica aponta o dedo literalmente contra a cultura modernista das artes plásticas como no vídeo *Centers* de Vito Acconci. Segundo Rosalind Krauss, era comum à crítica das artes plásticas nos anos de 1960 refletir sobre a “estrita aplicação da simetria [que] permitia ao pintor ‘apontar para o centro da tela’, e ao fazê-lo, invocar a estrutura interna da figura-objeto”<sup>83</sup>. Em *Centers*, Acconci aponta durante os vinte e dois minutos do vídeo para o centro da câmera – e conseqüentemente, para o centro da tela da tv – em um gesto que segundo Krauss corrobora com a crítica mencionada, “com o seu débito óbvio à ironia duchampiana”<sup>84</sup>. Acconci diz que como resultado de apontar para o centro da tela, ao invés de firmar o foco em seu dedo, ele acaba apontando para fora de si mesmo, em direção a um espectador externo.<sup>85</sup>

De um modo geral, o surgimento da vídeo-arte, assim como as vídeoinstalações, apresenta-se como reflexo de uma época em que as relações de temporalidade que permeiam o desenvolvimento da sociedade ocidental e sua cultura se apresentam de forma mais evidentes. Cinema e televisão são dois outros pólos de um grande movimento cultural que traz para a cultura ocidental as formas de relação temporal do capitalismo. Este tempo, o tempo do capitalismo, é traduzido em forma de controle e poder: o controle sobre o tempo que segundo Zielinski é a fonte mais importante para a economia, tecnologia e a arte, não deve ser valorizado apenas em termos quantitativos, “quanto tempo a mais ou a menos nós temos”, mas sobre o

---

<sup>82</sup> RUSH, M. 2006, p.79-80.

<sup>83</sup> “(...) strict application of simetry allowed a painter ‘to point to the center of the canvas’ and, in so doing, to invoke the internal structure of the picture-object.” (KRAUSS, R. E. 2010, p. 3).

<sup>84</sup> “(...) with its obvious debt to Duchampian irony.” (*Ibid, idem*).

<sup>85</sup> Acconci, V. In [http://www.ubu.com/film/acconci\\_centers.html](http://www.ubu.com/film/acconci_centers.html). O vídeo encontra-se neste mesmo endereço tanto para streaming, quanto para ser baixado

aspecto qualitativo, ou seja, o tempo de disponibilidade<sup>86</sup>. Este por sua vez, como no caso da televisão, assim como das indústrias, do sistema financeiro, das grandes companhias cinematográficas, fica a critério dos seus programadores, produtores, enfim, àqueles que detêm o controle e o poder; este é o tempo que a vídeo-arte em suas várias modalidades retoma. Controlar o tempo da disponibilidade individual, fazer o seu próprio tempo, criar no próprio tempo, o tempo da duração e da intenção do artista. Diferente do cinema e da televisão, a vídeo-arte radicaliza a noção de tempo presente ao prescindir dos processos técnicos de revelação dos filmes, da pré e pós-produção tais como as montagens, mixagens audiovisuais, regravações das falas dos personagens. Em resumo, o vídeo permite a criação de um produto mais direto, ou seja, garante o resultado de produção logo após, ou praticamente após, às filmagens. O fator temporal, como veremos a seguir, é um dos aspectos mais importantes na acoplagem do som à imagem videográfica, propiciando a construção e o desenvolvimento formal dos trabalhos de vídeo-música; garantindo que a forma dos trabalhos seja orientada a partir dos processos e estruturas composicionais, dependentes diretas da articulação temporal, ou como diria o diretor russo Andrei Tarkovski em relação à sua arte, uma maneira de *esculpir o tempo*.

Na discussão levantada por Fredric Jameson com relação à temporalidade do vídeo comparada à do cinema, surgem dois tipos, ou duas modalidades de abordagem:

1. O tempo ficcional;
2. O tempo não-ficcional.

O primeiro refere-se aos tempos fictícios, encurtados pela dinâmica da narrativa, explorada pelo cinema depois das experiências dos seus primeiros anos. Neste tipo, “as cenas ficcionais e os diálogos na tela de cinema encurtam radicalmente a realidade do tempo do relógio e nunca são (...) coincidentes com a duração putativa de tais momentos na vida real, ou no tempo real”<sup>87</sup>. O segundo tipo refere-se ao tratamento temporal das primeiras experiências da vídeo-arte em que as ações ocorrem no tempo real, são captadas e reproduzidas sem cortes ou técnicas de narração que venham a encurtar a passagem do tempo. É o caso do vídeo *Made in Brazil* (1974-75) de Letícia Parente em que acompanhamos em tempo real a autora costurando na sola do seu pé as palavras do título.

---

<sup>86</sup> ZIELINSKY, S., 2006, p.29.

<sup>87</sup> JAMESON, F., 2006, p.98.

“De qualquer maneira, se esse for o caso, gostaríamos de acrescentar que o vídeo experimental *não* é ficcional nesse sentido, não projeta um tempo ficcional e não trabalha com a ficção ou com ficções (ainda que trabalhe bem com estruturas narrativas)”<sup>88</sup>

O cineasta por vezes pode romper com o tempo ficcional inserindo o não-ficcional para gerar certa estranheza no espectador, quebrando de alguma forma o processo narrativo-temporal empregado durante o filme, como na cena de *Sacrifício* de Andrei Tarkovski em que a câmera realiza um *traveling* sobre um ambiente inundado pela água e repleto de objetos abandonados pelas pessoas que fugiram ou morreram no holocausto. Segundo Jameson, o emprego do tempo não-ficcional no cinema é constatado também em documentários: uma espécie de híbrido entre o filme cinematográfico e o vídeo. A pesquisa de Ivana Bentes corrobora a noção do documentário como híbrido entre cinema e vídeo a partir de um misto de temporalidades ao constatar que os procedimentos de captação em direto (áudio e imagens simultaneamente e *in loco*) associados à narrativa cinematográfica, “(...) já apontava para uma das vertentes mais produtivas do vídeo, o documentário experimental, e sua ancoragem no presente e no aqui e agora como ato de intervenção.”<sup>89</sup>

“Vertente que vamos encontrar na obra de Glauber Rocha, combinando procedimentos híbridos, vindos da ficção e da fabulação, com o documentário, como em *Câncer* (1972), *Di* (1977), *A Idade da Terra* (1981). Filmes experimentais que exploram o fluxo audiovisual, os limites da encenação e colocam o próprio diretor, seu corpo e voz, em cena ou em off, tornam a câmera personagem participativa e se abrem ao acaso do ato cinematográfico.”<sup>90</sup>

O exemplo produzido por Jameson – a imagem de um rosto sem expressões exposto por vinte e um minutos – bem pode ser aplicado ao trabalho de Acconci citado acima. Em *Centers*, por mais de vinte minutos o autor filma a si mesmo em um gesto contínuo e indiferente que dura o exato tempo de filmagem. A discussão de Jameson traz à tona a questão do tédio como um elemento estético da obra que foi muito explorado nas décadas de 1960/1970 pelos videastas. Segundo Jameson voltando-se tanto à tradição freudiana quanto a marxista, “o tédio é considerado não tanto como uma propriedade objetiva das coisas, mas como uma resposta ao bloqueio das energias (quer sejam entendidas em termos de desejo ou de práxis)”<sup>91</sup>. É uma resposta à temporalidade

---

<sup>88</sup> *Ibid, idem.*

<sup>89</sup> BENTES, I. 2007, p.113.

<sup>90</sup> *Ibid, idem.*

<sup>91</sup> JAMESON, 2006, p.95.

das coisas no capitalismo, à apropriação do tempo de disponibilidade individual por um grupo que controla as atividades e maneiras de nos inserirmos temporalmente no mundo.

“O tédio torna-se interessante como reação a situações de paralisia, mas também, sem dúvida, como um mecanismo de defesa ou comportamento de escape. Mesmo considerado no domínio mais estreito da recepção cultural, o tédio em relação à um tipo de trabalho, ou estilo, ou conteúdo, sempre pode ser usado de maneira produtiva como sintoma valioso de nossos próprios limites existenciais, ideológicos e culturais, índice de que temos que recusar nas formas de prática cultural dos outros, e da ameaça que esta representa para a nossa própria racionalização sobre cultura e o valor da arte.”<sup>92</sup>

A partir da década de 1980, a vídeo-arte incorpora às suas práticas técnicas cinematográficas e televisivas, aprofunda a hibridização das linguagens. Torna-se nítido também o caminho oposto: a influência do vídeo na televisão e no cinema. Mesmo com a incorporação do tempo ficcional, hibridizado ao não-ficcional como no caso do documentário, a questão apontada por Jameson com relação ao tédio permanece presente. É o caso dos vídeos de Bill Viola *Reflecting Pool* (1977-79) e *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986). No primeiro<sup>93</sup>, Viola, que além de videasta é compositor, cria uma ilusão temporal em que um banhista mergulha em uma piscina e tem a sua imagem congelada no momento do salto, enquanto o som típico de água corrente (riachos, correnteza) e dos animais do jardim em volta da piscina (basicamente insetos) permanecem soando, assim como a movimentação da água da piscina permanece visível. De certa forma, apesar da temporalidade sonora decorrer horizontalmente no tempo do relógio, a impressão é que todo o material audível encontra-se paralisado junto à imagem do “mergulhador”: um quadro “vivo” que se fixa no tempo. A percepção da passagem temporal ocorre de forma lenta e gradativa acompanhando o processo de diluição da imagem do mergulhador, que gradativamente se desfaz. Este é um exemplo nítido de hibridização entre tempos ficcionais (a narrativa contida no enredo do vídeo), com o tempo não-ficcional (aquele que decorre como o tempo real do relógio).

Em *I Do Not Know What It Is I Am Like*, Viola segmenta um enredo complexo em cinco partes visando pesquisar “os nossos estados e conexões internas com a nossa consciência animal”<sup>94</sup>. Com movimentos lentos de câmera e mais uma vez trabalhando com sons *naturais*, Viola utiliza técnicas de montagem cinematográfica,

---

<sup>92</sup> *Ibid, idem.*

<sup>93</sup> <http://www.video.google.com/videoplay?docid=4498864086957786589#>

<sup>94</sup> HUFFMAN, K. R. In VIOLA, B., 2006, DVD DS91738.

edição de áudio em um vídeo que mantém o tempo não-ficcional no desvelar gradativo do seu enredo. Em dado momento, Viola aponta a sua câmera para uma manada de búfalos, escolhe um “personagem” dentre eles e fixa nele durante alguns minutos (tempo real) até decidir mudar de ângulo; ou filma uma carcaça de um animal recentemente abatido sendo devorada por uma infestação de moscas (o zumbido do enxame é constante no espaço e em dinâmica, criando mais uma vez a sensação de horizontalização do tempo sonoro).

No Brasil a partir de meados da década de 1980, alguns grupos de videastas incorporam a sua linguagem a programas de televisão, mantendo as características de espontaneidade da captação em direto, e tentando preservar através de montagens sutis o tempo não-ficcional. Mas o meio de difusão possui suas idiossincrasias, e a hibridização é uma solução plausível (além de necessária).

Dentre os grupos de jovens videastas brasileiros podemos mencionar o *Olhar Eletrônico*, que lançou nomes como os de Marcelo Tas e Fernando Meireles, e que trabalharam a convite de Goulart de Andrade na TV Gazeta em 1983 em um programa que não tinha nome. Depois colaboraram no *23ª Hora*, criaram os programas *Crig-Rá* (1983), *Olho Mágico* (1984-85), dentre outros<sup>95</sup>. Outro grupo paulista importante na produção de vídeos e de programas de televisão foi o *TVDO* (TV Tudo) formado por Tadeu Jungle, Walter Silveira e Pedro Vieira. Tadeu Jungle é hoje um importante videasta, cineasta e profissional de televisão. Os dois grupos começaram a atuar com o espírito de entrar na tv com propostas renovadoras e ousadas, articulando vídeos, cinema e técnicas de edições televisivas. Jungle diz que para eles da *TVDO*, “tudo pode ser um programa de televisão. Tudo. (...) Nascemos no meio acadêmico batizado pela cultura de massas. Principalmente a televisão.”<sup>96</sup> Ou seja, eram artistas de uma nova etapa da cultura urbana brasileira, especificamente, e ocidental. É o período histórico subsequente, e possivelmente sua continuação, àquele que Jameson chama de pós-moderno, surgido nas décadas de 1960/70<sup>97</sup>. O que gera certa unidade entre as gerações da vídeo-arte das primeiras duas décadas, com a geração brasileira dos anos de 1980 é a forma de tratamento temporal do vídeo, a sua tendência à hibridização de linguagens e técnicas sempre crescente e um aspecto que cada vez mais pode ser visto como um dado característico da vídeo-arte: a variedade de meios de difusão, sejam telas

---

<sup>95</sup> FECHINE, Y., 2007, p.91

<sup>96</sup> JUNGLE, 2007, p. 203.

<sup>97</sup> JAMESON, 2006, p. 97.

de tv, telas de cinema e vídeo, paredes, chão, ou qualquer outro suporte para a projeção das imagens. Este dado garante ao público do vídeo a diversidade de disponibilidades para a apreciação dos trabalhos, ou como diz Jameson, o vídeo pode ser desligado a qualquer momento (ou é possível mudarmos de posição para assistir qualquer outra coisa a qualquer hora) “sem ter que agüentar ficar sentado e bem-comportado em um ritual social e institucional”<sup>98</sup>, fazendo uma referência ao cinema, mais especificamente ao cinema experimental. Arlindo Machado corrobora com estas observações de Jameson, apresentando ainda aspectos atualizados das manifestações videográficas. Segundo ele,

“O vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações. Ele pode estar presente em esculturas, instalações múltiplas, ambientes, performances, intervenções urbanas, até mesmo em peças de teatro, salas de concerto, shows musicais, *raves*. (...) A imagem e o som eletrônicos invadiram todos os setores da produção cultural, comprometendo todas as especificidades. Como consequência dessa generalização do vídeo, os profissionais que o praticam, bem como os públicos para o qual ele se dirige, tornam-se cada vez mais heterogêneos, sem qualquer referência padronizada, perfazendo hábitos culturais em expansão, circuitos de exibição efêmeros e experimentais, que resultam em verdadeiros quebra-cabeças para os fanáticos da especificidade. A tela eletrônica representa agora o local de todos os saberes e das sensibilidades emergentes que perfazem o atual panorama da visualidade. Eis porque falar de imagem e sons eletrônicos significa colocar-se de fora de qualquer território institucionalizado. Trata-se de enfrentar o desafio e a resistência de um objeto híbrido, em expansão, fundamentalmente impuro, de identidades múltiplas, que tende a se dissolver camaleonicamente em outros objetos ou incorporar os seus modos de constituição.”<sup>99</sup>

Esta extensa citação, como veremos adiante, apresenta elementos que, como veremos adiante, conectam o vídeo-música às demais artes videográficas.

O primeiro destes elementos mencionados por Machado é o da multiplicidade que está diretamente vinculado ao processo de hibridização, ou inter-relação de linguagens distintas, assim como os meios de difusão dos trabalhos. Este aspecto toca diretamente ao vídeo-música que articula processos e estruturas composicionais com a imagem videográfica, não apenas como vínculo teleológico, mas como um todo indissociável. Desta forma, a realização de um trabalho de vídeo-música pode partir da idéia de que as partes não estão meramente justapostas, e só existem na medida em que compõe um todo integrado; que não são complementos uma da outra, mas representam o trabalho mesmo, como um todo não passível de apreciação ou análise a partir de segmentações. Nesse caso teríamos um aspecto transdisciplinar do

---

<sup>98</sup> *Ibid*, p. 96.

<sup>99</sup> MACHADO, A. ,2007, p. 35-36.

vídeo-música em particular, e do vídeo de uma maneira geral. Segundo Basarab Nicolescu, a transdisciplinaridade refere-se ao que está “entre as disciplinas, *através* das diferentes disciplinas e *além* de qualquer disciplina” e completa, “seu objetivo é a *compreensão do mundo presente*, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento.”<sup>100</sup> Nos casos tanto do vídeo, quanto do vídeo-música, esta relação transdisciplinar pode se dar no processo de integração e inter-relação das linguagens, ou seja, na sua hibridização.

No caso do vídeo, e conseqüentemente do vídeo-música, a hibridização de linguagens e técnicas realiza uma  *fusão*. Linguagens e técnicas artísticas distintas, e por vezes contraditórias, somam-se produzindo um terceiro objeto (artístico) que não é a simples soma das suas partes constituintes. Isso provoca, assim como toda a teoria da transdisciplinaridade propõe no âmbito do conhecimento, um verdadeiro  *big-bang* da produção e percepção estética, promovendo novas formas de receptividade, do fazer artístico, da análise, da concepção e conceitos do produto final.

Em se tratando da produção videográfica em geral, o caso transdisciplinar pode ser exemplificado com trabalhos como *Modell 5* produzido pelo duo *Granular Synthesis*<sup>101</sup> em que o áudio e a imagem da intérprete Akemi Takeya são trabalhados a partir de um processo conjunto de síntese granular de forma que ambos se articulam como um todo interdependente. *Modell 5* pode muito bem ser abordado como um vídeo-música, o que remete a outra questão: qual a distinção de uma obra videográfica com tratamento sonoro/musical como a vídeo-instalação *Vício* (2003) de Eder Santos apresentada no Centro Cultural do Banco do Brasil, no Rio de Janeiro, em 2010<sup>102</sup> e uma produção de vídeo-música? Em *Vício*, um homem e uma mulher se contorcem alternadamente deitados no que parece ser um chão de areia. A música reforça o movimento de ambos, com elementos que ritmicamente remetem à dança. A projeção é realizada sobre uma pedra de mármore colocada no chão da galeria, ou seja, um aproveitamento de formas alternativas de difusão para além da tela de cinema, tv ou computador; uma alternativa à posição do público diante do trabalho audiovisual, trocando a cadeira das salas de cinema, teatro ou o sofá da sala de estar. A relação entre

---

<sup>100</sup> NICOLESCU, B., 1999, p. 53.

<sup>101</sup> Kurt Hentschläger e Ulf Langherinch. INDEX, DVD Editon. Dvd 003. Trecho do vídeo pode ser visto em <http://www.youtube.com/watch?v=0NLLRKGVDI4>. Este trabalho será abordado em detalhes no capítulo reservado às análises. No capítulo sobre o espaço, voltaremos a nos referir a ele como um dos exemplos possíveis de abordagem espacial no vídeo-música.

<sup>102</sup> Com música do compositor Paulo Santos.

música e imagem neste trabalho é tão integrada que não parece diferir dos trabalhos que chamamos aqui de vídeo-música, no entanto, ao contrário destes, o sistema de difusão do áudio não é privilegiado, ficando restrito a pequenos alto-falantes inseridos em uma cúpula de acrílico dispostos acima da cabeça do público. Não reforçar a qualidade, ou mesmo o papel da escuta na apresentação deste trabalho é um fator de diferenciação bastante significativo, tendo em vista que no caso do vídeo-música segue-se a tradição da música eletroacústica com relação ao tratamento espacial do som, sua difusão em sistemas de som por vezes complexos com o objetivo de privilegiar aspectos específicos da composição musical tais como gamas texturais, relações entre materiais no *espaço composicional*, perspectivas e demais recursos desenvolvidos pelos compositores do gênero.

A heterogeneidade a que se refere Machado é um fator que ajuda a definir um quadro mais amplo do estágio cultural em que som e imagem são apreciados de forma trans-sensorial. Segundo Michel Chion, a percepção trans-sensorial é aquela que não hierarquiza nenhum sentido em particular, são “(...) as percepções que não são de nenhum sentido em particular, mas pode pegar emprestado o canal de um sentido ou de outro sem que o seu conteúdo e o seu efeito permaneçam fechados no limite daquele sentido”<sup>103</sup>. Assim, uma experiência trans-sensorial é uma experiência globalizante, não-hierarquizante, que pode ser confundida, ou mesmo circunscrever o universo sinestésico, um “fenômeno neurológico que ocorre quando um estímulo em um sentido evoca imediatamente a sensação em outro sentido”<sup>104</sup>. A sinestesia, no entanto, não é um fenômeno que ocorre em todas as pessoas, mas apenas naquelas que possuem o que alguns cientistas consideram um “defeito”, ou “um curto circuito entre as áreas do cérebro”<sup>105</sup>. Pesquisas realizadas recentemente a partir do mapeamento cerebral de *sinestetas* e *não-sinestetas* através de um estímulo auditivo externo, demonstraram que a região de atividades visuais do cérebro dos primeiros entra em ação ao mesmo tempo em que a região auditiva; já nos *não-sinestetas*, esta dupla atividade cerebral não acontece<sup>106</sup>. A sinestesia é, portanto, um fenômeno fisiológico comprovado cientificamente e limitado a um grupo específico de pessoas. Segundo Campen, a posição de alguns cientistas e especialistas de considerarem-na uma patologia é um

---

<sup>103</sup> CHION, M. 2002, p.56.

<sup>104</sup> CAMPEM, 2010, p.1

<sup>105</sup> *Ibid*, p. 1-6.

<sup>106</sup> *Ibid*, p. 5.

exagero, já que para muitos *sinestetas*, os efeitos desses fenômenos auxiliam na vida diária e ampliam as possibilidades perceptivas<sup>107</sup>.

A trans-sensorialidade difere do fenômeno sinestésico em alguns aspectos:

1. Não é, como a sinestesia, um fenômeno limitado a algumas pessoas, mas advém da constatação de que as experiências estéticas ou do dia-a-dia são na verdade percebidas, ou apreendidas, a partir de um fluxo de sensações que estimula vários sentidos simultânea e continuamente. Assim, passear na floresta é tanto uma experiência visual como tátil, olfativa, auditiva, e gustativa; assistir a um filme é também uma experiência visual, auditiva, tendo muitas vezes reflexos na pele (tato), no cheiro, no gosto. Com relação à escuta de um som, Chion aponta as suas qualidades trans-sensoriais: ele é “uma metáfora de uma percepção contínua (...) é símbolo de uma percepção que atravessa os nossos sentidos, ultrapassa o seu âmbito e nos dá a impressão de continuar em qualquer outra parte”<sup>108</sup>;

2. As experiências sinestésicas são individuais, específicas para cada um que as experimenta. Nascem do estímulo exercido sobre um sentido particular que por sua vez induz as atividades neurofisiológicas de outro. Na crítica de Chion à sinestesia, ele repara que as abordagens das experiências perceptivas a partir de uma perspectiva sinestésica “deixam de ser adequadas em muitos casos quando se percebe que cada sentido não representa um domínio de percepções homogêneas”<sup>109</sup>.

As diferenças entre as abordagens das experiências sensoriais trans-sensoriais e sinestésicas não provocam a anulação de uma ou de outra: elas são complementares. Os elementos sonoro-visuais são, em muitos casos, captados de maneira imediata e conjunta, mais organicamente integrados ao resultado final do trabalho, propiciando a *hibridização* de linguagens distintas. Com o desenvolvimento das técnicas videográficas, estas hibridizações passaram a ocorrer também no âmbito da técnica, sendo por vezes incorporados os processos de pós-produção cinematográfica e televisiva sem que com isso o princípio de criação artística fosse abandonado. Hibridizar linguagens e técnicas é consequência das particularidades e características da cultura audiovisual que se desenvolve desde o final do século XIX; faz parte do

---

<sup>107</sup> *Ibid*, p. 12.

<sup>108</sup> CHION, M. 2002, p. 62

<sup>109</sup> *Ibid*, p. 61.

processo de readaptação constante dos aspectos perceptivos, direcionados a um enfoque heterogêneo e trans-sensorial.

A experiência de hibridização de linguagens é característica dos processos de criação em vídeo. Christine Mello também apresenta a teoria de que o vídeo não tende a uma técnica de criação que enfatize, ou hierarquize uma linguagem em particular, ou um sentido em particular. Para ela, o vídeo é composto de suas “extremidades” que

“levam a percepção das linguagens não no seu contexto particular, ou como mensagens específicas, mas na direção de suas fronteiras e de seus processos de hibridização, como uma fuga do epicentro da linguagem, como estado descentralizado de comunicação entre os meios, como um conjunto de circuitos interligados.”<sup>110</sup> (...)

O vídeo apresenta o processo de hibridização das linguagens a partir do que Mello chama de as “três pontas extremas do vídeo: a desconstrução, a contaminação, e o compartilhamento.”<sup>111</sup>

Como desconstrução do vídeo, Mello diz que é um procedimento consciente e criativo de desmontagem de uma pretensa linguagem videográfica e das formas usuais de produção audiovisual: mudanças, ou novas significações nas relações entre sons e imagens “criando interferências intencionais no seu campo de circulação”.<sup>112</sup> A contaminação, termo que preferimos substituir por *contágio*, é o momento em que a linguagem do vídeo se “pontecializa (...) a partir do contato com outra linguagem.”<sup>113</sup> O processo de contato, ou *contágio*, reescreve o próprio “texto”<sup>114</sup> do vídeo provocando inter-relações profundas, próximas e muitas vezes indissociáveis entre sentidos. Som, imagem e demais sentidos integrados produzem uma marca sensória; esta marca, a experiência que a engendrou, é transferida para outras experiências, sejam novas, lembradas, ou revividas, e provocam uma alteração na forma de percebê-las.

O compartilhamento, segundo Mello, é o momento em que o vídeo passa do privado, do local, para a distribuição *on line*. Ocorre então a descentralização do código do vídeo, submetendo-o ao “das redes digitais, dos arquivos e dos ambientes

---

<sup>110</sup> MELLO, C. 2008, p.28.

<sup>111</sup> MELLO, *op. cit.* p. 31.

<sup>112</sup> *Ibid.*, p. 115-116.

<sup>113</sup> *Ibid.*, p. 137.

<sup>114</sup> O substantivo *texto* usado neste artigo tem o sentido apresentado por Jameson, não se referindo exclusivamente ao texto escrito, que segundo ele “perde o seu status privilegiado”, mas “todos os objetos de estudo que a ‘realidade’ nos apresenta”, todos considerados, segundo ele, como “textos”. JAMESON, 2006, p.92.

virtuais”<sup>115</sup>, em um processo que envolve ambientes colaborativos, videogames, blogs, dentre outros. “O compartilhamento do vídeo representa sua passagem de uma narrativa acabada para a construção dinâmica e interativa da narrativa.”<sup>116</sup>.

Segundo Marshall McLuhan, os processos de hibridização ocorrem continuamente no meio social, e não somente no campo das artes, mas em todos os aspectos das produções e relações humanas. Para ele, o processo de hibridização que causou a liberação mais “furiosa de energia e mudança” no meio social foi o encontro das culturas letradas e orais, em que as sociedades *alfabetizadas* ocidentais, calcadas na visualidade da alfabetização fonética, provocaram o que chamou de *ocidentalização*, em que culturas diversas são influenciadas pelos processos de produção, pensamento e comportamento ocidentais (em especial, influências provenientes da Europa e dos EUA). Porém, como efeito da hibridização, a cultura da visualidade passa a conviver em associação com as culturas orais mais antigas, o que cria elementos de articulação, influências mútuas e interdependência<sup>117</sup>, provocando novas formas de pensamento e produção entre estas sociedades hibridizadas. Ainda segundo o autor, dois meios (tecnologias, ciência, arte, dentre outros) quando hibridizados criam um momento de “verdade e revelação, do qual surge uma nova forma”<sup>118</sup>. Ainda segundo McLuhan, a hibridização de dois meios produzidos pelo homem oferece uma oportunidade especialmente favorável para se observar os seus componentes e propriedades individuais, ou seja, aquilo que há de específico em cada um e ao mesmo tempo os detalhes, as lacunas, ou as possibilidades oriundas destas especificidades que podem facilitar, ou dificultar o processo de hibridização. Para ilustrar esta sua hipótese, McLuhan cita Sergei Eisenstein, quando o diretor russo afirma que “assim como o filme mudo clamou pelo som, também o filme sonoro clama pelas cores”<sup>119</sup>. No exemplo de Eisenstein, fatores específicos do cinema mudo, e outros presentes no cinema sonoro em preto e branco favoreceram respectivamente o audiovisual e o filme colorido. As hibridizações dos meios, para McLuhan, liberam novas forças e energias tanto por fissão, quanto por fusão, ou seja, tanto pelo contraste produzido a partir do contato dos

---

<sup>115</sup> *Ibid*, idem.

<sup>116</sup> *Ibid*, idem

<sup>117</sup> MCLUHAN, s/d, p.59-61. Ebook baixado em <http://pt.scribd.com/doc/19843732/Marshall-McLuhan-Understanding-Media>

<sup>118</sup> “(...) a moment of truth and revelation from which new form is born.” (*Ibid*, p.67.)

<sup>119</sup> “As the silent film cried out for sound so does the sound film cry out for color.” EISENSTEIN, S. *Apud* MCLUHAN, M. p.60.

meios que se hibridizam, evidenciando através destas hibridizações os seus *atritos*, quanto pelo amálgama formado por elas<sup>120</sup>.

Apesar da hibridização ser o fator comum às *composições* de vídeo-música, e a despeito dos elementos comuns encontrados nas diversas obras, é complicado falarmos de uma categoria artística ou procedimentos e modelos que unifiquem estas produções. A multiplicidade de abordagens, de formas de trabalho, de estéticas dos vídeos-músicas tendem a reforçar ainda mais as conexões entre eles e a história da vídeo-arte em geral, o que pode nos fazer supor que o vídeo-música, conceituado como tal, e portanto quase uma sub-categoria no universo audiovisual, não é senão, e unicamente, uma produção em vídeo. No entanto, generalizar sem apresentar as distinções é uma atitude apressada e pouco frutífera; o melhor é constatar a particularidade mais evidente do vídeo-música em relação às demais produções videográficas, ou seja, a importância e o equilíbrio equânime entre o som e a visualidade na construção/composição, no discurso, na recepção. Em alguns casos, esta distinção é bastante difícil de ser constatada: primeiro porque durante todo o século XX os processos composicionais se diversificaram, se ampliaram, e passaram também a utilizar recursos e modelos que se assemelham com alguns dos processos de montagens oriundos da cinematografia (adotados também pelos vídeo-artistas). Algumas obras da *Musique Concrète*, por exemplo, *Presque Rien N1*, de Luc Ferrari, *Tu*, de Michel Chion, e mesmo o *Étude Pathétique* de Pierre Schaeffer remetem às montagens (*composições*?) de Walter Ruttmann (*Berlin die Symphonie der Großstadt*, 1927)<sup>121</sup>, ou Dziga Vertov (*O Homem com a Câmera*, 1929), especialmente nos processos de loop, retornos à *motivos* já apresentados, variações de velocidades. Segundo porque as montagens destes filmes foram, por sua vez, influenciadas por processos típicos da composição musical (variação e desenvolvimento temático a partir de um motivo gerador, variações texturais, secção em movimentos) o que faz com que todos esses modelos de criação com suas influências mútuas e constantes, propiciem cada vez mais aproximações de método, técnicas e estratégias *composicionais*, ampliando e facilitando o contágio e a hibridização. Porém, ao menos nas primeiras obras de vídeo-arte, a relação do som com a imagem não parece ter sido gerada a partir de um processo análogo à composição musical, como no tratamento do silêncio nos vídeos do *Fluxos*, bastante distinto em relação aos filmes mudos de Ruttmann. O diretor alemão do início do século XX partia

---

<sup>120</sup> *Ibid*, p.59.

<sup>121</sup> *Berlin, Sinfonia para uma grande cidade*.

da idéia de movimento e articulação das imagens visuais tal como estes aspectos eram concebidos na música (instrumental erudita). No caso dos vídeos do *Fluxos* (*Eye Blink*, Yoko Ono, por exemplo) as relações de velocidades, mudanças, loops, não parecem ter nascido de um processo *composicional* análogo ao da música, no entanto, parecem ter sido capazes de influenciar os processos *composicionais* no vídeo-música. Em *Centers* de Acconci o som é captado *in loco* pelo microfone da câmera, como em *Made in Brasil* de Letícia Parente, ambos sem nenhum tratamento de pós-produção como mixagens ou processamentos diversos, diferente das produções eletroacústicas e de vídeos-músicas que dedicam boa parte do seu processo a esta etapa de criação.

### 1.1.5 Vídeo-Música

Partindo das idéias apresentadas acima, podemos agora desenvolver uma hipótese sobre o que seja o vídeo-música e as diferenças e semelhanças entre os seus processos de produção e as demais artes audiovisuais, em especial as videográficas. Muito tem sido escrito sobre a relação entre som, música e imagem, especialmente no cinema, havendo, no entanto, uma lacuna ainda a ser completada no campo do vídeo-música. Este se caracteriza por uma forte inter-relação entre os processos de composição da música eletroacústica e das imagens videográficas. Assim como as demais artes audiovisuais abordadas aqui, o vídeo-música apresenta-se como um híbrido ente imagens visuais e sonoras que não apenas se articulam como somatório de eventos a partir das suas semelhanças e contradições significativas, mas criam através do próprio processo de hibridização um produto único e indissociável cujos elementos constituintes não apenas contribuem para a formação da experiência estética, mas representam um corpo totalmente novo e diferente daquele produzido por suas partes isoladas. A hibridização é, portanto, um fator determinante para as *composições* de vídeo-música; fator este propiciado por uma rede transdisciplinar de produção de novos conhecimentos e reflexões sobre um novo meio artístico, que mesmo sem deixar de possuir elementos característicos das partes que o gerou (a música e o vídeo), difere delas e produz novas questões e especificidades.

O vídeo-música é o prolongamento destas experiências que partem da hibridização, em maior ou menor grau, das imagens sonoras e visuais. É um modelo do audiovisual fruto da expansão técnica e estética das produções artísticas que, de uma forma ou de outra, mesclam, desde o final do século XIX, experiências visuais e

sonoras. Estas experiências englobam a ópera, o balé, o cinema (tanto o cinema comercial de Hollywood, quanto o chamado cinema experimental e o cinema expandido), a televisão, até chegar ao vídeo nos anos de 1960, ao computador pessoal nos anos 1980, e a internet nos anos 1990.

Os primeiros trabalhos cinematográficos que se basearam em processos de composição musical para a sua realização datam do início do século XX. As obras de Mary Ellen Bute, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, seguidos pelos trabalhos do pós-guerra de Norman McLaren, Malcolm Le Grice<sup>122</sup>, Michael Snow, Ken Jacobs, Abigail Child<sup>123</sup>, partiram inter-relação das imagens visuais e sonoras sem hierarquizá-las (hibridização), ao contrário do que ocorre no cinema comercial. São trabalhos do chamado cinema de vanguarda, ou do cinema expandido que ora afastam-se do cinema-narrativo comercial, ora flertam com ele<sup>124</sup>.

Os trabalhos de Mary Ellen Bute são precursores tanto da vídeo-arte, quanto, e principalmente, dos vídeos-músicas. A cineasta norte-americana produzia filmes sonoros experimentais inteiramente baseados em composições musicais. Buscava criar uma relação visual com estas obras, e *traduzir* suas características a partir da composição de imagens visuais. Segundo Sandra Naumann, Bute era interessada em conectar os componentes visuais aos acústicos e a invenção do cinema sonoro tornou possível a realização das suas obras. O primeiro dos seus trabalhos foi o filme *Rhythm in Light* (1934-35) a partir da obra de Edvard Grieg, *Peer Gynt Suite*. Bute foi além ao desenvolver, segundo Naumann, um sistema de conexão entre cores e notas para “facilitar” a hibridização “dos níveis musicais e visuais”. Ela utilizou parte deste sistema no seu filme *Tarantella* (1940) que realizou junto com o compositor Edwin Gerschefski. Bute manteve contato com o cientista Ralph K. Potter dos Laboratórios Bell, que pesquisava métodos de tradução da linguagem e da música em formas visuais desde os anos de 1940. Potter, após as discussões com Bute a respeito dos usos do osciloscópio, desenvolveu um dispositivo que desenhava diversas formas em curvas, assim como gerava a impressão de tridimensionalidade a partir dos ritmos, alturas, texturas e dinâmicas musicais. Segundo Naumann, “o vocabulário [audiovisual] que

---

<sup>122</sup> LUND, C., LUND, H. (ed), 2008.

<sup>123</sup> CHILD, A., 2005. ZOLLER, M., 2008, p.78-85. In: LUND, C., LUND, H. (ed), 2008.

<sup>124</sup> No caso de Mary Ellen Bute, por exemplo, podemos encontrar analogias entre o seu processo de trabalho em filmes baseados nas obras do repertório erudito, como em *Rhythm in Light* (1934-35) com trecho de *Peer Gynt Suite* (A Dança de Anitra) de Edvard Grieg, com os processos de montagem e *composição* audiovisual da animação *Fantasia* (1940) de Walt Disney. In: LUND, C., LUND, H. (ed), 2008, p. 44-48.

Bute criou foi incorporado e desenvolvido” pelos os artistas das gerações seguintes, tendo se tornado parte das técnicas de trabalho no cinema, na televisão, nas pistas de dança (VJs e DJs), além de influenciar as produções de personalidades como Nam June Paik<sup>125</sup>.

Assim como as experiências audiovisuais citadas acima, e seguindo as suas tendências, o vídeo-música nasce da cultura (audio)visual característica do homem ocidental<sup>126</sup>. Sua especificidade pode ser subdivida em dois aspectos ou procedimentos: o primeiro se atem às construções formais diversas oriundas dos processos de composição musical, em nosso caso, os da música eletroacústica. O processo de hibridização no vídeo-música enfatiza o amálgama entre as imagens sonoras e visuais de tal forma que dificilmente a dissociação de ambas poderia ser realizada; a dissociação implicaria em um processo cirúrgico que possivelmente mutilaria a obra original e proporcionaria uma experiência estética diferente tanto ao público, quanto ao *compositor*.

O segundo aspecto ou procedimento que observamos nas produções de vídeo-música, é que as imagens sonoras e visuais hibridizadas (o audiovisual) formam o material utilizado pelo *compositor*, ou como diz o músico e vídeo-artista Friedmann Dähn ao se referir às produções de *visual music*<sup>127</sup>, estas obras são produzidas por um ato de *composição* com *samples* audiovisuais<sup>128</sup>. Dähn diz que

“(...) a *música visual* [grifo meu] deve ser a composição do conteúdo audiovisual com vistas às recentemente criadas ‘cores sonoras’ (...) ou ‘seqüência de imagens’.”<sup>129</sup>

As propostas de Dähn para a *visual-music* são pertinentes também para o vídeo-música. Ele propõe que as criações em *visual music* (vídeo-música, no nosso caso)

---

<sup>125</sup> NAUMANN, S., 2008, p.40-54.

<sup>126</sup> Marshall McLuhan aborda a questão da visualidade como análoga à história do homem ocidental desde o advento da escrita, e mais tarde, da tipografia, que garantiriam para aquele homem a uniformidade, continuidade, e seqüência das atividades consideradas racionais. O homem ocidental confundiria *razão* com o *ser* letrado, e *racionalidade* com uma tecnologia (o tipógrafo). Esta cultura do homem ocidental visual-racional se encontra em oposição à *oralidade* e à *intuição* que caracterizariam as sociedades mais *antigas*, ou estágios sociais menos desenvolvidos cujas culturas não seriam fortemente apoiadas na visualidade (segundo a noção de desenvolvimento e progresso daquele homem ocidental). (MCLUHAN, *Op. cit.*, p.17-18).

<sup>127</sup> *Visual Music* é a forma de produção audiovisual análoga ao vídeo-música, porém englobando também obras que são realizadas em tempo real (ao vivo), VJ's, improvisações, por vezes com a presença de instalações, luzes, e outros recursos de produção de imagens sonoras e visuais. O vídeo, no entanto, é sempre o meio fundamental nas produções.

<sup>128</sup> DÄHN, F., 2008, p.152-153. In: LUND, C., LUND, H. (ed.), 2008.

<sup>129</sup> “(...) *visual music* should be the composition of audiovisual content with means of newly created audible and visual ‘sound colors’ (...) or ‘image sequences’.” *Ibid*, p.153.

apontem para o surgimento de um novo artista que una os aspectos técnicos e estéticos da produção audiovisual: ao mesmo tempo “músico e artista visual, algo como um DJ e um VJ em um só, trabalhando tanto o som quanto o visual; ou um grupo de artistas sonoros, e artistas de luz e projeção, de DJs e VJs que desenvolvem um diálogo comum como os seus meios de expressão”<sup>130</sup>. É o caso de uma transdisciplinaridade na formação de um artista que, no caso do vídeo-música, reúna às especificidades (ou especialidades) de um compositor de música eletroacústica e de um videasta.

Ao contrário das técnicas de composição das trilhas sonoras para o cinema comercial (em geral), as *composições* dos vídeos-músicas não pressupõem a prevalência do visual sobre o sonoro, nem o contrário, do sonoro sobre o visual. Falar de vídeo-música não é a mesma coisa que apresentar as relações existentes entre a trilha sonora e a imagem/cena em um trabalho cinematográfico: a dinâmica de um trabalho em vídeo-música apresenta singularidades que estão relacionadas a um processo *composicional*<sup>131</sup> por vezes simultâneo das suas partes integrantes, regidos muitas vezes pelos processos de composição característicos da música eletroacústica, que vão desde os tratamentos do espaço, aspectos texturais, construção da forma, aos modos de difusão ao vivo característicos daquelas músicas. De uma forma geral, a música composta para o cinema tem a função de auxiliar a narrativa do filme, corroborar, amplificar, ou abrandar aspectos dramáticos, mas sempre evitando se sobressair em relação à história que está sendo contada.

O som dos trabalhos de vídeoarte, como em *Two Track* de Vito Acconci<sup>132</sup>, não apresentam, a princípio<sup>133</sup>, as questões relacionadas com a composição musical. O vídeo-música, por sua vez, incorpora muitas das questões da composição eletroacústica, bem como os seus procedimentos de difusão. Estes se referem:

1. Aos sistemas de sonorização, que de uma forma geral, são formados por alto-falantes espalhados no espaço de exibição normalmente em volta do público,

---

<sup>130</sup> “(...) musician and visual artist, something like a DJ and VJ in one, working with both sound and visual; or a collective of sound artists and projection and light artists, of DJ’s and VJ’s who develop a common dialogue as their means of expression.” *Ibid, idem*.

<sup>131</sup> Os termos composição e os seus derivados, salvo em momentos específicos que refiram-se ao fazer musical, são usados para definir o ato de criação tanto da música eletroacústica, quanto das imagens nos vídeos-músicas.

<sup>132</sup> Três personagens em cena lêem ao mesmo tempo textos diferentes como se fosse um moteto, enquanto um quarto, no extra-campo, interrompe a leitura com instruções.

<sup>133</sup> As exceções existem, e cada vez em maior número.

mesas de som, amplificadores, equalizadores, computadores, enfim, um sistema de P.A.<sup>134</sup> específico;

2. O espaço de exibição mais comum é a sala de concertos, mas podendo variar para espaços ao ar livre, teatros, galerias de arte, dentre outros.

Com relação aos aspectos composicionais compartilhados pelos vídeos-músicas com a música eletroacústica, temos:

1. As abordagens dos aspectos espectro-morfológicos dos materiais constituintes. A espectro-morfologia é uma abordagem do universo sonoro desenvolvida pelo compositor neozelandês Denis Smalley a partir da morfotipologia do compositor e teórico francês Pierre Schaeffer. “A espectro-morfologia é uma abordagem dos materiais sonoros e estruturas musicais que se concentram no espectro das alturas disponíveis e as suas formas no tempo.”<sup>135</sup>. As pesquisas de Schaeffer foram apresentadas no seu *Traité des Objets Musicaux* (Tratado dos Objetos Musicais) publicado em 1967 e visava o estudo do comportamento espaço-temporal do som, o estudo da escuta, especialmente a realizada com o apoio dos aparelhos de reprodução sonora, e propostas para uma nova abordagem do ensino musical. Esta pesquisa foi a pioneira na classificação e qualificação do universo sonoro e do estudo do som em todas as suas manifestações e da escuta para além da nota. Diferente dos estudos da acústica musical, o *Traité* propõe a reeducação da escuta e a percepção dos detalhes do universo sonoro à disposição com fins à composição da música concreta e por extensão, a da música eletroacústica. Seu estudo nos dias de hoje prova-se eficaz também para a análise e composição da música instrumental/vocal, assim como para o trabalho sonoro no cinema, arte sonora, vídeo-música. Smalley amplia e aprofunda o escopo das classificações de Schaeffer visando especialmente às músicas que se baseiam na gravação e reprodução do som. “Desta forma, é [a espectro-morfologia] uma herdeira da tradição musical do ocidente que ao mesmo tempo muda os seus critérios musicais e demanda novas percepções.”<sup>136</sup>. Smalley desenvolve ainda mais a sua pesquisa da espectro-morfologia incluindo, além do

---

<sup>134</sup> *Public Address System* – sistema de som para grandes espetáculos, shows, eventos ao ar livre ou em espaços fechados tais como casas de shows e teatros.

<sup>135</sup> “Spectromorphology is an approach to sound materials and musical structures which concentrates on the spectrum of available pitches and their shaping in time.” (SMALLEY, D., 1986, p.61)

<sup>136</sup> “As such, it is an heir to Western musical tradition which at the same time changes musical criteria and demands new perceptions.” (*Ibid idem*).

fator tempo, o espaço. Nos primeiros textos sobre o assunto, Smalley relegava ao espaço um papel dependente da espectro-morfologia enquanto fator temporal; em trabalho recente, o autor restabelece a equidade entre tempo e espaço e apresenta o segundo como um dos fatores de “alto grau estrutural”<sup>137</sup>. Assim, o âmbito do estudo da espectro-morfologia engloba tanto as taxonomias do som no tempo, quanto o estudo do espaço-espectral, que se ocupa com o estudo do “espaço e da espacialidade na dimensão vertical”, a forma espacial que conjuga uma diversidade de análises do espaço: espaço próximo, distal, perspectivo, panorâmico<sup>138</sup>.

2. As articulações em maior ou menor grau entre referenciação e não-referenciação destes materiais no âmbito da composição eletroacústica. A referenciação surge com o uso e as articulações de sons gravados provenientes de fontes sonoras reais, ou do mundo real, tais como sons da natureza, máquinas, vozes, ou de imitações desses sons por técnicas de síntese e ressíntese, ou ainda por aproximação espectral: sons de violino imitando insetos, por exemplo. Desta forma, a referencialidade atribui um caráter de narratividade ao discurso musical, o que Simon Emmerson chama de *discurso mimético*<sup>139</sup>, e Smalley de *source bonding*<sup>140</sup> (sons referentes ou ligados às fontes) aos sons cujas fontes o ouvinte consegue identificar sem vê-las, unicamente através da escuta. A não-referencialidade é o oposto dos sons referenciais e de um discurso musical narrativo: diz respeito aos sons cujas fontes originais não são percebidas pelos ouvintes e o discurso musical tem um caráter mais abstrato, o que Emmerson o chama de discurso auditivo (*aural discourse*)<sup>141</sup>. A música concreta e os primeiros trabalhos de Pierre Schaeffer se basearam muito em discursos narrativos. Após os primeiros anos e as querelas com os compositores da música eletrônica (*Elektronish Musik*), a preocupação com a referencialidade deixa de ser uma constante no trabalho de Schaeffer. Muitos dos seus ex-alunos, colaboradores e compositores de música eletroacústica, influenciados pelos primeiros anos da música concreta, continuaram a trabalhar sobre um discurso mimético, ou um híbrido entre o mimético e o auditivo (*aural discourse*). A não-referenciação, por

---

<sup>137</sup> SMALLEY, 2007, p. 54.

<sup>138</sup> *Ibid.* p. 53-55.

<sup>139</sup> EMMERSON, S. 1986, p. 19.

<sup>140</sup> SMALLEY, D. 1991, p.4, e 2007, p. 38-39.

<sup>141</sup> EMMERSON, S. 1986, p. 19.

sua vez, é a opção de trabalho dos compositores da música eletrônica (*Elektronish Musik*). Dá-se importância aos elementos estruturais do sonoro, suas relações puramente sonoras sem a preocupação com a mimese, com o reconhecimento das fontes sonoras e com a narratividade.

No caso dos vídeos-músicas, a referenciação e a não- referenciação, discursos miméticos e auditivos, se mesclam em maior ou menor sintonia com as imagens, assemelhando-se muitas vezes com as técnicas de som e música no cinema no que diz respeito à sincronicidade e assincronicidade, *valores adicionados*, ou seja, correlações reais ou sintetizadas entre um determinado som e a fonte sonora visível na tela e ao qual está ligado por meio da sincronia<sup>142</sup>.

A hibridização das *imagens* envolvidas nos trabalhos de vídeo-música pode ser conduzida a partir dos processos de composição da música eletroacústica<sup>143</sup>. Quando o trabalho parte do compositor, este não é mais um purista na maneira de refletir sobre os modos de articulação tempo-espacial dos materiais sonoros que emprega, sobre as técnicas de processamento, edição, mixagem desses sons, ou na elaboração formal dos seus trabalhos em música; ele é influenciado por uma cultura audiovisual. O compositor de vídeo-música, independente da sua formação e especialização no campo da música eletroacústica (porém sem negá-la, ou suprimi-la), trabalha a partir de um *feedback* propiciado pelo fato de estar, como todos, imerso em uma cultura audiovisual. O que ele faz é levar para o campo da produção audiovisual o seu *know-how* no terreno da composição musical, transferindo suas experiências e processos de trabalho para a produção de um projeto artístico que dificilmente poderá ser considerado como puramente musical.

---

<sup>142</sup>Chion cria o termo *valor adicionado* para designar um som que “enriquece uma dada imagem de forma a criar uma impressão definitiva” dando a entender que este som surge naturalmente daquela imagem. Ele continua dizendo que o *valor adicionado* é o que nos faz pensar que tal som é desnecessário para a sua imagem correspondente, que apenas “duplica o significado” daquilo que é natural, que “é percebido por si só, ou por suas discrepâncias com a imagem”. Ou seja, é tão óbvio que aquele som faça parte daquela imagem, que o seu uso nos parece redundante. (CHION, M. 1994, p.5). Porém, somente com a presença deste som é possível ter esta sensação; somente com a sincronização entre este som e a sua imagem é possível cogitar na possibilidade de redundância. O curioso é que em muitos casos, os sons vinculados às imagens no cinema, tv ou vídeo são criados em estúdio e não correspondem à realidade daquelas; muitas vezes, as imagens que aparecem na tela não produzem nenhum som na vida real.

<sup>143</sup> É possível, e até salutar, imaginar que a *composição* do vídeo-música seja realizada também por artistas sem nenhuma formação musical formal; que pela própria dinâmica das relações de hibridização das linguagens e pela disponibilidade cada vez maior de ferramentas digitais de gravação, manipulação e síntese de áudio, os trabalhos de som e música fiquem mais acessíveis às pessoas. Da mesma forma, músicos de formação como Nam June Paik e Bill Viola enveredaram e se tornaram conhecidos por seus trabalhos com vídeo-instalação e vídeoarte. No universo videográfico, seja vídeoarte, vídeo-música, ou qualquer outro, a hibridização parece não ocorrer apenas no nível das linguagens.

A escuta musical nunca esteve dissociada de uma relação quer objetiva ou subjetiva com a visualidade, seja por intermédio da visão do músico em um concerto, da associação de um som com um gesto específico dos músicos, quer nas óperas a partir das suas cenas, ou no balé, quer como sugestão de lugares e espaços, ou personagens (como na música programática), quer na sugestão de estados emocionais que remetam a memórias específicas (particulares ou coletivas).

A música eletroacústica acusmática, sempre teve uma relação bastante significativa com a visualidade (inclusive a imagem cinematográfica) seja como potencial sugestivo das fontes sonoras, seja pela suposição dos gestos por trás das manipulações destas fontes, seja pelas abordagens relativas ao espaço ocupado pelo som e pelos espaços criados pela ocupação sonora, seja por um processo narrativo qualquer (das quase novelas de rádio de Chion – *Tu*, aos trabalhos *narrativos* de Luc Ferrari – *Presque Rien N° 1*, ou mesmo as relações entre sons *narrativos* e *não-narrativos*<sup>144</sup> de Bernard Parmegiani – *La Creation Du Monde, De Natura Sonorum*).

Compositores-pesquisadores da música eletroacústica como Michel Chion e Denis Smalley chamam a atenção para as relações entre a visualidade e a música eletroacústica. Em Chion podemos concluir que estas relações se dão em dois planos: um associativo, que vê em ambas, visualidade e música, processos que são ao mesmo tempo distintos e próximos - como nas relações entre o cinema mudo, que sugere os sons pelas imagens visuais, e a música acusmática, que sugere imagens visuais através de imagens sonoras quando estas revelam as suas origens. O outro plano é o técnico, em que ambos, cinema e música eletroacústica dependem dos procedimentos de captação, gravação e fixação das imagens visuais e sonoras e que só a partir destes materiais gravados e fixados o artista terá com o que trabalhar e criar. Mas Chion não se ilude com as proximidades e busca as idiossincrasias de cada meio; apresenta-nos diferenças bastante significativas entre as duas formas de produção artística (cinema e música). As

---

<sup>144</sup> Nesta pesquisa considera-se som ou grupo sonoro *não-narrativo* todo aquele que não produz um conteúdo narrativo/anedótico ou semântico explícito, como por exemplo as notas de uma série dodecafônica, uma senóide ou um ruído branco não articulados como parte de um enredo. Esta é uma proposição flexível na medida em que esses sons podem fazer referência às suas fontes sonoras (por si só uma forma de narração), ou aos gestos que os originam. Sons como os da natureza (pássaros, rios, vento), das máquinas, do corpo humano (respiração, vozes, movimentos), texturas que sugiram gestualidade e fontes mesmo que não sejam as de origem destes sons, e outros não exclusivamente instrumentais, são chamados aqui de sons *narrativos*. Esta classificação também é flexível e nada determinista. A distinção serve unicamente para cumprir um papel descritivo e fornecer exemplos que clarifiquem o que se pretende dizer. No caso das músicas eletroacústicas em questão (as de Parmegiani), o uso variado de sons *narrativos* e *não-narrativos*, e por vezes suas articulações, criam ora a impressão de trabalhos com maior, ora com menor tendência à anedota. Vide *Etude Elastique, Conjugasion Du Timbre* (ambos do *De Natura Sonorum*), *Polyphonie* e *Aquatisme* (*La Creation Du Monde*).

diferenças vão desde as mudanças de paradigmas do cinema a partir, por exemplo, da pressão econômica dos seus promotores que leva ao estabelecimento de modelos mais ou menos universais de criação (o que em princípio, segundo ele, não ocorre no âmbito da música eletroacústica), passando pela fragilidade de uma apresentação calcada na difusão sonora, mas com o apoio de alguma fonte visual (no caso, por exemplo, da música acusmática ‘acompanhada’ por projeção de luzes e lasers), aos modelos de difusão/apresentação do som e imagem visual<sup>145</sup>.

Segundo Chion, existem algumas questões que podem fragilizar a relação entre música eletroacústica e as projeções visuais (que engloba, além do filme, luzes, lasers, dança):

1. O espaço de difusão da imagem cinematográfica (e videográfica), em relação ao da música eletroacústica é muito centralizado, focado na tela, que pode ser pequena ou grande. A difusão eletroacústica nas salas de concerto, teatros e mesmo ao ar livre é mais dispersa e ampla;
2. A imagem visual perturba a escuta da música, quebra sua continuidade, desloca a atenção;
3. O coadjuvante visual, independente do nível de intervenção, acaba se tornando o elemento principal, e a música passa a funcionar como coadjuvante;
4. No cinema há um código para o funcionamento da música como elemento coadjuvante em relação às imagens, mas o contrário não existe: um código que garanta a preponderância da música em relação aos elementos visuais<sup>146</sup>.

As conclusões que podemos chegar a respeito das observações de Chion são:

1. O autor parte de uma noção de hierarquia entre os elementos constituintes. Isto porque Chion não está abordando um trabalho integrado como o vídeo-música, mas o uso de elementos visuais auxiliares a um concerto que a princípio é acusmático. Ele argumenta que o uso de elementos visuais auxiliares é um dos possíveis recursos para se formar um público maior para os concertos de música eletroacústica, eliminando a estranheza gerada pelo acusmatismo;

---

<sup>145</sup> CHION, M., 1991, p.62-70.

<sup>146</sup> *Ibid*, p. 65.

2. Desta forma, não menciona a possibilidade de um trabalho híbrido, além do musical ou do cinematográfico, ou que englobe aspectos técnicos e estéticos conjuntos. Nestes trabalhos, os resultados alcançados (espaços que se articulam tanto no sonoro quanto no visual, texturas que se complementam ou contradizem, tratamento temporal congruente ou incongruente) só são possíveis pela hibridização das *imagens*. A experiência é bem diferente daquela vivida em concertos, nos cinemas, nas galerias de arte;

3. Por fim, cremos que prescindimos de um código que hierarquize as *imagens*. O *código* de um vídeo-música se baseia na experiência cotidiana, ampliada, enriquecida, e atualizada pelo conjunto de experiências de cada pessoa. O *código* de um vídeo-música se dá pelas escolhas e formas de articulação entre *imagens* no processo *composicional* audiovisual e na recepção das obras.

Na esteira das considerações de Chion quanto à fragilidade do espetáculo visual no concerto de música eletroacústica acusmática, vem as questões relativas à difusão da música eletroacústica e do vídeo. De uma forma geral, os trabalhos de vídeo-música são apresentados em seqüência e não simultaneamente, seguindo um programa de *concerto*; o sistema de difusão conta com o mesmo aparato utilizado nos concertos de música eletroacústica, ou seja, sistemas de amplificação de alta potência, mesas de som, equalizadores, computadores, dentre outros equipamentos. Sobre este aspecto, cabe a observação de Chion quanto à dispersão sonora versus a centralização das imagens em uma tela ou um ponto do espaço. Há aqui um paradoxo que surge possivelmente da filiação do aparato de difusão dos vídeos-músicas com o do cinema. A diferença é que os usos do áudio no cinema e no vídeo-música são distintos, sendo aquele um elemento complementar (apesar de indissociável) na obra cinematográfica e por isso, difundido de forma padronizada, seguindo modelos estabelecidos pelo mercado. O áudio no vídeo-música, por sua vez, não tem função de complementaridade, e os projetos de difusão variam de acordo com os interesses dos *compositores*, dos aspectos acústicos específicos dos locais de apresentação, das limitações técnicas existentes.

Outra diferença é a dimensão das telas: normalmente as telas usadas para a difusão dos vídeos-músicas são menores do que aquelas utilizadas nas salas de cinema. Isto amplia ainda mais o paradoxo espacial do qual fala Chion. Cabe aos *compositores* refletir sobre estas questões, formas de contorná-las ou mesmo de aproveitar criativamente estas *limitações*.

Algumas alternativas para diminuir, ou eliminar estes paradoxos podem ser aplicadas:

1. O uso de múltiplas telas nas apresentações de vídeo-música com já realizado em alguns trabalhos (*Modell 5* do *Granular Synthesis*, e *Obra* de Vânia Dantas Leite), ou mesmo de projeções ao redor do público;
2. A difusão dos trabalhos em meios diversos como televisores, paredes, piscinas, ou no chão (como a vídeoarte faz);
3. Ou mesmo a apresentação de vídeos-músicas em salas de cinema. Isso provavelmente exigirá do *compositor* a realização de uma mixagem específica do material sonoro de forma a aproveitar os recursos de sonorização destas salas.

Chion cria o termo *cinéma pour l'oreille* (cinema para os ouvidos) para “designar a música sobre suporte [de gravação]”. Apesar dos possíveis paralelos entre ela e o cinema (para ele especialmente o cinema mudo) a má interpretação deste termo pode representar um risco ao incitar o público a uma escuta “puramente narrativa”<sup>147</sup>. Esta postura de Chion possivelmente reflete as teorias de Pierre Schaeffer pós-tratado. A partir do *Traité des Objets Musicaux*, Schaeffer busca uma alternativa à narratividade das músicas concretas. Como conseqüência, a sua abordagem em relação à referenciação do sonoro, e conseqüentemente a narrativa enquanto discurso das músicas concretas e eletroacústicas, deixa de ter o valor que possuía nos trabalhos realizados nos primeiros anos da *Musique Concrète*. É a busca pela abstração do conteúdo sonoro evitando as possíveis referências às suas fontes de origem que passam a interessá-lo.

Chion parece ter mudado de posição com relação à narratividade da música eletroacústica, ou esta ter se tornado menos incisiva nos seus textos mais recentes (em especial os que tratam do som no cinema). Em alguns destes textos, abre-se uma margem à ambigüidade interpretativa, especialmente quando desenvolve conceitos como o de *des-acusmatização*, ou seja, o caminho inverso do acusmatismo na música eletroacústica: tornar visível na tela de cinema (ou qualquer outro suporte de difusão de imagens) a fonte sonora que antes estava fora do campo de visão<sup>148</sup>. A *des-acusmatização* é um efeito ou procedimento bastante comum ou sugestivo na composição de um vídeo-música, em que fontes sonoras (reais ou inventadas) podem ser vistas e relacionadas a sons sincronizados com elas, ou que apresentem indícios de estarem conectados a elas de alguma forma. As críticas e análises de Chion no que diz

---

<sup>147</sup> *Ibid.*, p.63.

<sup>148</sup> CHION, M. 2009, p.473.

respeito à relação entre a imagem do cinema com a música apresentam dados importantes para o nosso objeto de estudo. Um desses dados é a diferença entre os espaços contidos (criados) na ou pela imagem, ou projetados na tela, e os espaços da música eletroacústica.

Denis Smalley discute as co-relações entre a música eletroacústica acusmática e as imagens a partir dos elementos sonoros narrativos (com alto grau de referencialidade) passíveis de terem suas fontes de origem identificadas pelos ouvintes. Este conceito é importante no estudo que Smalley faz sobre a escuta e mais recentemente, sobre o espaço da música eletroacústica acusmática. Em um texto de 2007, Smalley aborda o que chama de *source-bonded spaces* (aproximadamente, espaços de ligação-entre-fontes, ou espaços de referencialidade, como preferimos)<sup>149</sup>. Esta relação entre a música eletroacústica acusmática e as imagens (imagens das fontes sonoras, ou uma imagem mental narrativa do trecho ou da música inteira) é apoiada e realçada por Smalley cujas idéias são análogas às de trans-sensorialidade de Chion<sup>150</sup>. Smalley ainda afirma que a experiência de escuta da música acusmática é *quase-visual*<sup>151</sup> e que os espaços visual e auditivo não se desconectam facilmente<sup>152</sup>.

Esta quase-visualidade da música eletroacústica acusmática, associada à trans-sensorialidade, à *des-acumatização* de eventos sonoros na imagem ou através da imagem, e questões técnicas e estéticas como as correlações (por semelhança ou dessemelhança) dos espaços da imagem e da música, sincronicidade ou sua ausência, são alguns dos elementos que tornam possíveis a *composição* de vídeos-músicas. As relações formais dão-se pelo entrecruzamento das linguagens hibridizadas e abordagens semelhantes ou análogas entre elas, partindo do hábito cultural de ver/ouvir/sentir do *real*.

Ao contrário das experiências do *real*, a experiência estética é uma construção: seja ela no campo específico da música, ou da hibridização videográfica, ela passa pela ação do *compositor* que delimitará em um determinado espaço-tempo a fruição dos elementos constituintes do seu trabalho. Nesse sentido, ele realiza uma análise; não uma análise formal do trabalho pronto, mas um processo de escolhas e trajetórias que pretende realizar ou descartar. No âmbito dessas escolhas apresentam-se

---

<sup>149</sup> SMALLEY, D. 2007, p.38.

<sup>150</sup> (SMALLEY, D., 2007, p. 39)

<sup>151</sup> “Quasi-visual experience” (*Ibid.*, p.40).

<sup>152</sup> *Ibid, idem.*

as reflexões e questões específicas, que no caso de uma *composição* de vídeo-música, passam pelas experiências do *compositor* no seu campo de trabalho (experiência esta, que como já foi dito, é re-significada pela absorção quase osmótica da cultura audiovisual e de suas questões). O resultado é um produto que não é mais música, não pela negação, mas por não ser mais possível utilizar os conceitos que delimitam-na histórica, social, estilística e mesmo esteticamente. Esse fato, como também já foi salientado, não impede que a experiência musical, suas técnicas e questionamentos não possam ou devam servir como colaboradores e mesmo pontos de partida para a realização de um projeto de vídeo-música. Como podemos observar a partir das noções conceituais e metodológicas dos estudos transdisciplinares, a soma das partes (línguas musical e videográfica) resulta em um terceiro que não é a sua mera sobreposição, e possivelmente não pode mais ser abordada, tanto no âmbito *composicional*, quanto no perceptivo (recepção), a partir dos mesmos critérios e ferramentas de antes. Uma conclusão semelhante a que chega também Vânia Dantas Leite no âmbito da *música-vídeo*. A autora analisa as considerações de Michel Chion quanto às relações entre imagens sonoras e visuais no cinema, apontando as particularidades da *música-vídeo* tanto no que se refere à sua produção, quanto à sua apreciação:

“Acreditamos que esse tipo de produto não faça parte da 1ª nem da 2ª fase citadas (...), mas que ele represente uma 3ª fase que se constitui na soma das duas anteriores: ouvir/ver – ver/ouvir – imagem e som, como duas línguas independentes, superpõem-se (ou contrapõem-se) gerando uma nova forma de expressão – porque demanda não só novos domínios técnicos como também novas difusões e percepções.”<sup>153</sup>

É fato que em muitas obras audiovisuais podemos destacar a imagem sonora da imagem visual para a apreciação em separado. A principal consequência, neste caso, é a mudança de significado destas imagens devido à nova forma de apreciação. Porém, no âmbito dos novos domínios técnicos, desenvolvidos ou utilizados para a composição do vídeo-música, dos quais, a nosso ver incluem as difusões, e novos domínios perceptivos (parte principal da experiência estética), estas imagens não se dissociam; com a dissociação, não ocorreria apenas a mudança de significado, mas toda uma reestruturação da experiência estética a partir da alienação dos elementos e das intenções artísticas originais. As imagens e músicas dissociadas representariam, fora do seu contexto original, outros produtos artísticos que pouco ou nada têm a ver com ele, e

---

<sup>153</sup> LEITE, 2004, p.48.

a superposição que lhe deu origem não passaria de um recurso expressivo momentâneo. O audiovisual no vídeo-música representa formas de produção cuja característica central, a nosso ver, é a unidade gerada pela hibridização das *imagens*, e não somente uma relação momentânea ou mesmo fortuita dos seus elementos constituintes; seria como afirmar que uma melodia de Beethoven é uma entidade autônoma em relação à sua harmonia, às texturas, à instrumentação e à orquestração; seria como afirmar que o cenário de uma determinada cena em um filme ou no teatro é autônomo em relação a dramaticidade do texto, a interpretação dos atores. A melodia e o cenário certamente podem ser apreciados ao serem separados do seu meio de origem, mas certamente não serão capazes de representar a experiência estética da qual faziam parte: esta autonomia eles não têm. E qual é uma das principais razões da realização de uma obra, de um trabalho artístico específico senão a de buscar engendrar certa experiência estética? Qual o sentido das partes constituintes dessa obra senão integrarem o todo que ela é? Mudar a experiência estética original é criar uma nova obra, ou uma reinvenção da obra, como as re-significações causadas por releituras que propositalmente visam re-contextualizar (criticamente ou não) os seus conteúdos e remodelar (integral ou parcialmente, ou mesmo apenas como sugestão) a sua forma.

Como forma de abordar a integralidade do conteúdo dos vídeos-músicas, partimos dos elementos análogos entre os processos de estruturação das imagens visuais e da música eletroacústica, tal como as relações espaciais e temporais. Como as discussões e análises técnicas dos vídeos são muito escassas, o nosso apoio metodológico parte das considerações desenvolvidas no âmbito da análise cinematográfica e da música eletroacústica fazendo as respectivas adaptações e transposições para o campo do vídeo, em especial do vídeo-música. Pretendemos assim desenvolver uma metodologia própria à abordagem analítica e *composicional* dos vídeos-músicas, sem almejar com isso a criação de sistemas ou saberes engessados com pouca ou difícil contribuição aos artistas, estudiosos e entusiastas dessa forma de produção artística.

## **CAPÍTULO 2**

## - CAPÍTULO 2 –

### 2. Composição Audiovisual<sup>1</sup>, Espaço Audiovisual e Montagem Composicional

Este capítulo visa construir os conceitos de *composição audiovisual*, espaço audiovisual e *montagem composicional* no vídeo-música. A construção destes conceitos tem como objetivo elucidar as particularidades do vídeo-música no âmbito das produções audiovisuais. As analogias entre o vídeo-música, as artes videográficas, o cinema e demais produções com aporte nas imagens visuais e sonoras não propiciam a perda de identidade entre elas e suas diferenças, ou seja, as respectivas forças que as caracterizam através de suas idiossincrasias. Estas diferenças podem ser encontradas ou nas formas de produção, meios de difusão, nos níveis de relação entre os materiais que as compõem, processos narrativos, ou em todos estes aspectos ao mesmo tempo. Acreditamos que a força do vídeo-música se dá especialmente nos níveis de relações entre as imagens hibridizadas que o compõe garantidas pelo processo *composicional* particular que propicia a formação de *blocos audiovisuais*. Estes *blocos* são formados nas várias etapas da *composição*, sendo a mais importante delas a *montagem composicional*.

No entanto, a *composição* de um vídeo-música não se baseia unicamente na fase da *montagem*. Estas obras necessitam, assim como as demais criações audiovisuais, de uma etapa de pré-produção responsável pela geração das *imagens* (visuais e sonoras). A etapa de pré-produção consiste de inúmeras atividades: seja na captação simultânea ou não dos eventos audiovisuais por filmagem e gravação, ou na amostragem (*sampler*) de materiais de fontes pré-existentis tais como outros vídeos, filmes, sons, e músicas de origens diversas, seja na produção digital destes materiais. A organização destes materiais, a sua *composição*, requer muitas vezes uma preparação via roteirização, ou um projeto pré-composicional que pode ser realizado por meio de partituras, ‘textos’ indicativos/sugestivos ou detalhados, ou um misto dos dois. Como nas produções cinematográficas e videográficas, a *composição* de um vídeo-música é geralmente (mas não necessariamente) um trabalho coletivo em que participam artistas de origens e

---

<sup>1</sup> O termo *composição audiovisual* foi utilizado por Sandra Nauman para falar de um aspecto dos filmes de Mary Ellen Bute a partir de *Tarantella*. Em nosso trabalho, nós buscamos expandi-lo para o ato *composicional* dos vídeos-músicas. LUND, C., LUND, H. (ed), 2008.

especialidades diversas, tais como o compositor e o editor de imagens, roteirista e designer sonoro, vídeo-artista e iluminador.

Desta forma a *composição audiovisual* é tanto um híbrido das imagens sonoras e visuais, quanto de todas as questões que envolvem a produção destas *imagens*, desde as disciplinas técnicas e reflexões estéticas particulares reelaboradas em novas potencialidades, até os novos conteúdos e as novas perspectivas que visam solucionar ou indicar algumas possibilidades para a sua realização. Um artista do audiovisual no âmbito das produções de vídeo-música acaba desenvolvendo novas formas de trabalho que, apesar de compartilharem os conhecimentos adquiridos ou em fase de elaboração tanto da música, quanto das artes que trabalham com a criação da ilusão do movimento visual (literalmente, os *movie pictures*), são específicas destas produções e, de certa forma, desvinculam-se daquelas. Produzir um vídeo-música não é fazer cinema ou vídeo, apesar de tudo que possam ter em comum (a começar pela sua genealogia como exposto no capítulo anterior). Produzir um vídeo-música não é compor uma música, mesmo que boa parte dos procedimentos e boa parte dos materiais e reflexões, como por exemplo, os seus aspectos formais, nela se originem. O vídeo-música não é, portanto, nem só vídeo, nem tão pouco somente música; é as duas coisas, mas ao mesmo tempo, não é nenhuma delas. A compreensão deste fato, apesar de não ser indispensável, é um ponto de partida importante para o desenvolvimento de uma abordagem particular para a produção dos vídeos-músicas, bem como para os possíveis aportes teóricos, estéticos, técnicos específicos que venham a ser desenvolvidos.

Desenvolver uma abordagem particular não significa, no entanto, a produção de novas categorias *universais*, nem de novas disciplinas que dêem conta das questões específicas do vídeo-música, mas da produção de um novo conhecimento oriundo da hibridização das disciplinas e idéias envolvidas na composição musical e na produção de vídeos e filmes. Não se trata também de dispensar os conhecimentos específicos propiciados por aquelas disciplinas, mas em pensá-los em conjunto, bem como os conhecimentos relacionados às disciplinas envolvidas no estudo da filosofia e estética, história das artes, educação, informática, dentre outras. É um *boom* do conhecimento propiciado por uma ação transdisciplinar como definido por Basarab Nicolescu; e é em função deste *boom* que afirmamos que a *composição* do vídeo-música requer a transdisciplinaridade.

A transdisciplinaridade, como já foi dito, vai além das especialidades, ou melhor, coaduna especialidades em um discurso coletivo comum na produção de um resultado. Isso não implica dizer que todos os trabalhos de vídeo-música sejam sempre o resultado de esforços coletivos: há sempre a possibilidade de um *compositor* desenvolver-se em mais de uma especialidade e produzir a partir delas. Porém, esta hipótese não invalida a noção de transdisciplinaridade envolvida na produção de um vídeo-música na medida em que o *big bang*<sup>2</sup> do conhecimento é preservado pela complexidade do processo de hibridização dos conhecimentos disciplinares (incluindo técnicas, reflexões estéticas, e procedimentos) específicos. No entanto, as produções de vídeo-música requerem uma gama de conhecimentos técnicos e questões que podem ser aglutinadas e desenvolvidas a partir de um trabalho coletivo. Estes conhecimentos envolvem saberes em disciplinas diversas como a gravação, a mixagem, a iluminação, a filmagem, a montagem, a edição de áudio e a edição de imagens visuais, a composição, dentre outras. A ação transdisciplinar *convida* à participação coletiva, a ultrapassar as especialidades de cada formação particular, a ir além das disciplinas específicas, e a ‘criar’ a partir da formação de uma rede complexa de conhecimentos. De qualquer forma, cada artista envolvido no processo *composicional* se vê na posição de adquirir um conhecimento maior do que aqueles que a sua especialidade lhe proporcionou: ir, mais uma vez, além dela, na busca da construção de procedimentos que dêem conta da realização do seu trabalho, bem como na possibilidade de um diálogo comum com os seus pares.

Pensar a realização de um vídeo-música é refletir sobre as idiossincrasias de pelo menos alguns dos processos *composicionais* adotados, sem pretender formar uma teoria (ou disciplina, no sentido amplo do termo) que esgote todas as possíveis abordagens criativas.

A *composição audiovisual* do vídeo-música remete aos processos e modos de organização espaço-temporal de *blocos audiovisuais* no desenvolvimento dos seus percursos e formas sonoras, visuais, táteis, e por resvalo ou trans-sensorialidade, gustativas e olfativas; compartilha as reflexões estéticas a respeito dos processos composicionais específicos, partindo algumas vezes daqueles que são transferidos da música para este meio audiovisual. Se o nosso objeto de estudo é outra coisa que não a

---

<sup>2</sup> NICOLESCU, B., 2005, p.53.

música, não podemos deixar de também considerá-lo a partir dela, especialmente no que diz respeito à música eletroacústica em função de suas afinidades: trabalho composicional sobre o material sonoro gravado, processamentos, abordagem ampla do universo sonoro seja de caráter anedótico/referencial ou não, reflexões técnicas e estéticas. Neste sentido, podemos afirmar que no vídeo-música os processos composicionais da música eletroacústica são incorporados e assumidos como dele também. Mas o vídeo-música vai além destes processos devido à necessidade imposta pelo seu meio: trabalhar a partir de *blocos audiovisuais*. Desta forma, questões como textura, intensidade, cor-timbre, espaço, massa, tanto nos materiais sonoros como nos visuais, são tratados em função das idiossincrasias dos *blocos audiovisuais* e não do material sonoro e do visual isolados.

É uma situação limite que vai além daquela idealizada por Andrei Tarkovski no que se refere à música do cinema e o filme. Tarkovski confessa encontrar na música eletrônica uma relação mais condizente ao meio cinematográfico, pois “a música eletrônica tem a capacidade exata de se dissolver na atmosfera sonora geral”<sup>3</sup>. É o típico caso de amálgama em que o som imerge na imagem visual e a completa, *torna visíveis forças invisíveis*<sup>4</sup> da imagem fílmica: amálgama, mas não hibridização, já que a música “se dissolve” no filme, não sendo parte da composição da “atmosfera sonora geral”, nem tão pouco da “atmosfera” audiovisual. Para o diretor russo, a música instrumental-vocal “autônoma” precisa ser abandonada para que a “imagem cinematográfica” alcance a sua “máxima intensidade”<sup>5</sup>.

A *força* que torna visíveis o invisível na imagem fílmica é também a que torna visível o invisível no som e na música eletroacústica, não só o que é referenciado por ela (índices, conotações, gestos ocultos pelo véu acusmático), mas sua intensidade, sua cor, seu espaço, dentre outros. A imagem visual, por sua vez, torna audível o que não se escuta, ou o que passa despercebido na música: sons em baixa frequência, em planos de fundo, complexos sonoros cuja densidade torna difícil a escuta dos detalhes. Para Deleuze e Guattari, a música “moleculariza” a matéria sonora fazendo captar suas forças não-sonoras como a duração e a intensidade, tornando-as sonoras<sup>6</sup>. Esta força se acentua no vídeo-música, se expande, amplia a capacidade de percebê-las como

---

<sup>3</sup> TARKOVSKI, A. 2002, p.196.

<sup>4</sup> DELEUZE, G., GUATTARI, F., 1980, p.422.

<sup>5</sup> TARKOVSKI, A. 2002, p.191.

<sup>6</sup> “*Molécularise*”. DELEUZE, G., GUATTARI, F., 1980, p.423.

entidades visíveis e audíveis: as entidades *audiovisuais*. Por isso temos o que consideramos acima o vídeo-música como ‘o caso limite’: a *composição* de um vídeo-música produz vetores multidirecionais em que o visível e o sonoro emergem continuamente e que faz tornar visível e sonoro o que parecia invisível e silencioso. Isto só é possível devido à hibridização das *imagens* que o compõe; hibridização que é possibilitada pelo surgimento de um território novo, fruto de um processo de desterritorialização. Desterritorializam-se a visão e a escuta, imagem visual e sonora, música e vídeo, em um processo contínuo de reinvenção, e de *reterritorialização*.

O território, segundo Deleuze e Guattari, consiste no ato que afeta os *meios* e os *ritmos* e os territorializa<sup>7</sup>. “O território é o produto de uma territorialização dos meios e dos ritmos”<sup>8</sup>. Os meios são vibratórios, “um bloco de espaço-tempo constituído pela repetição periódica dos seus componentes”<sup>9</sup>. Cada meio possui o seu código que é continuamente trans-codificado e decodificado, encontrando-se em estado de tradução perpétua, fazendo com que cada meio passe para o outro, e os seus componentes, que são os aspectos definidores do meio, transmutam-se nos componentes do outro meio, fazendo com que a noção de meio “não seja unitária”. “Não é somente o ser vivo que passa de um meio a outro; os meios é que passam uns aos outros, essencialmente comunicantes.”<sup>10</sup>.

O ritmo, nascido do caos que ameaça os meios, realiza a passagem de um meio a outro, e é o responsável pela “comunicação dos meios”, e pela “coordenação de espaços-tempos heterogêneos”<sup>11</sup>. O ritmo do qual falam Deleuze e Guattari não é o ritmo medido, já que a medição exige que um ritmo, mesmo variante, permaneça no âmbito de um mesmo meio. E o meio está em processo contínuo de mutação e transcodificação<sup>12</sup>, e “cada vez que há uma transcodificação, nós podemos estar certos de que não há uma simples adição, mas a constituição de um novo plano como de um valor a mais [valor adicionado]”<sup>13</sup>. Ao transcodificar-se, um meio serve “de base a um

---

<sup>7</sup> DELEUZE, G., GUATTARI, F., *Op cit.*, p.386.

<sup>8</sup> *Ibid, idem.*

<sup>9</sup> “(...) un bloc d’espace-temps constitué par la répétition périodique de la composante.” *Ibid*, p.384.

<sup>10</sup> “(...) ce n’est pas seulement le vivant qui passe constamment d’un milieu à un autre, ce sont les milieux que passent l’un dans l’autre, essentiellement communicants.” (*Ibid*, p. 384-385)

<sup>11</sup> “(...) communication de milieux, coordination d’espaces-temps hétérogènes.” (*Ibid*, p.385).

<sup>12</sup> *Ibid, idem.*

<sup>13</sup> “Chaque fois qu’il y a transcodage, nous pouvons être sûrs qu’il n’y a pas une simple addition, mais constitution dans nouveau plan comme d’une plus-value”. (*Ibid*, p.386).

outro, ou o contrário, se estabelece no outro, se dissipa ou se constitui no outro”<sup>14</sup>. O ritmo, assim como o caos que ameaça invadir ou expulsar um meio, está entre dois meios; ele é a “resposta dos meios ao caos”<sup>15</sup>. Ele existe porque há a passagem de um meio a outro.

Quando os meios deixam de ser direcionais e tornam-se dimensionais, quando “deixam de ser funcionais” e passam a ser expressivos, forma-se o território<sup>16</sup>.

“O território não é comparado a uma marca qualitativa, pois é a marca que faz o território. As funções em um território não se dão em primeiro lugar, pois elas supõem primeiramente uma expressividade que é um território. Neste sentido, o território e as funções que nele se exercem, são os produtos da territorialização”<sup>17</sup>

Todo o território tende a desterritorialização ou contém os elementos que o colocam em vias de desterritorialização. “A profissão, o *métier*, a especialidade, implicam em atividades territorializadas; mas elas podem também se descolar do território para construir ao redor dele, e entre as profissões, um novo agenciamento”<sup>18</sup>.

A desterritorialização implica no abandono do território, mas também na reterritorialização, ou seja, a construção de um novo território, em que novos agenciamentos ocorrerão<sup>19</sup>. Assim, o vídeo-música se apresenta como a reterritorialização efetuada pelos novos agenciamentos oriundos da desterritorialização do vídeo e da música provocado pelo inter-agenciamento entre os seus territórios próprios. São inter-agenciamentos de tipos distintos dos que ocorrem entre a música e o cinema, como veremos em seguida.

Os processos de *composição audiovisual* do vídeo-música e os da composição musical representam dois territórios que se distinguem em função das forças envolvidas; forças que se dão, por um lado, pelas especificidades que concernem ao sonoro exclusivamente (o seu território) - o que não quer dizer que prescindem das fontes ou sugestões externas ao universo do som, mas que as mantém no âmbito dos índices e conotações (transcodificações contínuas) - e as que se dão a partir das relações

---

<sup>14</sup> “(...) sert de base à um autre, ou au contraire s’établit sur un autre, se dissipe ou se constitue das l’autre”. (*Ibid*, p. 384).

<sup>15</sup> “(...) la risposte des milleux au chãos (...)” *Ibid*, p.385.

<sup>16</sup> *Ibid*, p.387.

<sup>17</sup> “Le territoire n’est pas premier par rapport à la marque qualitative, c’est la marque qui fait le territoire. Les fonctions dans un territoire ne sont pas premières, elle supposent d’abord une expressivité qui fait territoire. C’est bien em ce sens que le territoire, et lês fonctions qui s’y execent sont des produits de la territorialisation.” (*Ibid*, p.388).

<sup>18</sup> “La profession, le métier, la spécialité impliquent des activités territorialisées; mais elles pouvent aussi bien décoller Du territoire pour construire autour d’elles, et entre professions, un nouvel agencement. (*Ibid*, p.400.)

<sup>19</sup> *Ibid*, p.402.

entre *blocos audiovisuais*, quer sejam produzidos simultaneamente, como em *Modell 5* e em *Audio/Video RMX*<sup>20</sup>, quer sejam produzidos separadamente, como em *Ciclos* e *Steve Lá*<sup>21</sup>. Não há desconfiguração, em nenhum dos dois casos acima do aspecto híbrido dos *blocos*: no primeiro caso, a produção simultânea, por motivos óbvios, e no segundo pela evidência da ação *composicional* coletiva que não permite a hierarquização de nenhuma das *imagens* produzidas, fazendo com que os *blocos* sejam *montados* no processo de *composição*.

A *montagem composicional* é a fase mais importante da *composição audiovisual*: sua realização se baseia em processos técnicos e estéticos do vídeo-música. Dentre as suas atribuições técnicas, cabe a ela a realização do processo *composicional* baseado no roteiro, imagens captadas ou coletadas, a partir de processos narrativos ou não, e na formação dos *blocos audiovisuais*. Estes *blocos* podem se originar da captação simultânea dos materiais sonoros e visuais e trabalhados na *montagem*, ou surgir da junção destes pelo *compositor-montador* a partir de escolhas prévias ou acidentais. Com exceção do aspecto hibridizado, não há nenhum pré-requisito quanto ao tipo de relação entre imagens sonoras e visuais na formação dos *blocos audiovisuais*. Som e imagem visual podem conflitar ou concordar em caráter, morfologia, textura, espaço, tempos internos a cada um, direcionalidade, ou qualquer outro atributo; podem ser referentes, e podem ser hibridizados por processos diversos: captação simultânea, colagem, ou justaposição. Os *blocos* podem ser formados por planos-sequências completos, *tomadas* curtas, padrões rítmicos estriados ou lisos<sup>22</sup>, *imagens* planas, ou com níveis diferentes de profundidade espacial, texturas variadas ou homogêneas; podem ter durações diversas ou iguais. O que elimina o caráter de bloco do *bloco audiovisual* como o abordamos nesta pesquisa é um paralelismo especial e inconciliável entre imagens visuais e sonoras que garantam ou sugiram a permanência autônoma de seus materiais específicos, como no caso de alguns trabalhos de *visual music* em que a justaposição de *imagens* não é suficiente para caracterizar uma hibridização<sup>23</sup>. Esta situação remete a

---

<sup>20</sup> GEIST, P. 2002, DVD In: LUND, C, LUND, H, 2008.

<sup>21</sup> FENERICH, A., PSCHETZ, L. *Ciclos*, 2004. CAESAR, R., PSCHETZ, L. *Steve Lá*, 2003. *Modell 5*, *Ciclos* e *Steve Lá* serão analisados no próximo capítulo.

<sup>22</sup> BOULEZ, P., 1986.

<sup>23</sup> Este efeito ocorre por exemplo nas vídeo instalações e vídeo mappings de Phillip Geist tais como *Time Drifts*, *Lighting Up Times*, *Time Rivers* (In: <http://vimeo.com/videogeist/videos>), em que música e visualidade são justapostas e não hibridizadas. Isso se verifica pela necessidade do artista em produzir uma atmosfera gerada a partir de convenções ou hábitos muitas vezes relacionados à *Ambient Music* de Brian Eno: uma música sem excesso de movimentos e gestos, que permita uma escuta absorta e

outras formas de produção e relação entre *imagens* visuais e sonoras, e vão além do escopo deste trabalho.

A realização de *montagens composicionais* pode ser constatada desde os primeiros filmes sonoros<sup>24</sup>, sendo muitas das abordagens utilizadas na *composição* dos vídeos-músicas baseadas nas técnicas e reflexões estéticas oriundas da cinematografia e nas artes videográficas em geral. Existem diferenças, como veremos a seguir, e são elas que definem as particularidades estéticas do vídeo-música em relação às demais produções audiovisuais. O percurso que nos leva às particularidades do vídeo-música passa pelas experiências específicas do cinema e do vídeo, suas analogias e diferenças em relação ao nosso objeto de estudo.

## 2.1. Composição Audiovisual

Os dois extremos na junção de uma imagem sonora a uma imagem visual são os que tornam visível o que se escuta, ou seja, mostra a fonte sonora que produz o som que ouvimos, e o contrário, o que se vê não corresponde ao que se escuta. Ambos se referem a um processo de composição narrativa que por convergência ou divergência, colaboração ou competição, tendem a estabelecer um nexo de causa e efeito, consonância ou dissonância. Esta é uma abordagem bastante usual nos meios cinematográficos e videográficos. Rhys Davies analisa estes dois aspectos no trabalho sonoro dos vídeos de Bill Viola<sup>25</sup>. Segundo Davies, Viola enfatiza as duas abordagens ora tendendo a uma narratividade explícita, ora furtando-se dela, criando *blocos audiovisuais* que completam um *quadro* espaço-temporal que misturam o bidimensional

---

contemplativa, quase um mantra. É uma intenção análoga à função da música sacra na Idade Média, ou seja, a substituição de eventos rítmico-gestuais efusivos, por sua quase-paralisação, sua planificação, visando à ênfase na emissão (e compreensão) dos textos sagrados cantados. Assim evitava-se o ‘risco’ de uma excitação física (a dança, por exemplo), incompatível com o momento meditativo-contemplativo cristão (da época). Mesmo quando propõe que em certos momentos a música do filme no cinema deva ‘caminhar’ paralelamente em relação à cena, Hanns Eisler enfatiza que, mesmo nestes casos, ela permanece e continua a manter uma relação “objetiva” e dependente para com ele, jamais se descolando ao ponto de se tornar autônoma. (EISLER, H., 1994, p.82-83). Um exemplo prático de aplicação deste caso pode ser observado no filme *Noite e Neblina* (*Nuit et Brouillard*, 1955) de Alain Resnais com música do próprio Eisler. Nele há momentos de sincronia e de paralelismo entre a música e os eventos que ocorrem em cada cena, mas nunca de completa desconexão entre eles. (RESNAIS, A. *Noite e Neblina*, Aurora DVD).

<sup>24</sup> A *montagem composicional* realizada, por exemplo, por Mary Ellen Bute em *Rhythm in Light* (1934) a partir da obra de Edvard Grieg (NAUMANN, S. 2008, p.42-44); Também podemos falar de *montagem composicional*, apesar de uma forma bem diferente da de Bute, em *Alexander Nevsky* (1938-39) de Sergei Eisenstein e de Sergei Prokofiev (EISENSTEIN, 1990a, p.97-130).

<sup>25</sup> DAVIES, R. In: TOWNSEND, C., 2004, p.143-159.

do visível, com o tridimensional que se escuta<sup>26</sup>. Justificando a sua *Composition 1960 # 2*, obra em que o intérprete deve atizar fogo em frente ao público e deixá-lo se extinguir, La Monte Young diz que ela é boa “para que ele [o público] escute o que normalmente só olharia, ou para que ele olhe as coisas que normalmente só se escutaria”<sup>27</sup>. Possivelmente o *tornar visível* citado por Deleuze e Guattari se refira a algo que esteja além do que Young buscou justificar a respeito de sua música; mas se o estiver não estará tão distante assim, pois o estado mais invisível das coisas visíveis é apenas um nível em que a visão se mostra insuficiente para torná-lo evidente. Há no objeto que aparentemente se vê, detalhes que os olhos, por limitação ou distração, costumam a captar.

A vanguarda, em especial os experimentalistas norte-americanos, produz mudanças drásticas no significado do ato de compor: mudança que nasce de algumas práticas europeias do início do século XX, especialmente a partir das obras de Eric Satie<sup>28</sup>. Em Satie, a relação entre notas, ritmos, texturas, dinâmica, timbres, e demais atributos da música; a relação entre seções e movimentos; os sistemas que regulam as estruturas se tornam flexíveis, apresentando traços de montagem e colagem. A partitura de Satie para *Entr'Acte* (filme de René Clair) é trabalhada a partir de sucessões que fluem sem desenvolvimento. “A tonalidade não é usada como uma força dinâmica organizadora”, não há um sentido de progressão harmônica, “ao invés disso, encontramos jump cuts, anti-variações, não-desenvolvimento, repetições sem direcionalidades, ausência de relações contextuais, lógica, transições”<sup>29</sup>. A prática composicional de Satie é recebida com simpatia pelos experimentalistas, e para John Cage ela é indispensável<sup>30</sup>. Segundo Gavin Bryars a composição musical surge do “uso de simples fatos existenciais”<sup>31</sup>. Esta posição se distancia dos processos composicionais realizados pela vanguarda europeia (Stockhausen, Boulez, Nono, por exemplo) que de acordo com Nyman, perpetua a noção de desenvolvimento na qual tudo pode ser extraído de uma única idéia<sup>32</sup>.

---

<sup>26</sup> *Ibid*, p.144.

<sup>27</sup> “(...) listen to what he ordinarily just looks at, or look at things he would ordinarily just hear.” (YOUNG, L. M., In: NYMAN, M. 1999, p.84).

<sup>28</sup> NYMANN, M., 1999, p.35-38.

<sup>29</sup> “(...) tonality is not used as a dynamic organizing force (...)”. “Instead one finds jump cuts, anti-variation, non-development, directionless repetition, absence of contextual relationships, logic, transitions.” (*Ibid*. p.35).

<sup>30</sup> *Ibid*, *idem*.

<sup>31</sup> “The use of simple existential facts (...)” BRYARS, G. *Apud* NYMAN, M. *Op. cit.*, p.33.

<sup>32</sup> *Ibid*, *idem*.

A composição que interessa para o grupo de artistas experimentais é fruto da experiência sonora, e não das relações estruturais<sup>33</sup>. A experiência sonora está diretamente ligada à percepção do mundo, dos gestos que geram sons, dos sons que produzem imagens. No mundo, as imagens visuais e sonoras estão ligadas como no exemplo de Givochini que não tinha uma voz de cantor e que dizia que as notas que não conseguisse entoar, as mostraria com as suas mãos<sup>34</sup>. “A arte obscureceu a diferença entre arte e a vida. Agora deixe a vida obscurecer a diferença entre a vida e a arte”<sup>35</sup>.

Cage, após a experiência de Satie e Luigi Russolo, após Edgard Varèse e Charles Ives, liberta os sons da música. Para ele, a música não precisava mais ser concebida como um discurso racional de manipulação formal do som<sup>36</sup>. Este som liberado, desterritorializado, reterritorializa-se, e com ele o ato de compor multiplica-se em novos territórios, novas possibilidades, reintegra-se ao corpo complexo e uno de todas as coisas, como parte inseparável delas: coisas que são visíveis, audíveis, tocáveis, que exalam cheiros, gostos, cores, massas, peso; coisas que ao se dispersarem, transformam-se em outras, carregando ou formando novas partes complexas e completas, sempre em mutação. As borboletas de Young, soltas na sala de concertos, são a composição. Elas são a visão imaginativa do som. Organizado? O próprio termo perde o sentido nesta situação, ou então muda de sentido. Quando Acconci produz *Two Tracks*, está compondo, filmando, ou o que? *Composição Audiovisual*.

O som da água

Presque Rien

Godard

O som não é mais apenas um meio exclusivo para se compor música: na situação em que o encontramos, ele é parte de um meio audiovisual, trans-sensorial; partes ora mais, ora menos confluentes, mas paradoxalmente (ou não) inseparáveis. Compor a partir das imagens (sonoras, visuais, táteis) é realizar uma ida e vinda às práticas especializadas, é discutir com elas, negá-las, voltar a adotá-las renovadas, ou abandoná-las de vez. Compor torna-se um ato amplo, quase ilimitado, envolvendo mais do que a ordenação do sonoro (e do silêncio) a partir de um critério qualquer. Isto não significa que não se compõe mais com as notas, que não se orchestra mais a música,

---

<sup>33</sup> *Ibid*, p.38.

<sup>34</sup> EISENSTEIN, S., 2002, p.27

<sup>35</sup> CAGE, J. *Apud*. NYMAN, M., *Op. cit.*, p.36.

<sup>36</sup> NYMAN, M., *Op. cit.*, p.32.

que não há mais o contraponto, nem a série: todos estão no mesmo lugar e em lugares diferentes simultaneamente. Ouvir o *Um Sobrevivente de Varsóvia* (Schoenberg) e a *Sagração da Primavera* (Stravinsky) mesmo amputada da sua metade, a dança, produz trans-sensorialidade cada vez mais aparente. Isto porque as experiências do presente afetam a maneira como apreciamos as produções do passado, ou como diz Cage a respeito das obras de Charles Ives, “(...) a música que nós escrevemos agora, influencia a maneira como nós escutamos e apreciamos a música de Ives, mais do que a música de Ives influencia o que fazemos.”<sup>37</sup>

Há correspondência entre as imagens sonoras e as visuais (e vice-versa), e as produções audiovisuais as tornam salientes – não que já não o fossem, mas da mesma forma que o som (e a música) impõe-se ao ouvido, golpeando-o inexoravelmente, o meio audiovisual obriga-nos a percebê-lo, a aceitá-lo, a lutar contra e a favor dele.

O rádio, esse invasor que obriga a todos os moradores da casa, e até aos seus vizinhos, a aceitar o som inexorável, já explicitava a força daquela correspondência, bem como o cinema mudo deixou evidente o que há de visível no sonoro (mas havia no cinema mudo a chance, mesmo que remota, de escapar). O amálgama destas duas experiências (a radiofônica e a cinematográfica) banalizou estas correspondências ao ponto de torná-las usuais (imperceptíveis?). Aquilo que se percebe no cotidiano, visualidade e audibilidade anexadas aos eventos percebidos, e portanto, eventos corriqueiros, tornam-se tão nítidos quanto bactérias ao microscópio. Acompanhar os movimentos labiais e o som da voz que os movimentam, o galope do cavalo e os ataques secos madeiros-metálicos dos seus cascos, o córrego que atravessa a retina e o tímpano, fazem parte de uma narrativa naturalista aplicada ao cinema, praticamente todo o cinema. No entanto, as ferramentas que tornaram possíveis as produções audiovisuais, disponibilizaram aos artistas a possibilidade de re-significar estas correspondências banalizadas a partir da invenção de novas, e por vezes surpreendentes, relações trabalhando do *banal* ao *inusitado*. Outras vezes estas ferramentas possibilitaram desvelar o que não se percebia, mas que sempre, ou quase sempre, esteve presente, embora oculto da superfície das relações humanas diárias com o mundo. Percebemos estas correspondências nas obras de cineastas e videastas desde Eisenstein à Viola,

---

<sup>37</sup> “(...) the music we are writing now influences the way in which we hear and appreciate the music of Ives more than that the music of Ives influences us to do what we do.” CAGE, J. *Apud* NYMAN, M, *Op. cit.*, p.31.

assim como nas músicas dos futuristas, na plasticidade construtivista, na arte de Duchamp, em Cage, em Schoenberg, em Varèse, e em Schaeffer (mesmo que ele, além de tantos outros, não acreditasse nisso). Tecnicamente, as correspondências de caráter *não-naturalista* (não aparentes na superfície) podem existir através de procedimentos como o *valor adicionado* e a *síncrexis* abordadas por Chion, ou por relação de sugestões de espaço como em *I do not know what it is I am like* de Viola (a filtragem sonora que combina-se com a imagem debaixo d'água), no paralelismo entre imagens visuais e sonoras como a visão estática da espera no corredor e os sons dos passos em *Play Time* de Tati, e os trechos entre visualidade e música em *Noite e Neblina* de Resnais/Eisler; nas acumulações do restaurante de *As Férias do Sr. Hulot* (Tati).

Assim como no caso do cinema e do vídeo, a *composição audiovisual* do vídeo-música realiza as correspondências em níveis diversos, passando pelo naturalismo, às imbricações poéticas da *música-visual*, da *visão-sonora*, a da anti-narrativa, ou da narrativa fragmentada.

O cinema comercial apresenta uma abordagem *composicional* particular em que a visualidade e o musical são amalgamados a partir de funções de complementaridade, e que a força do visual determina a do musical bem como o seu papel no conjunto. No cinema comercial a força se dá na narratividade, no contar uma história, ao qual a música atende como reforço, como elemento até certo ponto indispensável, porém auxiliar. Outra particularidade é a divisão bem delimitada das funções exercidas entre o que é considerado *sonoro* e o que é considerado *música* (a trilha sonora) no cinema comercial. O *sonoro* envolve os diálogos, os *ruídos* ambientes, sugestões, antecipações de eventos, integrados à cena, seja a partir das fontes sonoras presentes ao campo visual do espectador, seja a partir das que estão apenas no campo visual do personagem, ou mesmo apenas em sua imaginação. Em algumas obras cinematográficas, busca-se apreender a musicalidade do *sonoro* e incorporá-lo à trilha, mas exemplos como esses não compreendem a regra geral da produção dos filmes<sup>38</sup>.

A música no cinema comercial (especialmente, mas também em outros), no intuito de reforçar a narrativa, vale-se muitas vezes de clichês do repertório musical tais como a dissonância como indício de tensão, clímax orquestrais em *tutti* e *fortíssimo*

---

<sup>38</sup> Nos filmes de Andrei Tarkovski (em *Stalker* e em *Sacrifício*, por exemplo), nos de Jean-Luc Godard (*Film Socialisme*), nos de Alain Resnais (*Hiroshima Meu Amor*), e outros, sons ambientes, de máquinas ou veículos, das vozes, complementam a música composta ou adaptada. Falaremos mais a este respeito a seguir quando abordamos o estudo do espaço audiovisual.

para ênfase ao heroísmo do personagem. Esta música é composta em função do que se apresenta em cada cena, ou como uma ligação entre cenas distintas. É uma *composição audiovisual* exatamente por traçar relações com as imagens visuais, por compor com elas um percurso, por se amalgamar ao *sonoro* (no sentido exposto acima) e ao *visual*. Apesar do seu papel de complementaridade, a música dos filmes, quando os seus realizadores se propõem a realizá-la, torna-se indispensável à obra cinematográfica. Este tipo de produção se dá em camadas segmentáveis, perfazendo um amálgama entre o visual e o musical, diferente da hibridização da qual o vídeo-música se constitui.

Royal S. Brown defende a idéia de que “a base do sucesso do amálgama entre cinema e música” se deve ao fato de que “a imagem cinematográfica relaciona-se com a realidade do cotidiano, e a imagem musical não” e o fato de ambas se juntarem se deve a atração dos opostos: “a mais icônica de todas as formas de arte [o filme] se une a menos icônica [a música]”.

“O grau com que há uma tendência a negar o status dos estilos ao ‘cotidiano’ é o grau em cujo o qual o cinema também necessita de alguma coisa para retirar o caráter icônico de suas imagens espaço-temporais de forma a justificar a sua própria existência enquanto forma de arte”<sup>39</sup>.

Como vimos, esta posição é oposta a de Tarkovski, que prevê um tempo em que o cinema irá prescindir da música.

Hans Eisler e Theodor Adorno apresentam duas premissas básicas da música composta para os filmes. Para eles, estas músicas não possuem um estilo próprio, valendo-se de todos os estilos desenvolvidos ao longo da história da música reunidos através de procedimentos de montagem fílmica de forma que se ajustem e se adequem a cada cena, situação, ou personagem. A segunda premissa é de que ela deve se pautar em um planejamento específico para cada cena, de forma que sua função não seja posta em segundo plano. Por vezes, este planejamento, que também deve ser realizado com bases nos procedimentos de montagem, leva em conta o papel de fundo da música; outras vezes, a música é apresentada em primeiro plano, evitando o que eles chamam de sua *neutralização* - efeito causado pela adequação da música ao movimento em cena, ou como reforço direto do caráter de cada cena<sup>40</sup>.

---

<sup>39</sup> “The degree to which there is a tendency to deny aesthetic status to the styles of the ‘everyday’ is the degree to which the cinema also needed something to deiconify its temporal and spatial images in order to justify its very existence as an art form”. BROWN, R. S., 1994, location 335 (kindle edition).

<sup>40</sup> EISLER, H., ADORNO, T. 2007, p.54-59.

O caso da música composta para o cinema comercial é bastante ilustrativo no que diz respeito às diferenças entre um processo de hibridização e o de amalgamação entre as imagens sonoras e visuais. Além do aspecto colaborativo da música à narrativa, ela também é utilizada para unificar várias cenas aparentemente desconexas<sup>41</sup>, ou para gerar movimento e fluidez a elas. O aspecto colaborativo é por vezes criticado sendo considerado como um procedimento técnico, estético e financeiro da indústria do entretenimento; outras vezes é aceito como fator característico deste tipo de produção, sem que seja realizada nenhuma consideração crítica a este papel<sup>42</sup>. Mesmo nas propostas que visam uma abordagem mais integrada da música com a imagem visual como as de Hans Eisler e Theodor Adorno, música e filme continuam a ser tratados como duas esferas separadas aonde a primeira têm uma relação de dependência com a segunda (a música depende do filme) e não como um bloco audiovisual único, um híbrido de imagens sonoras e visuais.

O amálgama audiovisual se faz, portanto, a partir de uma mistura dos meios visuais e musicais sem que haja uma ação transdisciplinar envolvida, mas interdisciplinaridade, já que as especificidades da música servem para enriquecer os processos narrativos do filme.

### **2.1.1. A Produção dos *Blocos Audiovisuais***

A situação é diferente na *composição* do vídeo-música. O primeiro procedimento consiste em duas ações: a primeira ação parte da hibridização dos meios visuais e sonoros, que é responsável pela produção dos materiais e dos conteúdos das obras, ou seja, na criação de *blocos audiovisuais*. A segunda ação se refere à realização das obras a partir de *blocos audiovisuais*, análogos aos *motivos*, trajetórias, *fraseologia*<sup>43</sup>, narratividade, texturas, temporalidade e espacialidade, e a produção de

---

<sup>41</sup> KALINAK, K. 2010, p.1.

<sup>42</sup> KARLIN, F., WRIGHT, R. 2005.. KALINAK, K. 2010. O livro *On the Track* de Fred Karlin e Rayburn Wright apresenta uma metodologia bastante ilustrativa no que diz respeito à aceitação das normas do *business* da indústria cinematográfica KARLIN, F., WRIGHT, R. 2005, p. 4-5. O livro de Royal S Brown encontra-se em um meio termo entre o de Eisler e Adorno e os de Karlin/Wright e o de Kalinak. BROWN, R. S., 1994

<sup>43</sup> *Motivos e fraseologia* são termos emprestados da composição musical e definem possíveis etapas do processo composicional. Correspondem à formas de organizar, ou dispor os materiais e delinear correspondências entre eles. No vídeo-música estes termos podem ser aplicados para facilitar a compreensão do processo *composicional*, das trajetórias e das relações entre *blocos audiovisuais* sucessivos ou simultâneos. Da mesma forma, poderíamos pegar emprestados termos oriundos das teorias cinematográficas, como *takes*, cortes, planos seqüência, quadros. Optamos por utilizar, sempre que

um *continuum*. O segundo procedimento apresenta alguns aspectos comuns às práticas *composicionais* realizadas no cinema comercial: é quando a música e a imagem visual são produzidas separadamente. É também dividido em duas ações: Neste caso, a primeira refere-se a hibridização produzida a partir do fluxo conjunto de imagens que se atraem e se constroem com igual força, sem a complementaridade narrativa (do cinema comercial) que poderia neutralizar uma em função da outra. Forma-se um *bloco audiovisual* pela homogeneidade da *ação* e do *impulso* coletivos. A segunda ação procede de maneira semelhante a do primeiro procedimento. Por razões meramente referenciais, chamaremos o primeiro procedimento de *compósito vertical* e o segundo de *compósito horizontal*. A diferença entre um *compósito* e outro está, portanto, na abordagem técnico-estética da primeira ação.

### 2.1.1.1 Compósitos Verticais

Na grande maioria das *composições* de vídeo-música os *compósitos* apresentam-se simultaneamente, e é a prevalência de um ou de outro que caracteriza o *continuum* da obra em relação ao procedimento privilegiado. De um modo geral, o *compósito vertical* induz a utilização de *jump-cuts*, ou seja, saltos ou passagens abruptas entre *takes*, ou cenas. Há neste caso uma implicação rítmica clara, em que o fluxo contínuo de *imagens*, sucessões velozes, é formado por pequenos cortes, fragmentos curtos de tempo, e iterações entre estes a partir da *montagem composicional*. Como na música eletroacústica, a velocidade das iterações, o espaço *entre* um *ataque*, um corte e outro, determinará a qualidade rítmica do trecho, variando de sucessões metricamente regulares, a granulações. Estas modalidades qualitativas das iterações são estudadas também no âmbito da cinematografia, especialmente (mas não unicamente) na produção da ilusão de movimento e mudanças de tempo nas animações. Nelas a velocidade das alternâncias entre imagens visuais é medida pelo número de *quadros (frames)* que por processos de mixagem (um aspecto técnico da montagem) envolvendo *fade ins* e *fade outs* possam produzir desde uma sensação de transição suave entre imagens distintas, à produção de movimentos rápidos, luzes piscando como o estroboscópio em uma pista

---

possível e necessário, uma combinação terminológica para deixar clara a nossa intenção na explicação, apresentação ou análise de algum aspecto ou procedimento. Termos específicos só são desenvolvidos quando aqueles mostram-se insuficientes para as nossas considerações.

de dança. Uma mixagem de 128 quadros produz uma mudança suave entre os quadros, enquanto uma mixagem de 1 quadro produz o efeito estroboscópico<sup>44</sup>.

O *compósito vertical* tende a imprimir um efeito de imediatez, de agora, pontuações espaço-temporais abruptas como em flashes: um tempo verticalizado. Os espaços visuais e sonoros tendem a serem planos ou limitados<sup>45</sup>, tais como se apresentam em *Audio/Video RMX* (2002), Philipp Geist, e em *Dots* de Norman McLaren. Em *Audio/Video RMX*, Geist cria *compósitos verticais* para a produção de *blocos audiovisuais*. Estes *blocos* são formados por *stills* da filmagem do show do duo *Angel* (Dirk Dresselhaus, Ilpo Väisänen). Câmera e gravador captam simultaneamente os materiais que são usados na construção dos *blocos*. Este processo garante não somente a produção dos *blocos audiovisuais* via *compósitos verticais*, como delineiam o *continuum* da obra, ou seja, a *composição audiovisual*. O espaço ocupado é frontal: em geral as imagens visuais são captadas próximas das fontes, por vezes tendendo a suavização por uma abertura de ângulo (panorâmica). O som é comprimido, e sempre próximo, tendendo a bi-dimensionalidade.

Em *Dots* (1940), obra do chamado cinema expandido, McLaren utiliza um procedimento semelhante ao de Geist, porém a partir de processos de animação. Pequenas formas geométricas - pontos, *rabiscos*, manchas - aparecem e desaparecem na tela (mixagens a partir de *fade in* e *fade out*) sincronizado sempre a um som curto<sup>46</sup>, com massa relativamente espessa<sup>47</sup> em tessituras variadas. O perfil dinâmico é constante fazendo com que a *imagem sonora* projete-se em um plano próximo frontal (ausência de profundidade). O espaço visual é plano, apesar da tendência ao movimento centro-fundo nos pontos de *fade out*. O movimento é bem mais suave do que os cortes e *jump cuts*, e McLaren *compõe* uma trajetória audiovisual rítmico-melódica.

Friedemann Dähn constrói *blocos audiovisuais* também a partir de *compósitos verticais* em *Score* (2006). Recortes do que parece ser uma imagem de *estática* de uma tv, formas geométricas, e filtragem de um *still* de uma foto deixando visível apenas pequenos fragmentos de cor, montados junto a sons complexos e sons tônicos de origem sintética e de gravações. Cada forma está relacionada a um som: a

---

<sup>44</sup> MCLAREN, N., MUNRO, G., 1978, *Animated Motion*, Filme didático produzido pelo *National Film Board of Canada* demonstrando os procedimentos para a produção de movimento e mudanças temporais.

<sup>45</sup> Mais sobre espaços planos e limitados quando tratarmos de *montagem composicional*.

<sup>46</sup> ora ataque-queda, ora ataques frouxos com perfil melódico descendente, ora ataques planos curtos com afirmação rápida do ponto dinâmico máximo e queda frouxa também com perfil melódico descendente

<sup>47</sup> cheia – espectro ocupando regiões graves e médias, e afinando nos sons mais agudos

linha fina picotada ao som filtrado (*passa alta*) de um prato com ataque cortado (plano de fundo); um retângulo luminoso branco com um curtíssimo ataque (corte) de um ruído branco (plano frontal); traço espesso, corte vertical, a um ruído branco filtrado (*banda passante*) na região média e com ataque frouxo (plano frontal); uma diagonal pontilhada, a um som tônico grave com ressonância cortada abruptamente (lateral esquerda do estéreo); linha dupla quadriculada horizontal no centro da tela, com um som uma oitava acima do da diagonal (ruído branco, plano frontal); um X em toda a extensão da tela (senóide, frontal centro); quadriculados coloridos na lateral esquerda (lembrando os furos de uma folha de fichário), associados ao que parece um corte de alguns milésimos de segundo em uma gravação de orquestra; uma faixa central a um som granuloso e grave – o mais grave do vídeo; e por fim, duas linhas diagonais inteiriças, a um som de FM médio-agudo. A *composição* é realizada a partir do encadeamento e acúmulo gradativo destes *blocos audiovisuais* até que um *ostinato* rítmico seja concebido.

*Modell 5* também é um vídeo-música *composto* com *blocos audiovisuais* criados a partir de *compósitos verticais*. Paralelamente, há a presença de sons tônicos e percussivos que perfazem *compósitos horizontais*, e que a exemplo da banda sonora do cinema, compõem a íntegra dos *blocos audiovisuais* do vídeo. A diferença entre os procedimentos da cinematografia (em especial a comercial) e a *composição* de *Modell 5* é que a produção da horizontalidade (com fins claros de produção da dimensão espacial diversificada do vídeo) e verticalidade neste vídeo-música confluem num corpo composicional indissociável, sem as separações de funções encontradas naquele (diálogos e música, por exemplo)<sup>48</sup>. Desta forma, em *Modell 5* a sobreposição dos dois *compósitos* na criação dos *blocos* permite a *composição* por camadas que fornecem as informações de profundidade (níveis de articulações espaciais, com frente e fundo, perspectivas) simultânea à iteração rítmica que produz a granulosidade da obra. Linhas e pontos audiovisuais desenvolvendo simultaneamente um percurso horizontal e vertical. *Modell 5* apresenta, de certa forma, um caso intermediário na criação dos *blocos audiovisuais*, o que será percebido em outras produções, como em *Tarantella* (1940-50), cinema expandido de Mary Ellen Bute.

---

<sup>48</sup> *Modell 5* será analisado em detalhes em momento oportuno.

### 2.1.1.2 Compósitos Horizontais

Em *Tarantella*, os *blocos audiovisuais* são criados a partir de *compósitos horizontais*: a música, uma obra para piano composta especialmente para este filme de Bute por Edwin Gerschefski, e o filme foram produzidos separadamente. Entretanto, a sincronia entre as *imagens visuais* e *sonoras* dá a impressão de que os *blocos* foram produzidos à maneira dos *compósitos verticais*: o material visual é constituído de formas geométricas diversas e coloridas, mais variadas do que as produzidas por McLaren no mesmo ano, sincronizadas com notas, acordes, tessituras e gestos da música. As texturas adensam ou rarefazem de acordo com as da composição de Gerschefski, formando acumulações de densidades variadas. Segundo Sandra Naumann, o processo de *composição audiovisual* de Bute contou com um sofisticado sistema desenvolvido por ela. Consistia em correlacionar aleatoriamente uma palheta de doze cores aos doze semitons da escala cromática. Soma-se a isso sete níveis de iluminação de acordo com as oitavas do piano: a mais aguda, branco, e a mais grave preto. Este sistema não pôde ser aplicado inteiramente em *Tarantella* devido às limitações técnicas na produção de imagens visuais em cores (trata-se de um filme de 1940 com revisão em 1950)<sup>49</sup>. Bute aplica o mesmo procedimento nas obras seguintes, incluindo caracteres visuais também para a dinâmica e para a atmosfera da música.

Dois casos mais evidentes de *compósitos horizontais* na produção dos *blocos audiovisuais* de um vídeo-música são os presentes em *Domingo*, de Rodolfo Caesar, e *Obras*<sup>50</sup>, de Vânia Dantas Leite. Nos dois casos, os trabalhos visuais e sonoros foram produzidos separadamente. Os *blocos audiovisuais* dos dois os vídeos são construídos como em planos-sequências: longas tomadas visuais e sonoras com qualidades narrativas fragmentadas, enfatizando especialmente aspectos texturais, massas, e espacialidade. Criam as respectivas atmosferas produzindo níveis variáveis de confluências e paralelismos, ou pontos de fuga.

Em *Domingo* a tendência aos pontos de fuga é pequena: imagens visuais e sonoras hibridizam-se de forma a produzir uma força emocional densa, sombria, e uma textura granulosa. Não há sincronismo, ou seja, os *blocos* são produzidos integralmente a partir de *compósitos horizontais*, o que é bastante incomum nas obras aonde prevalecem os materiais produzidos desta maneira. O tempo do *continuum* é a resultante

---

<sup>49</sup> NAUMANN, S., In: LUND, C., LUND, H., 2008, p.47-48.

<sup>50</sup> O aspecto espacial destas duas obras será analisado na seção seguinte.

dos movimentos sonoro-visuais que ora tendem a fixidez, especialmente devido ao loop da voz, ora a sucessão discreta, lisa.

*Obra* contém principalmente *blocos* criados a partir de *compósitos horizontais*, mas há momentos em que a compositora sincroniza os eventos visuais e sonoros. Basicamente é um trabalho que produz uma atmosfera conflitante, com pontos de fuga durante quase todo o seu trajeto. Ao mesmo tempo ela tende à intersecção nos minutos finais a partir da confluência textural: a massa de cimento e água, sons aquosos e densos. Os pontos de fuga se apresentam como conflitos *psicológicos*: a tendência indiferente dos gestos visuais, e o uso explícito do plano frontal com nenhuma ou com reduzida perspectiva, versus a tensão expressiva do material sonoro e a sua ocupação ampla e diversificada do espaço.

De certa forma, a construção de materiais a partir de *compósitos horizontais* confere um alto nível de autonomia tanto para o compositor das imagens sonoras, quanto ao das imagens visuais. Isto porque não há o fator sincrônico característico dos *compósitos verticais*, permitindo níveis de fluidez diferenciados e em maior variedade de construções dos *blocos*: confluências, paralelismo, simultaneidade. Ao mesmo tempo, impõe uma vigília constante aos *compositores* para evitar que a sua obra não termine por se confundir com as produções de trilha sonora para filmes, sendo apreciada a partir de relações hierárquicas de complementaridade. O uso e a produção de *blocos audiovisuais* tanto por *compósitos verticais* quanto *horizontais* em uma mesma obra pode garantir maior diversidade e variedade na *composição* de um vídeo-música, mas de forma alguma representam uma norma, ou diretriz. Estas ficam a critério dos *compositores*.

A criação dos materiais, dos *blocos audiovisuais*, está para o vídeo-música na mesma medida em que a *filmagem sonora (tournage sonore)*<sup>51</sup>, ou *morfo-microfonação* como diz Rodolfo Caesar, está para a música eletroacústica. É uma ação que direciona a *composição*, fornecendo sugestões, pistas, ou indícios do trajeto a ser construído. Isto nos leva ao planejamento da *composição*, ao seu aspecto pré-composicional e de roteirização.

---

<sup>51</sup> Michel Chion cria este termo para designar a ação ou operação de produção dos “sons ou das sequências sonoras” diante de um ou mais microfones “de forma a fixá-los em suporte de registro”. É uma ação análoga à filmagem de uma cena, de uma imagem visual. (CHION, 1991, p.43, 98). Rodolfo Caesar traduz este termo para *morfo-microfonação* (In. <http://www.lamut.musica.ufrj.br/cropsite/cccs/ccan3b.htm> e <http://www.lamut.musica.ufrj.br/lamutpgs/rcpesqs/01volta.htm>).

## 2.1.2 Planejamento e Roteirização

Como mencionamos acima, para Eisler e Adorno o planejamento é um requisito indispensável para a composição das músicas para filmes. De uma forma geral, o planejamento é uma prática usual para a composição musical (bem como outras formas de produção), indo das escolhas dos materiais, à forma, texturas orquestrais, técnicas, para mencionar apenas alguns aspectos. A composição da música concreta sugere alternativas para o planejamento convencional da obra e a sua realização, partindo da escuta dos materiais, do seu *manuseio*, experimentações, processamentos. A *filmagem sonora* (ou *morfo-microfonação*) é um dos muitos procedimentos que permitem ao compositor, em contato direto com o material sonoro, sua morfologia e tipologia, desenvolver os processos, conexões, e trajetórias da obra sem a necessidade do apriorismo da partitura. Segundo Pierre Schaeffer, o apriorismo na música ocorre a partir do serialismo naquilo que ele considera a sua formulação quase algébrica das relações sonoras, e da importância conferida ao papel da acústica nas decisões composicionais<sup>52</sup>. São conhecidos, no entanto, os esboços pré-composicionais de compositores de vários períodos da história da música, confirmando que a prática de preparação das obras fez parte das suas estratégias de criação.

O *planejamento* da obra musical concreta assume um novo significado: escolha empírica dos materiais (experimentação), *filmagem sonora*, a escuta, a seleção dos objetos sonoros, a experimentação dos processos de criação, a manipulação das morfologias, a mixagem. Schaeffer apresenta um exemplo que a nosso ver reforça uma ação característica de preparação, ou ação pré-composicional, da música concreta: o compositor entrou em 1948 no estúdio da rádio e televisão francesas (O.R.T.F.) “para fazer os ruídos falarem”, tirar o máximo de um ‘cenário sonoro dramático’” percebendo concomitantemente que o que fazia era música (“eu me levei à música”)<sup>53</sup>.

“De modo a acumular os sons em valor de índices, estes índices terminaram por se anular, sem evocar os cenários ou as peripécias de uma ação, mas de se articularem por eles mesmos, formar entre eles cadeias sonoras, híbridos.”<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup> SCHAEFFER, P. 1967, p.31-32. Não entraremos no mérito das críticas de Schaeffer à música *a priori*, nem às respostas dadas a elas, nos restringindo ao comentário de sua existência, pretendendo assim ilustrar a alternativa ao planejamento composicional por meio da partitura e definições de procedimentos composicionais *a priori* (antes da experimentação com o material sonoro *per se*).

<sup>53</sup> “Venu au studio pour ‘faire parler les bruits’, tirer le maximum d’un ‘décor sonore dramatique’, jê débouche sur la musique”. SCHAEFFER, P., 1967, p.18

<sup>54</sup> “A force d’accumuler des sons ayant valeur d’indice, ces indices finissent par s’annuler, ne plus évoquer le décor ou les péripécies d’une action, mais s’articuler pour eux-mêmes, former entre eux des chaînes sonores, bien entendu hybrides.” (*Ibid, idem*).

A partir da escuta dos sons, mixagem, e experimentação, Schaeffer se depara com um ato em potencial e o realiza.

Não é incomum que estes procedimentos, da mesma forma que os planejamentos das obras instrumentais e vocais, levem o compositor a se surpreender com os resultados obtidos, alterando o seu planejamento no ato da composição. Isso fica claro na ação a partir do roteiro cinematográfico.

O roteiro de filmes para o cinema é, ao mesmo tempo, a escolha e delimitação dos elementos que farão parte do filme (cenas, personagens, sons), a história a ser contada (sua narrativa), e a segmentação dos eventos. Jean-Claude Carrière e Pascal Bonitzer afirmam que o roteiro é o próprio filme<sup>55</sup> (declaração análoga a de Stravinsky quando diz que a partitura é a própria música). Segundo eles, a leitura do roteiro é limitada ao grupo de profissionais do cinema (diretores, produtores, atores) e em seguida, após a realização do filme, ele é descartado. Carrière e Bonitzer alertam para o fato de que o roteirista tem que entender dos diversos processos e etapas de produção de um filme e escrever visando às particularidades do meio, sem jamais confundir o seu trabalho com o de um romancista. Para eles, o roteiro é a parte da produção da obra cinematográfica em que a montagem do filme já está subentendida, ou mesmo definida, um esboço geral de como a obra será produzida.

Andrei Tarkovski também enfatiza o aspecto *não-romanesco* do roteiro, dizendo que “quanto mais cinematográfico um roteiro, menos ele pode aspirar um status literário autônomo”<sup>56</sup>. Tarkovski conta que os roteiros dos seus últimos filmes apresentaram apenas indicações vagas, deixando o surgimento *espontâneo* das tomadas ou cenas para o momento de realização<sup>57</sup>. Em *O Espelho*, Tarkovski trabalha como um compositor da música concreta: enquanto para o compositor a música começa a surgir a partir dos objetos sonoros que molda, que experimenta, que escuta, o cineasta declara que o seu filme tinha por princípio não ser planejado antes de ter filmado todos os materiais<sup>58</sup>. Tarkovski considerava o roteiro como uma base, um ponto de partida para o início de um processo de trabalho; base essa cuja função é a de um esboço (frágil) ao qual o artista recorre para delinear alguns aspectos gerais para a criação de sua obra,

---

<sup>55</sup> CARRIÈRE, J.C., BONITZER, P., 1998, p.14.

<sup>56</sup> TARKOVSKI, A., 2002, p.150.

<sup>57</sup> *Ibid*, p.151.

<sup>58</sup> *Ibid*, p.157-158.

para que ele eventualmente não se perca no fluxo contínuo e constante de suas idéias e pensamentos.

Tanto em Carrière-Bonitzer, quanto Tarkovski o roteiro é apresentado como uma etapa inicial para a realização do filme. No entanto, para os primeiros, o roteiro assume o papel de delimitador, seja dos aspectos gerais, seja das definições técnicas e do percurso ao qual o cineasta se atém (*o roteiro é o próprio filme*). Já o cineasta soviético tendeu gradativamente a diminuir a função do roteiro enquanto delimitador e organizador prévio da criação cinematográfica (*o roteiro é uma base*), relegando a ele a função de apresentar os contornos possíveis para o filme, ou como um exercício do pensamento criador. Para Tarkovski (especialmente a partir de *O Espelho*), assim como para Schaeffer em relação à música concreta, o filme surgirá durante o processo de criação, e não de forma abstrata, por meio da escrita do roteiro. No entanto, em ambos os casos- Carrière-Bonitzer e Tarkovski - há em comum o fato de que o roteiro, quando presente, deva ser flexível o suficiente para *aceitar* as mudanças que ocorrerão durante os demais processos de produção do filme.

De acordo com as particularidades técnicas, materiais e estéticas do filme, o roteiro acaba sofrendo uma *decupagem técnica*. Ela é a filtragem do elemento literário; elemento “que deixa de ser literatura assim que o filme [é] concluído” e que segundo Tarkovski, é a “transcrição escrita do filme”, assemelhando-se mais “à descrição de algo que se viu feita a um cego”<sup>59</sup>. A *decupagem* do roteiro é análoga, portanto, às mudanças do planejamento da composição durante o ato de compor, reforçando a sua função de esboço sobre o percurso de cada obra.

No vídeo-música a preparação, ou a roteirização, é, a princípio, um processo auxiliar para a *composição audiovisual*. Ela pode ocorrer *a priori* em relação à elaboração dos *blocos audiovisuais* e à *composição*, ou concomitante a ela, de maneira análoga à descrita por Tarkovski em relação ao seu filme *O Espelho*. Em nenhum dos dois casos ela será *a própria obra audiovisual* como apresentado por Carrière e Bonitzer em relação ao roteiro cinematográfico, mas um processo aberto, uma ação do pensamento, em que as relações entre as partes e o todo (e de volta as partes) são elaboradas e re-elaboradas, podendo alternar-se e modificar-se constantemente durante a *composição*. Neste sentido, podemos dizer que ela é parte integrante do processo

---

<sup>59</sup> *Ibid*, p.161.

composicional, sendo a sua função principal a de produzir um ponto de partida à colaboração entre o compositor e o videasta ou editor de vídeo, nos casos em que for necessária.

O roteiro do vídeo-música apresenta particularidades em relação ao do cinema. Possivelmente a mais característica é a de que os vídeos-músicas não *contam uma história* como acontece em uma parte significativa da produção cinematográfica, ou seja, não encadeiam eventos que se apresentem a partir de relações de causalidade – o herói que luta para escapar da prisão até conseguir, como em *Um Homem Escapa* (Robert Bresson, 1956)<sup>60</sup>; ou quando *conta uma história* é geralmente a partir de narrativas fragmentadas, visando que o nexos causal se construa pela interpretação do espectador-ouvinte, na expectativa de que ele *costure* mentalmente as relações. Nesta situação hipotética o vídeo-música não fecha as possibilidades interpretativas, mas permanece aberto para que os nexos causais sejam produtos da imaginação de cada pessoa. De forma geral, a *composição audiovisual* do vídeo-música se dá pelas relações entre os *blocos audiovisuais* em um *continuum* criando *nexos audiovisuais puros* análogos às relações entre *opsignos* e *sonsignos* analisadas por Gilles Deleuze quando afirma que “uma situação ótica e sonora não se prolonga em ação, tão pouco é induzida por uma ação”<sup>61</sup>. É o “tocar característico do olhar” e também da escuta, construindo uma “imagem sensorial pura”<sup>62</sup>. Como nas constatações de Deleuze em relação à produção cinematográfica do *neo-realismo* e da *nouvelle vague*, a definição do *puro* das relações entre os *blocos audiovisuais* no vídeo-música são constatadas a partir situações ópticas e sonoras em que não há mais “resposta ou reação”<sup>63</sup>.

“Em suma, as situações óticas e sonoras puras podem ter dois pólos, objetivo e subjetivo, real e imaginário, físico e mental. Mas elas dão lugar a opsignos e sonsignos, que estão sempre fazendo com que os pólos se comuniquem, e num sentido ou noutro asseguram as passagens e as conversões, tendendo para um ponto de indiscernibilidade (e não de confusão). (...)”<sup>64</sup>

Ou seja, a “distinção entre o “subjetivo e o objetivo” tende a “perder a importância”<sup>65</sup>. Com isso queremos enfatizar outra vez que não há necessariamente um sentido narrativo no encadeamento dos *blocos* e que os nexos audiovisuais do vídeo-

---

<sup>60</sup> Un Condamné à Mort S'est Échappé

<sup>61</sup> DELEUZE, G., 2005, p.28

<sup>62</sup> *Ibid*, p.22-23.

<sup>63</sup> *Ibid*, p.10.

<sup>64</sup> *Ibid*, p.18.

<sup>65</sup> *Ibid*, p.16.

música apresentam-se como sucessões de *blocos audiovisuais* que se entrelaçam, se constroem, se dissolvem, se desenvolvem, multiplicam-se, afastam-se por forças centrífugas, ou se aproximam por tendência centrípeta. Uma relação *pura, composicional*, aberta.

Um roteiro de vídeo-música delinea estas relações *composicionais* traçadas pelo *compositor* entre os *blocos audiovisuais*, esboçando os possíveis procedimentos a serem levados em consideração durante o ato *composicional*. Nele podem estar contidas informações que vão desde a criação dos *blocos* à forma da obra; ou ainda, os pontos de mudança, pontos de repetição, loops, transformações morfológicas de cada *bloco*, durações, variações texturais, de massa, cor, pontos de saturação ou rarefação. O formato de apresentação deste roteiro pode variar, ou melhor, não tem importância, indo de descrições textuais, diagramas, *story board*, a *partituras*. Nele são fornecidas também informações sobre a origem das *imagens*, caso sejam produções originais para a obra, ou provenientes de outras fontes (vídeos, música, CDs de coletâneas de sons, filmes), e como estas *imagens* podem se relacionar ou se encadear no *continuum*.

Há ainda os casos das produções que prescindem de um roteiro, sendo que a *composição* surge das experimentações diretas sobre os materiais audiovisuais. É o que revela Martin Clarke com relação ao seu vídeo-música *A Short Film About Stillness*: “O processo foi o de ‘encontrar’ a composição no material, ao invés de decidir antecipadamente”<sup>66</sup>. Como dissemos acima, estas abordagens se relacionam diretamente com as práticas de composição da *Musique Concrète*, e a preparação se apresenta misturada, *combinada*, ou mesmo faz parte do processo *composicional* do vídeo-música. O caso de Clarke é, no entanto, mais raro, já que apresenta uma situação em que o compositor é ao mesmo tempo o cinegrafista, videasta e editor de imagens; ou seja, todos os materiais e procedimentos são de sua inteira responsabilidade, não havendo diálogo com outro artista na realização da obra, o que facilita a ausência do roteiro *escrito*.

#### **2.1.2.1 Exame de Dois Casos Concretos: *Lev* e *Preparação Para Se Ouvir 2 Pierres***

Apresento dois casos de roteirização desenvolvidos para a *composição* de nossas duas obras: *Lev* (2007) e *Preparação Para se Ouvir 2 Pierres* (2010, de agora

---

<sup>66</sup> “The process was about “finding” the composition in the material, rather than deciding in advance”. CLARKE, M. 2004, <http://vimeo.com/8682204>. Em resposta ao email enviado por nós para o autor. 2 de Outubro de 2011.

em diante *POP*). Ambos representam modos de roteirização diferentes, pois as duas obras desenvolvem percursos técnicos, formais e estéticos diversos. Os dois vídeos-músicas foram *compostos* em parceria com o editor de imagens João Felipe Freitas, e nos dois casos foi necessário elaborar roteiros para explicar as idéias que os originaram e para dirigir a edição.

Em *Lev* idealizei um vídeo-música que narrasse de forma fragmentada eventos relacionados a uma fase da vida de Lev Davidovich Bronstein (Leon Trotsky) usando imagens visuais de filmes da época da Revolução Russa de 1917 e do exílio de Trotsky (final dos anos 30) coletados na internet, cenas de *Outubro* de Sergei Eisenstein, um plano seqüência de *O Diário de Motocicleta* de Walter Salles, e outro de *O Sacrifício* de Andrei Tarkovski. As imagens sonoras consistiam de *objetos* sintetizados digitalmente: trechos de um discurso de Trotsky, canções folclóricas e ufanistas russas, e amostras de instrumentos controladas via MIDI.

As amostras deveriam formar ataques que entrassem simultaneamente com os fragmentos/recortes dos filmes de Trotsky: são *blocos audiovisuais* que denominei *flashes* devido à sua velocidade de ataque e queda, sempre sincrônicos, pontuais. O plano seqüência extraído de do filme de Salles, uma estrada de barro em meio a uma pastagem, deveria ser apresentada em loop contínuo associada a sons sintéticos originados de filtragens muito precisas de ruído branco, deixando escutar apenas grãos quase metálicos, tratados de forma a ocuparem diferentes pontos do espaço. As imagens sonoras compostas associadas às visuais do filme de Salles, deveriam ser reorganizadas em um outro plano seqüência, em um *continuum* que progressivamente seria submetido a um processo de saturação textural, criando a impressão de aumento da *massa audiovisual*. Este *continuum* seria entrecortado assimetricamente pelos *flashes*. A densidade desta *massa* atingiria clímax parciais tendendo a um clímax máximo final a partir da adição de novas *imagens* sonoras e visuais. Um corte quebraria o fluxo contínuo de adensamento e saturação; este é representado pelo plano de Tarkovski e pela paralisação das acumulações sonoras, introduzindo um som homogêneo, de pouca ou nenhuma variação melódica e dinâmica, seguido de um *black out* (BO) visual que prepararia a retomada do *continuum* e a sua tendência à saturação textural.

Cada trecho foi transcrito em uma *partitura* que serviria de guia à edição das *imagens* visuais e sonoras. O trabalho de edição foi realizado a partir das imagens coletadas e separadas pelo compositor, e realizado simultaneamente à composição dos

materiais sonoros. Mesmo trabalhando separadamente em seus respectivos estúdios, os dois artistas seguiram à risca as indicações temporais, as de processamento, e as relações de sucessão dos materiais estabelecidas no roteiro-partitura. Os *blocos audiovisuais* precisavam ser formados como idealizados, e qualquer diferença em relação à partitura provocaria conseqüências na *composição* como um todo (o que não nos interessava na *composição* de *Lev*).

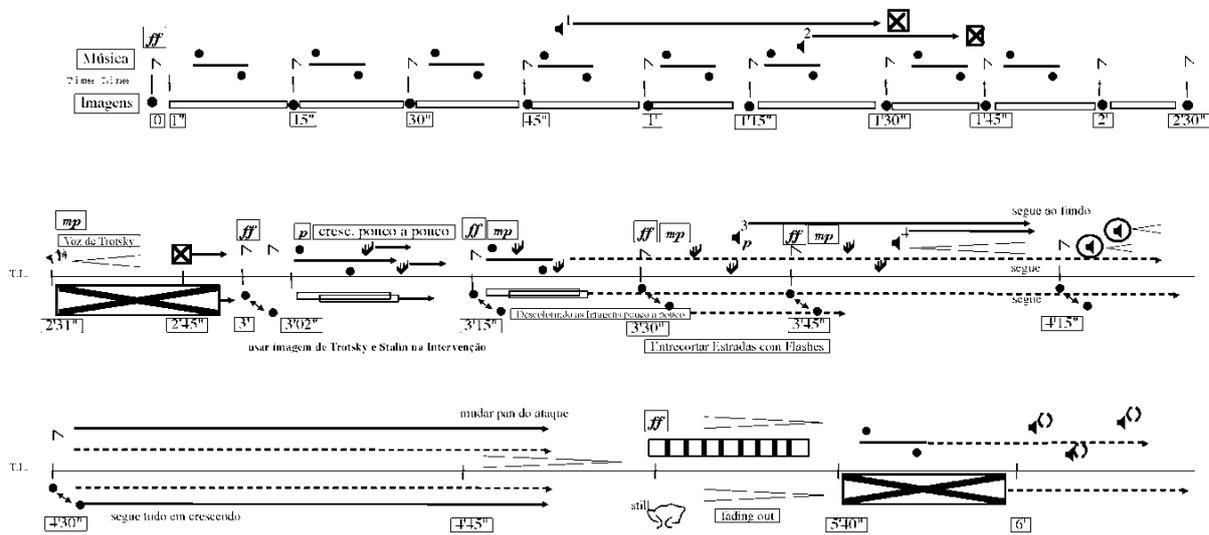
Alguns encontros com o editor para que ele escutasse o material produzido pelo compositor e para que o compositor visse o que o editor construía, foram seguidos da *montagem composicional*, que representava o ato *composicional* de fato realizado em conjunto. O roteiro-partitura de *Lev* tinha dois objetivos principais: orientar a produção das *imagens visuais e sonoras* para a formação dos *blocos audiovisuais* previstos na idéia original mesmo quando os dois artistas se encontrassem separados, cada um nos seus respectivos estúdios; ao mesmo tempo, apresentar um esboço detalhado da sua *montagem composicional* final, e conseqüentemente, da *composição audiovisual* de *Lev* como um todo. Portanto, ele representava as indicações para o ato *composicional* da mesma forma que a partitura de uma música apresenta as indicações para as relações sonoras a serem estabelecidas pelos intérpretes. O roteiro-partitura de *Lev* permitiu a realização de um trabalho integrado, a compreensão imediata da proposta pelo editor, e a *decupagem técnica*.

## Partitura de Lev

Orientação para a composição musical e edição das imagens

Marcelo Carneiro de Lima

2007



[Copyright]Marcelo Carneiro de Lima - 2007

Fig.2 Roteiro-Partitura de *Lev*, primeira página<sup>67</sup>.

Durante a *decupagem técnica* definiu-se a *composição* dos *espaços resultantes*. Estes foram compostos a partir da hibridização dos espaços contidos nas imagens visuais coletadas, com os espaços sonoros produzidos ou presentes nas amostragens sonoras. As imagens sonoras sintetizadas e, portanto, originais, tiveram os espaços criados a partir das imagens visuais com as quais se hibridizaram. Assim foram traçadas relações de contraste, convergência, paralelismos que definiram os espaços e as relações espaciais contidas tanto nos *blocos audiovisuais*, quanto na *composição* do vídeo-música. Decisões desta ordem partiram da idéia básica apresentada no roteiro-partitura e nas análises dos materiais coletados e produzidos. A idealização prévia das construções dos *blocos audiovisuais* e da *composição* está presente no roteiro-partitura de *Lev*, que só pôde ser realizado simultaneamente à coleta e produção dos materiais. Parece um paradoxo, mas não há uma diferença entre as etapas de circunscrição dos materiais e da criação do roteiro-partitura: a amostragem/produção dos *blocos*

<sup>67</sup> As integrais do roteiro-partitura e das planilhas dos dois vídeos-músicas discutidos aqui encontram-se nos anexos deste trabalho.

*audiovisuais* foi possível a partir da roteirização e vice-versa. O roteiro-partitura de *Lev* surgiu como um exercício de pensamento e reflexão a partir da idealização da narrativa do vídeo. Em outras palavras, o *compositor* já possuía a noção *de o que e como* realizar a obra antes mesmo da sua roteirização. A produção do roteiro-partitura de *Lev*, de certa maneira, consistiu, portanto, em uma das etapas do seu processo *composicional*. Nele se esboçou a estética do vídeo, bem como o delineamento dos procedimentos envolvidos na sua *montagem composicional*: seqüências dos *blocos audiovisuais*, fragmentação narrativa, cortes, clímax, pontos de BO, acumulações, rarefações. Procedimentos como saturação de cor, filtragens sonoras, interpolações audiovisuais, inversões foram realizados de forma a enfatizar e evidenciar aspectos estéticos e técnicos previstos no roteiro-partitura. Assim como a *composição dos espaços resultantes*, aqueles procedimentos representaram atos de *decupagem técnica* encarregados da *filtragem* das indicações e dos esboços presentes no roteiro e destinados à realização da obra.

*Preparação para se Ouvir 2 Pierres (POP)* foi *composto* a partir do convite de Rodolfo Caesar para participarmos da homenagem aos 60 anos da *Symphonie Pour Un Homme Seul* (Sinfonia Para um Homem Só), obra capital da *Musique Concrète* composta por Pierre Schaeffer e Pierre Henry. Caesar realizou a curadoria e a produção da homenagem que foi promovida pela Sala Cecília Meireles, Rio de Janeiro, em 2010. A idéia central deste vídeo-música foi a de reforçar a homenagem de forma divertida e irônica, partindo da noção (falsa, em nossa opinião) de que seria necessária uma preparação para que o público entre em contato e se “acostume” com as linguagens musicais contemporâneas. Desta forma, imaginamos uma narrativa em que uma mulher de classe média se prepara (áudio-visualmente) para ouvir a *Symphonie* pelo rádio.

Em *POP*, o processo de roteirização foi produzido de maneira diferente do roteiro-partitura de *Lev*. No lugar do roteiro-partitura foi desenvolvida uma planilha contendo as referências aos materiais audiovisuais produzidos previamente. Após a separação e nomeação dos materiais, ordenados na medida em que iam sendo selecionados, e a princípio sem nenhum critério hierárquico, eles foram identificados na planilha por números, por sua morfologia (fonética), e por suas durações. Em seguida, outro processo de seleção foi anotado na planilha: a sucessão e relação entre os *blocos audiovisuais* e a construção dos planos que foi realizada a partir de dois *software*: o *Ableton Live* e o *Final Cut*. Os *motivos, planos, jump cuts*, foram anotados em relação à ordem de aparição de cada *bloco audiovisual* e de sua duração, e a partir destas

anotações foram tomadas as decisões *composicionais* tais como inversões, retrógrados, acumulações, rarefações, liquidações, loops, dentre outras. A única decisão composicional não tomada em conjunto com a planilha foi a do *plano-seqüência* final do vídeo, idealizada desde o início por mim; *imaginação audiovisual* obtida durante as reflexões sobre a realização da obra. Nele, uma mulher sentada faz a unha ao mesmo tempo em que escuta distraidamente a obra de Schaeffer e Henry pelo rádio que está sob a mesinha ao seu lado.

Eu e o editor de imagens João Felipe Freitas produzimos um set conjunto de filmagem e gravação no qual a atriz Diana Behrens atuou. A idéia inicial era trabalhar com a imagem do rosto em *close* e a voz (*close miking*) de uma cantora lírica especializada em música contemporânea, mas devido à impossibilidade da artista, optamos por mudar o planejamento inicial e convidar a atriz. Diana recebeu uma *partitura* indicando alguns fonemas que deveria pronunciar, o direcionamento melódico que deveria privilegiar na emissão de cada um, o caráter dramático de cada tomada e a expressão facial respectiva. Várias tomadas foram realizadas explorando diversas possibilidades texturais e morfológicas, alturas, dinâmicas, ruídos, olhares, e contornos. O material audiovisual produzido foi em seguida recortado e selecionado por mim, quando não montado tanto por mim e quanto pelo editor de imagens a partir de tomadas distintas. Foi um processo semelhante ao descrito por Martin Clarke com relação ao seu vídeo: os materiais de *POP* foram primeiramente filmados e gravados para depois serem reunidos e analisados. Tendo a íntegra destes materiais brutos a disposição, foi possível escutá-los e revê-los no intuito de selecionar as tomadas que nos interessavam trabalhar na *composição*.

Cada seleção de tomada era anotada na planilha levando em consideração o fonema emitido (seus perfis melódicos, dinâmicos e a sua morfologia) e a duração. Em seguida, esses materiais eram recortados do conjunto total filmado/gravado. O editor e eu possuíamos cópias idênticas do material bruto (o material total filmado/gravado no set), e cada seleção e recorte que eu realizava e anotava na planilha era enviada a ele por email. Ele, então, reproduzia o corte do trecho selecionado e aguardava o envio do material sonoro que eu, simultaneamente, tratava. Quando todos os trechos estavam selecionados, e a primeira fase de *composição* do material sonoro finalizada, nós nos reunimos para *compor* de fato o vídeo-música. A *composição* deveria seguir as escolhas pré-composicionais a partir das seleções realizadas e pré-montadas. Esta pré-

composição/montagem também foi anotada na planilha que nos servia de roteiro. Este roteiro sofreu *decupagem técnica* em vários momentos, seguido de novas decisões e ações não previstas e que foram tomadas de acordo com o amadurecimento da proposta inicial e com o surgimento de novas idéias.

Preparação para se ouvir 2 Pierres - material takes atriz								
				Marcelo Carneiro 2010				
VOGAIS agudo/, médio--, grave\.				Stacatto (ä), sustentadoa)				
				VOGAIS GLISSANDO				
ä/	}	GRITADO, SUSSURRADO e NORMAL	}	a				
ä--				FELIZ, TRISTE, C/ RAIVA	i			
ä\				C/ DOÇURA	o			
a--		Movimentos de Cabeça:		LADOS (ESQ e DIR) P/ CIMA, P/ BAIXO e CENTRO				
a/								
a\								
ï/								
ï--								
ï\								
i/								
i--								
i\								
ö/								
ö--								
ö\								
o/								
o--								
o\								
<b>FONEMAS</b>								
		ka	kaTi					
		Ti	Tika	TiTi				
		Uh	UhTi	Uhka				
		Da	DaU	Uda				
		Dâ	DaTi	TiDa	DâDi	Dâoh		
		Pi	PiTi					
		Ta	TaPi	PiTa				
		Di	DiPi	DiTa	Dika	DiDâ		
		Pu	PuDi	PuTa	Puka	PuDi		
		Dâ	Dâ-Pu					
		^T (nasal)						
		RRRRR						
		Tru						
		Pruuu						

Fig.3 Trecho da primeira página da *partitura* de *POP* que orientou a atuação da atriz.

Preparação para se ouvir 2 Pierres - Separação de Takes						
	Início	Fim	Fonemas			
1.	0'0"00	0'10"21				
2.	1'52"06	1'54"05				
3.	1'54"05	1'57"12				
4.	2'40"09	2'45"18		ca		
5.	2'47"21	2'48"19		pi		
6.	2'50"05	2'50"26		pi grave		
7.	2'52"04	2'53"26		taá		
8.	2'53"29	2'55"10		ta?		
9.	2'55"25	2'56"19		ta!		
10.	2'58"29	2'59"19		di		
11.	3'00"10	3'01"10		diiii		
12.	3'01"13	3'02"21		dii sorrindo		
13.	3'04"16	3'05"09		puu		
14.	3'06"11	3'07"13		puuu forte		
15.	3'07"27	3'08"22		pu agudo		
16.	3'09"15	3'10"20		pu + agudo		
17.	3'12"11	3'13"24		Daaá		
18.	3'14"04	3'14"29		Da?		
19.	3'15"15	3'17"15		Da? Instrospectivo		
20.	3'17"15	3'18"13		Da! ?		
21.	3'10"06	3'21"18		Daaá		
22.	3'51"17	3'54"12		Prr		
23.	3'54"03	3'56"28		RREE		
24.	3'57"19	3'59"02		RREE		
25.	4'01"59	4'02"14		PiTí		
26.	4'03"06	4'04"17		CaTi		
27.	4'05"09	4'06"18		Dauuuu		
28.	4'11"29	4'13"02		PuDi		
29.	4'14"23	4'16"06		TaPi		
30.	4'16"12	4'17"04		Pi		
31.	4'17"02?	4'17"21		Ta		
32.	4'17"23	4'18"09		Tá?		
33.	4'18"13	4'19"06		Pi		
34.	4'20"10	4'20"29		Ti		

Fig.4 Trecho da página 1 da planilha de seleção dos materiais para POP.

ORDEM DOS TAKES NO VIDEO- MÚSICA							
ORDEM	SOM	TAKE			ORDEM	SOM	TAKE
55.	prrr	22			101.	piti	25
56.	ih	1			102.	piti	25
57.	prrr	22			103.	ti	37
58.	ih	1			104.	ih	1
59.	ih	014			105.	ti	37
60.	gargalhada	48			106.	pu	39
61.	ih	014			107.	purrr	22
62.	gargalhada	48			108.	ti	37
63.	pu	15			109.	ta	31
64.	purrr	107			110.	ta	31

Fig.5. Ordem dos takes de POP (composição-audiovisual).



Fig.6. Cortes dos materiais brutos (material filmado/gravado no set)



Fig.7 Trecho da *montagem composicional* de POP. Cada recorte de áudio possui o seu equivalente visual com o mesmo nome. As imagens dos seqüenciamentos como a apresentada acima eram enviadas junto com as planilhas para o editor.

A quantidade de material produzido, a necessidade de articularmos precisamente as construções tanto dos *blocos audiovisuais*, quanto do *continuum* composicional, e as diversas escolhas e etapas da *composição* exigiram uma organização minuciosa que evitasse com que perdêssemos a *lógica* dos encadeamentos e dos processos que havíamos previamente idealizado. A existência de um roteiro que nos ajudasse a *compor* e que, assim como em *Lev*, otimizasse a comunicação entre o compositor e o editor foi fundamental. No exemplo de Clarke, o *compositor* atuou sozinho, sem parceria, o que facilitou a ausência de um roteiro escrito. Esta situação mostrou-se muito diferente no caso dos nossos vídeos-músicas, e reforça a necessidade e importância de um terreno comum que viabilize o diálogo entre artistas de formações diferentes: um músico e um cineasta no exemplo de *Lev* e de *POP*. O roteiro representa

este terreno comum, e na medida em que um número maior de artistas envolvam-se no projeto de um vídeo-música, a sua importância e necessidade tendem a aumentar.

Reparamos que os roteiros do vídeo-música diferem-se dos do cinema e da tv. A forma do vídeo-música, em um sentido ampliado, nasce da experiência do compositor-músico que busca revelar o visual do sonoro, e para isso, apreende também o que há de sonoro no visual hibridizando os conhecimentos nos dois campos, transformando-os em um só e tornando-se um *compositor audiovisual*.

Com relação aos temas possíveis, os enredos como diria Eisenstein, o vídeo-música pode servir-se *ad infinitum*, passando por narrativas causais, como no cinema do cineasta soviético, à pura abstração: *sonsignos* e *opsignos*, massas, cores, texturas e formas. Para Eisenstein, o enredo não é mais do que um recurso necessário para “se contar algo ao espectador”<sup>68</sup>. O roteiro, em analogia ao enredo, é outro recurso *composicional*, independente da forma material com a qual se apresenta; é um ponto de partida que de forma alguma determina o vídeo, se realizando (caso se realize) com ele, ou para ele. O vídeo-música, no entanto, não nasce do roteiro, nem dos enredos. Parafraseando e adaptando o que diz Tarkovski, o vídeo-música surge “diante do olhar [e do ouvido] interior” da pessoa que o faz, “uma imagem” do vídeo<sup>69</sup>.

## 2.2 O Espaço do Vídeo-Música

Analisar o espaço do vídeo-música pressupõe encará-lo como uma dimensão conjunta em que todos os elementos constituintes contribuem para a sua formação e significação. O espaço do vídeo-música é desta forma, também uma dimensão hibridizada e indissociável. A separação dos elementos para um estudo analítico não pode se furtar deste aspecto, nem pode ser considerada como o seu objetivo final, mas como um pressuposto inicial. Deve-se sempre, portanto, criar as correlações entre as dimensões do conjunto estrutural/formal dos trabalhos e não deixar que aspectos específicos das linguagens individuais sobreponham-se a ele. Em resumo podemos apresentar que:

1. Ao se abordar o vídeo-música, e provavelmente o audiovisual em geral, não se fala do somatório de linguagens, mas de possibilidades de um meio em ser (ter) a sua própria linguagem; que o audiovisual é um meio de produção artística que

---

<sup>68</sup> EISENSTEIN, S. 2002, p.67.

<sup>69</sup> TARKOVSKI, A., 2002, p.68.

pressupõe abordagens técnicas, estéticas e propõe formas de apreciação particulares diferentes das linguagens que o constituem quando abordadas isoladamente (autonomamente);

2. O espaço, como dimensão do audiovisual e do vídeo-música, é um elemento de *composição* que lida com aspectos do próprio discurso, ou da narratividade do meio, e que desta forma não pode ser abordado como um resultado fortuito da soma dos espaços da música e da imagem visual, mas sim que imagem e música são criadas de tal forma a conceber um espaço geral que vai além dos seus limites individuais: o espaço audiovisual.

Os modelos e os procedimentos de composição do espaço no vídeo-música se encontram presentes na música-eletracústica e no cinema: ora as analogias entre o cinema e o vídeo-música, ou a música eletracústica e o vídeo-música dão se em um mesmo termo, ora acabam divergindo em função das idiossincrasias de cada um. As divergências, quando existem, são, portanto, pontuais, nos auxiliando inclusive na caracterização de cada um dos modos de produção: música, cinema, vídeo-música. Os pontos em comum reforçam a necessidade de estudarmos o meio cinematográfico e o da música eletracústica no intuito de auxiliar a nossa compreensão da composição espacial do vídeo-música, geralmente usando estes pontos como termos de comparação e referência; ou ainda: estes estudos fornecem-nos as bases técnicas e estéticas, que adequadas ao meio do vídeo-música, auxiliam no processo *composicional*.

### **2.2.1 O Espaço Como Dimensão Estética e Afetiva: As contribuições do Cinema e da Música Eletracústica**

A composição dos espaços no vídeo-música baseia-se no acúmulo de experiências das outras artes, especialmente o cinema e a música eletracústica. Sem descartar as experiências das artes vídeográficas, da televisão (ambas baseando-se também na experiência cinematográfica) e demais modelos de produção audiovisual (teatro, dança), visual (pintura, arquitetura), e sonora (músicas instrumentais/vocais), foram as pesquisas e realizações do cinema e da música eletracústica que desenvolveram no plano teórico e estético reflexões profundas sobre o assunto e que propiciaram o surgimento de técnicas e práticas para os meios audiovisuais. Cinema e música eletracústica, bem como o vídeo e a tv, partem de meios de fixação (filmagem e gravação) das imagens visuais e sonoras. São meios semelhantes ou comuns aos do

vídeo-música. A partir dos meios de fixação, o *compositor audiovisual* (assim como o cineasta, o compositor e o videasta) lida com especificidades como as relacionadas aos *espaços compostos*, bem como aos *espaços de escuta* (espaços que segundo Denis Smalley são da ordem do compositor e do ouvinte, respectivamente<sup>70</sup>), a formação das *impressões de profundidade*, de proximidade, do movimento e as suas relações com a afetividade do espectador-ouvinte. Abaixo analisamos os aspectos relacionados ao espaço no cinema e na música eletroacústica a partir da afetividade.

O espaço apresenta uma dimensão afetiva: ele não se refere somente à posição ou ao lugar de um objeto no campo sonoro ou visual, mas a proximidade ou ao distanciamento como intimidade e interioridade, ou exterioridade e descolamento (indiferença, ou complemento), respectivamente. Uma imagem sonora ou visual em *close* ou primeiro plano<sup>71</sup> revela-se como uma proximidade afetiva em relação ao objeto, uma intimidade que se confunde com os nossos pensamentos e sentimentos, com as relações com o nosso próprio pensar e sentir. Um grande plano e o plano de fundo formam composições do campo geral, distantes ou descoladas de nós. Age de duas maneiras: seja como um complemento de um quadro que se forma diante e ao nosso redor, contribuindo para fixar a imagem de um objeto que selecionamos - imagem não só visual e auditiva, mas também icônica (uma árvore em uma floresta); seja produzindo uma imagem polifônica que por vezes remete a idéia de múltiplas vozes em contraponto, em que o objeto em evidência muda de posição constantemente no campo audiovisual, trocando de posição com as figuras de fundo. O grande plano ainda pode formar uma imagem audiovisual vasta, que se estenda *ad infinitum* sem que nenhum objeto seja colocado em destaque para o observador/apreciador: um olhar para frente, para o horizonte, sem fixar ponto algum; os ruídos indiscerníveis e com distâncias variadas das vozes na multidão. A sensação de aumento de densidade textural também é um fator relacionado ao espaço em razão dos componentes espectrais dos sons e suas variações no tempo. Os níveis quantitativos de atividades do espectro, estejam relacionados à morfologia de cada som, ou provocados por processamentos em estúdio (filtragens, distensão, aceleração, mudanças no volume do som, dentre outros), propiciam a impressão de deslocamento espacial, ou posicionamento de um som em

---

<sup>70</sup> SMALLEY, D. 1991, p.121. As idéias de Smalley sobre o espaço da música eletroacústica serão apresentadas em seguida.

<sup>71</sup> Deleuze se refere ao primeiro plano como *plano fechado (gros plan)*. DELEUZE, 2006.

uma posição qualquer do espaço. De forma semelhante, a imagem visual próxima apresenta detalhes texturais que não são discerníveis à distância.

A relação entre a densidade textural das imagens sonoras e visuais, no que tange a proximidade ou o afastamento espacial, é convergente: o aumento na densidade espectral (e no nível dinâmico), bem como o aumento da densidade e detalhes texturais posicionam as imagens em planos fechados (primeiros planos); o oposto produz a sensação de aumento da distância.

Estas relações são observáveis tanto no cinema, quanto na música eletroacústica, e por extensão, estão presentes no vídeo-música em sua forma particular.

Em *Um Homem Escapa (Um Condamné à Mort s'est Échappé)*, Bresson utiliza primeiros planos e planos médios que nos comprime na cela junto a Fontaine, o personagem principal. O pânico que sente quando há a possibilidade de ter os seus planos e a sua preparação para a fuga descobertos tornam-se nossos. Encostamos o ouvido nas paredes junto a ele buscando escutar cada batida dos prisioneiros das celas ao lado no intuito de obter algum tipo de comunicação com o vizinho. O som é em primeiro plano quase o tempo todo, ora diegético, ou seja, produzido em cena, ora for-a-campo ou acusmático, quando não vemos a fonte sonora. É o caso das sinetas dos bondes que passam na rua do outro lado dos muros da prisão; é também o caso dos passos dos soldados, único som que aumenta e diminui de intensidade para criar a imagem espacial de aproximação ou distanciamento. O espaço diferenciado deste som – primeiro plano movendo-se para o plano de fundo, e vice-versa – é produzido pelo giro do potenciômetro na mixagem, fazendo com que as frequências graves desapareçam primeiro, e diminuindo a massa espectral. Nem mesmo as sinetas que teoricamente encontram-se distantes da pequena janela da cela de Fontaine ocupam um espaço diferenciado: confundem-se com a voz do personagem em cena, e com a sua voz em *off* como narrador da trama. A voz em *off* do Fontaine narrador está tão próxima que parece a nossa própria voz ecoando em nossa mente (esta impressão se fortalece no fato do som do filme ser mono, sempre frontal). A afetividade gerada pelo espaço das imagens visuais e sonoras deste filme de Bresson é de angústia e opressão.

Nas primeiras seqüências de *Stalker* (1979) de Andrei Tarkovski, há uma transição entre grandes planos, planos médios e primeiros planos o que produz um resultado diferente do analisado no filme do diretor francês. Na introdução do filme vemos o cenário de um bar com uma iluminação fraca; assoalho de madeira úmida, bem

como a parede, aparentemente infiltrada, um marrom café colorindo toda a cena, a corrosão como textura do bar, da cor, dos objetos, e mesmo dos homens. Uma mesa em plano médio, e uma porta ao fundo de onde sai o garçom. Um cliente, o Stalker, surge de extra-campo para a cena, da esquerda para a direita, em diagonal, passando do primeiro plano para o médio. Ele senta-se a mesa, é servido pelo garçom que em seguida se retira pela porta ao fundo. A conjunção destes planos associados à trilha sonora que mistura uma música etérea com melodia tocada pela flauta e por um instrumento de cordas dedilhadas, comprimido na gravação, com uma forte presença-sensação de tatilidade, e um som de uma massa espessa e grave, como a chuva e os trovões gravados com o microfone bem distante da fonte, em plano de fundo, filtrados com *passa-baixa*. A trilha contribui para ampliar o sentimento de solidão. Não é uma solidão causada pela ausência de companhia, mas psicológica: sentimento de incompletude, da falta de si mesmo. Tarkovski, e o seu filme, nos revelam: a fé de Stalker está abalada, e um homem sem a sua fé sente-se vazio. Esta é a *imagem espaço-temporal* que domina o início do filme: o vazio do homem, sua solidão interior.

“Neste filme [Stalker], o que pretendi foi demarcar aquele traço essencialmente humano que não pode ser anulado ou destruído, que se forma como um cristal no espírito de cada um de nós e constitui o seu maior valor. E muito embora, a partir de um ponto de vista exterior, a viagem pareça terminar em fracasso, na verdade cada um dos seus protagonistas adquire algo de inestimável valor: a fé. Cada um torna-se consciente do que é mais importante que tudo. E esse elemento está vivo em cada indivíduo.”<sup>72</sup>

A mesma *imagem espaço-temporal* permanece na cena seguinte: um *traveling* da câmera que passa de um plano médio, se aproxima da porta do quarto de Stalker e sua família, registra a cama em plano de fundo, aproxima-se dela. Corte para um primeiro plano sobre a mesinha de cabeceira. A cor, a luz e a textura da cena do bar prevalecem também nesta cena e na construção dos seus espaços. O *traveling* não só contrai o espaço, nos aproximando intimamente dos personagens e do cenário que habitam, mas também dos seus sentimentos. Tal como Bresson, Tarkovski quer transferir a emoção da cena, ao menos pelo tempo de sua duração, para as nossas próprias vidas: somos capturados de imediato e nos solidarizamos com o personagem antes mesmo que ele pronuncie uma só palavra.

A imagem sonora realiza o mesmo feito da imagem visual: os sons estalados das madeiras do assoalho e das portas (grãos ásperos), o gotejar que ecoa do fundo de

---

<sup>72</sup> TARKOVSKI, A. 2002, p.240.

um lugar qualquer reverberando pela dimensão do quarto (quase como se estivesse sendo ouvido no salão de uma igreja – um *reverb* em sala média ou grande), o vento, o apito do trem ao longe, ocupam o espaço estereofônico. Estes são elementos que pouco a pouco nos levam ao um mundo só encontrado na intimidade do sono: hipnose, torpor e contrição. Acordamos com o trem que, tal como o Stalker do bar, aproxima-se da esquerda para direita (oposto ao *traveling* da câmera), e a *Marseillaise* que se posiciona no centro, um pouco atrás do trotar do trem nos trilhos.

O espaço, a textura, as cores, os sons, e a iluminação constroem uma sensação tátil: tudo parece tocar a pele. Sentimos a umidade dos cenários, a aspereza do assoalho; as gotas parecem cair sobre as nossas cabeças como se estivéssemos ao pé de uma árvore, ou debaixo de uma marquise buscando nos abrigar da chuva. Em Bresson, a clausura nos faz sentir calor, suar. O sangue no rosto de Fontaine parece melar o nosso; a sujeira dos corpos dos prisioneiros e o fedor da urina no balde metálico ao lado da cama, embrulham o estômago. Trans-sensorialidade.

Segundo Deleuze, em uma tomada em primeiro plano realizam-se um enquadramento e uma montagem afetivas que representam a sua composição interna. A composição externa do primeiro plano é a relação entre ele e os outros planos, com “outros tipos de imagem”. Um primeiro plano, tal como os observados no filme de Bresson, “comporta um espaço-tempo em profundidade ou superfície” que “carrega consigo um fragmento de céu, de paisagem, de apartamento”, um “pedaço de visão” que se compõe de uma potência ou qualidade<sup>73</sup>. O espaço é construído pela relação temporal interna e externa a ele, *opsignos* e *sonsignos*, iluminação clara e escura, ora alternando-se, ora opondo-se: variações, mudanças e permanência no espaço-tempo fixado de cada quadro, em cada seqüência de planos produzidos. É o tempo não linear, não da duração, mas o tempo como memória, como nos diz Tarkovski, “como a condição de existência do próprio Eu”, construindo afetos a partir do acúmulo de experiências de cada indivíduo. Para o diretor soviético, “o tempo não pode desaparecer sem deixar vestígios, pois é uma categoria individual e subjetiva, e o tempo por nós vividos fixa-se em nossa alma como uma experiência situada no interior do tempo”<sup>74</sup>. Tarkovski faz uma analogia entre o acúmulo das experiências individuais, o “edifício de memórias” Proust e a *saba* japonesa (literalmente, *corrosão*), que são os sinais de envelhecimento das

---

<sup>73</sup> DELEUZE, 1983, p.147.

<sup>74</sup> TARKOVSKI, A, 2002, p.66.

coisas, do tempo das coisas que guardam a história e a memória. Os japoneses têm um fascínio especial em relação aos “sinais de velhice” das coisas, a marca do tempo contida nos *saba*. Segundo o diretor soviético, o *saba*, “como elemento do belo, corporifica a ligação entre a arte e a natureza”<sup>75</sup>.

Ainda segundo Deleuze, o primeiro plano como imagem-afecção, parte constituinte da imagem-movimento, encontra-se na separação entre a ação e a reação do personagem; é um elemento de interpolação entre a imagem-percepção e a imagem ação<sup>76</sup>, um esquema típico das relações sensório-motoras da fase do cinema que o autor classifica como *clássica*. O filme de Bresson que mencionamos acima enquadra-se nesta classificação. *Stalker*, por sua vez, é o que Deleuze considera um filme do cinema moderno em que a imagem-movimento, relação sensório-motora que supõe as relações de causalidade nas ações dos personagens, assume novas dimensões, novas relações ótico-sonoras puras: imagem-tempo.

“As imagens óticas e sonoras puras, o plano fixo e a montagem *cut* definem e implicam um para além do movimento. Mas eles não o param exatamente, nem nas personagens, nem mesmo na câmera. Fazem com que o movimento não seja percebido numa imagem sensório-motora, mas apreendido e pensado em outro tipo de imagem. A imagem-movimento não desapareceu, mas só existe como a primeira dimensão de uma imagem que não pára de crescer em dimensões. (...)”<sup>77</sup>

A câmera fixa passa a ser apenas uma dentre as muitas alternativas de filmagem. Ela “não se contenta ora em seguir os movimentos das personagens, ora em fazer movimentos dos quais elas são apenas os objetos (...)”; a câmera “subordina o espaço a funções do pensamento”<sup>78</sup>. Isto já encontrava-se presente na imagem-movimento, mas com a liberação das suas relações causais em função das relações ótico-sonoras puras, estas dimensões se ampliam.

A composição do espaço em *Film Socialisme* (2010) de J. L. Godard é multidimensional: ao mesmo tempo ele cria um espaço tenso e esquizofrênico, vivo e contemplativo; ele é exterior e interior, saturado, límpido. Ele utiliza não apenas o espaço que é acessível ao olhar e à escuta, mas nos remete fisicamente ao nosso espaço interior, mental: o espaço do pensamento. Ao mesmo tempo em que compõe um espaço a partir das observações do real, ele o fragmenta, distorce os planos sonoros e visuais, e violenta o espaço pessoal do espectador. As tomadas em planos visuais que se alternam

---

<sup>75</sup> *Ibid*, p.67.

<sup>76</sup> DELEUZE, G., 2005, p.47.

<sup>77</sup> *Ibid*, p.33.

<sup>78</sup> *Ibid*, p.34.

constantemente – do primeiro plano, ao plano de fundo, e deste a um plano médio – são análogas a dos planos sonoros.

O estéreo em Godard é conflito: ora ele o separa em duplo mono, cada qual em um canal, com materiais completamente distintos (um diálogo de um lado, o som distorcido do vento do outro; a música de um lado, sons ambientes do outro); ora um som estéreo se desloca para frente, para os lados, centraliza. Em outros momentos ele silencia um canal do par estéreo, enquanto o outro se ocupa de imagens sonoras que vão do diálogo aos ruídos distorcidos do vento açoitando o diafragma do microfone, para, em seguida, rerepresentar um espaço estéreo em profundidade.

Uma fala que se inicia em plano próximo, capturada em *close miking*, desloca-se para o fundo. Segue-se um silêncio. Segue-se um BO. Um plano médio com imagens sonoras e visuais distorcidas, saturadas, centralizadas, seguido de imagens separadas pelo meio, cada qual ocupando uma metade do plano. As sobreposições sonoras apresentam-se constantemente, criando um ambiente extremamente confuso e saturado, um *espaço ruidoso*, que dificulta o entendimento dos diálogos e os torna parte dos objetos do cenário audiovisual. Os cortes constantes, a multiplicidade dos planos e de conteúdos, a fragmentação narrativa, a polifonia sonoro-visual produzem, especialmente na primeira e na última parte, um espaço-tempo ótico-sonoro complexo, sem linearidade. Mas há sempre pontos de referência: unidades composicionais que são sempre retomadas, geralmente variadas, como por exemplo, o som do vento e o das bandeiras tremulando, o oceano em plano fechado, o horizonte, os personagens, o restaurante, o bingo e a pista de dança filmada em baixa resolução com o seu som distorcido. A composição do espaço sonoro de *Film Socialisme* se assemelha (ou se inspira) às realizadas na música eletroacústica, especialmente à música concreta e à música narrativa (*musique anecdotique*) como as de Luc Ferrari. Esta analogia se dá tanto na forma de divisão do espaço estereofônico, como no tratamento sonoro, na composição das impressões de profundidade, na importância ao papel da escuta. Não se trata unicamente do deslocamento rítmico de um canal a outro do par estéreo (uma *pan*): a composição do espaço relaciona-se com o conflito sonoro-emocional, conflito textural e morfológico, entre massas, de forma análoga a que uma escuta atenta nos faz perceber em um lugar público qualquer, quer seja uma rua, um shopping, ou um descampado. O tratamento destes espaços sonoros relaciona-se com a intensificação da escuta em que *discursos* sonoros diversos se comprimem em um *tempo curto*, superpondo ângulos

diferentes, planos diferentes, cuja conexão formal é atingida de maneiras diversas: ou pela reiteração das partes distintas, pela semelhança morfológica, ou pela criação de uma narrativa fragmentada em que uma parte cortada reencontrará (se reconecta) com o seu segmento em um momento distante, em um ponto disjunto no tempo, ou simplesmente como ocupação espacial, sem necessidade causal, por sucessão dos eventos.

Como nos lembra Carole Gubernikoff em relação à música eletroacústica, e que por extensão também podemos considerar em relação ao cinema e ao vídeo-música, a lógica cartesiana não se aplica ao campo dos *afectos* pois “(...) o trabalho com as sensações nos coloca na duração imediata, no devir sonoro, sem possibilidades de suspender o fluxo temporal para observar as suas relações abstratas”<sup>79</sup>. Os espaços nos filmes de Godard e Bresson resumidamente abordados, intensificam as sensações, nos remetem a imagens que vão além do visual e do sonoro. O mesmo acontece em relação à música eletroacústica e ao vídeo-música.

A visualidade é inerente à música eletroacústica, e este fato está relacionado não apenas a presença de sons reconhecíveis, ou seja, sons cuja origem percebemos imediatamente, mas também em relação à ocupação espacial. Percebemos o deslocamento no espaço de um som que sai do plano frontal e se dirige ao fundo: pela morfologia característica, sabemos que são passos de alguém que se distancia; percebemos que é um automóvel que se desloca da direita para a esquerda, que a multidão encontra-se ruidosamente à distância, que as gotas caem próximas de nós, que resvalam nas calhas que circundam a varanda. A tatilidade correspondente a cada som aumenta na medida em que o espaço por ele ocupado se *fecha* o aproximando de nós. A memória relaciona cada evento sonoro a uma visão correspondente: imaginação. Ou como nos diz Tarkovski na citação que fizemos acima: “O tempo não pode desaparecer sem deixar vestígios”. As marcas do espaço-tempo experimentado. A apreensão do fluxo do *continuum audiovisual* total só é possível em função da memória, da lembrança do que veio primeiro e a sua relação com o que se seguiu. É assim que escutamos uma música, que assistimos a um filme.

A série de *Presque Rien*, além de *Music Promenade* e de *Hétérozygote*, perfaz as composições *narrativas* (ou anedóticas) de Luc Ferrari. Ferrari diz que estas

---

<sup>79</sup> GUBERNIKOFF, C., s/d, p.15.

composições não estão exatamente no âmbito da música concreta: “era necessário encontrar um nome [para a música que compunha], um método de reconhecimento, e eu idealizei uma música anedótica”<sup>80</sup>. Elas são tanto a afirmação das fontes sonoras, como representam também as preocupações do compositor com a narração; uma colagem surrealista em que ruídos reconhecíveis e irreconhecíveis são sobrepostos<sup>81</sup>.

Sendo obras compostas a partir de *cenários audiovisuais reais* (uma praia, uma rua à noite, um almoço no parque, diálogos), Ferrari cria espaços a partir da montagem das *tomadas* produzidas. Em *Music Promenade* (1964-1969), os espaços se sobrepõem: um primeiro plano intrusivo, simultaneamente a um plano médio em que pessoas conversam; um ataque de uma orquestra em um dos canais estéreo, um monólogo no outro. O primeiro plano busca a intimidade do ouvinte com o evento, mas é por vezes uma intimidade opressora: as batidas dos tambores militares, os passos dos soldados, os gritos, as gargalhadas, parecem se dirigir para nós, como se estes *personagens* estivessem nos observando. Os comentários das vozes ao fundo, simultaneamente ao primeiro plano da marcha militar, também parecem se dirigir para nós: de *espectadores* das cenas compostas temos a impressão de termos virado o foco da atenção dos *personagens* de Ferrari. O espaço de *Music Promenade* comprime a distância entre os ouvintes e a obra produzindo a ilusão de uma mudança no vetor: quem escuta, quem é observado?

Eventos sonoros distintos são ouvidos simultaneamente, porém cada qual em um canal do par estereofônico (recurso também utilizado por Godard em *Film Socialisme*). Como uma imagem surrealista<sup>82</sup>, Ferrari compõe espaços em conflito, que ao mesmo tempo em que produzem uma experiência sensorial tensa, remetem-nos à escuta cotidiana, aos múltiplos eventos que ocorrem ao nosso redor, muitos dos quais não prestamos atenção (a escuta cotidiana é, de maneira geral, seletiva). Mas Ferrari os apresenta em destaque, nos impossibilitando de ignorar qualquer um deles: é o compositor que seleciona o que ouvimos, e diante deste fato, estamos impotentes.

---

<sup>80</sup> “Il fallait donc trouver un nom, une méthode de reconnaissance, et j’ai eu idée d’une musique anecdotique”. FERRARI, L., 2001, p.29.

<sup>81</sup> *Ibid, idem.*

<sup>82</sup> FERRARI, L. 2001, p.29.

*Presque Rien N°1* (1967-1970) e *Presque Rien N°2* (1977)<sup>83</sup> criam experiências diferentes de *Music Promenade*. A música de Ferrari nos remete ao cinema neo-realista italiano e à *nouvelle vague* francesa. Ferrari confessa o seu interesse pelos neo-realistas, e nas suas composições anedóticas o processo narrativo produz cenários que poderiam muito bem fazer parte de um filme de Fellini ou Godard.

O espaço composto de *Presque Rien N°2* é formado por um cenário próximo que gera a impressão de intimidade. Ferrari cria uma imagem *noturna* (ou uma aproximação de imagem noturna), mas não sem contradições: insetos, pássaros (que aparentemente não deveriam fazer parte do cenário), passos sobre um chão de cascalho. Um narrador relata em *close miking* a sua aproximação das fontes sonoras; ele sussurra, fato este que reforça a impressão de intimidade. Inicialmente os sons que compõem o cenário mantêm uma aparente distância dos observadores: o ouvinte e o próprio narrador. Gradativamente eles passam para o espaço próximo em planos médios e fechados. Estes sons, os *arquétipos sonoros estáticos* de François Bayle mencionados por Denis Smalley, definem a *paisagem* e a sua *população*, “incluindo idéias de horizonte, temperatura, clima”, dinâmica e posição<sup>84</sup>.

A aproximação das fontes fecha o cenário em um primeiro plano granuloso, que gradativamente cede lugar para uma pequena orquestra de cordas e madeiras. Os arquétipos sonoros voltam ao fundo, e a música da orquestra age como se executando a trilha sonora de um filme, com a função de reforço à dramaticidade da cena. Ao mesmo tempo esta música sinfônica apresenta-se como um análogo instrumental das morfologias dos sons que antes ocupavam todo o espaço composto.

A composição do espaço no vídeo-música está diretamente ligada às práticas e reflexões apresentadas acima. De uma forma geral, o espaço visual das *composições* de vídeo-música é próximo, preponderando o primeiro plano e o médio, sendo a impressão de profundidade gerada, muitas vezes, a partir das imagens sonoras que hibridizadas à visualidade, criam uma sensação de multiplicidade espacial. Imagens visuais desfocadas, como em *A Short Film About Stillness* (Martin Clarke, 2007), ou saturadas como em *Angel Audio/Video RMX* (Philipp Geist, 2002), com suas imagens sonoras priorizando o primeiro plano com massas ora densas, ora granuladas,

---

<sup>83</sup> *Presque Rien N°1: Le Lever du Jour au Bord de La Mer. Presque Rien N°2: Ainsi Continue la Nuit Dans Ma Tête Multiple.*

<sup>84</sup> SAMLLEY, D. 2007, p.45.

comprimidas, com perfis melódicos angulosos, ou abruptamente variados deslocando-se em rápidas trajetórias em diagonal, produzem uma relação de intimidade com o espectador-ouvinte. Os espaços ambíguos<sup>85</sup> do primeiro vídeo auxiliam na formação da impressão tátil ao evidenciar aspectos abstratos de texturas visuais e sonoras. Os planos sonoros e visuais do vídeo de Geist invadem com violência o espaço do espectador-ouvinte.



Fig.8. Trecho dos primeiros segundos de *Short Film About Stillness*

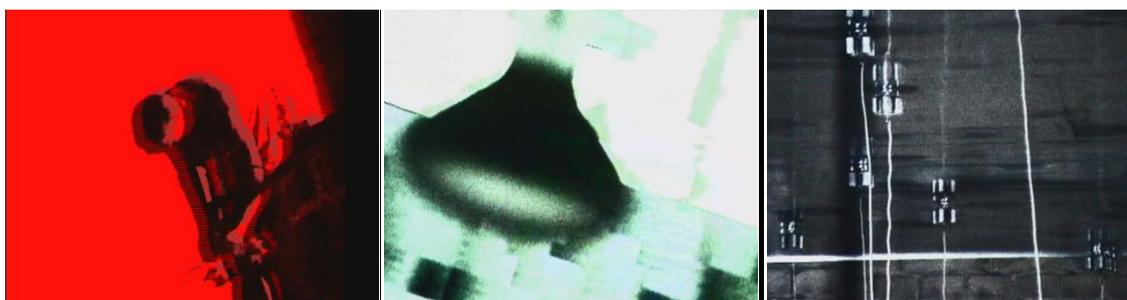


Fig.9. Trecho de *Audio/Video RMX*.

Segundo Tarkovski, a música e o cinema lidam com o tempo de uma forma diferente: “a força vital da música materializa-se no limiar do seu total desaparecimento”, enquanto a força do cinema encontra-se na sua apropriação “do tempo, junto com aquela realidade material à qual ele está indissoluvelmente ligado”<sup>86</sup>. Com isso o diretor soviético chama atenção para dois procedimentos distintos de *composição* espaço-temporal, cujo desenrolar formal apresenta trajetórias também distintas. É o que temos chamado de percurso. O percurso cinematográfico remeteria a um *movimento* que é sempre um *presente*, enquanto a música tenderia a afirmar um *espaço percorrido* em sua tendência ao desaparecimento. Segundo Deleuze, a partir da leitura de Bergson, o espaço percorrido é divisível, enquanto o movimento é indivisível, “ou não se divide sem modificar de natureza a cada divisão”<sup>87</sup>.

<sup>85</sup> Discutiremos os tipos de espaço a seguir.

<sup>86</sup> TARKOVSKI, A. 2002, p.71-72.

<sup>87</sup> “(...) ou ne se divise pas sans changer de nature à chaque division.” (DELEUZE, G. 1983, p.9).

“Não se pode reconstituir o movimento a partir das suas posições no espaço, ou nos instantes no tempo, quer dizer, com os ‘cortes’ estáticos”<sup>88</sup>

É o próprio Deleuze, no entanto, que aponta e estuda dois tipos de produção cinematográfica: a clássica, em que a primazia estética é da imagem-movimento, e a moderna, cuja primazia é da imagem-tempo, que está “além do movimento”<sup>89</sup>. A música eletroacústica por sua vez, ao intensificar a escuta, ao trabalhar com sons do cotidiano, ao usar como processo composicional práticas muito próximas da mixagem e montagem cinematográfica, apresenta a questão espaço-temporal de maneira diferente da que sugere Tarkovski de forma que nem toda obra musical tende a materializar-se no seu desaparecimento, mas no pensamento, na memória. As obras de Ferrari exemplificam esta questão quando restituem a visualidade a partir da escuta, quando desenvolvem percursos em que, assim como o cinema, segundo o diretor soviético, se mostram capazes de “registrar uma impressão do tempo”. A gravação e fixação do som, os procedimentos de corte e montagem, de mixagem, dispõem ao compositor um conjunto de registros espaço-temporais de forma semelhante com que o cineasta disponibiliza as tomadas, planos e seqüências filmadas para a realização do filme.

“Assim como um escultor toma um bloco de mármore, e guiado pela visão interior de usa futura obra, elimina tudo o que não faz parte dela – do mesmo modo, um cineasta, a partir de um ‘bloco de tempo’ constituído por uma enorme e sólida quantidade de fatos vivos, corta e rejeita tudo aquilo de que não necessita, deixando apenas o que deverá ser um elemento do futuro filme, o que mostrará ser um componente essencial da imagem cinematográfica.”<sup>90</sup>

A citação de Tarkovski bem poderia ter sido realizada por Ferrari com relação aos seus procedimentos para a composição de suas músicas narrativas. Não que a música, de maneira geral, deixe de produzir um percurso que tenda a materializá-la no “limiar do seu desaparecimento”, mas se algum dia ela de fato procedeu desta forma com relação ao seu espaço-tempo, a partir da experiência da música eletroacústica esta deixou de ser a única maneira de concebê-la.

E o que poderíamos dizer quanto ao vídeo-música? Nos dois exemplos acima, podemos constatar que o vídeo-música de uma forma geral assume o aspecto espaço-temporal semelhante ao descrito por Tarkovski com relação ao cinema. A *composição* a partir dos *blocos audiovisuais* dá-se de maneira análoga aos “blocos de

---

<sup>88</sup> “ (...) vous ne pouvez pas reconstituer le mouvement avec des positions dans l’espace ou des instants dans le temps, c’est-à-dire avec des ‘coupes’ immobiles...” *Ibid, idem.*

<sup>89</sup> “ (...) au-delà du mouvement même...” *Ibid, p.22.*

<sup>90</sup> TARKOVSKI, A. 2002, p.72.

tempo” que o cineasta esculpe para produzir o seu filme. Há neles um tempo impresso que se encadeia com o seguinte, ou seja, “trata-se de selecionar e combinar os segmentos (...) conhecendo, vendo e ouvindo exatamente o que se encontra entre eles e o tipo de ligação que os mantém unidos”. Tarkovski fala dos segmentos os relacionando aos *atos* impressos no filme. No caso do vídeo-música não são apresentados *atos*, mas os *blocos audiovisuais* que ao se encadearem desvelam gradativamente a sua potência, ou como diz Gubernikoff com relação à música eletroacústica, bastam-se por si mesmos<sup>91</sup>. Desta forma, podemos considerar que a sua força também “materializa-se” no limiar do seu desaparecimento, ou em uma tendência ao desaparecimento, que pode ou não se concretizar. É o paradoxo ou a particularidade de se compor a partir de *imagens* hibridizadas, e que reforçam a cada instante a sua ligação simultânea com as práticas e reflexões, técnicas e estéticas, do cinema e da música eletroacústica.

No caso dos filmes de Mary Ellen Bute, a tendência era vincular a visualidade à música instrumental, priorizando o percurso desta àquela. Assim, pontos cadenciais, clímax, preenchimento ou esvaziamentos texturais, tinham um correspondente visual, da mesma forma que no filme *Fantasia* de Walt Disney. Em alguns trabalhos de Norman McLaren, tais com *Canon*, *La Merle*, com músicas instrumentais e vocais, esta tendência também se apresenta. Mesmo nestes casos, que não podemos considerar no âmbito do vídeo-música, mas como precursores, ou seja, trabalhos audiovisuais que buscavam de uma forma ou de outra, romper com a narratividade convencional do cinema, podemos vislumbrar uma tendência de composição espaço-temporal distinta da que Tarkovski conferiu à música.

Poderíamos dizer que há uma intensificação do espaço nas *composições* de vídeo-música em função das múltiplas possibilidades que a hibridização entre imagens visuais e sonoras disponibiliza para o *compositor*. No entanto, não é isso que ocorre. Em certa medida, podemos considerar o vídeo-música como um modelo audiovisual que realiza aquilo que o cinema possui desde a sua origem em potencialidade, mas devido às suas trajetórias históricas e estéticas, com algumas exceções<sup>92</sup>, permaneceram pouco exploradas. Falamos da relação híbrida entre som e visualidade, entre os diversos aspectos trans-sensoriais que o vídeo-música, devido também a sua posição a margem do grande mercado audiovisual, seja ela provisória ou não, busca realizar. Assim, toda a

---

<sup>91</sup> GUBERNIKOFF, C., s/d, p.17.

<sup>92</sup> Walter Ruttmann, J. L. Godard.

força do vídeo-música já se encontrava em potência no cinema, da mesma forma que se encontrava realizada na música eletroacústica. O vídeo-música realiza sonora e visualmente aquilo que a música eletroacústica (concreta, anedótica) concebia no plano sonoro e sugeria como possibilidade visual. Possivelmente tenha sido por isso que vários compositores da música eletroacústica tenham se proposto e trabalhado com cineastas<sup>93</sup>. Neste sentido, o vídeo-música aparece como a realização de um interesse *natural* dos compositores de música eletroacústica, que transferem e adaptam as suas experiências para o meio audiovisual.

### 2.2.2 Teoria e Técnica da Composição do Espaço Audiovisual

O espaço do vídeo-música é, como na música eletroacústica e no cinema, um atributo *composicional*, e as teorias e técnicas tanto de uma, quanto do outro são úteis para compreendermos, analisarmos, e se for o caso, desenvolvermos as estratégias específicas daquele. Nesta parte do trabalho analisaremos alguns conceitos e termos desenvolvidos por Denis Smalley, Michel Chion, Trevor Wishart, René Gardies e Bruce Block que nos parecem úteis para falarmos do espaço audiovisual em geral e do vídeo-música em particular.

Smalley e Wishart são compositores e teóricos comprometidos com a composição eletroacústica, mas não deixam de relacionar as questões do espaço sonoro com a visualidade. Segundo Smalley, a criação da perspectiva espacial na música eletroacústica acusmática é comparável à perspectiva na pintura por ser “inescapavelmente visual e física, (...) os alto-falantes freqüentemente evocando uma moldura através da qual observo o horizonte recuando, e entre o qual os eventos mais próximos estão ativos (...)”<sup>94</sup>. Wishart, por sua vez, apóia-se no seu conceito de *landscape* (*paisagem*) para falar do reconhecimento das fontes sonoras pelos ouvintes. O autor esclarece que não se trata de buscar relações narrativas a partir do reconhecimento das fontes sonoras (como no caso da música programática), mas a associação auditiva (e mental) entre um som e a sua fonte de origem (gesto gerador, a

---

<sup>93</sup> Ferrari, por exemplo, trabalhou em diversas ocasiões com o cineasta Piotr Kamler como em *Chronópolis*, longa metragem de animação de 1982.

<sup>94</sup> “(...) the perspective space of the stereo acousmatic image is inescapably visual and physical (...), the speakers frequently evoking the convention of a window frame through which I observe the receding distal horizon and between which the most proximate events are active (...)”. (SMALLEY, D., 2007, p. 50).

imagem mental da fonte sonora propriamente dita, ou uma imagem acústica virtual análoga a experiência do ouvinte com a imagem *real* do evento escutado)<sup>95</sup>.

A *paisagem* de Wishart se desdobra em dois tipos: segundo o autor, ouvir uma orquestra tocando ao vivo em uma sala de concerto gera uma *paisagem* que é a dos “músicos tocando instrumentos”<sup>96</sup>. A sala de concerto é um espaço acústico real, ou seja, um espaço físico em que o ouvinte e a fonte sonora estão simultaneamente presentes. Esta *paisagem* difere da produzida a partir de um *espaço acústico virtual*. Este é o espaço criado para a escuta através de um alto-falante, seja de um rádio ou de um sistema de sonorização em um concerto de música eletroacústica. Neste caso, o alto-falante projeta a *paisagem* (seja gravada ou produzida durante a transmissão radiofônica) de um espaço acústico real, ou como diz o autor, “a fonte da qual imaginamos provir o som”<sup>97</sup>. Esta última definição de *paisagem* é a que concerne à música eletroacústica acusmática.

Wishart e Smalley têm em comum o fato de relacionarem a escuta em situação acusmática à formação de uma imagem mental do seu análogo visual. O que relaciona a visualidade com a escuta acusmática, segundo estes autores, é antes de tudo, o reconhecimento das fontes sonoras. A narratividade no sentido dado à música programática, por exemplo, é uma estratégia composicional que reforça aquela relação, como pudemos constatar nos comentários que realizamos sobre a música de Ferrari.

Michel Chion, além do extenso material teórico que desenvolveu para o estudo da música concreta (e eletroacústica), tem pesquisado e desenvolvido teorias a respeito das aplicações e estéticas do som no cinema. Com relação ao espaço sonoro neste meio, Chion aplica uma metodologia semelhante a que usa no seu estudo música, partindo dos conceitos e reflexões de Pierre Schaeffer para desenvolver as suas idéias, termos e análises. Disto resulta a formação de pontos de contato tanto no que se referem às terminologias, quanto à proximidade teórica para o estudo das duas artes (música eletroacústica e cinema). Apesar do estudo do som no cinema não focar nos processos composicionais nem da música, nem do vídeo-música, o trabalho de Chion favorece a compreensão das relações mútuas entre imagens visuais e imagens sonoras, o que a

---

<sup>95</sup> WISHART, T., 1998, p.134-139.

<sup>96</sup> “(...) musicians playing instruments”. *Ibid*, p.130.

<sup>97</sup> “(...) the source from which we imagine the sounds to come”. *Ibid*, p.136.

nosso ver, reforça a condição híbrida dos meios audiovisuais (cinema, vídeo, vídeo-música, dentre outros).

René Gardies e Bruce Block estudam o espaço visual do cinema. Tanto um quanto o outro apresentam uma variedade de termos e técnicas que propiciam a análise do espaço visual, sendo muitas de suas reflexões análogas as de Smalley, Wishart e Chion em relação ao espaço sonoro. Estas analogias permitem-nos desenvolver um estudo sobre o espaço audiovisual do vídeo-música partindo do seu caráter hibridizado, favorecendo as nossas análises e conclusões.

Portanto, não é a nossa intenção revisar ou imergir na vasta terminologia criada por estes autores, mas conectar os pontos potencialmente convergentes de suas reflexões específicas sobre os espaços visuais e sonoros em benefício do nosso estudo. Para isso, percebemos a necessidade de apresentar alguns destes termos e conceitos no intuito de apontarmos alguns dos pontos de convergência existentes ou de desvelar conexões em potencial.

### **2.2.2.1 Estudo do Espaço na Música Eletroacústica: Terminologias**

O estudo do espaço no âmbito do vídeo-música se apresenta de forma semelhante ao da música eletroacústica: a formação do espaço através das morfologias tanto sonoras quanto visuais como elemento estético e técnico da obra, produzindo as informações de profundidade dos materiais, criando as perspectivas ao longo do tempo através dos deslocamentos, paralisação dos movimentos. O espaço que se constrói para os olhos e ouvidos no vídeo-música acentua a percepção das massas audiovisuais alcançando, por vezes, a impressão de bi ou tridimensionalidade: de um deslocamento diagonal, frente-baixo, frente-alto, ou frente-fundo, contribuindo para o reforço da perspectiva, ou a sua anulação. O espaço ainda pode contribuir para um caráter háptico perceptivo do vídeo, uma tatilidade induzida, a sensação de que se pode tocar ou ser tocado pelo o que vemos e escutamos.

Denis Smalley aborda o estudo do espaço na música eletroacústica a partir do viés de sua teoria, a espectro-morfologia<sup>98</sup>. Smalley sente-se impelido a desenvolver uma série de conceitos com a intenção de fornecer um ferramental teórico tanto ao

---

<sup>98</sup> Apresentamos no capítulo anterior o conceito que abarca esta teoria.

compositor, quanto ao pesquisador da música. Ele formula o seu trabalho tendo como estratégias os seguintes aspectos:

1. Justificar o estudo (no caso, o espaço) a partir da análise da sua relevância para a composição e recepção de um tipo de produção musical – a dizer, a música eletroacústica;

2. Desenvolver conceitos que explicitem em detalhes e formalmente as relações espaciais que em geral estão presentes na composição da música eletroacústica.

Wishart desenvolve uma teoria próxima a de Smalley, aprofundando o seu conceito de *paisagem* e dando especial atenção ao *movimento espacial*.

Outros dados que aproximam os dois autores são:

1. O fato de partirem das reflexões de Pierre Schaeffer no âmbito da tipomorfologia sonora;
2. As questões composicionais semelhantes apresentadas por ambos, originadas nos desdobramentos de suas reflexões, análises e idéias a partir do referencial teórico schaefferiano.

Para Smalley, o espaço é uma dimensão formal fundamental para a composição da música eletroacústica acusmática; toda a estrutura e a estética das obras dependem dele. Segundo ele, “a música acusmática é o único meio sonoro que se concentra no espaço e na experiência espacial como esteticamente centrais.”<sup>99</sup>. Embora o espaço esteja presente em diversas manifestações musicais, é na música eletroacústica acusmática que ele assume um papel privilegiado e fundamental para a composição.

Smalley apresenta três valores fundamentais do espaço nestas músicas:

1. As definições de formas espaciais por meio das referências sonoras às suas fontes;
2. A composição do espaço espectral;
3. A criação de perspectivas<sup>100</sup>.

Segundo Smalley, os *sons referenciais*, ou seja, sons gravados em um espaço acústico qualquer (sala de concerto, floresta, praia), apresentando uma *paisagem* no sentido dado por Wishart, “carregam seus espaços consigo”<sup>101</sup>. Sons sintéticos (sons de origem eletrônica ou digital, por exemplo) também carregam os seus próprios

---

<sup>99</sup> “Acousmatic music is the only sonic medium that concentrates on space and spatial experience as aesthetically central.” (SMALLEY, D. , 2007, p.35).

<sup>100</sup> *Ibid, idem.*

<sup>101</sup> *Ibid, p. 38.*

espaços, gerando *paisagens* distintas dos *sons referenciais*. O gesto gerador das morfologias dos *sons referenciais* é para Smalley um fator importante na transmissão das suas “principais informações espaciais”<sup>102</sup>. Desta forma, o *som referencial* usado na composição da música eletroacústica acusmática, estabelece os espaços contidos no discurso musical sugerindo ao compositor possíveis entrelaçamentos com outras *paisagens*, ou possibilidades de construção de *paisagens* mais complexas. Em todo o caso, sejam *paisagens* capturadas pelo microfone, produzidas digitalmente, ou mixadas com outras, elas acabam por fornecer sugestões e apoios para a escuta, produzindo o que Smalley chama de *espaços referenciados* (*source-bonded spaces*)<sup>103</sup>. Estes são formados pelas características espectro-morfológicas, pelo comportamento dos sons neles contidos, por suas ações. Segundo Smalley, independente dos detalhes específicos da *paisagem* gravada, tais como a resolução textural, posicionamento do som no espaço, é o comportamento dos sons que definem os *espaços referenciados* e o reconhecimento dos mesmos (ou a sua apresentação no caso de um espaço desconhecido para o ouvinte).

Trevor Wishart acrescenta que as relações de reconhecimento das fontes sonoras na escuta das gravações dependem de fatores que ele apresenta em dois esquemas: o *reconhecimento intrínseco* e o *reconhecimento contextual*<sup>104</sup>.

O *reconhecimento intrínseco* vale-se do fato de que certos sons “retêm [as características que permitem o] seu reconhecimento intrínseco [mesmo] sob as mais extremas formas de distorção”<sup>105</sup>. É o caso da voz humana que devido aos seus formantes são facilmente reconhecidas pelo ouvido humano mesmo quando é submetida a transformações e processamentos eletroacústicos diversos.

O *reconhecimento contextual* pressupõe que as relações entre as fontes sonoras gravadas e mixadas em um determinado contexto (espaço) permitem o reconhecimento de cada uma delas.

Wishart apresenta ainda outro dado importante para o reconhecimento da fonte sonora: o movimento no espaço. Assim como Smalley, ele reconhece que o

---

<sup>102</sup> *Ibid, idem.*

<sup>103</sup> *Ibid, idem.*

<sup>104</sup> WISHART, T., 1998, p. 150.

<sup>105</sup> “(...) retain their intrinsic recognisability under the most extreme forms of distortion.” *Ibid, idem.*

deslocamento espacial produz uma imagem acústica mais clara do som, e conseqüentemente, o torna reconhecível<sup>106</sup>.

Oposto ao *reconhecimento contextual* é o *mascaramento*: um som ou objeto visual fica parcialmente encoberto por outro. O cérebro humano, segundo Wishart, é capaz de reconhecer um determinado objeto mesmo vendo-o parcialmente. Ele parte do princípio de que também é possível reconhecer a fonte sonora de um som em um determinado contexto mesmo quando ela está relativamente encoberta por outro som. Recria-se assim a capacidade de escuta seletiva do ser humano. Esta se traduz pela filtragem do entorno sonoro que aparentemente encobre o nosso foco de interesse (sonoro ou visual). Desta forma, fixamo-nos no objeto de interesse, obscurecendo o que está ao redor, ou reduzindo o seu grau de interferência. Um bom exemplo é quando participamos de uma conversa em um estádio durante uma partida de futebol: é possível entender o nosso interlocutor, seja pelo reconhecimento de tudo aquilo que ele fala, seja por reter o essencial da fala para compreender o sentido geral daquilo que é dito. A tendência natural dos sons em alto volume encobrirem sons de menor volume é minimizada por esta capacidade do cérebro humano em “reconstruir certos tipos de imagens e mensagens, mesmo quando estão fortemente mascaradas”<sup>107</sup>

Esta é uma discussão semelhante à levantada por Merleau-Ponty com relação à visualização de um objeto específico inserido em um campo visual vasto. Segundo o autor, “ver um objeto é ou possuí-lo à margem do campo visual e poder fixá-lo, ou então corresponder efetivamente a essa solicitação, fixando-o.”<sup>108</sup>. Para ele, a “estrutura objeto-horizonte” – que aqui relacionamos diretamente com a fonte sonora e o contexto em que se insere - ao invés de perturbar o reconhecimento e visualização de certo objeto, faz justamente o oposto, facilitam-no. É desta forma que tanto no campo visual como no campo sonoro, desenvolvemos e experimentamos a noção de perspectiva: “(...) Se ela [a estrutura objeto-horizonte] é o meio que os objetos têm de se dissimular, é também o meio que eles têm de se desvelar.”<sup>109</sup>

Nas produções audiovisuais, os esquemas de associação de sons e imagens formam espaços que pontuam para o espectador as relações de causa e efeito que ele

---

<sup>106</sup> *Ibid*, p. 151.

<sup>107</sup>“(…) reconstruct certain kinds of images and messages, even when these are heavily masked.” (*Ibid*, p. 152).

<sup>108</sup> MERLEAU-PONTY, M., 2006, p. 104.

<sup>109</sup> *Ibid*, p. 105.

tenderia a realizar mentalmente no âmbito exclusivo da escuta. Assim, mesmo quando o espaço criado no filme ou no vídeo é um espaço ‘irreal’, ou seja, fora das expectativas quem vê e ouve, e das experiências que tem no mundo real, ele se torna imediatamente coerente e reconhecível em função da ‘cumplicidade’ do som com a imagem. A *imagem audiovisual* é formada pela pontuação gerada pelos objetos nos espaços criados por eles mesmos ou por eles ocupados, e o quadro de referencialidade torna-se completo.

Da terminologia de Smalley, quatro casos nos interessam. Destes, um se apresenta subdividido em duas partes, perfazendo ao todo, seis tipos de espaços que o autor aborda em sua pesquisa:

1. O Espaço Espectral;
2. O Espaço Prospectivo/Perspectivo, que inclui o espaço próximo e o espaço distal;
3. O Espaço Panorâmico;
4. O Espaço Circundante;

O *espaço espectral* é a formação do espaço - especialmente na música eletroacústica acusmática - a partir das constantes ou variantes na morfologia dos sons: a sua espectro-morfologia. A energia produtora do som, assim como todas as variações na história espectro-morfológica deste som, são as responsáveis pela sua criação.

Smalley considera a possibilidade do espaço não só ser criado pelas espectro-morfologias, mas conter espectro-morfologias, ou como ele diz: “(...) eu posso discriminar, apesar de nem sempre com tanta certeza, entre espectro-morfologias que parecem mais ser elas mesmas espaço, e formas mais definidas que habitam o *espaço espectral* [grifo meu]”<sup>110</sup>.

A noção do *espaço espectral* é importante, pois amplia o conceito de espaço na música eletroacústica ao redefini-lo como um processo em constante estado de composição, como algo delimitado pelas variações temporais dos espectros sonoros dos objetos que o constitui, opondo-se a idéia de que ele seria unicamente um meio para a fixação de objetos em pontos ou lugares específicos, uma moldura na qual eles estariam dispostos. É uma idéia conexas às noções de *espaços referenciados* e *paisagem*, no sentido de que a imagem mental formada pelo ouvinte vincula-se às analogias que ele

---

<sup>110</sup> “(...) I may discriminate, though not always with certainty, between spectromorphologies that seem more to be space itself, and more defined forms that inhabit spectral space.” (*Ibid*, p.47).

produz entre os comportamentos dos sons em uma *imagem acústica virtual* com os das *imagens acústicas reais* por ele experimentadas. O comportamento destes sons, a sua história espaço-temporal pode definir as características de uma determinada *paisagem*.

A gravação da *imagem acústica real* de uma *paisagem* registra as características espectro-morfológicas dos seus componentes sonoros, e conseqüentemente, do seu *espaço spectral*. Se existe no ouvinte a memória desta *paisagem* original, ou de outra semelhante a ela, a escuta da sua *imagem acústica virtual* fixada pela gravação resultará no seu reconhecimento. O reconhecimento ocorre por analogia entre a imagem virtual e a memória que se tem do evento real ou semelhante.

Outra possibilidade é que toda a referência que o ouvinte tenha relativa às características do *espaço spectral* de uma determinada *paisagem* tenha sido fornecida unicamente através de imagens acústicas virtuais. Este fato é abordado por Michel Chion em relação aos sons dos filmes. Segundo ele, muitas destas *paisagens* são formadas na mente do ouvinte por sugestão ou indução a partir de um filme ou gravação, e a sua aceitação como um evento real é garantida pela condição de desconhecimento prévio das informações espaciais do meio original. Dois exemplos deste tipo sugestão são os sons de uma tempestade em alto-mar e o som de uma guerra. Quanto a eles Chion pergunta: “(...) que idéia a maioria de nós realmente tinha dos sons da guerra ou do alto-mar antes de escutá-los nos filmes”<sup>111</sup>? Quantos ouvintes já experimentaram diretamente estes eventos a ponto de relacionar as suas imagens acústicas reais com os seus análogos virtuais? Em casos como estes, a sugestão audiovisual nos parece muito eficaz, relacionando eventos acústicos com eventos visuais, os sincronizando, quando não os hibridizando, e criando uma imagem mental complexa e crível.

No entanto, no âmbito do audiovisual, é possível criar *paisagens* nada críveis, mas destoantes, contraditórias, conflitantes. Esta situação pode criar certo impacto emocional no espectador-ouvinte ao sugerir situações inusitadas que não corroborem com a memória de nenhum evento experimentado. No cinema, estes eventos são menos comuns, especialmente quando se trata do cinema comercial (mas também nos não comerciais). Como a cinematografia mundial produziu certa maneira

---

<sup>111</sup> “(...) what idea did most of us actually have of sounds of war or the high seas before hearing the sounds in the films?” (CHION, M., 1994, p.107.

de assistir a um filme – seja Kieslowski, seja Tarkovski, Godard, ou Spielberg – burlar as convenções próprias do meio gera o mesmo impacto emocional, ou semelhante, a de uma *paisagem* destoante. Poderíamos dizer que este é o caso de algumas das cenas de *Film Socialisme*, como, por exemplo, nas que Godard utiliza uma voz no extra-campo respondendo de forma intermitente a um interlocutor que está no campo. A câmera permanece parada no interlocutor em plano médio ou fechado, sua voz é gravada próxima ao microfone, mas envolta pelo espaço visível, dando a impressão de captar a sua reverberação *natural*<sup>112</sup>, espalhada no ambiente e, portanto, sujeita às suas condições materiais: tipos de objetos e paredes em que reflete, tempo de deslocamento pelo espaço. A voz que responde do extra-campo, é gravada em *close miking* aparentemente em estúdio, preservando as características da sala: espaço pouco ou nada reverberante, muito mais próxima do ouvinte do que a do interlocutor. Este efeito cria planos sonoro-espaciais destoantes interferindo no caráter emocional da cena.



Fig.10. Trecho de *Film Socialisme*. Interlocutor em cena, respondente no extra-campo.

No vídeo *Obra* de Vânia Dantas Leite, Valéria Costa Pinto e Carlo Sansolo efeitos de espaços destoantes são criados. Em um deles, um operário é filmado em primeiro plano e plano médio colocando as telhas na casa em construção. Uma série de movimentos manuais é capturada pela câmera e editada em loop. O som está centralizado ao fundo, e remete a texturas que vinham sendo apresentadas até aquele

---

<sup>112</sup> Este efeito pode ser conseguido facilmente com técnicas de mixagem, ou de convolução, não ficando claro qual o procedimento utilizado de fato.

momento. O efeito é de conflito entre o espaço ocupado pela imagem visual (frente lateral, próximo) e o ocupado pela imagem sonora (centro, fundo) e os gestos do operário, que nada têm a ver com os gestos sonoros. Em outra cena, um operário é filmado em plano médio e profundo, em câmera lenta, com uma perspectiva enfatizando a tridimensionalidade do espaço visual. A imagem sonora é próxima, provocando intimidade e, como na cena anterior, apresentando gestos diferentes daqueles que vemos.



Fig.11. Dois trechos do vídeo *Obra*: operário no telhado e operário no alto.

Estes exemplos apresentam a abordagem criativa do conflito destoante conferido ao tratamento espacial no audiovisual (no vídeo-música e no cinema). São casos que dificilmente podem ser reproduzidos em um meio exclusivamente sonoro, como a música eletroacústica, ou exclusivamente visual, como nas fotografias ou nos filmes mudos.

As imagens frontais são abarcadas por Smalley no termo *espaço prospectivo*. Este termo inclui tanto o *espaço próximo*, primeiro plano no cinema, que se refere ao grau de proximidade entre som/fonte e ouvinte, e o *espaço distal* que se refere ao grau de distância entre som/fonte e ouvinte (médio plano, e mais eficazmente, plano de fundo). Segundo Smalley, “uma visão do *espaço prospectivo* no tempo resulta das ‘leituras’ de uma série de relações de recessão e aproximação, tal e qual elas

ocupam o espaço (...)”<sup>113</sup>. São movimentos no espaço de espectro-morfologias que aparecem e desaparecem, ou espectro-morfologias distintas que se alternam no mesmo espaço.

O *espaço perspectivo* está relacionado com as relações de localização, volume, intensidade, profundidade da imagem (ou das imagens) geradas a partir das espectro-morfologias e suas variações temporais. Parte da percepção do ouvinte, do ponto de escuta em que se encontra e da capacidade humana de criar as relações de dimensão e localização. Neste sentido ele se relaciona com o espaço prospectivo e suas duas subdivisões. Quando a perspectiva está *aberta*, a presença do *espaço distal* é proeminente; ao contrário, o *fechamento* da perspectiva anula o *espaço distal* e foca o *espaço próximo*.

Um exemplo que nos parece esclarecedor é a imagem espacial que ocorre em boa parte dos CDs de música pop: devido à compressão excessiva que visa o aumento da presença (*punch*) do ‘som’ geral da gravação, as espectro-morfologias se misturam como uma grande massa compacta e densa. Em oposição ao exemplo anterior, temos a versão para CD de *Come Out* de Steve Reich: a impressão dos primeiros instantes da música é de um *fechamento* da perspectiva que vai aos poucos se *abrindo* e definindo a sua ocupação no ambiente estereofônico.

Esta diferença entre *fechamento* e *abertura* da perspectiva é encontrada respectivamente nos vídeos-músicas de Geist, *Audio/Video RMX*, e de Rodolfo Caesar, *Domingo*. Neste último, a diferença dos planos dos vários sons que compõem a obra, associados às fotografias que geram *informações de profundidade*<sup>114</sup>, apresenta diversos níveis de *abertura* da perspectiva. O espectador-ouvinte é envolvido em um espaço amplo e cheio, oposto à intrusão e confinamento proporcionado pelo vídeo de Geist. O espaço de *Audio/Video RMX*, em razão do fechamento da perspectiva e das características mencionadas anteriormente, nos remete às gravações das músicas do estilo *noise* com a sua agressividade e opressão características, e bastante comprimidas. Em *Domingo*, a voz em loop e a lugubridade provocada pela visão de alguns dos objetos fotografados (prédios abandonados, grades e muros, por vezes análogas à solidão mencionada a respeito de *Stalker*) poderiam corroborar com a sensação de

---

<sup>113</sup> “[My] view of prospective space over time results from a process of ‘reading’ a series of relations of recession and approach as they cover the space (...)” (*Ibid*, p.49).

<sup>114</sup> BLOCK, B. 2010, p. 14.

confinamento experimentada no vídeo de Geist. Mas Caesar consegue um equilíbrio audiovisual pela multiplicidade de dimensões espaciais, dentre outros procedimentos composicionais.



Fig.12. Dois Planos de *Domingo*: plano de fundo e plano médio (espaço limitado<sup>115</sup>)



Fig. 13. *Domingo*. Lugubridade do prédio abandonado.

Muito do efeito de *abertura* destes últimos exemplos deve-se ao *espaço panorâmico*. Segundo Smalley, ele é o *espaço prospectivo* “estendido lateralmente [grifo meu] dentro do âmbito da visão”<sup>116</sup>. Em *Presque Rien N°2* e em *Film Socialisme*, como vimos anteriormente, o *espaço panorâmico* se apresenta de maneira diferente: em vários momentos os materiais contidos em ambos os canais do par estereofônico são de

<sup>115</sup> *Ibid*, p.56. Falaremos sobre os espaços na imagem cinematográfica em seguida.

<sup>116</sup> *Ibid*, *idem*.

origem diversa, ora complementares, ora conflitantes. Tanto uma como outra abordagem no tratamento deste aspecto do espaço sonoro geram, a sua maneira, formas de *abertura* da perspectiva.

O *espaço circundante* designa a situação de escuta ao redor do ouvinte, localizando-o em um “campo de sensações”<sup>117</sup>. Nele ocorre a otimização dos efeitos de aproximação e afastamento, *abertura* e *fechamento* da perspectiva e os vetores de movimentação do som ficam mais evidentes. Em outra ocasião, Smalley referiu-se ao *espaço circundante* de maneira mais ampla como *espaço de escuta*, o diferenciando do *espaço composto*, aquele impresso na composição<sup>118</sup>. O *espaço circundante* está além da capacidade de previsibilidade dos compositores em relação à recepção da sua obra, pois ele depende das características do local em que ela é apresentada. Smalley sugere que este problema seja contornado com a *difusão* da música *in loco*, ou seja, o compositor opera o *mixer* buscando *afinar* o espaço composto com o espaço de escuta<sup>119</sup>. Esta é uma situação possível para as apresentações de vídeo-música, caso o local permita a intervenção do *compositor*, o que nem sempre é possível.

Chion no seu estudo do som no cinema nos fornece elos que nos permitem conectar, por exemplo, os estudos de espaço na música eletroacústica acusmática desenvolvidos por Denis Smalley com os estudos do espaço imagético. Como pudemos observar no trabalho de Smalley, a correlação entre o espaço na imagem visual e o espaço na música eletroacústica acusmática é evidente: suas referências técnicas e perceptivas, e as metáforas produzidas por seus termos e conceitos estão sempre vinculadas à visualidade, à produção de um *quadro* mental que ‘vê’ os materiais sonoros em posições específicas, com movimentos e direções específicas, assim como texturas, densidades, formas e tamanho.

### 2.2.2.2 Espaços Visuais: Terminologias

O anteparo bidimensional e opaco que é a tela de cinema (bem como a de televisão e computador) não nos permite ver o que está por trás, e as sensações espaciais possíveis diante dela resumem-se a sala de projeção e a sua distância em relação ao

---

<sup>117</sup> *Ibid*, p.51.

<sup>118</sup> SMALLEY, D., 1991, p.121.

<sup>119</sup> *Ibid*, *idem*.

espectador. Sabemos que a construção do espaço nos filmes (relações de distâncias, profundidades, proximidades, lateralidades, da localização dos objetos e dos personagens na cena) são ilusões produzidas *na e pela composição* das imagens visuais e sonoras; sabemos que o que vemos projetado é esta ilusão de *espaço real construído* ou *ocupado* por objetos, corpos e formas com volume, tamanho, proporção, peso, distância e movimento fixados através de técnicas e procedimentos envolvendo a iluminação, as cores, o movimento e o som (*informações de profundidade*<sup>120</sup>). A *composição* do espaço imagético tanto no cinema, quanto no vídeo a partir de um conjunto de procedimentos e técnicas específicos, faz superar temporariamente o limite bidimensional da tela de projeção e satisfaz o nosso olhar tridimensional.

Dois elementos são básicos e essenciais e devem ser mencionados para se começar a trabalhar com os conceitos relacionados ao espaço visual no cinema e no vídeo:

1. A noção de *diegético*;
2. E a noção de *não-diegético*.

Diz-se *diegético* tudo aquilo que está incluso em cada cena, quadro, ou *pixel*, de uma imagem. Uma cadeira e um personagem que nos sejam visíveis, ocupam o espaço *diegético*. Tudo o que está fora da cena, quadro ou *pixel*, mas faz parte da construção da narrativa como um elemento auxiliar na produção de seu caráter (drama, comédia, ação), tal como as trilhas sonoras orquestrais dos filmes de Hollywood, é considerado *não-diegético*. O *diegético* pode tornar-se *não-diegético* e vice-versa e a construção do espaço da imagem pode levar em consideração uma grande possibilidade de relações entre estes dois campos de forma a trabalhar com fluxos de *abertura* e *fechamento* perspectivo.

Outras noções são importantes para o estudo do espaço imagético, dentre elas:

1. O *Plano*. Segundo René Gardies, “(...) o plano constitui a unidade técnica de tomada de vista e de montagem”, ou seja, enquanto a cena é filmada, o *plano* corresponde a todas as imagens e sons captados; o que será visto pelo público é “àquilo que foi conservado na montagem”. Gardies ainda explica que em razão da

---

<sup>120</sup> BLOCK, B. 2010, p. 14.

montagem, a duração entre um e outro *plano* (*plano* durante as filmagens, e o *plano* após a montagem) pode ser consideravelmente diferente<sup>121</sup>;

2. O *Enquadramento*. É o que “delimita e constrói um espaço visual (...)”. É o “ato de nascimento de qualquer imagem midiática”, que se assemelha com aquilo que registra;

3. A *Encenação*. É a organização dos elementos pró-fílmicos: cenário, iluminação, figurino, etc. O *enquadramento* é o responsável pela união desses elementos.

Diferente da proliferação terminológica de Smalley (que é certamente muito útil para o desenvolvimento deste trabalho), o estudo de Gardies pretende desenvolver a compreensão das funções narrativas e construtivas do espaço imagético a partir de conceitos mais genéricos: perto, longe, profundo, plano. Este fato não cria nenhum obstáculo à correlação da terminologia desenvolvida pelo compositor neo-zelandês e as noções de espaço apresentadas por Gardies.

O jogo perspectivado das imagens passa pela noção de *enquadramento*: as noções de *abertura* e *fechamento* daquilo que é enquadrado são as que permitem com que o espectador seja colocado em uma distância “perceptiva e imaginária” daquilo que vê. Estas noções também foram utilizadas por Smalley em relação à escuta, como pudemos ver acima. No que diz respeito ao aspecto de *composição* do filme, a noção de distância é essencial para a continuidade ou descontinuidade dos planos, e conseqüentemente, para a construção do discurso e da narrativa<sup>122</sup>. Block diz que esta noção é potencialmente geradora de *afinidades* e *contrastes* espaciais: seqüências que alternam espaços *próximos* e *distais*, ou que mantém *planos próximos* sucessivos, por exemplo<sup>123</sup>. Em resumo, afinidades e contrastes são conseguidos, dentre outros procedimentos, pelas relações audiovisuais no âmbito do *espaço prospectivo* e do *espaço panorâmico*. O movimento dos objetos em cena (personagens, mesas, automóveis) é co-responsável pela criação do espaço imagético. Segundo Gardies, o *aplanamento* da imagem, que a torna mais leve por colocar em evidência um único *plano*, nunca afasta inteiramente a *profundidade de campo*. Voltamos a citar Merleau-

---

<sup>121</sup> GARDIES, R., 2008, p.17.

<sup>122</sup> *Ibid*, p. 27.

<sup>123</sup> BLOCK, 2010, p.86-89.

Ponty que reforça a importância do entorno para a visão de um único objeto, mesmo quando este *entorno* é obscurecido pela seleção do que se deseja ver.

Para Bruce Block, o espaço imagético possui quatro componentes:

1. *Espaço profundo*;
2. *Espaço plano*;
3. *Espaço limitado*;
4. e o *espaço ambíguo*<sup>124</sup>.

O *espaço profundo* é a ilusão “de profundidade em uma superfície bidimensional” criando a ilusão de ver em três dimensões. Esta crença se deve as *informações de profundidade*<sup>125</sup> contidas na imagem fílmica, videográfica ou televisiva. São *informações de profundidade*:

1. A perspectiva;
2. A diferença de tamanho dos objetos;
3. Os movimentos do objeto ou da câmera;
4. A difusão textural;
5. A difusão aérea;
6. A alteração na forma do objeto;
7. As separações tonais e de cores;
8. A posição do objeto no que concerne à altura (superior ou inferior);
9. A sobreposição de objetos;
10. O foco<sup>126</sup>;

A perspectiva é a *informação de profundidade* mais importante e é dada pela mudança no ângulo da câmera em relação aos objetos: evita-se que a linha superior e a linha inferior, assim como a linha da esquerda e a linha da direita de um plano sejam paralelas. O paralelismo entre as linhas de um plano (como em um retângulo visto de frente) cria uma imagem bidimensional. A adição da perspectiva ocorre pela mudança do ângulo da tomada gerando um plano longitudinal.

São exemplos de perspectivas:

1. A perspectiva com um ponto de fuga: o mais simples dos casos. As linhas superiores e inferiores convergem em um único ponto: o ponto de fuga (PF).
2. A perspectiva com dois pontos de fuga;

---

<sup>124</sup> *Ibid*, p.13.

<sup>125</sup> *Ibid*, p. 13-14.

<sup>126</sup> *Ibid*, p.14 - 44.

3. A perspectiva com três pontos de fuga.

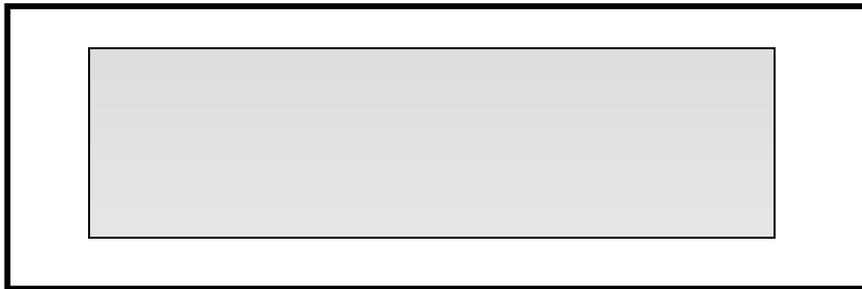


Fig.14. Plano bidimensional.

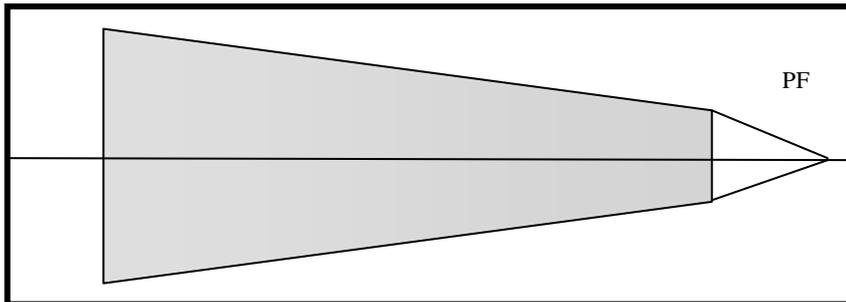


Fig.15. Plano tridimensional. Perspectiva com 1 Ponto de Fuga (PF).

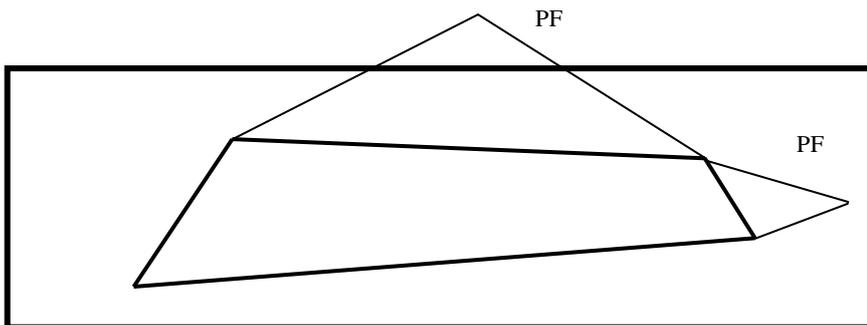


Fig.16. Perspectiva com 2 Pontos de Fuga.

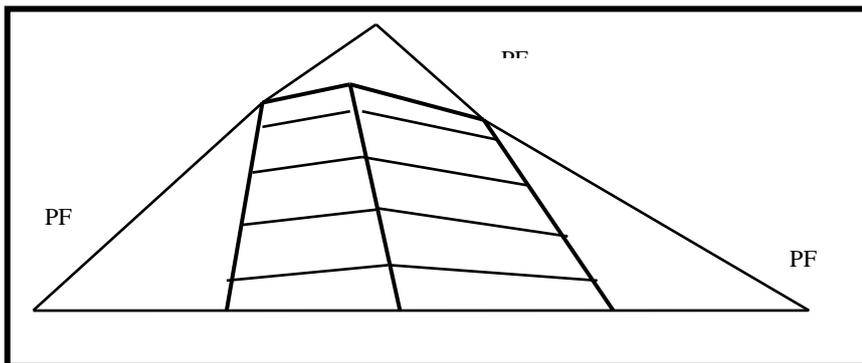


Fig.17. Perspectiva com 3 Pontos de Fuga<sup>127</sup>.

<sup>127</sup> Todos os desenhos são reproduções livres dos apresentado por Bruce Block. (BLOCK, B., *Op. cit*, p. 14-22).

As perspectivas provocam a impressão de profundidade, distância, e volume em um plano bidimensional. Smalley analisa o *espaço perspectivo* do som a partir da analogia com esta técnica de ilusionismo visual, demonstrando que é possível criar *informações de profundidade* para a escuta. Assim, um som pode se situar ora mais próximo, ora mais distante do ouvinte devido às informações espectrais que contém, o nível de reverberação, espessura da massa, localização no campo estéreo ou multicanal de difusão. A associação das perspectivas sonoras e visuais reforça a ilusão de profundidade contida no audiovisual. Quando temos informações diferentes nos dois meios, cria-se um contraste de espaços que tem interpretações distintas:

- O som contém *informações de profundidade*, mas a imagem visual ocupa um espaço plano bidimensional

Nesse caso, o som pode conferir volume à imagem como ocorre em *Reset*<sup>128</sup>, obra de vídeo-música de Kurt Hentschläger e Ulf Langheinrich<sup>129</sup>. Neste trabalho, um plano bidimensional retangular vermelho (cor quente e que segundo Block dá a impressão de proximidade) cresce em volume devido às *informações de profundidade* contidas na música. Esta é formada por ruídos produzidos eletronicamente. A partir do primeiro minuto varre as regiões grave, média e médio aguda com níveis diferentes de reverberação. Os planos espaciais do som só ficam claros a partir da entrada deste elemento grave e ampliam as dimensões de profundidade com a introdução de um ostinato rítmico também grave e profundo. O retângulo vermelho (que gradativamente alterna entre esta cor e o azul, cor fria e distante) torna-se ‘gordo’ e encorpado.<sup>130</sup>

- As imagens visuais contêm *informações de profundidade*, enquanto a imagem sonora ocupa um *espaço próximo* sem perspectiva.

Em *Round Midnight* (Bertrand Tavernier, 1986)<sup>131</sup>, a voz de Dale Turner, o protagonista, é ouvida em off, em *espaço próximo* (primeiro plano) enquanto a câmera em movimento captura imagens da prisão militar que ele diz ter ficado em plano de fundo. O som das cigarras também em primeiro plano, junto com a voz de Turner, completa a cena. É um momento de lembrança de um período em que o personagem sofreu sob a violência dos seus carrascos.

---

<sup>128</sup> ARGE INDEX, s/d, DVD 003, Granular Synthesis – Remix for single screen: Modell 5 and Reset,

<sup>129</sup> Estes artistas formam o duo austríaco Granular Synthesis

<sup>130</sup> Mais informações sobre este vídeo está contida no capítulo correspondente às análises.

<sup>131</sup> TAVERNIER, B., *Por Volta da Meia Noite (Round Midnight – 1986)*, Warner, WB11390, 2001.



Fig.18. *Round Midnight*. Imagem em plano de fundo, som em primeiro plano

Em *Le Notti Bianche* (Luchino Visconti, 1957)<sup>132</sup>, há uma cena bastante curiosa que ilustra este efeito: Em um trecho da cidade, a noite, Natalia se afasta de Mario, um estranho que a vê chorando e se aproxima curioso (planos visuais médio e de fundo, o casal; plano de fundo sonoro, a moto). Ela acaba se deparando com dois jovens em uma moto (primeiros planos visuais e sonoros). Eles mexem com ela, mas Mario, que a seguia, intervém. O som da moto pode ser ouvido mesmo antes de Natalia se afastar de Mario; é um som distante e fixo, e a moto ainda não é mostrada. Mario discute com um dos motoqueiros, e durante o vai-e-vem da moto, o som do motor permanece em primeiro plano, sem variar muito (primeiros planos e planos médios visuais). Enquanto o primeiro plano é ocupado somente por Mario (terceiro quadro da fig.17), o som do motor da moto permanece ainda alguns segundos também em primeiro plano. Este não foi um erro de Visconti ou dos seus editores<sup>133</sup> de som, mas uma estratégia narrativa. O som da moto dura ao todo cinquenta segundos: no momento que começamos a ouvi-la, Mario se depara pela primeira vez com Natalia; o som da moto está em plano de fundo, e não a vemos. Continuamos a ouvi-la até depois que Mario, em primeiro plano, com a moto no extra-campo, faz a última defesa verbal de Natalia. A moto vira a esquina e some. É o momento que Visconti usa para que Mario ganhe a confiança de Natalia, ou pelo menos, a sua atenção.

---

<sup>132</sup> VISCONTI, L. *Noites Brancas* ou *Um Rosto na Noite* (*Le Notti Bianche*), 1957. The Criterion Collection, 2005.

<sup>133</sup> Oscar Di Santo e Vittorio Trentino.



Fig.19. Le Notti Bianche: do momento em que o som da moto é ouvido em plano de fundo, até sair de cena (e da banda sonora).

*Play Time* de Jacques Tati é um caso intermediário aos dois mencionados acima. Os passos de um homem são ouvidos em contraste com os planos visuais deste mesmo personagem. Apesar de a profundidade visual diminuir gradativa e linearmente - do *espaço profundo* até o *espaço plano* - na medida em que o homem se aproxima da câmera, as *informações de profundidade* do som se mantêm fixas durante períodos maiores do que se poderia supor, até que finalmente são modificadas abruptamente passando a indicar maior proximidade. A câmera fixa e imóvel testemunha a aproximação do homem, em sentido perpendicular a ela, por um longo e profundo corredor; o som dos seus passos aumenta bruscamente em volume em três pontos específicos: *espaço distal* em baixo volume enquanto o homem não é visto, aumento e fixação do volume a partir do momento em que sua imagem surge na tela, e o máximo de volume atingido (*espaço próximo*) quando o espaço visual se torna *plano*. Neste caso ocorre um paralelismo entre o sonoro e o visual, o que provoca a sensação de descolamento entre ambos: a imagem visual procede por diminuição gradativa do espaço; a imagem sonora tende também à diminuição do espaço, mas ao invés de proceder por gradações lineares de volume, procede por cortes e montagem. O absurdo é causado pelo paralelismo dos procedimentos das variações nas *informações de profundidade*. Mesmo assim, fica claro para o espectador-ouvinte que as duas imagens (visual e sonora) referem-se ao mesmo personagem e a sua ação.



Fig.20. Os três planos visuais que marcam as aproximações dos planos sonoros em *Play Time*

Quanto o som da voz no cinema, Chion apresenta o termo *magnetização espacial*<sup>134</sup> que consiste na tendência do nosso ouvido em perceber o som da voz no mesmo lugar em que o seu emissor se encontra, seja no centro, no fundo, na frente, ou nas laterais do quadro, independente da posição em que se encontra o alto-falante. Não é preciso que o som se desloque através de panorâmicas estereofônicas ou *travellings* por um sistema de projeção multicanal para acompanhar o movimento do ator que fala: mesmo quando projetado pelo alto falante central, o nosso cérebro tende a ‘deslocar’ este som junto com a sua fonte. Neste caso, o espaço da imagem sonora pode permanecer, até certo ponto, invariável, pois a impressão geral será fornecida pela imagem visual.

Podemos concluir que o reforço sonoro à perspectiva visual é mais eficaz quando não há contradição nas *informações de profundidade* entre ela e a imagem sonora. No caso de haver contradição, a imagem visual plana tende a absorver os dados espaciais contidos no som; o contrário dependerá de fatores culturais relacionados às experiências de escuta e visão no cotidiano, o que pode resultar tanto na percepção de

<sup>134</sup> CHION, 2009, p. 247-249.

um descolamento temporário entre sons e imagens, quanto na absorção do som para o âmbito do espaço imagético: o espaço sonoro é absorvido pelo da imagem como no caso da *magnetização espacial*.

Outro aspecto importante das *informações de profundidade* é o da diferença de tamanho entre os objetos que compõe a imagem. Assim como no *espaço composto* sonoro da música eletroacústica acusmática, a posição dos objetos em uma imagem visual pode se dar em primeiro plano (plano fechado), segundo plano, ou plano de fundo<sup>135</sup>. O tamanho dos objetos pode ser determinado tanto por suas dimensões reais, quanto por estas localizações espaciais. Aquele que está mais próximo do espectador, ocupando, portanto, primeiro plano será visto com atenção privilegiada. A colocação de três objetos, cada um ocupando um plano espacial diferente, fornecerá com maior precisão as *informações de profundidade* que o espectador necessita para obter uma impressão tridimensional da imagem.

O movimento é o terceiro elemento que compõe as *informações de profundidade*. Block considera que tudo o que está na frente de uma câmera é um objeto, não importando se é um ser animado ou inanimado. Segundo ele, só existem dois tipos de movimentos possíveis: movimento paralelo ao plano da imagem, e o movimento perpendicular ao plano<sup>136</sup>. No caso do movimento paralelo, é a existência de mais de um objeto no plano da imagem que permite, por comparação, criar o *espaço profundo*. “Um único objeto se movimentando paralelamente ao plano da imagem não é capaz de criar profundidade (...)”<sup>137</sup>. Percebemos que é a associação de outros fatores das *informações de profundidade* com o movimento - tais como o tamanho do objeto e sua posição em primeiro, segundo, ou plano de fundo - que garante a impressão de tridimensionalidade.

O movimento perpendicular é aquele realizado em direção à câmera, ou afastando-se dela. Pode ser um movimento direto para a câmera, ou “na diagonal em profundidade”. Objetos em velocidades constantes podem ser interpretados como que se acelerassem quando vem em direção à câmera, e desacelerassem quando em oposição a ela<sup>138</sup>. No que se refere ao som, a sensação de aceleração quando um objeto parte de um

---

<sup>135</sup> *Ibid, idem.*

<sup>136</sup> Block lembra que o plano da imagem “é a ‘moldura da janela’ bidimensional dentro da qual a imagem existe.” (BLOCK, B., *Op. cit.*, p. 27-28).

<sup>137</sup> *Ibid*, p.28.

<sup>138</sup> *Ibid*, p. 30.

*espaço distal* para um *espaço próximo*, seja diretamente ou passando por algum vetor e plano qualquer, não ocorre necessariamente. Porém, no audiovisual (cinema, vídeo, tv), é possível associar tanto as impressões visuais da aproximação e afastamento perpendicular e as suas velocidades respectivas, com abertura e fechamento de perspectivas, ou transições dentro do *espaço prospectivo*, associados também aos aumentos e diminuições de velocidade do som. Essa conjugação pode reforçar a impressão de mudanças de velocidade e de passagens entre planos espaciais distintos.

Nos dois casos considerados acima, é o objeto que se move e a câmera permanece fixa. No entanto, segundo Block, existem movimentos que são realizados pela câmera e que também contribuem para as *informações de profundidade*. Estes movimentos se resumem a aproximação e ao afastamento da câmera (*dolly in e dolly out*), ao traveling de um lado para outro, e a grua para cima e para baixo..

A *difusão textural*<sup>139</sup> é a associação de aspectos texturais, sejam mais evidentes ou não, do som e da imagem colaborando para criar as dimensões do espaço no audiovisual. Um exemplo é o uso da textura sonora e imagética em *Domingo*, de Rodolfo Caesar e Liliza Mendes. A textura sonora granulosa do início do vídeo colabora com a textura também granulosa das fotografias que são apresentadas em seqüências com ritmos de moderados a rápidos. Paredes de tijolos de prédios antigos com a impressão de estarem abandonados tendem a uma rugosidade que é compartilhada pelos materiais sonoros. O rio e a voz da soprano tendem a uma textura lisa e linear. Mesmo quando há uma ocupação contraditória do espaço, ou seja, quando as *difusões texturais* das imagens e sons são distintas, há uma tendência geral de ocupação do *espaço próximo*, seja a partir dos detalhes texturais do som, enquanto estes diminuem pelos grandes planos em perspectiva das imagens, seja quando a textura da imagem salta aos olhos, em oposição ao sonoro. Os pontos contraditórios auxiliam a experimentação total do trabalho como um jogo sobre a textura rugosa (ou granulosa) tanto sonora, quanto visual.

---

<sup>139</sup> *Ibid.*, p. 35-36.



Fig.21. Dois trechos de *difusão textural* em Domingo.

Block apresenta a *difusão aérea*<sup>140</sup> como sendo a impressão de distância causada pelas variações das partículas atmosféricas. Quando um céu está nublado, a *informação de profundidade* diminui; quando o ar e o céu estão limpos (pouca ou nenhuma poluição e nuvens de chuva), conseguimos ver mais longe. Um espaço pode parecer mais profundo ou menos profundo de acordo com estas informações.

A *alteração na forma* de um objeto durante uma cena (um ator que está de frente e vira-se de lado, um copo visto de cima, e depois de frente) apresenta *informações de profundidade* ao revelar sua tridimensionalidade seja por seu próprio movimento, seja pelo movimento da câmera (“objeto estacionário”) <sup>141</sup>. É mais uma ilusão que se deve às nossas experiências cotidianas em que percebemos o que vemos em três dimensões. Transportamos estas experiências para as imagens videográficas e cinematográficas, e mentalmente associamos os movimentos da câmera sobre o objeto ou do próprio objeto com o volume e a forma que têm na vida real.

Tanto a *separação tonal* (tonalidades da escala de cinza das imagens em preto e branco), quanto a *separação de cores* dizem respeito às nuances cromáticas. No caso da *separação tonal*, Block diz que elas “utiliza[m] a percepção de profundidade do espectador devido ao brilho dos objetos. Normalmente objetos mais claros parecem mais perto, e objetos mais escuros parecem mais longe”<sup>142</sup>. No caso da *separação de cores*, quanto mais quentes elas forem, mais próximas elas aparecem; quanto mais frias, mais distantes. As cores quentes são o vermelho, o laranja e o amarelo, e as frias são o azul e o verde<sup>143</sup>.

---

<sup>140</sup> *Ibid, idem.*

<sup>141</sup> *Ibid, p. 37- 40.*

<sup>142</sup> *Ibid, p. 40.*

<sup>143</sup> *Ibid., p. 41.*

Um objeto fora de *foco* parece plano, independente do plano em que foi filmado. É o efeito que Martin Clarke consegue em seu vídeo-música, mencionado acima. Clarke reforça a impressão de planificação através das imagens sonoras em *espaço próximo*, com raras movimentações pelo espaço.

Ao contrário do *espaço profundo*, o *espaço plano* não é criador de ilusões, apresentando a imagem bidimensional e a privilegiando. Desta forma, o *espaço plano* deve eliminar todas as *informações de profundidade* carregadas no *espaço profundo* tais como as “linhas convergentes e pontos de fuga”<sup>144</sup>. Os planos nesta modalidade de tratamento espacial devem ser frontais; os movimentos, tanto dos objetos, quanto da câmera, não podem criar a impressão de profundidade, por isso limitam-se:

1. Objetos que se movimentam paralelamente em relação ao plano da imagem;
2. A câmera deve estar sobre um tripé e movimentar-se da de um lado para outro (panorâmica), para cima e para baixo (*tilt*), e por *zoom* (aproximação do objeto via ampliação ou diminuição do diafragma da lente; no *zoom* não há de fato um movimento da câmera). Todas estas ações da câmera não criam um movimento relativo (comparação entre posições de objetos), nem linhas convergentes<sup>145</sup>.

Todos os pontos apresentados para o *espaço profundo* se aplicam ao *espaço plano* com a diferença de que este não deve ter muitos contrastes entre os tamanhos dos objetos, as texturas, a separação de cores ou de tonalidades, criando poucas ou nenhuma *informações de profundidade*.

No vídeo-música prevalece o *aplanamento* da imagem através de planos médios e primeiros planos. Esta tendência não é uma necessidade técnica do vídeo, mas um dado que merece ser observado. Este se deve ao fato do vídeo-música desenvolver, quando o faz, uma narratividade diferente da do cinema, dependente do *continuum* audiovisual puro. Os planos no cinema são utilizados para enfatizar determinados aspectos da narrativa, dos personagens, dos lugares e dos objetos capturados pela câmera. Aproxima-se de um personagem buscando criar uma relação de intimidade entre ele e o público; ou buscando explorar os seus sentimentos, seus pensamentos, desvendar a sua personalidade, suas inquietudes. Abre-se para um plano geral,

---

<sup>144</sup> BLOCK, *Op. cit.*, p. 44.

<sup>145</sup> *Ibid.*, p. 46 – 51.

mostrando as relações do personagem com os demais, com o seu meio, acentuando os paradoxos e conflitos de sua personalidade e de suas emoções com as formas de conduta daquele meio; ou acentua a sua familiaridade e consonância com o meio e com as pessoas que dele fazem parte. O público se pergunta: “o que ele fará agora?” “O que é que acontecerá?” “Por que ele fez ou não fez isso?” “Quem é ele?”

No vídeo-música as relações são puramente audiovisuais, e as relações *composicionais* não se dão em um plano narrativo nos moldes do que acabamos de descrever. O espectador-ouvinte relaciona os eventos que se sucedem pelo fato deles se sucederem, sem a expectativa causal que se pressupõe em na narração de uma história, da vida de alguém, de uma sociedade, ou de um grupo circunscrito de pessoas ou de episódios. O *aplanamento* visual em planos médios e primeiros planos direciona-se para cada espectador-ouvinte, visando e criando uma relação de proximidade por vezes intrusiva. Segue formas de perscrutar o tempo que se assemelham as das músicas, ou as dos sons. Neste sentido reaparece a diferença traçada por Tarkovski entre o tempo da música e o tempo do filme que citamos anteriormente: “a força vital da música materializa-se no limiar do seu total desaparecimento”. O vídeo-música dialoga com esta tendência e com a do cinema também descrita pelo diretor soviético, ou seja, a de “se apropriar do tempo”.

Outra razão é o fato do vídeo, em especial o vídeo-música, limitar os elementos visuais ou temáticos em relação ao cinema. Se, por exemplo, existem personagens no vídeo-música (e eles existem), as suas imagens têm uma característica plástica, não incorporando a complexidade psicológica, intelectual e emocional do personagem no cinema. Um exemplo são os músicos que *compõem* a imagem visual de *Audio/Video RMX*. O vídeo-música de *Geist* não conta a história destes personagens; estes, por sua vez, foram ‘desenhados’ a sua revelia: não coube a eles a decisão de se transformarem em personagens da obra. As suas imagens não se diferenciam das imagens dos demais objetos que compõem o campo visual, cuja função é dada exclusivamente por suas plasticidades, seus volumes, espaço, forma, em sucessões definidas pelo *compositor* em razão dos critérios *composicionais* que lhe convieram. Em *Round Midnight* (mencionado acima) a história gira em torno do músico Dale Turner, interpretado pelo saxofonista de jazz Dexter Gordon. Foca em sua vida, sua psicologia, suas paixões, o seu vício, a sua música. Apesar da plasticidade visual, a presença do ator não se dá unicamente devido a este aspecto: o ator age, incorpora, decide, faz emergir o

personagem. Segundo Deleuze, “o ator está intrinsecamente ligado ao seu papel público: ele atualiza a imagem virtual do papel que se torna visível e luminoso. (...) Mas, quanto mais a imagem virtual do papel se torna atual e límpida, mais a imagem atual do ator entra nas trevas e se faz opaca (...)”<sup>146</sup>. Os personagens de *Geist* não são *atores vivos*, mas objetos incapazes das decisões relacionadas à interpretação do papel que lhes é atribuído. São fontes sonora e visual puras: *blocos audiovisuais*, materiais composicionais.

As relações espaciais do filme de Tavernier são produzidas de forma a contar a história, acrescentar dramaticidade a ela, distanciamento ou aproximação afetiva entre os personagens em cena, e entre eles e o público; distanciamento ou aproximação afetiva dos lugares (o bar, o apartamento, a rua), dando-lhes os seus respectivos significados na narrativa.

O aspecto afetivo do vídeo-música está direcionado especialmente ao espectador-ouvinte: o *compositor* não está preocupado com as relações de afeto que os componentes de sua obra criam espontaneamente entre si. É ele quem interpreta cada papel, que “atualiza a [sua] imagem virtual”.



Fig.22. Dale Turner (Dexter Gordon) em cena de *Round Midnight*.

O filme narrativo, no entanto, produz momentos de pura plasticidade seja como na cena de *Stalker* mencionada acima, ou em *Sacrifício*, também de Tarkovski, na cena do desespero das pessoas que fogem sem rumo do ataque nuclear. Estes efeitos interrompem temporariamente a linearidade da narração (quando ela existe), remetem ao pensamento do personagem, apresentam tempos paralelos, ou podem criar correspondências com planos distantes, *flashbacks*, ou outro recurso expressivo. *Film*

<sup>146</sup> DELEUZE, G.,2005, p.91.

*Socialisme* utiliza estes momentos como cortes, saltos, símbolos: os *closes* no oceano, ou a lhama, a cena em que o pai, o dono do posto de gasolina, e a sua filha são apresentados em um plano geral médio, dormindo, as cenas da discoteca. Estas cenas que podem durar segundos infinitos, podem paralisar a trama e criar momentos que tendem à abstração, a contemplação pura. É a *imagem-tempo* de Deleuze: ações sem reação, *imagens* para os sentidos.

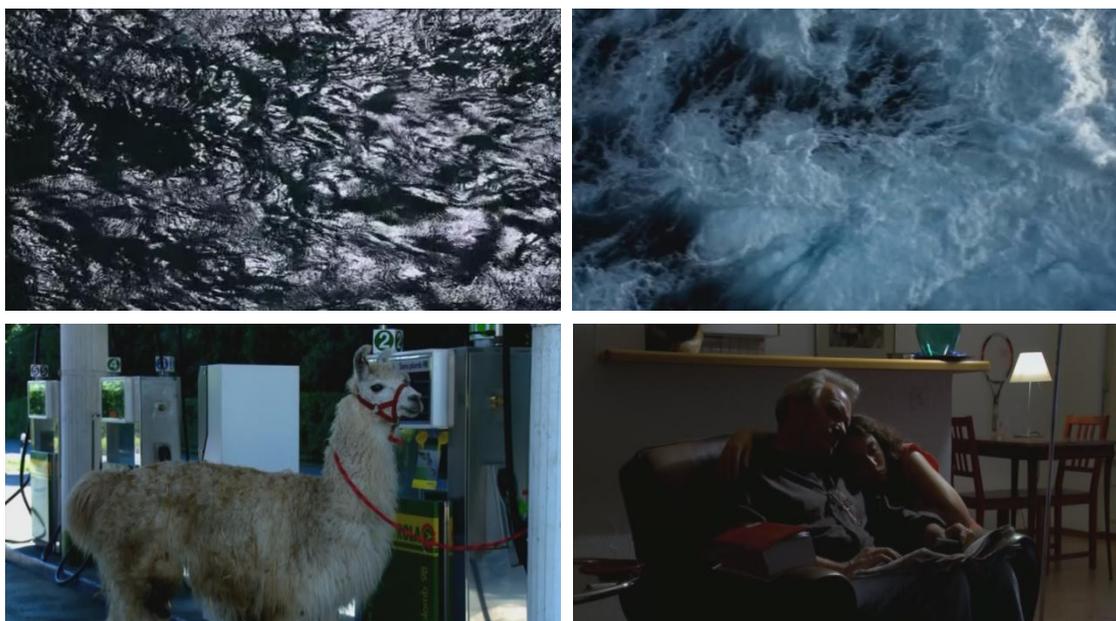


Fig.23. *Film Socialisme*.

Estas situações aproximam o vídeo-música do cinema de tal forma que as fronteiras entre um e outro se tornam difusas. Como veremos a seguir, os filmes experimentais, ou o cinema expandido, com a sua tendência à abstração sonora e pictórica, ampliam estas zonas de indefinição conceitual, muitas vezes deixando ao suporte e aos espaços de difusão, e à duração e fluxo das obras como fatores tênues de diferenciação.

Segundo Block, o *espaço limitado* “é uma combinação específica de espaço profundo e espaço plano em que todas as *informações de profundidade* estão presentes, com a exceção dos *planos longitudinais* e o *movimento do objeto perpendicular ao plano da imagem*<sup>147</sup>. Uma imagem em que dois objetos são visualizados em planos frontais, porém em posições espaciais diferentes uns dos outros (um em primeiro plano, outro em plano médio), mantém *informações de profundidade*, mas sem a mais

<sup>147</sup> BLOCK, *Op. cit*, p. 56.

importante: a perspectiva. Este tipo de espaço, assim como o *espaço plano*, é bastante comum na arte videográfica. No caso do vídeo-música, este tipo de espaço é produzido através das diferenças entre os espaços criados para a música e para a imagem em um trecho ou como estratégia geral para a *composição audiovisual*.

O *espaço ambíguo* por sua vez “ocorre quando o espectador é incapaz de entender o verdadeiro tamanho ou a relação espacial entre os objetos que estão na imagem”<sup>148</sup>. É um tipo mais raro de construção do espaço imagético criado especialmente para confundir o olhar e evitar a fixação em pontos específicos. Segundo Block, as características do *espaço ambíguo* são a ausência de movimento, os objetos de tamanho e formas desconhecidos (imagens desfocadas, por exemplo), múltiplos padrões tonais e texturais que dificultam a percepção dos *espaços planos e profundos*, imagens refletidas e espelhos e os ângulos desorientados de câmera<sup>149</sup>.

Plasticidade, *fluxos totais*, o *tédio*, afetividade direcionada ao espectador-ouvinte; movimentação das massas audiovisuais no espaço, fluxos e refluxos espaciais, perspectivas abertas e fechadas, planos diversificados, *blocos audiovisuais*, *montagem composicional*, são alguns dos procedimentos da *composição audiovisual* do vídeo-música.

### 2.2.2.3 A Construção de Espaços para a Escuta-Visão<sup>150</sup>

Um caso concreto: Em um verão de um ano qualquer passei alguns dias de férias em um sítio no interior do estado do Rio de Janeiro. Era uma terra plana com o horizonte aberto e uma vista privilegiada que guiava o olhar para longe. O calor úmido atraía um cheiro de terra molhada, indicava chuva eminente. Era possível ver nuvens cinzas a quilômetros de distância: uma visão turva, desfocada, sólida mas sem forma. Formava-se uma grande parede esfumada e simultaneamente, para o meu espanto, um ruído que parecia com estática de tevê, porém, mais denso, grave e compacto. Poucos segundos se passaram e a parede cinza esfumada junto ao ruído denso se aproximou do ponto aonde eu me encontrava. Na medida em que as imagens visuais e sonoras se

---

<sup>148</sup> *Ibid*, p. 59.

<sup>149</sup> *Ibid*, p. 60-62.

<sup>150</sup> Partimos dos termos visu-audição e áudio-visão de Michel Chion citados no capítulo anterior para cunharmos o termo *escuta-visão*. Ao contrário daqueles, propomos este termo como uma generalização dos outros dois, porém sem a hierarquia ainda presente neles: escutar e ver ocorrendo como uma ação simultânea e indissociável.

aproximavam, podia perceber pequenas brechas e fissuras em um e no outro. A individualidade dos materiais que compunham o som e a visão se tornava cada vez mais clara à medida que se aproximavam, até finalmente me alcançarem e me envolverem violentamente. Gotas de chuva espessas, cheiro molhado, a impossibilidade de enxergar o horizonte profundo, e um ruído ensurdecedor agora mesclado aos sons dos golpes violentos das gotas sobre o telhado da casa, o teto do carro e de todos os demais objetos que sofriam com o impacto incessante. Durou pouco mais de três minutos, e da mesma forma como começou, acabou.

Podemos destacar alguns aspectos significativos desta experiência sonoro-visual:

1. A gradação entre mínimo e máximo de detalhes texturais no som e na imagem na medida em que o conjunto de eventos se movimentava em direção ao meu ponto de observação. Quanto mais nítidos os detalhes da *malha* audiovisual, menor a sensação de profundidade espacial, ou em outras palavras, a transição entre *espaço profundo* e *espaço plano* (ou uma modalidade deste) alterava as *informações de profundidade*;
2. A confluência e a simultaneidade de dados espaciais: o movimento do *espaço distal* para o *espaço próximo* ocorrendo ao mesmo tempo em que os limites impostos pelas periferias do meu campo de visão conduziam a minha atenção para a escuta de *espaços panorâmicos extra-campo*;
3. A invasão do meu *espaço egocêntrico* e do *espaço circundante* pela massa sonoro-visual com um ponto máximo de amplitude sonora e esfacelamento do plano frontal;
4. Por fim, a trans-sensorialidade da experiência, envolvendo escuta, visão, olfato, tato e paladar (o gosto da chuva na boca e a indução do gosto de terra e grama molhadas propiciados possivelmente pelo cheiro). Não é possível desvincular ou hierarquizar nesta experiência nenhum sentido em particular.

Este exemplo ilustra uma experiência do cotidiano e como tal auxilia na construção da nossa percepção; fixa-se na memória e é comparada a outras experiências que por sua vez se acumulam e são sempre referidas em outros contextos, sob novas condições, e assim sucessivamente em um processo *ad eternum*. As experiências do cotidiano somam-se às experiências estéticas (que no final das contas também são tipos de experiências cotidianas) formando a ‘cultura’ perceptiva de um sujeito.

As produções audiovisuais, assim como muitas de outros tipos (teatro, ópera, balé), baseiam-se neste conjunto acumulado de experiências cotidianas para criar, a partir dos meios utilizados (câmera, microfone, películas, gravadores, cenários, atores, telas de projeção, alto-falantes, etc.), impressões próximas àquelas, ou impressões novas que possam ser percebidas como equivalentes ou semelhantes. Recriar a partir do audiovisual e de forma literal a experiência do exemplo acima é impossível. Isto não impede que seja construída uma ilusão espaço-temporal que produza impressões semelhantes, ou mesmo que remeta à memória daquela experiência.

Para Chion, estas relações audiovisuais se traduzem em duas zonas, a acusmática e a visual, tangenciadas por três possibilidades de conjugação do som e da imagem cinematográfica que são apresentadas diagramaticamente em um círculo triplo:

- *Sons na tela (onscreen sound ou son in)*: “um som cuja fonte nós vemos (ou acreditamos ver) no momento em que o som é emitido”;
- *Sons extra-campo (offscreen sound ou son hors-champ)*: “um som cuja a causa não é visível, mas que facilmente imaginamos estar situado no mesmo tempo da ação *na tela* e no espaço que está contíguo ao que vemos na imagem (sons da rua ao redor do personagem, a voz de Norman em *Psicose (...)*)”;
- *Som não-diegético (nondiegetic sound ou son off)*: “por exemplo, *voice-overs* [grifo nosso] e música no fosso [*pit music*<sup>151</sup>]: sons emitidos por uma fonte invisível que por soma pertence a um tempo e/ou local diferente do espaço-tempo da ação mostrado na imagem”<sup>152</sup>.

---

<sup>151</sup> Música tocada no fosso do teatro de ópera e balé, assim como nas sessões de cinema mudo. Chion o usa como equivalente às trilhas sonoras (música não diegética) dos filmes.

<sup>152</sup> “*son in* (onscreen sound): a sound whose source we see (or believe we see) in the image at the moment the sound is emitted; *son hors-champ* (offscreen sound): a sound whose cause is not visible simultaneously in the image but that we easily imagine to be still situated in the same time as the action onscreen and in a space that’s contiguous to what’s shown in the image (sounds of the surroundings outdoors, Norman’s mother’s voice in *Psycho (...)*); *son off* (nondiegetic sound – e.g., voice-overs and pit music): sound emitted from an invisible source that in addition belongs to a time and/or place different from the space-time of the action shown in the image.” (CHION, 2009, p. 249-250)



Fig.24 Círculo Triplo.<sup>153</sup>

As três fronteiras geradas entre os componentes do círculo triplo são comunicantes: *sons extra-campo/ não diegético*, *sons na tela / não diegético*, *sons na tela / sons extra-campo*.

Os *sons extra-campo* fazem de alguma forma parte da imagem, ou da cena que se desenrola a frente do espectador. Sua função é apontar para além dos eventos visíveis, daqueles que estão fora do campo de visão, mas presentes na narrativa. No exemplo acima, na medida em que a imagem da chuva se aproxima, a visão panorâmica se reduz. Aquilo que se ouve sem se ver, como o som das gotas golpeando o teto da casa e dos carros faz parte da *cena*, constituem os *sons extra-campo*. O conjunto sonoro e visual se constitui de *sons da tela*, *sons extra-campo*, imagens no *campo de visão* com *informações de profundidade* variadas; a narrativa é *composta* por um conjunto de dados que formam a experiência diegética guardada na memória como um quadro único e indissociável.

A circulação e a permeabilidade das fronteiras comunicantes apresentam-se como mais um dado espacial para os filmes. Em um dos *set pieces*<sup>154</sup> de *Stalker* de Andrei Tarkovski, vê-se a imagem em primeiro plano, quase em *close*, e em *espaço plano* dos três personagens centrais, e ouve-se o ruído das rodas do trenzinho que os leva à *Zona*, uma floresta de acesso restrito aos moradores da localidade. Esta é uma informação de *som extra-campo* que como tal, possui um conteúdo diegético claro: é o som deste meio de transporte em funcionamento. Ao mesmo tempo, esta informação

<sup>153</sup> *Ibid*, p. 251.

<sup>154</sup> *Set Peice* é um fragmento audiovisual autônomo dentro narratividade do filme. Apesar do ser um recurso utilizado desde o início da história do cinema, passa a ter maior importância e constância a partir da segunda metade do século XX, especialmente em filmes que buscam quebrar em determinados momentos, ou o tempo todo, com a linearidade narrativa. (DANCYGER, K., 2007, p. 211)

sonora amplia o espaço da imagem ao incorporar um elemento que vai além do campo visual do espectador e além da planificação da cena. Este mesmo material sonoro, logo em seguida, é ‘capturado’ pelo compositor Edward Artemiev e utilizado como material composicional da trilha sonora deste mesmo *set piece*. A trilha sonora é representada no círculo triplo de Chion como um *som não diegético*, e neste caso específico, cria um híbrido entre aquilo que de fato faz parte da cena, ou seja, o que supostamente é ouvido e visto pelos personagens, e aquilo que apenas os espectadores têm acesso. Este aparente paradoxo tem como resultado um deslocamento espacial ainda mais profundo do que o mencionado acima: da imersão dos espectadores na cena através do plano frontal e do *som extra-campo*, para o espaço fora da cena, ou seja, recolocando o espectador ‘de volta às cadeiras da sala de projeção’; é como visualizar o momento em que cada personagem volta-se aos seus próprios pensamentos, ansiedades, reflexões e medos, ou como se o espectador passasse a ocupar a posição de testemunha imparcial dos sentimentos individuais de cada um deles durante o trajeto para a *Zona*.

O que é mais usual no trânsito entre as fronteiras do círculo triplo, segundo Chion, é a passagem do *som na tela* para o *extra campo* (e vice-versa). Quando um *som na tela* passa para um *som extra campo*, ocorre a sua *acusmatização*, ou seja, a fonte sonora antes visível torna-se invisível. O oposto, o *som extra-campo* para *som na tela* faz com que a fonte sonora invisível torne-se visível: é o processo que chama de *des-acusmatização*<sup>155</sup>.

A passagem de um *som na tela* para um *som não diegético*, e vice-versa, é menos comum, porém, com implicações espaciais e narrativas conhecidas pelo público de cinema. Ocorre quando, por exemplo, uma música que é ouvida pelo personagem passa para o espaço *não diegético* tornando-se a trilha sonora do trecho. O oposto ocorre principalmente quando a voz do narrador (elemento *não diegético*) é *des-acusmatizada* e passamos a vê-lo em cena como mais um personagem<sup>156</sup>.

O *som extra-campo* quando atravessa para um espaço *não diegético*, e vice-versa, provoca uma relação entre dois espaços acusmatizados. É uma transição mais difícil de ser percebida dada a afinidade na ocupação do espaço (ambos acusmáticos). Chion cita o filme de Marguerite Duras (*India Song*) como um exemplo de passagens

---

<sup>155</sup> *Ibid*, p. 259.

<sup>156</sup> *Ibid*, p. 260.

entre estas duas fronteiras do círculo triplo, dissolvendo, de certa forma, as “fundações espaço-temporais” do filme<sup>157</sup>

René Gardies, por sua vez, aponta para a relação constante entre o que atrai a visão para dentro da imagem, e o que a leva para fora dela. São relações próximas aos vetores espaciais de Smalley, cuja direcionalidade a partir de um ponto (um *plano*) constrói o próprio espaço. Segundo Gardies, “as imagens de cinema e televisão são objeto de um conflito entre forças tensionais múltiplas”, ou seja, as que geram um “espaço centrífugo” para o fora da tela – o que está no *extra-campo* - e as que em oposição geram um “espaço centrípeto” - *campo*. Há diversas nuances, ou graus, de movimentos centrífugos e centrípetos: o *desenquadramento* leva o olhar para os limites do *campo* (*espaço panorâmico*); o quadro dentro do quadro que cria uma ambigüidade para o olhar; rarefação, enchimento<sup>158</sup>.

Fica evidente a relação entre a noção de *campo* de Gardies com as zonas visíveis de Chion, e o *extra-campo* com as das zonas acusmáticas. Para Gardies, o movimento centrífugo para *extra-campo* só pode existir de fato em relação ao *campo*, pois é sua extensão. Há uma passagem dinâmica – além de uma relação dinâmica e contínua – constante entre o que está no *campo* e o *extra-campo*, assim como nas relações entre as fronteiras do círculo triplo. A *composição* audiovisual cria a impressão de espaço não só pelas especificidades dos tratamentos espaciais do som e da imagem para um momento específico, mas por esta dinâmica de movimento para dentro e fora do quadro visível e sonoro; a impressão de espaço é conferida pela dinâmica entre os deslocamentos dos objetos sejam sonoros ou visuais (e os vetores destes deslocamentos), o enquadramento, que podemos estender para o âmbito sonoro (*close miking*, captação do som à distância, espaços abertos e fechados). A *composição* do espaço, especificamente, assim como de outros elementos constituintes da criação audiovisual, dá-se, em suma, pela relação dinâmica e pelas escolhas de tratamento, *enquadramento* e tipos de coordenação das especificidades do áudio e da imagem em função de uma *narratividade*, ou de um *continuum* que produza uma impressão geral, ou mesmo um sentido geral, para o espectador; que o faça imergir no todo da *composição*.

---

<sup>157</sup> *Ibid, idem.*

<sup>158</sup> GARDIES, *Op. cit*, p. 29.

No estudo de Chion a especificidade do som no cinema revela relações que não estão necessariamente presentes no vídeo-música e mesmo, em alguns casos, nas artes videográficas em geral. Isto se deve às particularidades do cinema, seja por sua estrutura narrativa causal com as suas implicações espaço-temporais, seja pela *mise-en-scène*, seja pelos estilos de produção dos roteiros, seja pelas formas de trabalho que envolvem em maior ou menor medida um modelo industrial de produção (trabalhos em equipes especializadas, aparato cenotécnico variado, estúdios e financiamentos estatais ou privados)<sup>159</sup>.

A narrativa cinematográfica, no entanto, passou por diversas modificações, sendo que muitas delas foram influenciadas, em tempos mais recentes, pelo vídeo (incluindo não apenas a vídeo-arte, as vídeo-instalações, o documentário) e a televisão. A primeira diferença na narrativa cinematográfica e que de certa forma já se delineava nos primeiros anos do cinema, é a possibilidade da não-linearidade, ou como diz Ken Dancyger, a *composição de uma narrativa fragmentada*<sup>160</sup>. Há no caso do vídeo, especialmente os videoclipes e o vídeo-música, o que Dancyger apresenta como a redução do impulso da forma, no intuito de “criar sentimento”<sup>161</sup>. Criar um sentimento, ainda segundo o autor, é criar uma experiência estética que seja percebida pelo receptor (espectador-ouvinte) sem a primazia de uma trama, de um enredo; significantes mais do que significados. Para Merleau-Ponty, sentir é muito mais do que perceber os objetos dispostos a nossa frente; para ele, o “sensível’ não pode mais ser definido como o efeito imediato de um estímulo exterior”<sup>162</sup>. Isto é constatado, segundo o autor, a partir de dados oriundos das experiências em que, por exemplo, “uma superfície colorida parece ter para nós a mesma cor em toda a sua extensão (...)”<sup>163</sup>. O sentimento sobre o qual nos fala Dancyger está relacionado ao ‘*muito mais*’ do ‘sentir’ de Merleau-Ponty, e acreditamos poder defini-lo como uma experiência de imersão trans-sensorial em que a importância conferida à narrativa, no sentido cinematográfico definido acima, diminui.

---

<sup>159</sup> Em alguns casos, as produções de vídeo e/ou vídeo-música (especialmente nas correntes ligadas à *visual music*), o modelo industrial do cinema é aplicado. Vide Bill Viola (<http://www.youtube.com/watch?v=6-V7in9LObI>, <http://www.billviola.com/>), Eric Dalbin (<http://thecreatorsproject.com/pt-br/creators/eric-dalbin>). No entanto, estas produções, de uma forma geral, ainda seguem um modelo de produção mais ‘*artesanal*’ do que industrial, partindo de equipamentos mais baratos, micro-computadores pessoais, e *home studios*.

<sup>160</sup> DANCYGER, K., 2007. p. 206.

<sup>161</sup> *Ibid*, p. 207.

<sup>162</sup> MERLEAU-PONTY, 2006, p. 29.

<sup>163</sup> *Ibid*, *idem*.

Para nós, e especificamente para o assunto estudado neste capítulo, estas reflexões sobre o sentir e o sentimento tornam-se mais intrigantes, pois encontram-se diretamente ligadas às noções de espaço. Merleau-Ponty aponta claramente para a relação entre a percepção de um objeto com o espaço em que se insere, ou como insistimos, com o espaço que *compõe* ou que auxilia a compor.

“Essa mancha vermelha que vejo no tapete, ela só é vermelha levando em conta uma sombra que a perpassa, sua qualidade só aparece em relação com os jogos de luz e, portanto, como elemento de uma configuração espacial.”<sup>164</sup>

Para Rodolfo Caesar a noção de espaço para a escuta se dá a partir da manifestação dos objetos que nele estão contidos. “Na música o espaço não é representado, mas apresentado. E ele não representa, nem se representa, nem refere a nada, simplesmente existe no tempo da música”<sup>165</sup>. A relação afetiva do espaço a que nos referimos anteriormente é explicitada por Caesar que conecta o ‘sentir’ com uma relação espaço-temporal. O *espaço próximo*, por exemplo, ele relaciona diretamente com a angústia que ele produz: a sensação de aprisionamento, de contenção, de claustrofobia; a angústia cuja “temporalização” é a ansiedade da espera, que em loop a realimenta<sup>166</sup>.

Estas noções de um sentir que está relacionado com as impressões espaço-temporais, com a escuta, com os limites espaciais que fazem aparecer as qualidades do que vemos e ouvimos, do que tocamos, das *imagens*, os *significantes sem significados* fazem parte da *composição* do vídeo-música, e contribuem para diferenciá-lo do cinema.

Caesar nos fornece a análise de um exemplo de relações entre imagens sonoras e visuais no espaço-tempo cuja origem não é nem a do cinema, nem da música eletroacústica e nem do vídeo-música, mas do samba *Três Apitos* de Noel Rosa. O autor demonstra como a canção de Noel Rosa cria imagens na mente do ouvinte: apito, a fábrica de tecidos, a figura da mulher amada. A força destas imagens é correlacionada pelo autor a noção de *i-son* desenvolvida pelo compositor François Bayle. O *i-son*, segundo Caesar, se refere às “imagens-de[sses]-sons” fixados em suporte formadas na mente de um ouvinte que as escuta em situação acusmática. Este efeito é o mesmo

---

<sup>164</sup> *Ibid*, p. 25.

<sup>165</sup> CAESAR, R. 2004, p.6. <http://www.lamut.muisca.ufrj.br/lamutpgs/rcpesq/13timpano.htm>

<sup>166</sup> *Ibid*, p.5.

provocado quando lemos um livro: vemos as imagens dos personagens e eventos em nossas mentes<sup>167</sup>.

O vídeo-música trabalha com a *composição* destas imagens ao invés de sugeri-las ao ouvinte ou ao leitor. Mas as imagens do vídeo-música são imagens puras em movimento, é música visual, é visão-sonora, que aciona todos os sentidos como nas experiências do cotidiano.

### 2.3 Montagem Composicional

A montagem é a técnica de soma, mistura, concatenação, justaposição e unificação de fragmentos visuais e sonoros no intuito de compor *imagens* de espaço-tempo. Estes fragmentos, segundo Sergei Eisenstein, são representações particulares de temas, que quando montadas fazem “surgir aquela qualidade *geral* em que cada detalhe teve participação, e que reúne todos os detalhes num *todo*, isto é “em uma imagem generalizada” que permite com que o autor e o espectador a apreendam<sup>168</sup>. Segundo o cineasta soviético, a série de associações entre representações isoladas, o nome de uma rua e a lembrança das casas nela contidas, é o fator necessário para a formação da uma *imagem*. As *representações* são, portanto, segundo Eisenstein, formadas por eventos isolados, e que só serão capazes de formarem uma *imagem* significativa na medida em que se relacionam com outras. Um dos seus primeiros exemplos é a anedota da viúva escrita por Ambrose Bierce: uma mulher de luto chora ao lado de um túmulo. Um desconhecido se aproxima e diz para ela não se entristecer, pois haverá outro homem, além do seu marido, com quem será feliz. A viúva concorda dizendo: “havia, mas este é o seu túmulo”. A primeira associação foi entre a mulher chorando e o túmulo em que se debruçava. A *imagem* produzida foi: ela acaba de ficar viúva e chora pelo marido morto. A confirmação é a ironia que reconstrói toda a *imagem*: o homem no túmulo não era o seu marido, mas o seu amante<sup>169</sup>.

Os diversos procedimentos técnicos e estéticos de montagem cinematográfica surgem primeiramente em função da maneira com que cada cineasta desejava contar e desenvolver as suas histórias (ficções ou adaptações de fatos verídicos romanceados). Os casos de exceção se encontram no âmbito do chamado cinema

---

<sup>167</sup> CAESAR, R. 2010, p.143.

<sup>168</sup> EISENSTEIN, S., 1990, p.17.

<sup>169</sup> *Ibid*, p.14.

expandido, ou cinema experimental, do qual alguns expoentes foram mencionados anteriormente<sup>170</sup>. Nestes casos, os procedimentos de montagem visam à construção de obras audiovisuais em que o fluxo das *imagens* se dá, ou é *composto*, a partir de relações diversas e independentes de uma construção narrativa. Enquanto o cinema narrativo<sup>171</sup> se baseia nos diálogos, na linearidade, ou nas correspondências entre planos distintos afastados uns dos outros visando a coordenação dos elementos no desenvolvimento de uma história - seus personagens e suas mútuas relações, lugares, fatos, suas causas e conseqüências -, a *composição* dos filmes experimentais do cinema expandido tende a uma máxima exploração e aproveitamento dos fluxos audiovisuais tanto a partir de sua plasticidade, dos elementos texturais construídos por justaposições, seqüências rápidas, ou metamorfoses, sem nenhum compromisso com a narratividade, atingindo diretamente os sentidos do espectador. Os procedimentos de montagem dos vídeos-músicas estão relacionados mais diretamente com estas produções. A estes procedimentos nós chamaremos de *montagem composicional*.

O termo *composição* se adéqua a todo e qualquer procedimento de criação, seja ele literário, musical, cinematográfico, arquitetônico, dentre outros. A montagem dos filmes no cinema é um procedimento composicional tanto quanto a composição musical eletroacústica, por exemplo, é uma forma de montagem. O termo que cunhamos tem então um duplo objetivo: por um lado, enfatizar a relação entre a montagem e a composição (seja musical, cinematográfica, fotográfica, ou qualquer outra); por outro lado reforçar o aspecto transdisciplinar do vídeo-música, a hibridização entre os procedimentos composicionais (e de montagem) da música eletroacústica, e a montagem (composição) do vídeo.

O termo *montagem composicional* de certa forma, e possivelmente como sua conseqüência direta, atualiza (e desconstrói) a função convencional atribuída à profissão de *compositor*, geralmente associada à criação da música, ampliando o seu escopo e englobando todos os artistas que *compõe* vídeo-música, independente das suas

---

<sup>170</sup> Mary Ellen Bute, René Clair, Walter Ruttmann, Dziga Vertov, Norman McLaren, e mais recentemente Abigail Child e Bill Morrison para mencionar alguns.

<sup>171</sup> VERTOV, D., 1984/1997. Vertov ainda se referia ao cinema narrativo como “filme-drama”, ou “filme teatralizado”. Em seus primeiros textos e manifestos, estes termos revelavam o desdém a estas produções, especialmente por considerar que elas iam de encontro com as *tarefas* de um cineasta soviético, contra as necessidades do povo e as da revolução. As opiniões de Vertov tornaram-se menos discriminadoras e mais flexíveis com o passar dos anos. (*Ibid*, p.104.)

formações e filiações principais: músico, artista plástico, cineasta, videasta, escritor, fotógrafo.

### 2.3.1 Opostos Complementares

A teoria de montagem desenvolvida por Eisenstein a partir das observações das *montagens intuitivas* de Griffith<sup>172</sup> ainda é estudada e aplicada tanto na produção cinematográfica como videográfica. Griffith desenvolveu a narrativa fílmica a partir de técnicas de filmagem e montagem que ele experimentou e que consistiam nas mudanças de planos – do geral para o *close*, deste para o plano médio, por exemplo -, mudanças na posição da câmera (até então sempre fixa para captação dos planos), paralelismo entre cenas e planos de forma a indicar dois eventos ocorrendo ao mesmo tempo, justaposição de planos, dentre outras inovações. O seu objetivo era aprofundar o *sentimento* (como descrito acima), a afetividade do público em relação aos personagens, especificamente, e ao filme, de forma geral.

As contribuições de Griffith e Eisenstein para a técnica da montagem foram as mais importantes do período (primeira metade do século XX), mas não foram as únicas. Vesevold I. Pudovkin, Abel Gance, Fritz Lang, Luís Buñuel, Jean Epstein, no âmbito do cinema narrativo; Dziga Vertov, Robert Flaherty, Leni Riefenstahl, Frank Capra, no cinema verdade, cinema proposta ou documentário; Walter Ruttmann, Oscar Fischinger, Mary Ellen Bute, May Ray, no cinema experimental, foram artistas que, ou desenvolveram técnicas novas para a montagem, ou novos usos para técnicas consagradas. As técnicas de Eisenstein definiam as relações entre planos e cenas a partir do estabelecimento de padrões rítmicos, tamanho dos planos, o caráter emocional das cenas, produzindo uma narrativa que envolvesse e atraísse o público. Ao contrário de Griffith, Eisenstein criticava o cinema como forma de entretenimento. Para Eisenstein, o cinema deve atrair o público e não entretê-lo, sendo o entretenimento um “ato quantitativo de se apoderar do material temático anterior, e de modo algum como um poder qualitativo”. O cinema, diz o diretor soviético, tem como tarefa “fazer com que a platéia ‘se sirva’, e não de ‘diverti-la’”. *Se servir*, segundo Eisenstein, no sentido que dá Ivan Nikiforovich, personagem do conto de Nikolai Gogol. Não há cerimônias: Ivan

---

<sup>172</sup> DACYNGER, K., 2007, p.15-19.

Nikiforovich “coloca a caixinha de rapé na sua mão e diz apenas: ‘Sirva-se!’”<sup>173</sup>. Suas técnicas de montagem buscavam criar este envolvimento construindo idéias e pensamentos a partir dos processos *dialéticos* de montagem; partindo de relações de conflito entre planos e cenas, construindo significados seja pela sucessão, pela justaposição, pela alternância entre as *informações de profundidade*, seja pela variação do ritmo.

A *montagem métrica*, por exemplo, ocupava-se da duração dos planos: encurtá-los exige do público uma atenção maior na apreensão e compreensão das cenas, o que resulta em uma experiência de maior tensão. Planos próximos criam seqüências mais tensas<sup>174</sup>. “O critério fundamental”, dizia Eisenstein, “são os *comprimentos absolutos* dos fragmentos”<sup>175</sup>.

A *montagem rítmica* relaciona-se ao tempo de sucessão entre as *imagens*, sendo, por exemplo, “a ação baseada na entradas e saídas do quadro [*campo*]”<sup>176</sup>. O tempo de cada plano não é o principal elemento aqui, mas a organização da seqüência de cada um, a ordem de entrada e saída, no intuito de enfatizar conflitos ou forças que se repelem ou se atraem. As experiências intensificam-se em trechos de sucessões rápidas e vertiginosas, como as da escadaria de Odessa em *O Encoraçado Potenkim*, com as de filmes de ação contemporâneos como *O Tigre e o Dragão* de Ang Lee (2000), *Assassinos por Natureza* de Oliver Stone (1994), sem falar nos videoclipes produzidos a partir de variações deste tipo de montagem. O caso dos filmes de Lee e de Stone é apresentado por Dancyger como caso típico de *feedback*, em que as técnicas de sucessão contínua, geralmente vertiginosa, dos videoclipes são incorporadas pelo cinema. Em *Assassinos por Natureza*, Stone constrói set pieces variados que se intercalam abruptamente, e esta vertigem é a sensação que os espectadores-ouvintes têm ao assisti-lo. A velocidade vertiginosa provoca uma espécie de transe no espectador, e ao fazê-lo, foca no seu sentimento e não mais na trama. É a estratégia utilizada pelos videoclipes para evitar a narratividade cinematográfica, ou seja, contar uma história. O ritmo aqui é formado a partir de uma montagem descontínua, oposta aos interesses de Eisenstein com relação aos seus filmes.

---

<sup>173</sup> GOGOL, N. *Apud* EISENSTEIN, S., 2002, p.89. A obra de Nikolai Gogol da qual fala Eisenstein é o conto *Como Ivan Ivanovich discutiu com o Ivan Nikiforovich*.

<sup>174</sup> DACYNGER, K. 2007, p.19.

<sup>175</sup> EISENSTEIN, S., 2002, p.79.

<sup>176</sup> DACYNGER, K. 2007, p.19.

A sucessão lenta entre os planos permite ao espectador-ouvinte assimilar os detalhes, intensificar a escuta e a visão, explorar cada plano de forma concentrada. Neste caso, a montagem *descontínua* que os cineastas do período do pós-(II)guerra utilizaram enfatizava as relações de memória, do pensamento do espectador, a partir do uso de *flashbacks*, interrupções na linearidade narrativa, dentre outros procedimentos. É o caso, por exemplo, em *Hiroshima meu Amor* (*Hiroshima Mon Amour*, 1959), de Alain Resnais<sup>177</sup>. Este filme de Resnais é mencionado e analisado (parcial ou integralmente) em vários livros sobre o cinema<sup>178</sup>. Um dos fascínios é a descontinuidade que se verifica pelo uso de *flashbacks*, de momentos de ficção e de documentário, pela relação de amor que aparece como um grande arco em loop, nunca se definindo, sempre uma promessa, sempre a dor da separação junto à felicidade de estar junto. A reiteração das descontinuidades torna-se uma marca formal da obra, o que pressupõe que é ela mesma a própria continuidade, que se ela for quebrada, o filme se perderá em um abismo sem volta, fragmentos desconexos. Descontinuidade não é desconexão; descontinuidade é uma escolha estética na qual a montagem exerce um papel de desvelamento. A sensação é de sonho revelado; sonho real.

A cena de abertura de *Hiroshima Meu Amor*, é o indício da sua forma; é o *motivo* que será desenvolvido durante os seus mais de oitenta minutos. Os corpos do casal entrelaçados, braços e os tórax por eles envoltos; corpos cobertos de areia. Um corte sutil, uma interpolação, *fade in* e *fade out*, mudança na luz e os mesmos corpos se abraçando agora brilham como se os grãos de areia refletissem a luz (da lua, a radiação?). O ângulo da câmera é o mesmo: o braço do homem sobre o da mulher. Outro corte, outro par de *fades*, nova iluminação, sombras aparentes, e os corpos oleosos, sem areia, lisos e em outra disposição: o braço direito da mulher sobre o homem. Quarto corte: os corpos suados parecendo em outra posição. A iluminação muda novamente; as mãos encobertas, fora da vista. Quinto corte (*fade*): as costas do homem em primeiro plano, e os braços, mão e dedos da mulher as acariciam. Primeiro diálogo sem que os rostos dos atores sejam vistos, inseridos na *pós-produção*. Ele: “Você não viu nada de Hiroshima, nada”. “Ela: Eu vi tudo, tudo”<sup>179</sup>. E a trama narrada vaga entre estas duas frases: o que é e o que não é (não pode ser) revelado.

---

<sup>177</sup> Montagem de Henri Colpi, Jasmine Chasney, Anne Sarraute.

<sup>178</sup> AMIEL, VINCENT, 2007. DACYNGER, K., 2007. DELEUZE, G., 2005.

<sup>179</sup> “Tu n’a rien vu a Hiroshima, rien” – “Je tout vu, tous”. RESNAIS, A., 1959, 3’17” – 3’22”.



Fig.25. Trechos da montagem inicial de *Hiroshima Meu Amor*

A música de *Hiroshima Meu Amor*<sup>180</sup>, o único elemento sonoro antes do diálogo, é como a descrita por Hans Eisler: uma música sem estilo, ou de múltiplos estilos que se sucedem por montagem. Quando surge junto aos créditos iniciais, é uma obra camerística em estilo Neo-Clássico próximo ao de Paul Hindemith<sup>181</sup>; quando os corpos são mostrados na tela, ela aproxima-se do Impressionismo de Eric Satie<sup>182</sup>, por exemplo.

Na cena seguinte, corte para o prédio do hospital de Hiroshima em perspectiva de três pontos de fuga, enquanto *Ela* narra em *off*, som extra-campo, o que viu. Corte para um corredor interno do hospital em plano geral com um movimento da câmera (*travelling*) em *dolly in* (para dentro) junto à continuidade da narração em *off*. Corte para uma das pacientes em primeiro plano que abre a porta do seu quarto; continuação do *dolly in* da câmera para dentro do quarto (a paciente em foco se afasta para o extra-campo) aproximando-se de outra paciente que está deitada, lendo. Corte em primeiro plano no rosto/dorso da paciente deitada. A voz *d'Ela* permanece narrando o que viu. Depois de mais dois cortes mostrando mais três pacientes do hospital (uma mulher e dois homens, um deles com as marcas de queimaduras nas costas), segue-se um último para o corredor do hospital em plano geral e *dolly in* da câmera, junto a voz *d'Ele* insistindo que ela nada viu em Hiroshima. Novo corte para os corpos dos amantes em primeiro plano – a mão *d'Ela* acariciando o ombro *d'Ele*. Término dos dois primeiros *set pieces*.



Fig. 26. Segundo *set piece*.

<sup>180</sup> Georges Delerue e Giovanni Fusco.

<sup>181</sup> *Kleine Kammermusik* Op.24.

<sup>182</sup> *Gnossienne* 2.

Este exemplo demonstra o papel da montagem rítmica, mas também, como veremos adiante, *atonal* e os seus papéis na construção da narrativa fílmica.

Elementos rítmicos e de descontinuidade são observáveis também nas seqüências das histórias em quadrinhos em que *blocos* visuais, fragmentos de tempo e de imagens, são reconstruídos pelo pensamento e pelo olho do *leitor* ao produzir um nexo de linearidade. Planos gerais médios relacionam os personagens ao contexto, ou afastam a afeição do público em relação aos vilões. Os heróis são apresentados em planos fechados (primeiros planos) quando o autor deseja uma aproximação afetiva, moral e ética com o leitor; o mesmo plano fechado é usado para os vilões quando o autor deseja enfatizar o seu caráter perverso, sua crueldade, e produzir a sensação de desprezo do leitor por este personagem. Estas experiências têm sido transpostas nas últimas décadas para o cinema, produzindo fluxos rítmicos e descontínuos, como em *Sin City* de Robert Rodriguez, Frank Miller, e Quentin Tarantino (2005) e *Kill Bill* de Quentin Tarantino (2003-2004). Segundo José B. Picado em sua análise sobre as adaptações dos quadrinhos *Sin City* e *300* de Frank Miller, a primeira característica que liga os quadrinhos à montagem cinematográfica está no fato de que cada uma de suas imagens pictóricas “rejeita a noção do ícone isolado como unidade mínima do sentido textual” como ocorre na pintura. Isso faz com que as sintaxes visuais se construam pelo prolongamento de uma imagem do quadrinho na seguinte. “(...) A admissão deste modelo arrasta consigo uma espécie de modelo fantasmático do cinema como atualização de uma estrutura de sentido apenas potencialmente sugerida pelos quadrinhos”<sup>183</sup>. O leitor completa cada quadro na velocidade do olho, e na medida em que a distância entre os quadros diminui, a velocidade aumenta. A ausência de diálogos em uma seqüência das histórias em quadrinhos colabora para este aumento na velocidade no fluxo visual e narrativo. Situação semelhante ocorreu nos primeiros anos dos filmes sonoros: como cada tomada visual e sonora era registrada na mesma película (técnica *Movietone* desenvolvida pela *Fox Corporation* e que foi a mais difundida nos EUA<sup>184</sup>), os cortes só poderiam ser realizados levando este fato em consideração. Assim, um plano sem som era mais permeável aos cortes e às variedades de técnicas de montagem, do que os com diálogos, desenhos sonoros e/ou música. Esta é uma das

---

<sup>183</sup> PICADO, J. B., 2010, p.10 (In. <http://www.fafich.ufmg.br/~devires/v6n2/download/10-128-147.pdf>).

<sup>184</sup> Esta e outras técnicas foram apresentadas no primeiro capítulo. A técnica para a produção de filmes sonoros na URSS *Shorinphone* desenvolvida pelo cientista Alexander F. Shorin entre 1927 e 1934. VERTOV, D., 1984/1997, p.107.

razões pelas quais os cineastas soviéticos eram favoráveis ao paralelismo entre sons e imagens visuais<sup>185</sup>: sendo paralelos, diretores, montadores e editores não precisariam se preocupar se um diálogo seria interrompido, ou se um som aparecesse ou sumisse abruptamente e sem conexão com a história. Nestes exemplos surgem também as figuras das montagens *tonais* e *atonais* que visam produzir justamente o tom emocional da seqüência.

A *montagem tonal* busca nas qualidades emocionais de cada plano as correlações com os planos seguintes. Esta definição se aproxima da que Bergman conferia à montagem: a de uma aproximação com o ato de fazer uma música, compondo a emoção a partir de diferentes cenas<sup>186</sup>. “É o estágio além da montagem rítmica”<sup>187</sup>.

“Na montagem tonal, o movimento é percebido num sentindo mais amplo. O conceito de movimento engloba *todas as sensações do fragmento* de montagem. Aqui a montagem se baseia no característico *som emocional* do fragmento- de uma dominante. O *tom* geral do fragmento.”<sup>188</sup>

A *montagem atonal* é a conjugação das diferentes técnicas mencionada acima “manipulando o tempo do plano”, e portanto, o estágio mais avançado destes “métodos” de montagem<sup>189</sup>.

A *montagem intelectual* ocorre quando o cineasta deseja apresentar uma idéia (política, informativa) em uma seqüência com grande carga emocional. É a montagem “de sons e atonalidades de um tipo intelectual, isto é, conflito-justaposição de sensações intelectuais associativas”<sup>190</sup>. É o recurso que Eisenstein utiliza em *Outubro* (1927)<sup>191</sup>, por exemplo, quando da derrubada da estátua-símbolo do czar Alexander III e da monarquia. Começa com uma série de primeiro planos na estátua – rosto, mãos, os símbolos do império. Noite, a estátua é iluminada indiretamente; sombras, orgulhosa e imponente ela *olha* por cima de tudo e de todos. Dois planos gerais na estátua, seguido de um *close* na placa de identificação e na águia (mais um símbolo da monarquia). Segue-se um corte para a multidão que corre escada acima. A iluminação é clara, como se da noite passássemos abruptamente para o dia. Uma mulher sobe na estátua e discursa. Em seguida, alegre, ela e os seus *camaradas* amarram cordas na estátua. Um

---

<sup>185</sup> Vide o Capítulo 1.

<sup>186</sup> BERGMAN, I. *Apud* DANCYGER, K., *op. cit.*, p.22.

<sup>187</sup> EISENSTEIN, 2002, p.81

<sup>188</sup> *Ibid*, p.82

<sup>189</sup> *Ibid*. p.84.

<sup>190</sup> *Ibid*, p.86.

<sup>191</sup> Октябрь (octiabr).

plano geral nas diversas cordas sendo puxadas. Corte para outra multidão com fuzis nas mãos, em uma aparente ovação da ação (montagem paralela). Corte e primeiro plano em uma *multidão* de foices. Corte, entra o primeiro intertítulo: “A primeira vitória do proletariado na estrada para o socialismo”. Corte para estátua: ela cede. Mãos, braços, adornos, tudo vem ao chão. A cabeça balança. Seis montagens rápidas sobre dois planos gerais em ângulos invertidos que se repetem em sucessão. Seguem-se mais seis cortes/montagens rápidos: foices-fuzis-foices e estátua caindo em três planos seguidos diferentes.



Fig.27. Resumo dos planos iniciais da montagem de *Outubro*.

Segundo Deleuze, Griffith concebe o filme como um organismo, ou seja, “um conjunto de partes diferenciadas” que mantêm entre si relações binárias: homens e mulheres, ricos e pobres, exterior e interior<sup>192</sup>. Estas relações constituem montagens paralelas em que *imagens* sucedem-se umas as outras a partir de um ritmo. São relações binárias que emanam “das ações que opõem o bom e o perverso, mas que de outras partes emanam ações convergentes que vêm socorrer o bom”<sup>193</sup>. As relações binárias estão presentes em Eisenstein, mas num tipo de método de montagem que Deleuze

<sup>192</sup> DELEUZE, G., 1983, p.47.

<sup>193</sup> “(...) des actions qui opposent le bon et le méchant, mais d’autres parties emanent des actions convergentes qui viennent secourir le bon”. (*Ibid*, p.48).

chama de *dialético*, em que a oposição “marca a progressão, da situação de partida à situação de chegada”<sup>194</sup>. Ao contrário da concepção de montagem de Griffith, a de Eisenstein apresenta as partes componentes do binarismo como fenômenos dependentes. O pobre e o rico são frutos da exploração social. São “linhas paralelas que continuam, e que (...) se reconciliam no infinito”<sup>195</sup>.

Para Dziga Vertov, o cinema narrativo deveria ocupar apenas uma parte (pequena) das produções e salas de exibições. O cinema deveria se ocupar de retratar a vida, os trabalhadores, o trabalho, as cidades, as máquinas. O seu *cinema-olho* (*kino-eye*)<sup>196</sup> partia do princípio de que todos os métodos de montagem deveriam ser utilizados, além de todas as técnicas de filmagem, mesmo que para isso tivesse que quebrar com qualquer convenção de “construção filmica”. “O cinema-olho significa a conquista do tempo (o elo visual dos fenômenos separados no tempo). O cinema-olho é a possibilidade de ver a vida em qualquer ordem temporal ou em qualquer velocidade inacessível ao olho humano”<sup>197</sup>. O conceito de montagem está, para Vertov, ligado à formação do *objeto-filmico*<sup>198</sup>, ou seja, uma *escrita* “cinemática a partir das tomadas”, sem que sejam formadas cenas no sentido narrativo<sup>199</sup>. A montagem está desde a seleção dos temas, nas observações feitas a seu respeito, no estabelecimento da sucessão dos fragmentos visuais. O conceito de *intervalo* tem uma importância fundamental na criação do filme: ele é o movimento entre os planos, a correlação entre cada plano encadeado, “transições de um estímulo visual para o outro”<sup>200</sup>.

As concepções de Vertov para o período do cinema mudo estão presentes também no cinema sonoro, incluindo idéias a respeito do paralelismo entre som e imagem que permitia, na época, maior flexibilidade na montagem. Se desconsiderarmos a importante questão a respeito da narratividade ou de sua ausência na produção de filmes, as técnicas empregadas por Vertov estão contempladas na teoria de Eisenstein. Vertov monta comparando trechos, associando panos, aumentando a intensidade através dos ritmos e das *informações de profundidade*, criando *objetos-filmicos* originais,

---

<sup>194</sup> “(...) marque la progression, de la situation de départ, à la situation d’arrivée”. (*Ibid*, p.52).

<sup>195</sup> “(...) des lignes parallèles qui se poursuivent, et qui (...), si réconcilient à l’infini (...)” (*Ibid*, p.50)

<sup>196</sup> *Kinoglazom*, em russo (киноглазом).

<sup>197</sup> “Kino-eye means the conquest of time (the visual linkage of phenomena separated in time). Kino-eye is the possibility of seeing life processes in any temporal order or at any speed inaccessible to the human eye.”. (VERTOV, D., 1984, p.88).

<sup>198</sup> *Film-object* (*Ibid*, *idem*).

<sup>199</sup> “writing something cinematic with the recorded shots”. (*Ibid*, *idem*).

<sup>200</sup> “(...) upon transitions from one visual stimulus to another”. (*Ibid*, p.90).

inusitados. O trecho de *O Homem Com A Câmera* (*The Man With a Movie Camera*, 1929)<sup>201</sup> em que o *câmera* filma a aproximação de um trem é um exemplo de montagem rítmica, justaposição de planos, paralelismo e diferentes *informações de profundidade*, produzidos de forma associativa. Agachado sobre os trilhos, em plano geral, o *câmera* filma aproximação do trem. Ele não sai do lugar enquanto o trem, ao fundo, desloca-se velozmente em sua direção, cada vez mais próximo, dando a impressão de que irá atropelá-lo. É um plano-sequência de aproximadamente oito segundos em que o aumento de tensão é produzido de forma eficaz. O corte é realizado a poucos instantes do que parece ser uma colisão fatal. Seguem-se seis planos em sequência: rosto parcial do *câmera*, lateral do trem em alta velocidade e plano fechado, o mesmo plano invertido (espelhado), o rosto novamente, o pé do *câmera* apoiado nos trilhos, o trem filmado de baixo para cima (dos trilhos) passando sobre a câmera. Em seguida, os planos do trem em movimento são intercalados por montagem paralela, ao semblante de uma mulher deitada na cama e muito agitada. Corte para o trem, a mulher se mexe, do trem novamente para a mulher que se levanta. Este plano da mulher deitada (plano fechado, primeiro em seu braço, testa e cabelo, depois em seu pescoço, gola de camisa, queixo e o seu braço esquerdo) já havia sido apresentado antes. Entre planos mostrando o carro do *câmera* se dirigindo à linha férrea, os pombos pousando e decolando dos prédios e da rua, o vento nas árvores em uma praça (em plano geral), de volta à mulher.

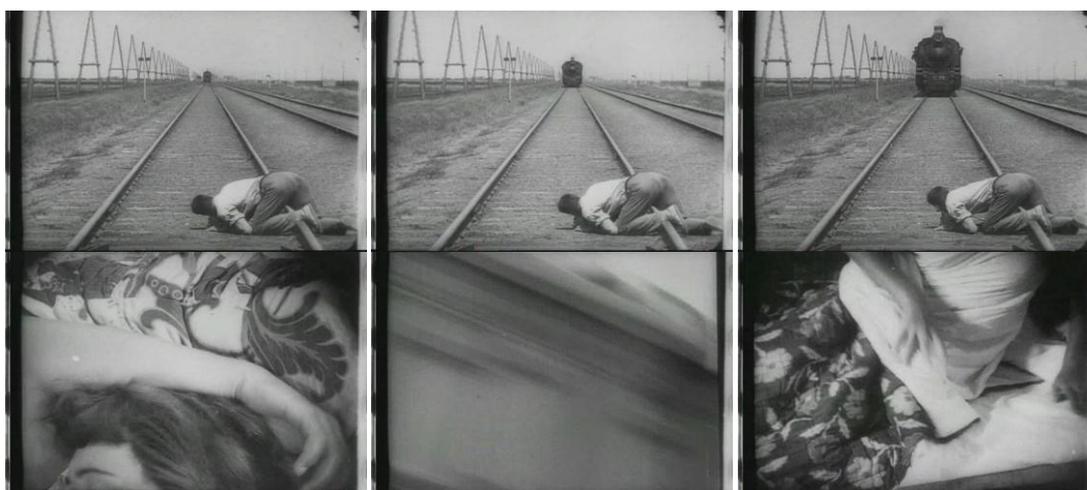


Fig.28. Resumo dos trechos da sequência do trem no *O Homem Com a Câmera*.

Tarkovski opunha-se ao papel dado por Eisenstein à montagem. Para ele, a montagem era o resultado do conteúdo espaço-temporal e emocional dos planos.

<sup>201</sup> Человек с киноаппаратом (Tcheloviek es Kinoaparatom).

Relacionar cada plano é uma atividade que se coloca a partir da *pressão do tempo* impressa em cada um.

“(...) as regras de montagem de Eisenstein (...) contradizem os próprios fundamentos do processo único através do qual um filme atinge o espectador. São regras que privam o público daquela prerrogativa do cinema, que diferencia o seu impacto, na consciência do espectador, daquele provocado pela literatura ou pela filosofia, isto é, a oportunidade de vivenciar o que está ocorrendo na tela como se fosse a sua própria vida, e de apropriar-se, como se ela fosse a sua experiência impressa no tempo e mostrada na tela, relacionando a sua própria vida com o que está sendo projetado.”<sup>202</sup>

A montagem de Tarkovski parte de uma ideia que dominou o pensamento e a produção de diretores europeus quando libertavam-se das *imagens-movimento* em direção às *imagens-tempo*.

“A montagem reúne tomadas que já estão impregnadas de tempo, e organiza a estrutura viva e unificada inerente ao filme; no interior de cujos vasos sanguíneos pulsa um tempo de diferentes pressões rítmicas que lhe dão vida.”<sup>203</sup>

Este tipo de trabalho resulta no que Vincent Amiel chama de montagem por correspondências: “uma montagem ‘sem fio’, sem recurso narrativo ou intelectual, sem justificação exterior. Uma montagem que só a ‘visão’ do artista poderia legitimar, sem que a posteriori se possa fazer intervir a racionalidade de uma demonstração, ou a lógica de uma narrativa”<sup>204</sup>. Amiel compara o montador, nesse caso, ao músico que propõe uma nova forma, sem buscar correlacioná-la a algum estilo prévio, ou tendência. É uma montagem do pensamento, da ruptura, em que trechos isolados ritmam-se pela *rima*: repetições, associações, correspondências, colagens à distância.

Em a *Dupla Vida de Veronique (La Double Vie de Veronique*, Krzysztof Kieslowski, 1990) tudo é construído a partir de correspondências. A história de duas mulheres que nasceram em países diferentes (França e Polônia), no mesmo ano, idênticas fisicamente, com semelhanças em vários aspectos de suas vidas, das experiências mais corriqueiras, às mais particulares, e que não sabem da existência uma da outra. Ambas são musicistas (uma é cantora, a outra é professora), sentem-se incompletas ao mesmo tempo em que sabem que não estão sós, que há uma outra parte delas mesmas a qual elas não conseguem alcançar ou compreender. Weronika, a polonesa, morre durante um concerto. Veronique sente-se triste no mesmo dia, sem saber o porquê.

---

<sup>202</sup> TARKOVSKI, A., 2002, p.220.

<sup>203</sup> *Ibid*, p. 135.

<sup>204</sup> AMIEL, V., 2007, p.107.

A montagem busca o olhar tanto de Weronika, quanto de Veronique. Ambas estão sempre procurando: e a busca é quase um sonho. Weronika vê pela janela uma senhora andando com dificuldade em direção a lixeira. Veronique, muito mais tarde, já com Weronika morta, tem uma visão semelhante: da janela da sala de aulas ela vê no parque, uma senhora caminhar com dificuldade. A música de Zbigniew Priesner, mais do que um elemento de conexão entre as duas mulheres, é um percurso de correspondência. Ela alterna-se entre o espaço diegético e o não diegético. Weronika a canta, Veronique a ensina. A música conota o vazio, a incompletude das duas, a certeza da ausência.



Fig.29. *A Dupla Vida de Veronique*. Weronika (acima) e Veronique (abaixo).

Segundo Deleuze, o descontínuo e o contínuo não se opõem no cinema. Contínuo e descontínuo se reconciliam “sob a forma de pontos irracionais”. Estes pontos são, no cinema moderno, os cortes que formam agora interstícios; e os cortes e rupturas “sempre formaram”, no cinema, “a força do contínuo”. A montagem passa a ser o elemento de conciliação entre o plano-seqüência e os cortes. Para Deleuze “a questão não é mais: o cinema nos dá a ilusão de mundo?, mas: como o cinema nos restitui a crença no mundo?”<sup>205</sup>. Os opostos são complementares, não por necessidades técnicas, mas porque é desta forma que percebemos o mundo: não há uma única força que nos conecta ao mundo, mas paradoxos, pontos de convergência, conflitos, equilíbrio e desequilíbrio, tudo ao mesmo tempo.

<sup>205</sup> DELEUZE, G. 2005, p.218-219.

### 2.3.2 Compendo *Imagens: O Vídeo-Música*

“A imagem é uma pura criação da mente. Não pode nascer de uma comparação, mas da aproximação de duas realidades distantes. Quanto mais os laços entre essas duas realidades são distantes e certos, mais forte será a imagem. Duas realidades sem laços não podem ser aproximadas de forma proveitosa. Nenhuma imagem é criada. E duas realidades contrárias não se reconciliam uma com a outra. Uma imagem não é forte por ser brutal ou fantástica, mas porque da associação de idéias é distante. Distante, e justa.”<sup>206</sup>

A criação de *imagens* no vídeo-música ocorre por meio da *montagem composicional*. As técnicas (ou métodos) de montagem discutidas acima são aplicadas sem discriminação, de forma semelhante ao que diz Vertov com relação ao *cinema-olho*. Neste sentido, vídeo, vídeo-música, e televisão adaptam as teorias desenvolvidas no cinema, e conseqüentemente, desenvolvem as suas. É uma tarefa desnecessária buscar diferenças no âmbito da técnica de montagem entre o cinema e o vídeo-música. Para nós, o que prevalece é a obra e suas idiossincrasias que são constadas sem muitos esforços. As diferenças entre elas (as obras) muitas vezes são encontradas a partir da análise cuidadosa das produções audiovisuais - cinema, vídeo, vídeo-música, televisão – e as suas respectivas *tarefas*. As *tarefas* revelam as suas especificidades: o cinema conta histórias, documenta, incita o pensamento; o vídeo-música desenvolve-se como abstração audiovisual direcionada ao sentir, mas também como pensamento. Quebra as formas narrativas cinematográficas em função da fruição audiovisual pura. Som e visualidade são dimensões não-hierarquizadas da sensibilidade: trans-sensorialidade e pensamento.

Isto não implica na ausência de todo e qualquer procedimento narrativo no vídeo-música: há vídeos-músicas que surgem a partir de histórias, outros a partir de um tema. Este tema permitirá o desenvolvimento de elementos de narração. Não há paradoxo aqui; ou se ele existe, é o mesmo encontrado no cinema experimental, no *cinema-olho*, e na vídeoarte, ou seja, um tema sem dramatização. É um erro, por exemplo, afirmar que não há uma história, um tema em *O Homem Com a Câmera*. A história é a do *câmera*, ele é o personagem principal e tudo o que acontece no filme é partir dele. Nos vídeos de Bill Viola existem temas recorrentes: vida após a morte, ressurreição, a re-integração do homem com a natureza (e da natureza com o homem). Nos vídeos-músicas há também temas variados: a criação das *coisas* (*Ciclos* de

---

<sup>206</sup> GODARD, J. L., JLG/JLG – Autoportrait de Décembre, 1994, 10’57” – 11’58”.

Alexandre Fenerich e Larissa Pschetz<sup>207</sup>), uma construção (*Obra* de Vânia Dantas Leite), fissão/fusão nuclear e reação em cadeia (*Clips* de Rodolfo Caesar), a permanência de uma utopia (*Lev* de Marcelo Carneiro e João Felipe Freitas).

Todas estas obras utilizam métodos de montagem diversos para a sua criação. No caso dos vídeos-músicas, estes métodos estão reunidos no que chamamos de *montagem composicional*.

Definimos acima a montagem como a soma, a mistura, a concatenação e/ou justaposição de fragmentos visuais e sonoros. Em muitos dos nossos exemplos de obras cinematográficas, a junção das *imagens* visuais e sonoras ocorre durante o processo de montagem, ou mesmo após uma primeira montagem, ou seja, como uma ação (técnica) de pós-produção que ocorre depois que todos planos são filmados, que todos os sons foram produzidos e gravados, depois que a música foi registrada. Nos vídeos-músicas, apesar de muitas obras unirem as *imagens* em momentos distintos, não é possível pensar nesta tarefa como parte de um processo de pós-produção.

Em vários momentos deste trabalho realçamos o caráter híbrido do vídeo-música. Este caráter não é pouco: a hibridização é indispensável à *composição audiovisual* e, conseqüentemente, à *montagem composicional*. Se um personagem em um filme de cinema requer que ator que o representa cante, mas a sua voz não é boa o suficiente, o diretor pode recorrer à dublagem para resolver o problema. Um vídeo-música é uma ação de pensamento, pensamento audiovisual: as *imagens* visuais e sonoras são um *todo* formado por *blocos audiovisuais* que ou se *chocam*, ou formam *sucessões* que prescindem destes choques e cujas relações são estabelecidas pelo todo, tornado o pensamento “imaneente à imagem”<sup>208</sup>. O *todo* é por um lado, como diz Deleuze, formado pelo choque das imagens, e “o choque tem um efeito sobre o espírito, ele o força a pensar, e a pensar o Todo”. O todo, continua Deleuze, “só pode ser pensado, pois é a representação indireta do tempo que decorre do movimento”, não como forma ou modelo analítico, mas síntese, “como o efeito dinâmico da imagem sobre o ‘córtex inteiro”<sup>209</sup>. Mas o *todo* pode ser de outro tipo, não formado pelos choques entre *imagens*. Ocorre quando as relações entre as *imagens* cessam, quando se tornam de outra ordem, ou deixa de existir, formam-se entre elas não *choques*, mas

---

<sup>207</sup> A análise deste vídeo encontra-se no último capítulo.

<sup>208</sup> DELEUZE, 2005, p.209.

<sup>209</sup> *Ibid*, p.191.

*interstícios*: rupturas que as separam uma das outras. Estamos aqui no âmbito de uma *imagem-tempo* em que a ação, o pensamento-ação é substituído por uma experiência pura de visão e escuta, de tatalidade imanando de cada *imagem*. São *teoremas* na medida em que cada *imagem* demonstra aquilo que diz (ou apresenta). São *problemas* na medida em que os acontecimentos são trazidos de fora, que se re-interpretam ou criam novos significados (ou indícios) continuamente. O tempo, neste caso, é de *fora para dentro*, se colocando nos *interstícios*, formando a sua representação direta. Apresenta-se como um análogo da *duração* em Henri Bergson: não pode ser medida; ela escoá, é um dado de uma consciência universal, e ao mesmo tempo una<sup>210</sup>. É o tempo colocado nos *interstícios* que *conecta* as *imagens*; é o ‘*entre*’ as *imagens*, cuja continuidade do *todo* não poderia ser realizada sem ele. E “longe de restituir ao pensamento o saber, ou a certeza interior (...) põe o impensado no pensamento, pois o destitui de qualquer interioridade para abrir nele um fora (...)”<sup>211</sup>. No vídeo-música, a *montagem composicional* pode criar *imagens* a partir das relações de choque entre *imagens sucessivas* ou na própria *imagem*; cria o *todo* como choque, como imagem-movimento, ou como imagem-tempo sem choques; ou ainda interpola *imagens-choque* com *imagens-teorematizadas*. Em outras palavras, uma *montagem composicional* que unifique sem estratificação sensório-motora como a experiência visual e sonora pura.

Estes são os componentes imprescindíveis na criação da obra. O paralelismo, o conflito, os paradoxos, mas também as ausências de relações diretas entre *imagens* (sejam nos âmbitos visuais e sonoros individualmente, ou entre ambos, coletiva e simultaneamente) são procedimentos possíveis da *montagem composicional*. Prevalece o sentir de Dancyger e o de Merleau-Ponty. O vídeo-música dirige-se aos sentidos e ao pensamento como um bloco compacto. Suas formas surgem e crescem da *montagem* como (por) uma ação *composicional*. Isto pressupõe que cada *bloco audiovisual* constitua um todo em que os choques ou os paralelismos entre as *imagens* ocorra verticalmente. Assim, entramos no âmbito de uma *mixagem audiovisual*. Analogamente ao que diz Godard em relação aos seus filmes, a *mixagem audiovisual*, no âmbito *micro* das construções dos *blocos*, “destrona a montagem, entendendo-se que a mixagem não comporta apenas a distribuição dos elementos sonoros, mas a

---

<sup>210</sup> BERGSON, H., p.51-78.

<sup>211</sup> DELEUZE, 2005, p.212.

delimitação de suas relações diferenciais com os elementos visuais”<sup>212</sup>. A hibridação começa em um lugar: no pensamento, na ação técnica da *mixagem* e da *montagem*. A sua confirmação, entretanto, se dá (e só se torna possível) no todo, no contínuo que esconde as conexões, as relações, as justaposições; no contínuo que se percebe como um *todo-pensamento*; na imperceptibilidade do separado; no desenrolar e não no desenrolado<sup>213</sup>.

*Clips* (2002) de Rodolfo Caesar é um vídeo música formado por cliques “didáticos de física e de experiências atômicas”. Silêncio. Apenas um intertítulo anuncia o seu começo: um *haikai* de Basho. Uma caixa clara em rufo, e a casa é destruída em câmera lenta após uma explosão atômica (conclusão da causa é possível após já termos assistidos a vídeos sobre a destruição nuclear, ou após assistirmos o vídeo-música de Caesar até o fim). A caixa *entra*; a casa também. A caixa some, e a casa fica para experimentar lentamente o seu flagelo. São seqüências de fotogramas montados como *slides* em sucessão linear. *Fade out* cortando para outro intertítulo: *fade in* abrindo para o *haikai* de Shiki. Silêncio e outro corte por *fade out*. Seguem-se *cogumelos* de explosão atômica de várias cores e tamanho. Silêncio sonoro. Mais um intertítulo. Corte para a entrada da animação. Núcleos atômicos fissurados multiplicam-se no espaço: um, depois dois, três, seis. O primeiro plano prevalece nas primeiras fissões, mas à medida que as multiplicações ocorrem, abre-se um plano geral e por mudança na dimensão de cada núcleo atômico, eles passam a ocupar o plano de fundo. São cortes sucessivos, lineares, mas em correspondência com a casa, os cogumelos, os *haikais*.

O plano sonoro neste trecho é ocupado por uma percussão comprimida e uma voz em vibrato constante: um ritual para os fogos de artifício. São partículas táteis de materiais sonoros que tendem também à fissura. Um reverb crescente as empurra para o plano de fundo dos átomos multiplicados. Interpolação para sons granulados sinteticamente (sons fissurados) que atacam os núcleos atômicos. Corte para um pequeno quadrado centralizado na tela e imagens de soldados, explosões atômicas, e das percussões e cantos com andamento reduzido. Corte abrupto para entrada dos créditos finais.

Caesar procede de duas formas: a primeira consiste nas *montagens composicionais* de cada seção (cada *clipe*). Elas são construídas de forma linear. A

---

<sup>212</sup> GODARD, J. L., *Apud* DELEUZE, G., 2005, p.218.

<sup>213</sup> BERGSON, H., *Op. cit.*, p.58.

segunda consiste em uma *montagem composicional* por correspondências entre as seções.

As correspondências entre as três seções se dão basicamente em função do tema, que por sua vez apresenta dois aspectos: o primeiro aspecto é pontual e se refere aos procedimentos de “fissão, reação em cadeia e fusão” como o autor descreve nos créditos no final do vídeo. Ou seja, a energia atômica usada para fins destrutivos. Cada uma das quatro seções do vídeo elabora a sua maneira estes aspectos: a casa que é destruída depois da *contagem regressiva* iniciada pela caixa clara; as silenciosas explosões atômicas e os seus cogumelos; os núcleos atômicos que se destroem e multiplicam-se como as cabeças da *hidra* que ao serem cortadas, reaparecem em dobro; a colagem de cenas de *filmes* de guerra e explosões atômicas. As duas últimas seções ainda se correspondem a partir das suas *imagens sonoras* constituídas por material semelhante: fora o impacto dos *sons fissurados* nos núcleos, a voz e as percussões aparecem nas duas.

O segundo aspecto do tema é a sua conotação simbólica. Os créditos finais apresentam a seguinte informação: “Música tradicional do Iraque submetida aos processos ilustrados: fissão, reação em cadeia e fusão”<sup>214</sup>. Após a leitura desta frase *explicativa*, nos reportamos à sugestão (crítica) corroborada pela data da *composição*. “*Fim*”: era tudo o que precisávamos (para) *saber*.

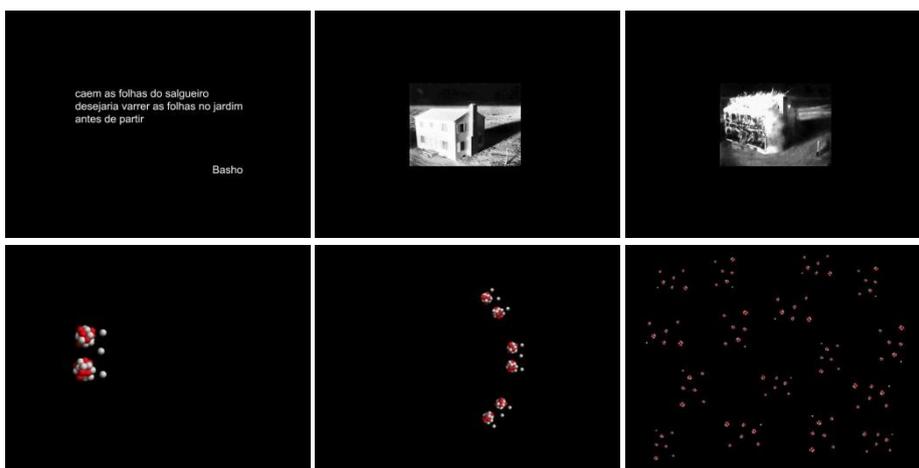


Fig.30. *Clips*. Trecho do primeiro e do segundo clipe.

*Lev* (Carneiro e Freitas, 2007), citada acima, foi pensada e produzida por correspondências e choques. As ações de uma imagem-movimento são pontuais e

<sup>214</sup> CAESAR, R., 2002, *Clips*. <http://sussurro.musica.ufrj.br/abcde/c/caesarrodolf/20022004/3clips.htm>

tendem a uma montagem dialética continuamente paralisada, rompida: é a imagem-sonho que se desfaz ao mesmo tempo em que promete a permanência. Não há definição, pois o tempo, a imagem-tempo, corta diagonalmente o choque. A estrada surge como o caminho sem volta, mas também sem chegada. *Tender à* não pressupõe confirmação. Se a dialética persiste ela está no conflito entre o que segue e o que termina; entre o sonho e o acordar em um mundo diferente do sonho. É possível continuar?

Como realizar uma *montagem composicional* que crie este pensamento, que o provoque? A solução elaborada foi a de amalgamar instantes: o *flash* que na sua verticalidade corta a estrada que segue em um loop sem fim: eterno. Os pontos de *black out* visual e as vozes nas canções populares que se sobrepõem criando um estado de torpor. As imagens dos homens e mulheres que correm, que lutam; a árvore sem folhas que paralisa o movimento, que nos faz sentir. Os discursos cujos significados não entendemos. Estes cortes, choques e seqüências se relacionam à distância, com o de *fora*, o impensado, e nisso produzem o amálgama entre percepções sensório-motoras e percepções visuais e sonoras puras: *opsignos* e *sonsignos*. Os *blocos* foram mixados de forma que os planos-sequência e *jump cuts* pudessem ser misturados, produzindo a intensidade rítmica que se prolonga, que é encurtada, *accelerandi* e *ritardandi* audiovisuais, ou por vezes conflitantes: visual e sonoro contraditórios. Como considerar a continuidade das canções populares que gradativamente se acumulam e se justapõem, que progridem de forma arrastada, *sforzati*, com o movimento da estrada, com os grãos de tamanhos variados? São *blocos audiovisuais* formados por contraste, *imagens* desenvolvidas a partir dos seus aspectos diferenciais. O contínuo e o descontínuo, o tempo medido e o não-medido, os conflitos, choques, sobreposições, o interstícios, aspectos que foram aglutinados na *composição* de *Lev* e direcionaram a *montagem composicional*.



Fig.31. Trechos de *Lev*. Destaques para *Blocos audiovisuais*.

A *montagem composicional* de *Lev* identifica-se técnica e esteticamente com a noção de *montagem aberta* apresentada por Amiel. Nela, “o ritmo é dado tanto pela escansão como pelos ecos internos”. Ainda segundo Amiel, a montagem por correspondências, aberta, “caracteriza-se por uma utilização não hierarquizada do conteúdo e da ruptura”. E acrescenta:

“A ‘respiração’ da montagem, aqui, é constituída tanto pela inspiração (o que as imagens e os seus signos permitem inalar, agarrar conservar) como pela expiração (o que as rupturas abrem, deixam, abandonam)”<sup>215</sup>.

Em *Lev* as rupturas ocorrem a cada *flash*, na introdução de elementos pontuais, como a árvore, nos silêncios de imagem (*black out*). *Imagens sonoras e visuais*, o conteúdo, sem hierarquias, e o ritmo como descrito acima. Enfim, a *respiração* da montagem composicional em *Lev* ocorrendo como Amiel descreve.

Vídeos-músicas cujos temas são fluxos *imagéticos* sem uma *história* que os motive, e neste sentido, visando à abstração, utilizam procedimentos de *montagem composicional* que propiciam a formação do contínuo *como música*. Quando dizemos *como música*, ligamos estas produções ao pensamento de cineastas como Abel Gance, Jean Epstein, Marcel L’Herbier, Dziga Vertov, Walter Ruttmann. Segundo Amiel, a vanguarda cinematográfica dos anos de 1920 privilegiava na montagem “uma espécie de equivalente visual dos ritmos musicais”<sup>216</sup>. O fluxo das imagens, da luz, o automatismo destas imagens, tudo isso afastava essas produções das práticas do teatro, do romance, da pintura. Muitas destas obras inspiraram ou serviram de referência (direta ou indiretamente) para as produções de vídeo-música.

<sup>215</sup> AMIEL, V., 2007, p.126.

<sup>216</sup> *Ibid*, p.120-121.

Martin Clarke usa o mesmo efeito (visual e temático) no seu vídeo-música *A Short Film About Stillness* do empregado por Walter Ruttmann em *Berlin, Symphony of a Great City* (*Berlin die Symphonie der Großstadt*, 1927)<sup>217</sup> com o mesmo estilo de montagem rítmica que o diretor alemão empregou: imagens visuais distorcidas pela velocidade do trem, transformadas em borrões, massas, texturas em primeiro plano. Estes elementos criam uma plasticidade abstrata, não figurativa, em jogos de luz, e no caso de Clarke, cores. Justaposições de planos, distorções pela saturação da luz, ou das cores, são efeitos visuais encontrados no filme de Ruttmann e no vídeo de Clarke, com a diferença do dado sonoro do vídeo. Clarke *compõe* imagens sonoras de forma análoga e simultânea com as imagens visuais, usando abordagens muito próximas nas duas, transportando a técnica de Ruttmann para o universo audiovisual.



Fig.32. Três quadros (fora de ordem) de *Berlin, Symphony of a Great City* (acima), e *Short Film About Stillness* (abaixo).

Curiosa a técnica de transição usada por Clarke e como se assemelha a de Ruttmann para produzir um efeito semelhante. Os *interstícios* ficam ‘aparentes’ como vemos nas figuras abaixo.

<sup>217</sup>RUTTMANN, W. *Berlin die Symphonie der Großstadt*, 1927. <http://www.youtube.com/watch?v=5ej84nN1WcE>.

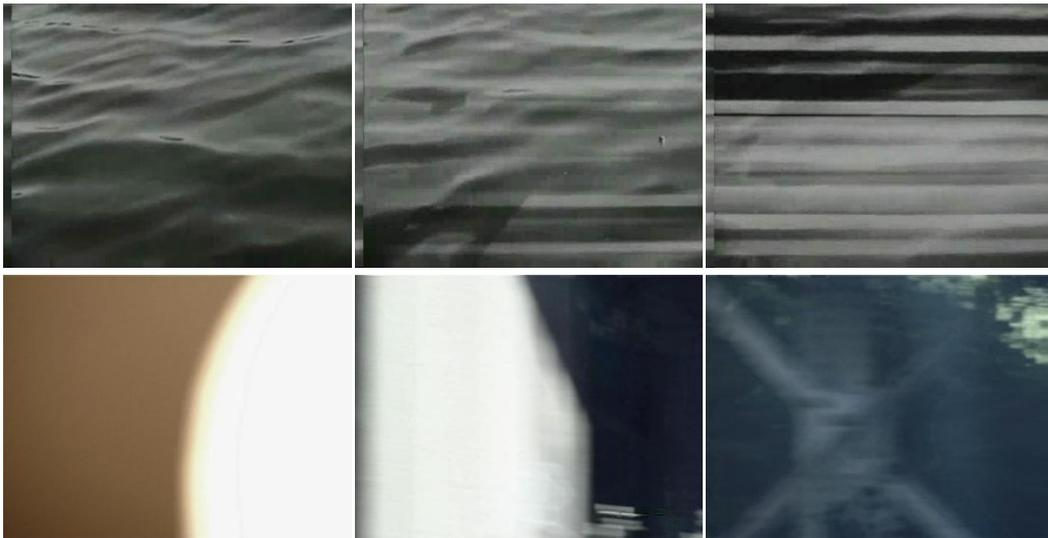


Fig.33. Transições – montagem rítmica - *Berlin, Symphony* (acima), *A Short Film* (abaixo).

Os motivos circulares em *Obra* (Vânia Dantas Leite et al, 2002), os únicos sem o caráter *figurativo realista* deste vídeo, são análogos aos criados por Marcel Duchamp em *Anémic Cinema* (1926)<sup>218</sup>.

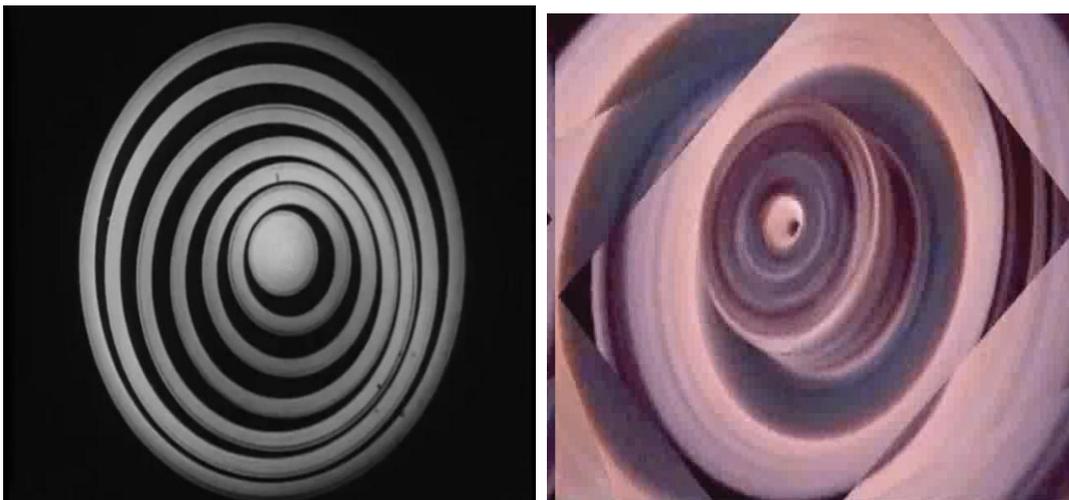


Fig.34. *Anémic Cinema* e *Obra* – Rotação por animação e por justaposição.

### 2.3.3 Interstícios do Vídeo-Música

Estas últimas observações com relação às semelhanças entre os procedimentos de montagem dos filmes experimentais com a *montagem composicional* dos vídeos-músicas, além de todas as outras analogias apresentadas acima, nos fazem retomar a questão das diferenças entre as obras de vídeoarte, as do cinema expandido, música-vídeo e as do vídeo-música e que garantiriam a definição dos lugares ocupados

<sup>218</sup> DUCHAMP, M. *Anémic Cinema*, 1926, <http://www.youtube.com/watch?v=dXINTf8kXCc>

por estas produções audiovisuais, suas fronteiras, limites, ou categorias. Percebemos que cada vez que realizamos aproximações entre os processos e os métodos de elaboração destas produções, entramos em um terreno de indefinição, um borrão, interseções difíceis de serem contornadas. Três casos concretos para comparação.

*Reflecting Pool* de Bill Viola (1977-79), citado no capítulo anterior, é um de muitos dos seus vídeos que trabalha com a idéia de corpos humanos e água: temas como batismo, nascimento, ressurreição, morte, que são recorrentes na obra do autor<sup>219</sup>. Um homem parado diante da piscina. Sons dos insetos e outros animais do jardim. O homem pula n'água, e a sua imagem é paralisada sobre a piscina. A montagem é feita por justaposição, querendo dar a impressão de um grande plano-sequência em que, por mágica, o homem se sustenta no ar. Os cortes são imperceptíveis. O som é contínuo, o que contribui para a impressão de um único plano filmado. As ondulações da água na piscina representam um outro fator que contribui para a ilusão. Estamos imersos nas *imagens* de Viola, no seu pensamento, como ficamos ao assistirmos a um vídeo-música, ou um filme de Tarkovski. A duração que escoou é incontável, e o desaparecimento do homem, o movimento da água após a sua queda (que não vemos) nos acordam momentaneamente. Som e visualidade estão hibridizados e magnetizam a nossa atenção, nossas sensações.



Fig.35. *The Reflecting Pool*<sup>220</sup>.

*White Spaces*<sup>221</sup> é um vídeoarte de Jym Davis que trata do tema do (re)nascimento. Apresenta materiais temáticos como a explosão atômica (Caesar, *Clips*), e o nascimento do homem a partir de um líquido branco. O material sonoro é sincronizado ao vídeo, e o tratamento é nitidamente a partir dos *blocos audiovisuais*, não havendo a pós-produção no sentido convencional (mencionado acima). Davis utiliza tanto a montagem métrica, quanto um procedimento de *montagem composicional* que denominamos *meta-montagem*. Este procedimento será explicado mais

<sup>219</sup> MORGAN, D., In. TOWNSEND, C., 2004, p.103.

<sup>220</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=D\\_urr8X0l8](http://www.youtube.com/watch?v=D_urr8X0l8).

<sup>221</sup> <http://www.jymdavis.com>

detalhadamente no próximo capítulo na análise de *Modell 5*. Por hora basta dizer que ele consiste em uma variação da *montagem atonal* e se baseia em *blocos audiovisuais* extremamente curtos que são cortados e montados com o menor *interstício* possível de entre eles de forma a produzir um efeito de granulação (trepidação, repetição cacofônica). Este procedimento de *montagem composicional* foi utilizado, além das obras mencionadas acima, em *Preparação Para Se Ouvir 2 Pierres* (Carneiro e Freitas, 2010). *White Space* é o caso de vídeo categorizado como vídeoarte, mas que não possui diferença alguma com as produções de vídeo-música analisadas por nós.



Fig.36. *White Spaces*. Três *stills* fora de ordem.

*L.A. Poles* de Vasily Shumov (s/d)<sup>222</sup> é outro caso em que a vídeoarte e o vídeo-música se intersectam. O vídeo de Shumov é simples; várias tomadas de um poste de luz são realizadas de baixo para cima e superpostas em loop. Esta justaposição é acompanhada por uma linha tonal eletrônica e por sons que remetem a fiação de alta-tensão. O *minimalismo* proporcionado pelos loops sonoro-visuais aproximam-se dos processos de *composição audiovisual*, mas o efeito é menos envolvente do que o criado por Davis. No entanto, *L.A. Poles* é outra obra audiovisual que intersecta com o vídeo-música e que poderia ser apresentada como tal.

Estas observações nos levam a uma resposta parcial a respeito da distinção entre certas obras audiovisuais que, por razões de mercado, dos meios de divulgação utilizados, ou mesmo devido à filiação artística do autor (artes-plásticas, cinema, música) apresentam-se como uma categoria, um estilo ou junto a um *corpus* artístico relativamente definido. Para certos casos, como os apresentados acima, a classificação se torna difícil, senão impossível. A distinção entre estes últimos trabalhos mencionados e os vídeos-músicas analisados acima? Nenhuma.

<sup>222</sup> <http://c-e-n-t-e-r.com/1videoart.htm>.



Fig.37. L.A. Poles. Justaposições e minimalismo.

O que podemos reafirmar é o caráter híbrido das obras de vídeo-música, que como vimos, é compartilhado por outras formas de produção (ou batizadas com outro nome). Podemos reafirmar a necessidade do vídeo-música em produzir e trabalhar a partir de *blocos audiovisuais*, de usar critérios da *composição audiovisual* e da *montagem composicional* como analisamos neste capítulo. As interseções vão existir e são bem-vindas. As diferenças também.

## **CAPÍTULO 3**

## - Capítulo 3 –

### 3. Análises

Este capítulo apresenta as análises de três vídeos-músicas: *Modell 5* de Kurt Hentschläger e Ulf Langheinrich, *Ciclos* de Alexandre Fenerich e Larissa Pschetz, e *Steve Lá* de Rodolfo Caesar. As três obras diferem tanto na abordagem dos seus respectivos temas, quanto nos procedimentos de *composição audiovisual*.

*Modell 5* é o vídeo de maior duração. A *imagem* visual consiste em um único plano fechado sobre o rosto da artista, e a *imagem* sonora é produzida a partir de sua voz e por um sintetizador. O tema é o mais abstrato dos três: o tempo. A *montagem composicional* é desenvolvida a partir de uma técnica que denominamos *meta-montagem*, explicada no texto de análise.

*Ciclos* é uma animação digital, mas que em nada se relaciona com os trabalhos digitais de *visual music*<sup>1</sup>. Fenerich e Pschetz trabalham o espaço, o tempo, as texturas, massas audiovisuais, alturas, em um *continuum* que pode ser confundido com um grande plano-sequência, o que de fato não é.

O tema de *Steve Lá* parte de uma crítica a política de cultura carioca do início deste século. O processo *composicional* consiste em montagens em loop, justaposições de planos simultâneos que dividem o quadro da tela, e minimalismo.

Estas análises são produzidas a partir das considerações a respeito dos aspectos estéticos e técnicos de cada obra, reflexões sobre as *composições*, suas motivações, associações com elementos externos a elas, e seus signos, buscando aplicar as discussões que apresentamos no capítulo anterior.

Pretendemos que elas contribuam para a compreensão das reflexões que viemos realizando, e como um processo de verificação da nossa hipótese.

---

<sup>1</sup> PELLEGRINO, R., 2009. Neste livro, o autor apresenta os seus trabalhos de *visual music* que consistem basicamente em imagens visuais e sonoras produzidas por síntese digital. Muitos destes trabalhos parecem versões mais complexas dos modos de visualização de programas de vídeo do sistema operacional Windows (Windows Media Player) e Macintosh (iTunes).e a música tende a *Ambiente Music*, ou a *New Age*.

### 3.1 MODELL 5

#### 3.1.1. Introdução

*Modell 5* é um trabalho *composto* pelos artistas Kurt Hentschläger e Ulf Langheinrich (duo *Granular Synthesis*) entre os anos de 1994 e 1996. Segundo eles, há sempre uma versão diferente desta obra para cada apresentação. Originalmente, *Modell 5* dura 44 minutos e é projetada em quatro telas ou paredes de 4X3m, e em oito canais de áudio. As mixagens finais das bandas visuais e sonoras são realizadas ao vivo. Para a presente análise utilizamos a versão de 30 minutos editada em DVD (uma única tela e áudio em formato estéreo) e comercializada via internet<sup>2</sup>.



Fig.38. *Modell 5*. Início da versão para DVD.

Segundo Birgit Flos que assina o texto de apresentação da obra na versão para DVD, *Modell 5* é uma “pesquisa sobre o tempo e a sua representação nesta mídia [o vídeo](...)”<sup>3</sup> e não uma obra que enalteça novas conquistas e potencialidades tecnológicas. O que vemos e ouvimos é um trabalho que hibridiza o visual e o sonoro a partir de uma montagem composicional violenta e minuciosa (a qual chamarei de *meta-montagem*) e que se dá pelo uso de fragmentos minúsculos – grãos - extraídos do material audiovisual básico – material pré-composicional obtido nas filmagens e gravações. Os materiais sonoros preponderantes e os materiais visuais provêm da mesma fonte, a voz e o rosto da artista Akemi Takeya captados simultaneamente pela câmera e pelo gravador.

<sup>2</sup> HENTSCHLÄGER, K., LANGHEINRICH, U. *Granular Synthesis: Remixes for Single Screen – Modell5 and Reset*. <http://www.index-DVD.at>.

<sup>3</sup> FLOS, B. *Shared Pain: Man and Machine. Motion Control – Modell 5 at Kunstverein Hannover (1995)*. In. HENTSCHLÄGER, K., LANGHEINRICH, U. *Granular Synthesis: Remixes for Single Screen – Modell5 and Reset*. p.8.

Os grãos produzidos pelos recortes dos materiais fornecem as menores unidades composicionais da obra: são *micro-gestos* obtidos a partir dos movimentos visuais e sonoros da artista. A *meta-montagem* é responsável por agrupar estes *micro-gestos* em loops variados e de durações diversas. O conjunto destes loops funciona como unidades composicionais maiores que são articuladas também a partir de uma *meta-montagem*, produzindo nove ‘cenas’ divididas em três seções sucessivas (oito nas duas primeiras seções, e uma única na última seção).

Se há um processo narrativo envolvido nesta composição, ele se dá em função de dois fatores. O primeiro é a iconicidade do loop já estudada por Rodolfo Caesar. Apesar de não se saber ao certo a origem e o momento exato do seu uso, Caesar diz que “é fácil ver a chegada do *loop* na reiteração de ações em processos inaugurados pela Revolução Industrial. Como gesto cultural e estético, a repetição é ancestral (vê-se em vasos, tapeçarias, etc.) e um dos fundamentos da música ocidental e oriental”<sup>4</sup>. A iconicidade está no fato do loop representar um possível sinal tecnográfico, termo que Caesar utiliza para “designar a marca estética deixada por alguma tecnologia em algum produto ou comportamento cultural”<sup>5</sup>. Em outras palavras, o loop aponta para “possibilidade de relacionamento entre esferas da experiência estética com tecnologias”<sup>6</sup> produzidas em certa cultura, em uma certa época; é um “exemplo privilegiado” que, ainda segundo Caesar, “conecta a todas [as tecnologias] como se fossem um anel de Moebius”<sup>7</sup>.

O segundo fator de possível narratividade está na indicialidade dos gestos sonoro-visuais. A produção dos gestos através do processo de *meta-montagem* exacerba e reforça o conteúdo indicial de cada um, dramatizando-o por vezes exageradamente. Um gesto é uma ação motora que em muitos casos está vinculada a um evento sonoro particular que ora engendra, ora reage a alguma situação. Vincular um gesto a uma resultante qualquer é um hábito cotidiano que em alguns casos – no cinema, por exemplo – podem ser usados como elementos auxiliares na produção de uma narrativa.

A questão da significação dos gestos tanto na interpretação, composição e escuta da música vem sendo estudada cada vez mais pelos mais diversos pesquisadores, incluindo compositores, musicólogos, filósofos e psicanalistas. Para o musicólogo François Delalande,

---

<sup>4</sup> CAESAR, R. *O loop como promessa de eternidade*. 2008, p.287.

<sup>5</sup> *Ibid*, p.286.

<sup>6</sup> *Ibid*, p.289.

<sup>7</sup> *Ibid*, *idem*.

“Assim como o simbolismo entre as crianças recai essencialmente nas experiências sensório-motoras, como foi explicado por Piaget, também ao músico, e mais precisamente ao intérprete, o simbolismo do movimento é baseado na experiência gestual.”

E continua:

“Há uma ação contínua entre a experiência sensório-motora e o simbolismo, e isso pode ser uma das chaves para a explicação do significado musical.”<sup>8</sup>

Em seu texto, Delalande toma emprestado de Pierre Schaeffer os conceitos de forma e matéria do som para dissertar respectivamente sobre a significação gestual e a sinestesia. A forma está, segundo ele, ligada ao movimento, ao que há de *gestual* no sonoro, sua morfologia, enquanto a matéria é um dado de uma percepção instantânea relacionada aos aspectos sinestésicos desta percepção<sup>9</sup>. O gesto visível associa-se e integra-se a forma e a matéria sonora, criando um nexo entre a ação motora e o seu respectivo sonoro. Para ele, a integração dos gestos sonoro e visual se dá desde a infância quando, por exemplo, a criança ao arrastar uma cadeira<sup>10</sup> cria uma experiência que resulta na relação entre o ruído emitido e escutado com o esforço e a resistência gerada.

“Desta forma é criada na experiência sensório-motora, uma relação entre cinestesia e o som. Ao ouvir uma gravação com o som produzido, podemos facilmente decodificá-lo como a indicação de um esforço, um gesto que empurra, arranha, e de repente se torna fácil [de realizar].”<sup>11</sup>

Esta experiência é memorizada e cria um paradigma sensório atualizado a cada vez que um evento análogo é percebido. Ao se ouvir e ver um violinista tocando percebemos a realização de um gesto que pode ser análogo ao da experiência da cadeira arrastada. Quando o som produzido por este gesto é apenas escutado, seja via gravação ou a partir de um *sampler* ou sintetizador, a sugestão do seu movimento gerador é imaginada pelo ouvinte<sup>12</sup>.

Fernando Iazzetta diz que a preocupação com o estudo do gesto na música começou a partir do advento da gravação e da reprodução mecânica (depois elétrica, e

---

<sup>8</sup> “Just as symbolism among children rests essentially on sensorimotor experience, as has been explained by Piaget, so for the musician, and notably the performer, the symbolism of movement is based on gestural experience.” (...) “There is a continuous transition between sensorimotor experience and symbolism and this may be one of the keys to the explanation of musical meaning.” (DELALANDE, F., 2003, p.313).

<sup>9</sup> *Ibid.*, p 316. Delalande utiliza tanto os termos sinestesia, quanto cinestesia em seus respectivos significados.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 314.

<sup>11</sup> “Thus a relationship between kinesthesia and sound is created in the sensorimotor experience. By listening to a tape of the sound produced, one can easily decode it as the indication of an effort, a gesture that pushes, scrapes and suddenly becomes easier.” (*Ibid.*, *idem.*)

<sup>12</sup> *Ibid.*, *idem.*

nos dias de hoje, eletrônico-digital), o que coincide com “a chegada do *loop*” a partir da Revolução Industrial mencionada por Caesar. Segundo ele, a gravação e a reprodução dos sons e da música por intermédio de aparelhos como o gramofone, o fonógrafo, as fitas magnéticas, o rádio, etc., modificam os processos de produção musical, priorizando as atividades de escuta enquanto experiência cultural<sup>13</sup>.

“O ouvinte, mesmo que não envolvido na reprodução sonora, participa da realização musical reconstruindo mentalmente as conexões entre os sons e o contexto físico e cultural em que a música é apresentada.”<sup>14</sup>

O gesto é um movimento que engloba um significado. Assim como Delalande, Iazzetta afirma que nós “aprendemos a entender os sons musicais com a ajuda dos gestos que reproduzem e representam estes sons”<sup>15</sup>. Seja em uma relação de causa e efeito (o violinista tocando e o som do violino), seja como uma metáfora para a descrição de um evento sonoro, ou ainda a imagem mental do movimento gerador do som, a relação entre compositor, intérprete e ouvinte com a música é indissociável da fisicalidade e da corporalidade do gesto.

Deleuze, no entanto, apresenta uma variante do caso justamente na produção dos filmes: no que diz respeito ao neo-realismo italiano e à *nouvelle vague* francesa, o filósofo constata a mudança do paradigma sensório-motor típico das produções cinematográficas precedentes, para uma “solução ótico-sonora pura” em que cessam as relações entre ação e reação do personagem. Este se torna um *espectador* de sua própria imagem. A imagem-ação, ou a imagem-movimento na qual os personagens “reagem às situações”<sup>16</sup>, dá lugar à imagem-tempo, puramente ótica e sonora aonde o personagem “(...) registra, mais do que reage. Está entregue a uma visão, perseguido por ela ou perseguindo-a, mais do que engajado numa ação”<sup>17</sup>. É uma mudança no paradigma do gesto não mais responsável por uma ação do tipo causa e efeito, mas que imerge o personagem em uma “visão”. Temos aqui a apresentação de uma idéia análoga a um dos níveis gestuais de Delalande, o de *geste figuré*, e ao conceito de *gesto mental* de Bernadete Zagonel, ambos mencionados por Iazzetta<sup>18</sup>. O *geste figuré* é um “balé imaginário que constitui a terceira dimensão do movimento”, ou seja, o uso metafórico

---

<sup>13</sup> IAZZETTA, F. 2000, p. 259.

<sup>14</sup> “The listener, even if not involved in the sound production, participated in the music realization by mentally reconstructing the connections between the sounds and the physical and cultural context where the music was taking place.” (*Ibid, idem*).

<sup>15</sup> “(...) we have learned to understand musical sounds with the aid of the gestures that produce and represent these sounds.” (*Ibid, p.261*).

<sup>16</sup> DELEUZE, G., 2005, p.11

<sup>17</sup> *Ibid, idem*.

<sup>18</sup> IAZZETTA, F. 2000, p. 262.

do gesto musical<sup>19</sup>. O *gesto mental*, ligado aos processos de composição e escuta, se refere a um gesto físico que fora apreendido previamente; é um gesto apreendido pela experiência e guardado na memória, servindo muitas vezes como um modelo composicional<sup>20</sup>. Na imagem-tempo, o gesto é uma visão de si mesmo, cujo significado está sempre em processo de construção no tempo; um gesto-forma, cuja materialidade não é referenciada a partir de experiências pregressas, mas que assume um contorno particular para aquele mesmo instante. Esta ‘visão’ constrói um significado na indicialidade do gesto, que por sua vez contribui para compor a narrativa do filme.

Em *Modell 5*, o gesto em loop é o principal elemento criador e condutor dos processos composicional e de percepção/recepção. Mas não é a mera elaboração de uma narrativa com base nos movimentos humanamente realizáveis: os gestos são caricaturas de ações físicas do ser humano, extrapolados e exagerados pelos recortes das imagens (visual e sonora) em pequenos fragmentos (grãos) e reagrupados em loop pela técnica já mencionada de *meta-montagem*. O âmbito de cada gesto simples como o de jogar a cabeça para cima e para baixo (ou para trás e para frente) é ampliado em dimensões virtuosísticas, como se a artista/personagem ganhasse uma flexibilidade inumana, uma agilidade fora do comum. Cada pequeno gesto é aprisionado em loops que se prolongam por um determinado tempo até que deixem de se assemelhar com uma ação humana passando a um estado de plasticidade óptico-sonora; a personagem é construída e *manipulada* pela virtuosidade da *meta-montagem* que tira da artista qualquer poder de interferência no resultado final, pois a faz perder o contato com a sua própria interpretação. Neste sentido, o gesto construído gera o seu significado no tempo, como no estado da ‘visão’ imagem-temporal de Deleuze. Esta ‘visão’ é, no entanto, a de um gesto sobre-humano (sobrenatural), cujas características são dadas pelo ritmo veloz, constante e violento conferido pela *meta-montagem*.

A recepção das imagens audiovisuais aciona as experiências gestuais prévias do espectador, mas o assombra ao constatar apenas meros resquícios dos movimentos corporais com os quais está familiarizado. A caricatura gestual em *Modell 5* cria uma ficção cinestésica baseada na extrapolação destes movimentos; na extrapolação da ação sensorio-motora e sonora; na magnificação do gesto em loop pela sua exacerbação e ampliação possibilitada pela *meta-montagem* audiovisual.

---

<sup>19</sup> “an imaginary ballet which constitutes a third dimension of the movement,” (*Ibid, idem.*)

<sup>20</sup> *Ibid, idem.*

Falar da narratividade em *Modell 5* não significa dizer que haja uma narrativa clássica (contar uma história) como no cinema, seja aquele de imagem-movimento, seja o de imagem-tempo. Esta narratividade é dada a partir da experimentação de um *continuum* de gestos audiovisuais construídos e seqüenciados a partir de uma forma notadamente musical - as três seções e as suas subdivisões - e as quebras provocadas por *set pieces* estilizadas<sup>21</sup>, geradores de uma narrativa fragmentada. Não há um enredo cinematográfico; o que vemos e ouvimos é a história temporal e caricata dos gestos audiovisuais que reinventam exageradamente os signos sonoros e visuais, *sonsignos* e *opsignos*<sup>22</sup>, aos quais estamos acostumados (torções e movimentos da cabeça associados aos sons da voz). Os signos táteis, *tactisignos*<sup>23</sup>, integram-se aos *sonsignos* e *opsignos* como em Bresson, segundo Deleuze, designando “um tocar característico do olhar”<sup>24</sup>. A função háptica é também simultaneamente transmitida ao corpo por intermédio das ondas sonoras que tocam e fazem vibrar a membrana timpânica<sup>25</sup>.

A exacerbação dos gestos em loop cria uma narrativa fragmentada que beira a abstração, como em uma alucinação. Em *L'Eden et Après* de Alain Robbe-Grillet, a continuidade entre o real e a alucinação se dá por meio de um grande loop, ou análogo a ele, em que a personagem principal vive uma história absurda e fragmentada em que todos os demais personagens morrem, mas reaparecem no final como se nada tivesse acontecido (e aconteceu?). O loop em *Modell 5* também exerce este fascínio alucinógeno, e provoca a partir do retorno (micro-retornos) a sensação de não se sair do lugar (o anel de Moebius), de angústia e ansiedade, semelhante a do filme de Robbe-Grillet. Caesar aborda a angústia e a ansiedade na música<sup>26</sup>: a primeira dependente do espaço, gera desconforto, “aperta o coração”; a ansiedade é “a temporalização da angústia” que como em um loop, a realimenta ao jamais aliviar o desconforto criado, “ou pior ainda, alimentá-lo ao longo do tempo”<sup>27</sup>. O loop da angústia temporalizada se apresenta a partir da construção gestual em *Modell 5*, gestos que são realimentados tanto nos níveis micro quanto macro da *composição*. Este aprisionamento no eterno retorno é

---

<sup>21</sup> Uma possibilidade já que seriam estilizadas na medida em que, ao mesmo tempo que não contém informações visuais muito desiguais, relegam boa parte das diferenças ao âmbito do sonoro.

<sup>22</sup> DELEUZE, 2005, p.14.

<sup>23</sup> *Ibid*, p. 23.

<sup>24</sup> *Ibid*, *idem*.

<sup>25</sup> A idéia de tatilidade do som que ‘toca’ a membrana timpânica é pega de empréstimos de Rodolfo Caesar. Além disso, vide CAESAR, R. 2008.

<sup>26</sup> Referido no capítulo anterior.

<sup>27</sup> *Ibid*, p. 5.

ampliado pela dimensão espacial plana da imagem visual e da imagem sonora da voz, quebrado pela presença de um elemento externo à visão: os sons eletrônicos que provém do sintetizador.

Antes de prosseguir na análise de *Modell 5*, é importante mencionar o outro elemento (instrumento) produtor de sons que integra a *composição* deste vídeo: o sintetizador. As primeiras versões da obra nos anos 90 contavam com este equipamento conectado via MIDI ao software de projeção do vídeo. Na versão atual, os artistas utilizam o material projetado via quatro aparelhos de DVDs sincronizados<sup>28</sup>. A função do sintetizador nesta obra é a de produzir sons tônicos e grupos tônicos especialmente na região grave, seja como uma voz-baixo, seja como gerador de ritmos regulares que ora servem de pedal para o desenvolvimento sonoro-visual da voz e da cabeça da personagem, ora como *ostinati* rítmicos. O curioso é o uso contínuo do loop também para os objetos sonoros produzidos pelo sintetizador, o que reforça a nossa tese de que esta obra é *composta* a partir deste procedimento técnico. Outra função deste instrumento nesta obra é a de auxiliar na produção de informações espaciais.

A análise que desenvolvo a seguir se subdivide em dois procedimentos distintos e complementares: a observação da forma projetada pelas partes envolvidas na construção da obra, e uma análise crítica que busca entender e descrever a experiência audiovisual.

### 3.1.2 Análise

*Modell 5* apresenta o rosto da artista Akemi Takeya em close, em uma imagem plana frontal. As ligeiras alterações do espaço visual são produzidas por movimentos da sua cabeça para frente e para trás, para os lados, para cima e para baixo, criando informações de profundidade variadas, porém de âmbito pequeno. Estes gestos cumprem uma função expressiva que está ligada, dentre outros fatores, à própria limitação do espaço visual: sensação de proximidade, aprisionamento. Neste “estudo do movimento” realizado por Hentschläger e Langheinrich, a velocidade rítmica é um componente importante. Ela se configura tanto na construção dos gestos, quanto na sua conexão consigo mesmo em loops contínuos e sucessivos construídos através da *meta-montagem* e que formam blocos fraseológicos diversos que se sucedem e que delimitam as cenas e as suas subdivisões, além das seções.

---

<sup>28</sup> HENTSCHLÄGER, K., LANGHEINRICH, U. *Granular Synthesis: Remixes for Single Screen – Modell5 and Reset*. <http://www.index-DVD.at>.

Os blocos *fraseológicos* podem ser sintetizados em alguns grupos:

1. Movimentos estáticos relativos, em que os gestos têm um âmbito pequeno e só não se encontram totalmente imobilizados devido à técnica composicional adotada: loops de si mesmo em pequenos fragmentos com diferenças entre os seus pontos de começo e fim que nos permite perceber e realçar as ligeiras variações de posição e da forma da cabeça, assim como a diferença morfológica dos pontos iniciais e finais do som vocal que ao serem repetidos em loop produzem um vibrato discreto e granuloso;

2. Gestos amplos (visuais e sonoros) em que a cabeça é jogada com força para cima e para baixo, ou para os lados, e o som da voz em *sforzato*, com dinâmica elevada, variando entre regiões médias e agudas da tessitura. O perfil melódico varia em âmbito limitado, com um envelope ataque e queda sem sustentação;

3. Gestos em *sforzato*, porém em âmbito limitado, misturando os blocos 1 e 2.

Abrir e fechar as bocas e os olhos, pressioná-los ora com mais força, ora com menos, índices de esforço, agressividade, horror, são componentes expressivos presentes especialmente nos blocos 2 e 3, e estão associados ao *sforzato* sonoro que também conota os índices visuais mencionados (esforço, agressividade, horror). O processo *composicional* enfatiza principalmente a sucessão dos blocos 2 e 3. O bloco 1 é apresentado no início da obra e domina a partir do décimo minuto. O fato deste bloco, o menos variado dos três, dominar a última seção do vídeo é um dos dados que fragilizam o grau de interesse (pela diminuição da expectativa e quebra da velocidade rítmica apresentada como fator preponderante na primeira parte) na obra.

A *meta-montagem*, o procedimento técnico-composicional de *Modell 5*, se destaca especialmente nos primeiros nove minutos do vídeo, período que comporta as duas primeiras seções (oito das nove cenas), enfatizando justamente os blocos 2 e 3. Este período se caracteriza por ritmos frenéticos e cortes abruptos, por vezes aludindo a um sentimento de angústia causado pelas sensações de aprisionamento e claustrofobia que lhes são inerentes. O grotesco é o efeito geral produzido pela seqüência dos gestos: a velocidade cria a impressão de que a pele da artista/personagem descola da ossatura facial, ao mesmo tempo em que o som de sua voz é *expelido* como gritos rasgados, índices de dor e horror; sons produzidos em *sforzati*, vencendo as resistências físicas do corpo e consumindo todo o ar dos pulmões. Em alguns momentos é possível

perceber o contorno do crânio e mandíbulas da artista/personagem; em outros, os olhos exageradamente arregalados sugerem um índice de sufocamento; o tensionamento da testa e da face corrobora com as impressões anteriores.

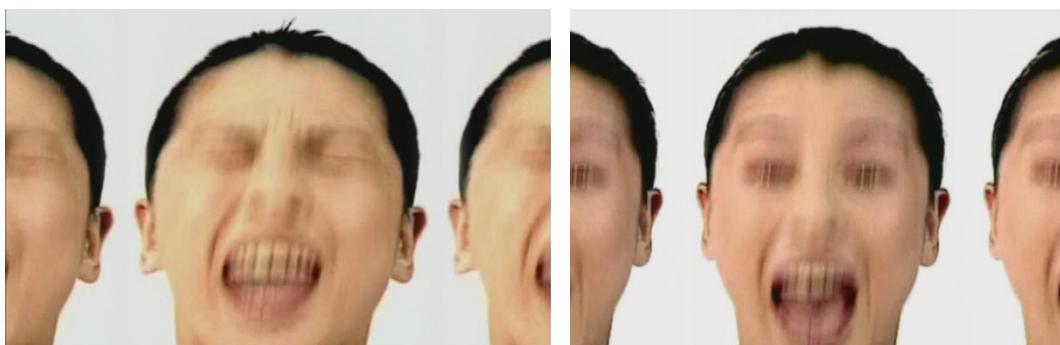


Fig.39. Os gestos: *o grotesco*.

A morfologia dos sons vocais<sup>29</sup> se resume a sons de ataques frouxos e abruptos, ataques planos produzidos por *glissandi*, iterações granuladas, variações constantes de *allure*, e em alguns momentos um caráter percussivo bastante acentuado. As tessituras alternam-se e delimitam as cenas: o grave, médio-grave, médio-agudo e agudo. Muitas das transposições de alturas são realizadas por processamento digital (*pitch shifter*<sup>30</sup>), atingindo regiões que seriam impossíveis para a artista (por exemplo, a cena 8, parte a., que se realiza em uma região sonora bastante grave e gutural próxima das vozes masculinas). Estes sons, como já dissemos, são indissociáveis dos movimentos da cabeça da artista/personagem: são *gestos* que não representam somente processo de integração e sincronização do visual e do sonoro, pois um não existiria sem o outro; eles são o próprio componente audiovisual cru – fonte sonora visível e som são o todo inexorável da composição da imagem de *Modell 5*: hibridização. Segundo Nietzsche, “uma imagem só pode ser simbolizada por uma imagem”<sup>31</sup>. No caso de *Modell 5*, a imagem visual e a imagem sonora são uma só, o *gesto*, o que abre espaço para uma outra hipótese: em geral, o vídeo-música desvela o visual que o acusmatismo escondia; a alusão ao *source bonding*, neste caso, deixa de fazer sentido na medida em que a fonte visual do som não está escondida ‘atrás de uma cortina’. O gesto é o portador do audiovisual: é a sua fonte e matéria; o gesto é a ‘potência’ desta obra, o seu signo. A voz talvez seja o caso mais significativo de correlação entre som e visualidade no mundo animal, indo além da ação e reação, já que o próprio ato de vocalização/fonação animal é um ato audiovisual representado por gestos particulares e

<sup>29</sup> Usando a terminologia schaefferiana (SCHAEFFER, P., 1967).

<sup>30</sup> Transposição digital realizada por software de edição ou síntese digital.

<sup>31</sup> NIETZSCHE, F. 2005, p. 33.

indiciais para cada grupo (povos, etnias, nacionalidades, e mesmo matilhas, bandos, etc.): um *ato-gesto*. Esta indicialidade está presente em todo o vídeo, enfatizando as emoções mencionadas: angústia, horror, claustrofobia, além da impressão do grotesco.

Paradoxalmente há o que considero o *expurgo da voz*: sua libertação do corpo emissor que a envia ora como um grito de pavor, ora de socorro, ora murmúrios ou lamentos de resignação. A voz em *Modell 5* é descolada da garganta da artista/personagem como a pele da ossatura do rosto: violentamente expelida em um gesto contínuo e repetitivo, “eterno”<sup>32</sup>, graças à construção por meio de loops. É o grito de socorro que visa distanciar-se da fonte sonora para invocar o auxílio em potencial que está longe, invisível.

O sentido de descolamento da voz do seu corpo emissor que faz parte do uso e do tratamento da voz nesta obra nos remete as observações de Douglas Kahn com relação à grave mudança na escuta das vozes humanas a partir do advento da gravação/reprodução via fonógrafo. Ouvimos as nossas próprias emissões vocais não só pelas vibrações timpânicas, mas também pelas vibrações ósseas de nossa cavidade bucal, pelas vibrações da nossa garganta e corpo. A captura desta mesma voz pela gravação, e a sua (re-)emissão pelo fonógrafo (ou por alto-falantes de alta tecnologia) “(...) arrancou a voz de sua preeminência cultural e sua posição inviolável na garganta e a equalizou com todos os outros sons no meio de troca (...)”<sup>33</sup>. O fonógrafo não só arrancou a voz da garganta, como a libertou do corpo emissor e lhe conferiu autonomia<sup>34</sup>. Em *Modell 5*, a voz da artista/personagem é um símbolo da voz aprisionada, a voz engastada de todos nós que busca libertar-se, um eterno devir.

A outra fonte sonora deste vídeo é o sintetizador. Ele ‘produz’ um gesto (ou *anti-gesto*) próprio e funciona como o plano de fundo criando uma dimensão particular para a obra. Em uma primeira instância, ele segue a linha de ‘estrutura de acompanhamento’, com pedais em regiões graves, ritmos percutidos e regulares cuja gestualidade se esconde devido às próprias características de produção e emissão sonoras: girar botões, apertar teclas, automatização de *presets* e programações, enfim algumas possibilidades de realização apenas sugeridas, longe da vista e não claramente identificáveis, mas mesmo assim, passíveis de associações a partir da memória de

---

<sup>32</sup> CAESAR, R. 2008, p.288.

<sup>33</sup> “(...)It wrenched the voice from its cultural preeminence and inviolable position in the throat and equalized it with all other sounds amid exchanged (...)” (KAHN, D. 2001, p. 9).

<sup>34</sup> Para isso, basta lembrar do uso feito deste objeto sonoro pelos compositores a partir da *Musique Concrète*.

experiências anteriores. Esteticamente ele produz variações nas informações espaciais, tende a ‘musicalizar’ o vídeo, no sentido tradicional apelando para o senso comum (a exemplo típico da música *pop*). O contraste entre os gestos da artista/personagem que dominam todo o primeiro plano, e esta tendência de percurso *pop* do sintetizador, ora visando o ritmo dançante, ora a referência às trilhas sonoras hollywoodianas, incrementa o teor dramático do vídeo que integra estas duas partes a partir do conflito. O material quase sempre tonal do sintetizador impulsiona e propõe uma direcionalidade ao *continuum* da obra, às vezes provocando imitações dos gestos da artista/personagem, às vezes os imitando, ou ainda atuando de forma independente, descolando-se deles. Este aspecto permite que estes dois ‘pólos’ se complementem: uma complementação pelo conflito, pelo ‘contraste como fator integrador’.

As informações de profundidade são reforçadas pela presença dos materiais do sintetizador: gradações diversificadas da reverberação, filtragens com ampliação ou diminuição dos componentes espectrais, mudanças de tessituras, movimentação na panorâmica estereofônica, perfis dinâmicos diversificados.

Na teoria de Michel Chion, o sintetizador *compõe os sons extra campo*<sup>35</sup>. Presumiria-se a partir desta teoria que estes sons fazem parte do espaço interno da cena, e que a artista/personagem os ‘escute’ também, mas que a fonte permanece invisível para os espectadores. Possivelmente esta abordagem teórica não seja satisfatória para esta obra já que não se trata de um filme-atuado com os seus respectivos escalonamentos em prol de uma narrativa convencional (a trilha sonora não-diegética como reforço secundário à dramaticidade das cenas), mas um vídeo-música com a sua dinâmica expressiva e formal particular, que se por um lado não privilegia o plano visual sobre o sonoro, e vice-versa, por outro constrói sua forma a partir de um processo composicional análogo ao da música: forma ternária livre (ABC) e suas subdivisões.

Uma abordagem analítica formal divide a obra em três seções, subdivididas em nove ‘cenas’. Como já dissemos, apenas os nove minutos iniciais contém níveis elevados de informações, variações, modalidade do *saber* segundo Eero Tarasti<sup>36</sup>. Isso significa que o grau e o poder de geração de expectativas acontecem mais nesta parte do vídeo. A redução da modalidade *do saber* no restante da obra compromete o nível de informações e expectativas. Esta crítica é válida e justificada quando se constata que do décimo minuto até o fim da obra, só uma única e grande ‘cena’, a última, com poucas

---

<sup>35</sup> CHION, 2009, p. 249-250.

<sup>36</sup> TARASTI, E, 2000, p.202.

variações internas é *composta*. Ao final desta análise apresentaremos a descrição destas nove cenas.

*Modell 5* apresenta alguns signos que evidenciam o seu processo *composicional*. A análise destes elementos visa desvelar pelo menos uma das faces do vídeo: aquela de desnuda os caminhos percorridos na *composição* dos elementos pela *meta-montagem* e a resultante deste processo. O elemento central está na gesticulação proporcionada pelos grupos de gestos reunidos como os já mencionados *blocos de frases* em loop. Cada *bloco* salta por corte abrupto (*jump cuts*) para o seguinte sem cesuras intermediárias ou mudança de velocidade, ou seja, cada *bloco* é *transposto*<sup>37</sup> para o seguinte; cada um deles estabelece padrões que rapidamente assentam o caráter tenso e angustiante da obra.

A violência induzida pela velocidade rítmica e de sucessão dos padrões gestuais representa o primeiro e mais importante signo da obra. Conota o grito primordial, o lado animal do ser humano em sua condição de desespero aprisionado. A dinâmica constante em *sforzati* (visual e sonoro), aliada às insistentes e intensas repetições de cada gesto *blocos* dispostos em loop resultam na grande seqüência de ataques. Os *jump cuts* (*transposições*) sucessivos entre as cenas e suas subdivisões reforçam e ampliam este signo que permanece como dado principal das duas primeiras seções (os primeiros nove minutos). Basicamente, a violência é um signo da *composição* resultante da *meta-montagem*. No entanto, nos materiais produzidos para a obra já se encontra o núcleo desta construção, com os seus tempos e espaços internos bem delimitados; o signo violência está potencialmente presente nestes materiais, mas a sua formação só se evidencia de fato pela *meta-montagem* que expande esta potência (e seu tempo e espaço) para um nível macro, o deixando aparente pela reiteração de cada recorte gestual. O signo-violência é construído pouco à pouco na medida em que os *blocos* se delimitam e que as cenas se sucedem, ou como disse Sergei Eisenstein, “(...) para conseguir o seu resultado, uma obra de arte dirige toda a sutileza dos seus métodos para o *processo*”.<sup>38</sup> Através do processo de elaboração gradativa da seqüência de *blocos de frases*, cenas e seções é que se organizam “(...) imagens no sentimento e na mente do

---

<sup>37</sup> Neste caso, usamos o termo *transposição* em oposição à *modulação*. Esta última sugere um processo gradativo e *cadencial* que prepara a chegada de um novo ponto de atenção (no caso da música tonal, um novo tom). A *transposição* é a passagem sem preparação entre um ponto e outro (ainda no caso da música tonal, a passagem imediata, sem construção cadencial, para uma nova tonalidade).

<sup>38</sup> EISENSTEIN, S. 1990, p. 20.

espectador.”<sup>39</sup> O nosso primeiro signo é construído desta forma, no processo *composicional* do vídeo.

Este signo-violência corresponde ao aspecto técnico da *composição* e suscita uma reflexão sobre o processo de montagem tanto na sua abordagem ‘clássica’, quanto nas reelaborações e atualizações por que passa no decorrer da história do audiovisual. Discutimos a montagem no capítulo anterior, no entanto lembramos aqui que existem dois pontos de vista com as suas respectivas ramificações: aquele em que a montagem é responsável pela junção de pelo menos dois elementos na produção de um terceiro que será interpretado como o significado resultante<sup>40</sup>; aquele que sugere que os elementos da montagem já estão presentes nos quadros filmados, e que esta nada mais faz do que deixar que estes quadros se conectem naturalmente<sup>41</sup>. Sem traçarmos, ao menos por hora, juízos de valores com relação às duas formas de montagens apresentadas, podemos sugerir que em *Modell 5* a *meta-montagem* se compraz da síntese contemporânea daquelas duas concepções; montagem que incorpora o valor tempo-espacial de cada quadro (gesto) *colados* a várias cópias dele mesmo em transições rápidas e ritmadas produzindo *blocos de frases* que criam gradativamente o signo-violência. Neste processo não podemos deixar de constatar a influência das montagens dos videoclipes que criaram novos conceitos de produção rítmica para o audiovisual: alta velocidade na mudança de planos, gestos, iluminação, cores, sons, música, etc.

A violência, um ato temporal construído pelo ritmo-velocidade trabalhado, gera outros signos que caracterizam o vídeo: o signo horror provoca o expurgo, remete diretamente à violência. É também um elemento ligado à velocidade dos gestos que cria imagens como as da pele do rosto que aparenta se descolar dos ossos da face, e as da voz que rasga o espaço como um grito de desespero ou pedido de socorro. O horror remete paradoxalmente à dor, à clausura e ao animalesco, ao humano ‘imoral’ e ao *primitivo pré-fala*. Este signo cria o caráter emocional da obra e é enfático nos nove minutos iniciais, como já mencionamos. Por isso o separamos como um dos vértices da potência do vídeo, oriundos diretamente do signo principal.

---

<sup>39</sup> *Ibid, idem.*

<sup>40</sup> *Ibid, p.17-29.*

<sup>41</sup> TARKOVSKY, A., 2002, p. 134-148.

Outro vértice desta potência apresenta signos que são o oposto do animalesco representado pelo horror e a violência. Estão relacionados aos aspectos culturais dos homens: o canto, ao qual faço referência com os processos composicionais de Luciano Berio e Arnold Schoenberg no que tange à fonação. Os gritos, urros, grãos, dentre outros recursos expressivos vocais que se apresentam na Sequência de Berio para voz, e o *sprechgesang* em Pierrot Lunaire de Schoenberg, , assim como a tantas outras músicas produzidas nos séculos XX e XXI, são referências ao ‘uso’ vocal em *Modell 5*. Porém há neste vídeo a evidência do expressionismo característico em Pierrot e que por extensão revela-se também na Sequência; a analogia é, ao contrário, próxima dos estilos estéticos e comportamentais da cultura *pop*, em especial ao rock’n roll, principalmente com o heavy metal, hard rock e punk rock, com um misto de extravagância, euforia, energia e agressividade. Isto nos remete a um outro signo cultural: a dicotomia machismo-feminismo.

O signo machismo-feminismo é apresentado pela presença simbólica da mulher, representada pela artista/personagem, que aprisionada, busca libertar-se dos aspectos sociais que ainda hoje pretendem subjugar o seu papel na sociedade. Neste caso, as imagens sugerem dois aspectos contraditórios: o primeiro o da opressão à mulher que a faz entrar em desespero e revolta e a lutar para libertar e fazer valer os seus direitos; o segundo relacionado aos gestos animalescos que a coloca como um ser desesperado pela inferiorização produzida a partir da escala machista-paternalista de racionalidade e valor.

Outro signo que conota o fator cultural é a tecnologia. Mesmo os autores do vídeo tendo deixado claro que o seu interesse principal não é o de apologia à técnica, não é possível desvencilhar-se deste signo, pois a própria construção do signo principal, a violência, só se tornou possível a partir da *meta-montagem*, sua construção rítmica, o encadeamento de loops, os *jump cuts* deixando evidente a manipulação e produção dos gestos através de técnicas eletrônico-digitais. Os autores não conseguiram esconder o signo tecnológico e a referência à sociedade informatizada. O próprio meio do vídeo é um meio desde o início propiciado, ou expandido, pelas tecnologias de captação e reprodução portátil e pela comercialização em massa, fator que remete à sociedade de consumo das últimas décadas do século XX e das primeiras do século atual. Este signo

tecnológico<sup>42</sup>, por estas razões, pertence ao dado técnico da *composição*, junto ao signo-violência, mas conota principalmente o dado humano de controle e de cultura urbana do Primeiro Mundo.

A forma da *composição* de *Modell 5* é produzida inicialmente, a partir das alternâncias dos *blocos*, cenas e seções, por um processo de *transposições* sucessivas dos materiais que criam e reforçam o signo da violência rítmica como fator principal, articulando os demais de maneira a colaborar para a produção de sua experiência estética. Seguindo a idéia de que um signo sempre remete a um novo signo e assim sucessivamente<sup>43</sup>, percebemos o papel da força como complementaridade ao signo principal. A força apresenta-se nos gestos construídos, nas sucessões dos *blocos*, das cenas e nas duas seções, mas esgota-se na última, a terceira, quando um aspecto letárgico, a ausência de movimento, ou a presença de gestos bastante limitados, com raras intervenções que sugerem os *blocos* 2 e 3, predomina. Este é um fator de quebra formal que poderia ser potencializado caso fosse construído como contraste aos primeiros momentos, e mantivesse com eles uma relação mais direta. No entanto, a ausência dos *blocos* 2 e 3 é um fator impeditivo para a produção de contraste, e determina o *domínio* de um novo signo: a homogeneidade, que não deixa de produzir uma analogia com signos opostos aos das duas primeiras seções – letargia, fraqueza. O que permanece é a presença da tecnologia e a prevalência do machismo-paternalista sobre a igualdade de direitos. As poucas intervenções de gestos análogos aos dos *blocos* 2 e 3 funcionam mais como ‘espasmos musculares’ de um ser paralisado pela ausência de espaço, porém não mais angustiado e revoltado, mas resignado: a resignação como paralisação do tempo. O contraste entre os elementos iniciais e o final pode ser resumido como: de um processo de progressão contínua tempo-espacial (gestos amplos, variações das *informações de profundidade*), para a prevalência do espaço sobre o tempo (tempo paralisado, resignado).

---

<sup>42</sup> Uma marca tecnográfica como diria Caesar. (Caesar, 2008, p.286)

<sup>43</sup> PLAZA, J. 2003; PEIRCE, C.S. 2005.

### 3.1.3. Descrição das ‘Cenas’ e Seções

#### 1ª Seção

##### ‘Cena 1’

A primeira seção inicia-se com uma ‘cena’ em *black out* (BO)<sup>44</sup>, introduzindo o som sintético no grave (baixo eletrônico) em piano, com ritmo regular. O BO é seguido das imagens do rosto/cabeça da artista/personagem quadruplicado, dividindo a tela em também quatro partes. Isto é feito para dar ao espectador do DVD uma amostra de como ficam dispostas as telas ao vivo. Percebe-se que a imagem da cabeça é a mesma, mudando-se apenas a angulação de cada uma - da esquerda para direita a disposição é a seguinte: primeira e terceira telas, cabeça virada para a esquerda; segunda e quarta telas, cabeça virada para a direita. O *bloco de frases* deste trecho é o 1.

Aos poucos, a imagem visual vai sendo centralizada da esquerda para o meio. A imagem que permanece por inteiro é a segunda da esquerda para a direita. Porém é possível ainda perceber parte da imagem das telas 1 e 3 (a quarta tela é a única que permanece oculta).

Gesto de balançar levemente a cabeça de um lado a outro com pausas intermitentes. Som da voz em piano é uma nota médio-aguda (F#4) com vibrato acentuado e granulosidade mediana. A espacialização segue a posição e ordem das imagens do rosto da atriz/personagem: pan esquerda, esquerda-centro, centro-direita, direita.

A base é o baixo eletrônico do início do BO que confere profundidade à ‘cena’. Gradativamente, sobre o loop contínuo da voz, observamos mudanças na morfologia do baixo que aos poucos transforma-se em um som contínuo homogêneo mais espesso e granuloso. Esta é uma transição para a segunda ‘cena’ que além de modular, entrará com uma dinâmica em fortíssimo.

##### ‘Cena 2’

A placidez da primeira ‘cena’ é violentamente quebrada com a introdução abrupta de um som gritado agressivo, iterativo, ritmado e em loop: *bloco 2*. O gesto violento, também em loop, com movimentos da cabeça para cima e para baixo, boca aberta permitindo ver toda a extensão da mandíbula e com isso delinear a ossatura do crânio, e a testa franzida reforçam a agressividade sonora. Aos poucos é introduzida uma base rítmica eletrônica em estilo *pop* dançante, em loop.

---

<sup>44</sup> Tudo escuro.

### **‘Cena 3’**

Subdividida em cinco partes:

- a. Mudança do ritmo dos gestos e da voz para uma articulação mais pulsante;
- b. Aceleração dos elementos de a.;
- c. Segunda aceleração com mudança de altura;
- d. Terceira aceleração – mudança na posição da cabeça;
- e. Quarta aceleração – mudança de altura; a tessitura sonora é mais aguda e esganiçada.

### **‘Cena 4’**

Subdividida em três partes:

- a. Olhos abertos, coloração marrom-avermelhada e refletindo a luz possivelmente do estúdio de filmagem. Índice de terror, grotesco;
- b. Os gestos permanecem, mas o grave eletrônico é desacelerado;
- c. O mesmo padrão rítmico de b. com dois pontos de aceleração abrupta; o segundo é mais rápido que o primeiro mais com menor duração;

### **‘Cena 5’**

Consiste em um som de respiração ofegante (resfolegante) e paralisação no movimento da cabeça: retomada da placidez. Os olhos tornam-se a fechar – o som grave cessa, mas o ritmo pulsante permanece. Esta ‘cena’ contém uma transição clara para a retomada do caráter violento. Presença dos *blocos* 2 e 3.

### **‘Cena 6’**

Subdividida em quatro partes:

- a. Emissão do fonema agudo ‘i’: olhos cerrados com força, testa franzida, iteratividade das articulações, movimento rápido (granuloso) da mandíbula inferior. A massa sonora torna-se mais fina em região médio-aguda. O ritmo iterativo da voz é imitação do apresentado na base eletrônica percussiva;
- b. Modulação métrica do som vocal para um perfil quialtérico com iterações mais espaçadas;
- c. O fonema ‘i’ é trocado pelo morfema ‘es’ e depois para o fonema ‘s’, terminação e prolongamento do morfema anterior. Este possui a função

de pedal intercalando as reparações dos elementos constituintes das outras cenas, que são apresentados sucessivamente em rápidas entradas e articulações, sempre retornando ao pedal antes da entrada de um novo elemento;

- d. Introduce um novo gesto audiovisual, violento e de gesticulação ampla (cabeça para cima e para baixo em rápidos golpes) servindo de transição para a ‘cena’ seguinte.

### **‘Cena 7’**

Subdividida em duas partes:

- a. Representa uma variação das ‘cenas’ 3 e 4 (material sonoro da 1ª ‘cena’ com um objeto sonoro mais agudo e o gesto variado da 2ª ‘cena’);
- b. Violentos golpes de cabeça para cima e para baixo e acelerando gradativo. Base eletrônica modula e prepara para a transição para a segunda seção.

### **Segunda Seção**

#### **‘Cena 8’**

Subdividida em três partes, sendo que a terceira contém três subseções:

- a. Paralisação dos movimentos rápidos e ritmos violentos para a introdução de gestos mais espaçados (como câmera lenta). O som é filtrado e transposto de forma a ficar mais grave como um urro masculino rasgado, pesado e contido. Objetos sonoros de morfologia aquosa e gritos agudos intermitentes se intercalam. A morfologia aquosa contrapõe os demais elementos e apresenta um caráter de repouso. Gestos descendentes – som grave; gestos ascendentes – sons agudos. Uso excessivo do efeito de reverberação.
- b. Som em loop – índice de gesto mecânico com duração regular. Acompanhado no plano de fundo por massa de perfil melódico em glissando ascendente. Esta é uma massa homogênea de espessura média. Som de ruído branco filtrado (mimese de vento) com perfil melódico em glissando direcionado ao agudo possivelmente pela abertura da banda de filtragem passa alta;
- c.1. Intervenções do material sonoro grave da primeira parte alternado com o som mecânico da segunda;

c.2. Variação no perfil melódico do som vocal com variação no perfil melódico produzindo uma rápida ascensão seqüencial (no estilo marcha) com os morfemas tu-w-iu (w= u + u). O movimento da cabeça é um gesto lento para cima seguido de um golpe brusco descendente, com um som agudo (grito ‘ah’), seguido de uma nova ascensão.

c.3. Introdução de um novo objeto sonoro com padrão rítmico metrificado,

mimese de um *scratch* 

Aceleração de c.2. com multiplicação dos gestos e espacializando os ataques (panoramização estéreo) de uma única linha gestual sincronizada entre as quatro cabeças projetadas. Separação sonoro-espacial dos gestos das quatro cabeças com o uso da técnica de *phasing* sofrendo acelerações e retardos contínuos.

Mantém-se o *scratch* da voz no grave associado a um ruído branco homogêneo e filtrado (passa alta) no agudo com lenta variação no seu perfil dinâmico.

Aceleração dos ataques constituindo a transição para a terceira seção.

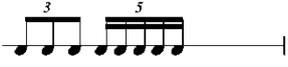
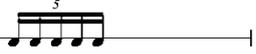
### **Terceira Seção**

#### **‘Cena 9’**

Característica central: ritmo percussivo constante e um objeto sonoro agudo em piano servindo de pedal para intervenções de ataques em região média. Estes ataques são inicialmente espaçados/intermitentes, mas que gradativamente tornam-se mais próximos/iterativos a partir de acelerações contínuas. O rosto apresenta expressão mais relaxada e resignada – olhar frontal ora terno, ora espantado.

Estes elementos intercalam-se com emissões em boca *chiusa* seguidos de sons emitidos com a boca aberta. Este procedimento segue-se até se fixar em um grande loop rítmico que pouco a pouco vai sendo alterado para articulações com allure acentuado (variações constantes de allure). A estes são sempre seguidos ataques explorando mais a morfologia dos sons de respiração ofegante.

Seis tipos de ataques rítmico-sonoros:

- 'Ah' granulado - 
- Respiração – 'oi', 'ar' - 
- 'ta-ra' - 
- 'aha' - 
- 'ê' - 
- 'tcha' - 

São sílabas e fonemas que intervêm como pontos de timbres variados sobre o pedal contínuo. Os pontos tendem sempre a um processo de aceleração e acumulação. O som eletrônico homogêneo são de dois tipos:

- Grave contínuo (baixo);
- Aéreo (ruído filtrado com abertura e fechamento das bandas de frequência resultando em aumento e diminuição do espectro, respectivamente).

Durante toda esta seção, as variações dos gestos são mais sutis e menos abruptas. É aqui que a modalidade do *saber* decresce<sup>45</sup>.

---

<sup>45</sup> TARASTI, E, 2000.

### 3.2. Ciclos

*Ciclos*, composto por Alexandre Fenerich (música) e Larissa Pschetz (vídeo), é um caso típico de vídeo-música que utiliza os recursos digitais tanto para a realização das imagens-sonoras a partir de um projeto musical eletroacústico, quanto das imagens-visuais produzidas através de processos de animação. A imagem visual contém objetos do cotidiano (cadeiras, seringas, ventiladores) extraídos da internet, e os materiais da música são produzidos tanto por *software* comerciais de áudio, quanto por manipulação e síntese eletrônicas. A forma surge da interação entre ambas as *imagens* (visual e sonora), e como em boa parte dos vídeos-músicas, *Ciclos* não mostra os gestos geradores do som na banda visual, o que por um lado nos remete aos trabalhos audiovisuais em que a música encontra-se em um plano *não-diegético*. Esta situação pode produzir inicialmente a impressão de que se trata de uma música acusmática em sincronia com eventos visuais, no entanto, ela se desfaz na medida em que se percebe que não se trata de uma trilha sonora para um filme, mas uma obra audiovisual em que a forma, como já mencionado, bem como a experiência estética, é fruto das relações entre as duas *imagens*. As correlações diretas entre os eventos visuais e sonoros são observáveis tanto a partir dos aspectos narrativos que norteiam a *composição* do vídeo, quanto na sincronização de ambos. O aspecto formal da obra, que se mostra através do processo narrativo construído tanto pela idéia geradora (uma espécie de roteirização), quanto pela montagem final, é outro fator que auxilia a romper com a noção de eventos paralelos superpostos, em prol da noção de correlação, hibridização e conseqüente indissociabilidade dos eventos audiovisuais.

A narratividade está presente na idéia que originou o trabalho. Segundo Fenerich, ele e Pschetz conversaram a respeito de uma possível *história das formas das coisas*, e “como seriam [ess]as coisas se tivessem sido inventadas em outro contexto”<sup>1</sup>. Tendo esta questão como ponto de partida, os compositores usaram materiais visuais e sonoros extraídos de objetos (as *coisas*) do cotidiano: talheres, bicicleta, guarda chuva, cadeiras, torneiras, instrumentos de brinquedo ou de fabricação popular, buzinas, dentre outros, recombinações e transformados em outras *coisas*; reinventando as *coisas*. O resultado insólito destas recombinações permite-nos analogias com a produção artística do movimento surrealista: o sonho, o devaneio, um estado em que a matéria das *coisas* torna-se inusitada, fruto de uma quase alucinação. A questão conceitual, a reinvenção

---

<sup>1</sup> FENERICH, A. Entrevista concedida por email em 9 de Maio de 2011.

das *formas das coisas* em contexto diverso, é análoga à posição surrealista em relação à imaginação ilimitada, oposta às funções de uso<sup>2</sup>.

“O homem, (...) cada dia mais descontente com o seu destino, passa penosamente em revista os objetos que foi levado a utilizar, objetos que lhe vieram a ter às mãos por obra de sua indolência ou de seu esforço, quase sempre de seu esforço, visto que ele consentiu em trabalhar ou, quando menos, não lhe repugnou tentar a sorte (aquilo que ele chama de sorte!).”<sup>3</sup>

É no sonho, na alucinação, que as imagens e suas correlações reencontram o seu significado mais expressivo: o que decorre do ato/efeito da imaginação. No surrealismo a imaginação retoma o papel de destaque e prioridade frente à racionalização e lógica que parece delimitar parte da produção artística do início do século XX; uma produção dada a partir de uma variedade de normas e preceitos técnicos e estéticos que visava à continuidade da *práxis* “realista, (...), inspirada (...) no positivismo”<sup>4</sup>. Segundo Breton,

“Reduzir a imaginação à condição de escrava, ainda quando disso dependesse o que é grosseiramente chamado de felicidade, seria atraiçoar o supremo imperativo de justiça que se encontra no íntimo de cada um. Somente a imaginação é capaz de mostrar-me aquilo que *pode ser* e isto só já é razão bastante para que se levante um pouco a terrível interdição; e é bastante para que eu me abandone a ela sem medo de enganar-me (como se fosse possível enganarmo-nos ainda mais).”<sup>5</sup>

A analogia que fazemos com o surrealismo (sem pretendermos rotular de *surreal* ao vídeo de Fenerich e Pschetz) se dá ao observarmos que àquela estética e poética de produção artística, preconizava a criação de *imagens* inusitadas geradas pela aproximação involuntária (daí o aspecto do sonho e da alucinação) de “duas realidades distantes”<sup>6</sup>.

“O valor da imagem depende da centelha obtida; ela é por conseguinte, função da diferença potencial dos dois condutores. Quando esta diferença mal existe, como na comparação, a centelha não se produz. (...) Cumpre, pois, admitir que os dois termos da imagem não são deduzidos um do outro pela mente *tendo em vista* a centelha a produzir: eles são produtos simultâneos da atividade que chamo de surrealista, limitando-se a razão a constatar e apreciar o fenômeno luminoso.”<sup>7</sup>

Posição semelhante a de Jean-Luc Godard em seu “auto-retrato” cinematográfico intitulado *JLG/JLG – Autoportrait de Décembre* citada no capítulo anterior.

Som e visualidade se aproximam e formam um conjunto imagético que *compõe* a plasticidade audiovisual, tátil, que se desloca e se fixa no espaço-tempo

---

<sup>2</sup> BRETON, A. 2001, p. 16

<sup>3</sup> *Ibid*, p. 15.

<sup>4</sup> *Ibid*, p.19.

<sup>5</sup> *Ibid*, p. 17.

<sup>6</sup> BRETON, A. 2001, p.52.

<sup>7</sup> *Ibid*, p. 53.

projetado. Um conjunto amalgamado, um bloco coeso formado pela fricção destas duas *imagens*.

Em *Ciclos as imagens audiovisuais compostas* são frutos da reinvenção imaginativa das *formas das coisas*. A reinvenção destas *formas* não ocorre apenas no plano visual pela recombinação material de objetos diversos, mas também ao se recombinar e hibridizar as imagens-sonoras e visuais produzindo amálgamas inesperados que surpreendem o espectador. Combinações e recombinação audiovisuais já foram analisadas por Michel Chion no âmbito da cinematografia. Chion aponta dois aspectos que orientam tanto na produção técnica da obra, quanto na sua percepção. O primeiro aspecto, com implicações estéticas, mesmo em se tratando de um dado técnico da *composição* audiovisual, encontra-se no conceito de *valor adicionado*<sup>8</sup>. No caso de *Ciclos*, estas recombinações não são pontuais - um som imediatamente oriundo de uma imagem-visual, ou vice-versa - mas desenvolvem-se a partir da forma total da obra: a “impressão definitiva” ocorre em âmbito macro, a partir da apreciação integral do vídeo. É por esta razão que consideramos o papel do *valor adicionado* como sendo também um aspecto estético, pois ele envolve a percepção tanto do processo *composicional*, quanto da experiência estética obtida na apreciação da obra.

Em *Ciclos*, a *sincretismo*<sup>9</sup> é limitada a poucos momentos de sincronização pontual entre imagens-visuais e imagens-sonoras, ficando ela restrita a produção do aspecto textural, a tatilidade que confere às novas *coisas*, criando uma impressão global do *relevo do terreno* que compõe o *continuum* da obra: também neste caso, é apenas no final da apreciação do vídeo que retemos a sua “impressão definitiva”.

A combinação de diferentes *imagens* neste vídeo que nos sugerem uma provável releitura - consciente ou não (pouco importa) - do surrealismo, pode ser analisada sobre dois aspectos bastante característicos e confluentes das produções artísticas do final no século XX e início do atual: a combinação do pastiche com a pós-produção.

---

<sup>8</sup> Como descrito anteriormente, Chion descreve o *valor adicionado* como sendo “(...) um valor expressivo e informativo com o qual um som enriquece uma imagem [visual] de forma a criar uma impressão definitiva na experiência imediata ou lembrada que se tenha dela”. (“(...) expressive and informative value with which a sound enriches a given image so as to create the definite impression in the immediate or remembered experience one has of it (...)”) CHION, M. 1994, p.5.

<sup>9</sup> *Syncretismo*. CHION, 1994, p. 63. Conceito de Chion apresentado no primeiro capítulo: “soldadura espontânea e irresistível entre um fenômeno audível e um fenômeno visual quando ocorrem ao mesmo tempo”. (“(...) spontaneous and irresistible weld produced between a particular auditory phenomenon and visual phenomenon when they occur at the same time.”) *Ibid, idem*.

O pastiche é o termo usado por Fredric Jameson para indicar uma forma de produção semelhante à paródia, mas que, no entanto imita um estilo único, re-utiliza gêneros e formas passadas<sup>10</sup>. A diferença entre a paródia e o pastiche é, para Jameson, histórica. Enquanto a paródia presente em várias obras modernistas provoca um desvio da norma para depois reafirmá-la, criando o estilo “inimitável de alguns autores”, o pastiche é fruto da “fragmentação da própria vida social a um ponto em que a própria norma foi eclipsada”, reduzida a um “idioleto entre muitos outros”, um tempo da “heterogeneidade estilística e discursiva sem norma” em que estilos antigos tornam-se códigos para as produções artísticas atuais<sup>11</sup>. Em *Ciclos* a presença da influência ou releitura surrealista, como já dissemos, é dada pelas transformações e recombinações dos objetos sonoros e visuais em outras *coisas*: torneiras que expõem aviões, tímpanos que sobrevoam o espaço sonoro circular acompanhando o giro de tesouras e objetos híbridos como as cadeiras-sapatos, torneiras-violoncelos; buzinas e sanfonas que rodam no espaço estéreo junto às xícaras de café, furadeiras, cadeiras, ventiladores, máquinas de escrever descrevendo trajetórias elípticas em direção a um plano frontal, ou deste para o fundo. As *imagens* assim construídas alimentam a idéia do sonho, semelhante àquelas que, por exemplo, Breton produziu: “*A terra sob os meus pés, não é mais que um imenso jornal desdobrado*”<sup>12</sup>. E destas referências que criam a analogia entre *Ciclos* com a produção surrealista, levando em conta a noção de pastiche. Esta analogia surge sem ser anunciada pelos seus autores, mas está presente como qualidade poética, material e técnica.

Nicolas Bourriaud dedica um trabalho inteiro à análise da pós-produção como uma característica das criações artísticas dos anos de 1990. Segundo ele, este “termo técnico” é usado nas produções televisivas, de cinema e de vídeo para designar “o conjunto de tratamentos dados a um material registrado: a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes em off, os efeitos especiais”<sup>13</sup>. A sua introdução como referência a um processo de trabalho artístico se dá a partir do momento em que ele, o artista, faz uso de formas prontas (produtos voltados ao mercado consumidor, internet, propagandas), ou mesmo de obras de outros autores, e as re-utiliza em uma nova criação: o uso de filmes ou vídeos com outras trilhas sonoras, ou

---

<sup>10</sup> JAMESON, F., 2006, p.44.

<sup>11</sup> *Ibid, idem.*

<sup>12</sup> BRETON, A., 2001, p. 78.

<sup>13</sup> BOURRIAUD, N., 2009, p.7.

exibidos de forma diferente da original<sup>14</sup>, o uso de fotografias baixadas da internet, o uso de *samples* de programas comerciais de áudio, dentre outros. Segundo Bourriaud, o artista não mais se pergunta “o que fazer de novidade?”, mas “o que fazer com isso?”<sup>15</sup>; o artista mistura, recombina materiais de fontes diversas na produção de novas formas, como os DJs partindo de colagens de músicas lançadas comercialmente em técnicas conhecidas como *mash-ups* ou *blends* em que a composição é realizada com fragmentos de outras músicas: o baixo elétrico de uma, a guitarra da outra, a percussão de uma terceira. O autor considera que o uso dos objetos produzidos comercialmente, tal e qual os *ready made* de Duchamp, é uma forma de criação e de interpretação. Citando Marx ele reforça a tese de que o “consumo também é uma forma de produção” e que as obras produzidas com materiais provenientes do mercado, sejam outras obras ou objetos quaisquer, inscrevem-se “em uma rede de signos e significações” pré-existente, ao invés de serem lançadas como originais. Da mesma forma, estas novas produções podem ser re-utilizadas, transformadas, recicladas por outros artistas e assim sucessivamente. “(...) a obra de arte contemporânea não se coloca como término do ‘processo criativo’ (um ‘produto’ acabado pronto para ser contemplado), mas como um local de manobras, um portal, um gerador de atividades”<sup>16</sup>. A fronteira entre a produção e o consumo é, desta forma, dissolvida; os produtos artísticos incorporam matérias primas que estão disponíveis no mercado de consumo, ao mesmo tempo em que se tornam eles mesmos produtos para serem consumidos em outras obras, ou para uso diverso.

Bourriaud compara a forma dominante das produções artísticas nos anos de 1990 com uma *feira de usados*: segundo ele, a tendência a uma produção com caráter coletivo encontra um aporte no mercado que tem uma “forma coletiva, uma aglomeração caótica, borbulhante e sempre renovada, que não depende de uma autoria individual”<sup>17</sup>. Outro dado importante no caso da feira de usados é o fato de que nela, “bem ou mal”, se reorganizam as produções do passado esperando um novo uso. O mercado é ainda o local em que se “encarna e materializa fluxos de relações humanas”, expressos nas criações artísticas da *pós-produção*. Partindo da formulação de Marcel Duchamp de atribuir uma idéia nova a um objeto, Bourriaud diz que “um item antes

---

<sup>14</sup>24 Hour Psycho de Douglas Gordon que exhibe o filme de Hitchcock em baixa velocidade de forma a fazê-lo durar vinte e quatro horas. *Ibid*, p. 11

<sup>15</sup> *Ibid*, p.13.

<sup>16</sup> *Ibid*, p.16.

<sup>17</sup> *Ibid*, p.27.

utilizado de acordo com o conceito com que fora produzido encontra novas possibilidades de uso nas bancas de artigos de segunda mão”<sup>18</sup>.

O material utilizado em *Ciclos*, como parte desta prática dicotômica de produção e consumo, é retirado da internet (os elementos visuais com os quais opera), e dos *samplers* comerciais de áudio (boa parte do material sonoro)<sup>19</sup>. Joga com um enredo que mescla o sonho com a diversão; a imagem de infância dos carrosséis em loop representada pela rotação das *imagens* hibridizadas; retoma o som dos pianos preparados usados na *Musique Concrète*; recorre às colagens; monta como nas animações de Piotr Kamler<sup>20</sup>.

Este estado de sonho e alucinação que encontramos no vídeo de Fenerich e Pschetz nasce não somente da reconfiguração da *forma das coisas*, mas também da imbricação temporal e espacial que anulam a noção de movimento, esfacelada pelo *reconhecimento atento*, sem prolongação, retornando sempre ao *objeto*<sup>21</sup> em um loop constante. Não é a passagem de um objeto a outro em um mesmo plano, mas um mesmo objeto que “passa por diferentes planos”<sup>22</sup>: fundo, frente, ultrapassando o quadro, sempre em movimentos elípticos ou circulares, laterais, um loop contínuo que faz com que, ao mesmo tempo em que percebemos as mudanças nas informações de profundidade, não saíamos do lugar, retornemos sem mesmo termos nos mexido. Como diz Deleuze, “não é mais a personagem que reage à situação ótico e sonora, é um movimento de mundo que supre o movimento falho da personagem”<sup>23</sup>. As *coisas*, ou melhor, as *imagens óticas e sonoras*, os *personagens* de *Ciclos*, rodam em seus próprios eixos, circundam o vazio apontando ora para um centro, ora forma e estica *braços* para os lados formando uma estrela sempre em transformação. São os *circuitos* que representam o sonho na concepção de Bergson retomada por Deleuze<sup>24</sup>, e que no vídeo-animação de Fenerich e Pschetz partem e retornam a um centro: um centro que atrai e repele as *coisas* visuais e sonoras, que se bifurca nos *braços* do círculo-estrela tentando lhe escapar, retrair, estirar ou expandir. Este círculo-estrela se aproxima, volta ao fundo, e mesmo assim, parece imóvel, imutável, incapaz de fugir do seu próprio destino de eternamente ser o mesmo, retornar. Citando Deleuze,

---

<sup>18</sup> *Ibid, idem.*

<sup>19</sup> FENERICH, A. Entrevista concedida por email em 9 de Maio de 2011.

<sup>20</sup> KAMLER, P. *Coeur des Secours*. (1973). In. <http://www.youtube.com/watch?v=ufWVWBEX5wE>.

<sup>21</sup> DELEUZE, G. 2005, p.59.

<sup>22</sup> *Ibid, idem.*

<sup>23</sup> *Ibid*, p. 76.

<sup>24</sup> *Ibid*, p.73

“As personagens não se mexem, mas como num filme de animação, a câmera faz mexer o caminho sobre o qual elas se deslocam ‘imóveis com grandes passadas’. O mundo pega para si o movimento que o sujeito não pode mais, ou não pode fazer. É o movimento virtual, mas que se atualiza a custo de uma expansão de todo o espaço e de um estiramento do tempo.”<sup>25</sup>

E a atualização da imagem virtual, no sonho, só ocorre em outra imagem, “porém no estado difuso de uma nuvem de sensações atuais, exteriores e interiores, que não são apreendidas por si mesmas, escapando à consciência”<sup>26</sup>. E a cada nova *coisa* formada, transformada - *a lua e a nuvem no olho e na navalha*<sup>27</sup> - o vídeo reforça a sua condição de um eterno devir, inescapável da trama do eterno retorno em que se emaranha a cada novo circuito.

Como nas produções de vídeo-música, não há o que se ver e ouvir em *Ciclos*, no sentido quer da *visu-audição*, quer da *áudio-visão* de Chion. Temos uma experiência estética total, ou uma *apreciação* no sentido dado por Theodore Gracyk e retomado por Andrew Dell’Antonio<sup>28</sup>, que se dá de forma indissociável, conjunta, um todo sem partes, pois a *composição*, assim como a experiência estética, só se completa como um bloco perceptivo sem fraturas ou camadas. Os termos cunhados por Chion que remetem também a uma *composição* coletiva de *imagens*, *opsignos* e *sonsignos*, ainda retém dados de uma hierarquização que permite, quando não incita, uma segmentação das partes constituintes do audiovisual. Se esta situação é verdadeira para o cinema, o que não nos cabe discutir aqui, para o vídeo-música, em que *Ciclos* é um dos muitos exemplos, ela não é suficiente. O sonho surreal, fruto da idéia, costurado pelo pastiche e pela pós-produção, é a força da *composição* e não a interferência por superposição de uma *imagem* sobre outra; esta força como o Anel de Moebius citado por Caesar, recusa-se a terminar o seu ciclo, senão ao acordar abruptamente, ou suavemente com um *fade-out*.

### 3.2.1 Percurso

*Ciclos* é um vídeo-música de 4’50”. É dividido em duas partes separadas por uma cesura localizada aproximadamente na metade da sua duração. O percurso de

---

<sup>25</sup> *Ibid*, p.76.

<sup>26</sup> *Ibid*, p.73.

<sup>27</sup> BUÑUEL, L., DALI, S. *Um Chien Andalou* (1928).

<sup>28</sup> Dell’Antonio considera que a apreciação (appraisal) é o termo mais adequado para a experiência estética de obras audiovisuais ou multimídia, partindo do pressuposto que escutar e ver delimitam esferas específicas e codificadas de experimentação (DELL’ANTONIO, A. 2004, p.229). Gracyk parte da diferença entre a apreciação, caráter estético, e a valoração (evaluating), uma operação intelectual de julgamento (GRACYK, T. 1999, 17p.)

*Ciclos* passa por processos de acumulação que vão desde a construção dos seus objetos - primeira parte - até o momento em que todos estão transformados em outras *coisas* (reinventados) – segunda parte - e apresentados no grande *círculo-estrela* final, centralizado em um plano geral. Logo no início do vídeo surgem dois *personagens audiovisuais*: a cadeira e a faca mesclados a sons tônicos com ataques frouxos e buzinas. Estes *personagens* se multiplicam como se fossem reproduzidos por osmose: são cópias de si mesmos que por vezes dão a impressão de surgirem dos corpos sonoro-visuais originais; por vezes os *opsignos* e *sonsignos*, como em um sonho, parecem provir de uma fenda escondida no espaço. Seus volteios neste espaço (movimentos e gestos ora circulares, ora elípticos) estão liberados de qualquer ação da força gravitacional, e como astronautas, giram aleatoriamente em direção ao fundo do plano. A força do audiovisual nos faz perceber a existência do visível e do audível como corpo único, um evento único, e a memória retém essa mistura como uma energia coesa que se movimenta e articula produzindo uma *massa elástica* em constante mutação. Esta *massa* aproveita-se do espaço expandindo-se, regredindo-se, afastando-se, girando. Este giro, pouco à pouco, delimitará o seu contorno e o seu âmbito de movimentação construindo figuras geométricas circulares e direcionalidades mais definidas.

O espaço original em *Ciclos* é uma tela negra em que os *personagens* e os eventos nascem, se distribuem e se desenrolam; é uma imagem do infinito<sup>29</sup>, de um plano aparentemente paradoxal sem começo ou fim. O aparente paradoxo do espaço consiste na impossibilidade de perceber a sua profundidade, assim como a sua condição mesma de espaço, sem a presença dos *personagens audiovisuais* que dele nascem e que atuam também como ponto de referência para que a nossa percepção seja capaz de desvendar as delimitações e as construções de perspectivas deste plano. São as *coisas* sonoras e visuais que ao se deslocarem para pontos diferentes do plano nos dão a noção de espacialidade. Desta forma, elas são co-criadoras do espaço: um espaço que existe em potência, mas que só se mostra na relação com os *personagens* que o habitam. Os

---

<sup>29</sup> Esta tela negra infinita, objeto percebido pela visão, se estende ao plano da escuta. A analogia do ponto de partida da construção e surgimento de objetos a partir do vazio infinito de uma tela negra com um som que surge do nada, formando e transformando o espaço composicional, bem como o espaço de escuta, é uma perspectiva visual transferida para o plano sonoro. As analogias visuais ao se falar e refletir sobre o som e a música são indispensáveis, possivelmente pelo fato de que escutar e ver não sejam dois pólos perceptivos isolados, mas um conjunto complexo de relações sensório-motoras e emocionais, que afetem simultaneamente e em grande medida a multiplicidade de centros nervosos dos nossos corpos. Por isso, ao mencionarmos a tela negra, estamos nos referindo não só a tela que os olhos vêem, mas também a impressão de silêncio que precede a aparição de um som mais proeminente. A tela negra é uma anacruse, ou um *levare* que precede o ataque tético sonoro e visual.

movimentos giratórios, o deslocamento dos *personagens* em várias direções, e as ocupações de múltiplas distâncias, garantem a presença da impressão de tridimensionalidade em uma tela bidimensional. A plasticidade do vídeo é produzida por esta dupla articulação entre espaço e conteúdo, moldada e remodelada a cada instante. O sonho surreal se configura nestas contorções entre espaço e as *coisas*: *coisas* que nascem do espaço, e espaço que se mostra, e surge, através das *coisas*.

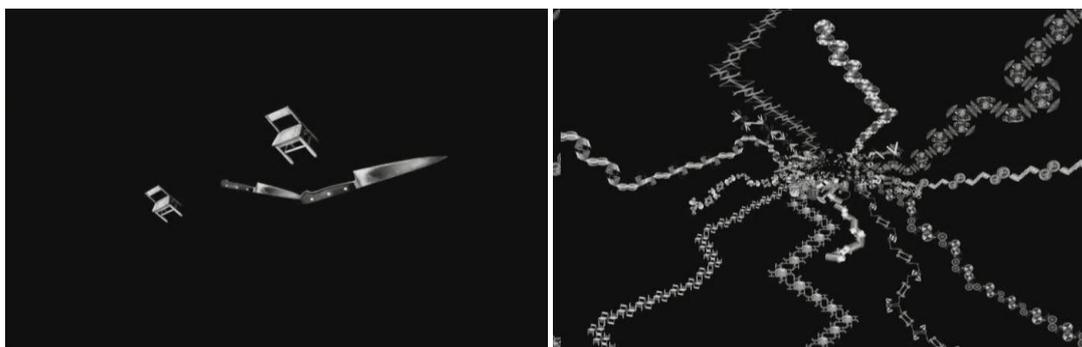


Fig.40 Início e *círculo-estrela* de *Ciclos*.

Os *personagens audiovisuais* movimentam-se de duas formas: ora autonomamente, girando em seus próprios eixos; ora movimentando-se em conjunto, como *massa*. A exploração do espaço sonoro e visual se dá amplamente: os movimentos autônomos ou em *massa* são cíclicos, e não permanecem estacionados muito tempo em cada posição; ou se o fazem, como ocorre na segunda parte, projetam extensões dos seus próprios corpos para todos os lados (os braços do *círculo-estrela* descritos a seguir). Quando os *personagens* atingem o plano de fundo, novos *personagens* são criados, surgindo *osmoticamente* e ampliando a *massa* audiovisual: forma-se um *círculo audiovisual* contendo vários objetos que são acumulados continuamente e gradativamente, aumentando o volume e a textura do *círculo*. Este processo acumulativo atinge o seu ponto culminante quando o volume da *massa* total do *círculo* expande-se ao máximo; o *círculo* inchado responde à causalidade mais aparente e explode, expulsando e espalhando todo o seu conteúdo. Este movimento centrífugo em direção ao plano frontal, força alguns dos objetos temporariamente para fora do campo visual. Quando estes retornam ao centro e refazem o círculo, suas formas e desenhos começam a se amalgamar: esta *atualização* dos objetos conota um efeito que se dá a partir das novas experiências vividas, ou seja, o retorno não permite que se volte ao *mesmo*, aquele *mesmo* que se configurava no ponto de partida. Os objetos audiovisuais são reinterpretados e renovados de tal forma que as antigas experiências, os contornos, os gestos e as *formas* originais não podem ser restabelecidos. Agora cada *coisa*

movimenta-se com autonomia, desdobrando-se e multiplicando-se a partir de giros em torno do seu próprio eixo, expandindo-se lateralmente como as palhetas de um leque que se mostram na medida em que ele é aberto, ou como o *ginasta* na foto de Etienne-Jules de Marey<sup>30</sup> que fixa cada gesto precedente em uma *linha tempo-duracional* contínua: a representação da *especialização* do tempo<sup>31</sup>.

Os gestos e movimentos em *Ciclos* parecem não avançar no tempo: os giros nos próprios eixos, ou no *círculo* central dão a impressão de que o tempo não progride horizontalmente, ficando a nossa percepção fixa no espaço. Na verdade, esta sensação provém de um tempo independente do movimento, anterior a ele, ou como diz Deleuze, “o tempo como um todo, como uma ‘abertura infinita’” dada pela ausência do que chama de *movimento normal* dos *personagens*. A normalidade do movimento, segundo ele, se dá pela existência de centros de equilíbrio da força, centros de revolução, de gravidade, e de “observação para um espectador capaz de conhecer e perceber o móvel, e de determinar o movimento”<sup>32</sup>. O que a imagem-movimento produz é um “movimento aberrante”, “anormal”. Citando Epstein, Deleuze define o movimento aberrante como o típico da cinematografia: “as acelerações, desacelerações e inversões, (...) o não-distanciamento dos móveis (...), as constantes mudanças de escala e proporção (...)”<sup>33</sup>. Todos estes movimentos, estas anormalidades motoras, estão presentes em *Ciclos*, e o tempo não se subordina, neste caso, ao movimento, ou seja, ele não pode ser medido, mas somente percebido<sup>34</sup>. E esta percepção do tempo depende fundamentalmente do *movimento aberrante*, que nos provoca a realização de correlações entre o presente da imagem, o seu *antes* e o seu *depois*, ou como diz Deleuze:

“É preciso (...) tender a um limite, fazer com que entre no filme o limite de antes e depois do filme, apreender na personagem o limite que ela própria transpõe para entrar e sair do filme, para entrar na ficção como num presente que não se separa de seu antes e de seu depois.”<sup>35</sup>

O presente em *Ciclos* é um loop que se fecha com os volteios constantes ao passado e ao futuro. E é justamente este loop que acrescenta a verticalidade do tempo percebida no vídeo: o *eterno retorno* parece pontuar e paralisar a progressão horizontal contínua e mensurável, fazendo com que as *imagens* se projetem como blocos que

---

<sup>30</sup> MAREY, E.J., *Gymnast Jumping over a Chair*. In: RUSH, M., p.2-3.

<sup>31</sup> Exemplo análogo é a ilustração que Bergson faz da duração: uma linha traçada em uma folha de papel que dura até o momento em que é interrompida. A duração é o tempo espacializado.

<sup>32</sup> DELEUZE, G. 2005, p.50.

<sup>33</sup> *Ibid, idem.*

<sup>34</sup> *Ibid, p.51.*

<sup>35</sup> *Ibid, p.52.*

alternam sucessivamente a proeminência de certos eventos – o *círculo-estrela*, a acumulação panoramizada e gradativa das *escaletas*, os *tímpanos rolantes* que giram com os objetos hibridizados que se desdobram e se multiplicam (o efeito do leque) em giros contínuos, os *braços do círculo-estrela* que se estendem ao infinito.

### 3.2.2.1 As Duas Partes do Percurso

*Ciclos* divide-se, como já dissemos, em duas partes. A primeira apresenta os *personagens audiovisuais* em sua *forma* original. A segunda é o espaço de reinvenção da “*história das formas das coisas*”.

Deleuze diz que as imagens-movimento criam um mundo próprio<sup>36</sup>. O mundo de *Ciclos* é, como em Platão<sup>37</sup>, criado pelo movimento giratório, o que nos remete a primeira parte do vídeo. Ela conota o nascimento das *coisas* em sua *história* original. Aos poucos esta *história* vai sofrendo modificações e com ela, as *coisas* renascem com outros formatos.

A rotação das *coisas* visuais e sonoras, *opsignos* e *sonsignos*, os vários loops que se formam gradativamente com movimentos circulares e elípticos em expansão, contração, estiramento e retração, é um signo que conota duas forças. A primeira, a fricção geradora do espaço-tempo da obra, e a segunda, a formação das imagens audiovisuais: a constituição destas imagens sendo dada pelo atrito, pela inércia e deslocamento espaço-temporal. No caso da segunda força, o movimento de rotação é um índice de uma série de mecanismos geradores de sons: engrenagens, rodas no asfalto ou sobre os trilhos, a caixa de música. O som, como que surgindo destes movimentos rotativos ora circulares, ora elípticos, contribui para a produção da textura do vídeo.

A primeira força é análoga a descrição da formação do mundo em Platão: um ser vivo completo criado por *deus*, que inclui os quatro elementos originais - água, ar, terra e fogo. Para isso, *deus* precisava colocá-los em uma *figura* que incluísse *todas as formas*, o círculo, que também garantiria que não faltassem aos quatro elementos nenhuma de suas propriedades constituintes. A esta forma *deus* impôs um movimento giratório, sendo ele único, só e isolado<sup>38</sup>, independente e autônomo. O modelo que serviu para a sua construção foi o do *mundo eterno dos deuses*. E como esta qualidade, *o eterno*, não poderia ser outorgada ao mundo criado, produziu uma “imagem móvel da

---

<sup>36</sup> *Ibid*, p.51.

<sup>37</sup> PLATÃO, *Timeo*, <http://temqueler.files.wordpress.com/2009/12/platon-timeo.pdf>

<sup>38</sup> *ibid*, p. 13.

eternidade, e ao ordenar ao céu, fez da eternidade, que permanece sempre em um ponto, uma imagem eterna que marchava segundo o número, este que chamamos de tempo”<sup>39</sup>.

O terceiro *gênero eterno* de Platão é o espaço, “que não admite destruição, que proporciona um lugar a tudo que possui uma origem”<sup>40</sup>. O movimento giratório dos *personagens* de *Ciclos* criam a noção de espaço ao preencherem o *vazio infinito*; ao preencherem-no, como já vimos, evidenciam a presença do que antes parecia não existir, pois ressaltam o “lugar” em que tudo possui “uma origem”. De forma análoga à produção do *espaço espectral* analisado por Smalley, o movimento audiovisual cria o seu espaço ao preencher material e temporalmente um “lugar”, ao criar vetores de movimentações visíveis e audíveis em um campo perceptivo delimitado: um “lugar” que se projeta para fora do suporte de gravação e que passa a co-habitar o espaço em que o ouvinte está. Da mesma forma, um objeto visível em uma tela ocupa o dentro e o fora deste espaço, projetando-se diante de quem vê, re-inventando-se como *imagem* em sua mente.

Os *personagens* formados nesta primeira parte – as *coisas* – têm preservadas as suas propriedades constituintes. Através da montagem, diferente da *meta-montagem* de *Modell 5*, os *personagens* se acumulam, projetam-se no mundo e introduzem os movimentos que acabarão por tornarem as *coisas* originais em outras: formas híbridas que reinventam a sua *história*, e conseqüentemente, o seu mundo. Como se trata de uma animação, a montagem exige opções técnicas particulares que vão desde a construção quadro-a-quadro, às velocidades de movimentação e de mudanças das *cenas*. Trata-se de um misto entre montagem analítica, ou seja, aquela em que o tempo montado depende da imagem-movimento, e imagem sintética, em que o tempo resulta da própria montagem<sup>41</sup>. A montagem analítica só pode ser efetivada a partir do momento em que porções de quadros montados sinteticamente se apresentem aos *compositores* e permitam fazer escolhas como em relação às progressões mais amplas que articulem gestos diferentes em *cenas* diferentes. Isto vale tanto para as *imagens sonoras* quanto para as *imagens visuais* de *Ciclos*. Por exemplo, a primeira *cena* do vídeo apresenta como *imagem visual* a cadeira e a faca com suas partes separadas: o cabo e a lâmina da faca estão descolados, assim como o encosto e o banco da cadeira. As notas melódicas associadas a percussões e uma *escaleta* processada, com morfologia próxima a uma

---

<sup>39</sup> “imagen móvil de la eternidad y, al ordenar el cielo, hizo de la eternidad que permanece siempre en un punto una imagen eterna que marchaba según el número, eso que llamamos tiempo.” *Ibid*, p.14-15.

<sup>40</sup> “que no admite destrucción, que proporciona una sede a todo lo que posee un origen”. *Ibid*, p.25.

<sup>41</sup> DELEUZE, 2005, p.49.

buzina, entram junto com as *imagens visuais* descritas. Depois, surgem duas cadeiras e duas facas, uma queda de dinâmica na música, e as *coisas* visíveis se encaminham para o plano de fundo. Três cadeiras e três facas, um *rulo* em um *prato* (*cymbal*) com dinâmica em *piano*, e a escaleta começa a girar no par estéreo de alto-falantes, junto ao giro visível daqueles objetos. Tudo amalgamado com sutileza, surgindo delicadamente, como se *opsignos* e *sonsignos* estivessem sendo regulados simultaneamente por um perfil dinâmico com pouca variação, permanecendo no âmbito do *piano*. Este amálgama liga estreitamente o que vemos e o que escutamos: permanecemos atentos e profundamente conectados ao evento total, e podemos concluir que esta imagem de *sonho* audiovisual tem uma força de hibridização igual ou superior a da *sincronia* direta das *imagens visuais* e *sonoras* nos filmes, tais como portas batendo, vozes e os seus emissores. O *ruf* sobre o tímpano surge ao mesmo tempo em que novos objetos emergem do espaço e formam com os presentes o primeiro *círculo audiovisual* completo.

A montagem insere gradativamente novos *personagens* no *círculo audiovisual* ou tensionam os já existentes por acumulações, aumentos de velocidade, ou de dinâmica, ou de textura (quando não tudo isso ao mesmo tempo). O acúmulo e a presença de novas imagens projetam o *círculo* do plano de fundo para o frontal. *Círculos* dentro de *círculos*, as *imagens* aproximam-se suavemente do espectador (*sonhador?*) fazendo alguns *personagens* escaparem do campo visual. A volta ao centro do espaço e o surgimento dos *braços* do *círculo-estrela* encerram a primeira parte.

Percebemos que a montagem analítica até aqui se valeu da formação, por montagem sintética, de cada um dos quadros, sendo ela uma espécie de processo de *pós-produção* (no sentido dado à *pós-produção* nos estúdios de tv e cinema como visto acima).

Esta primeira parte é construída a partir de um signo cuja força regula todo o caráter da obra: a leveza. Não somente as *imagens* parecem flutuar em um *espaço infinito*, mas as progressões e gradações dinâmicas são mínimas, reforçando o signo do *sonho*: uma leveza quase meditativa, alucinações delicadas, ausência de violência. Mesmo o acúmulo textural (e de massa) não interrompe a leveza que se mantém pelos gestos das *imagens*.

A segunda parte mantém um tratamento plástico e espacial semelhante ao da primeira. É nela que as *coisas* apresentam formas diferentes, e como toda transformação exige um dispêndio considerável de energia, é esperável certa instabilidade temporária

no meio, até que um novo tipo de equilíbrio seja encontrado. A instabilidade é apresentada principalmente pela destruição do primeiro *círculo-estrela* e a presença em plano frontal das revoluções diagonais das *imagens visuais* hibridizadas, além da presença do *piano preparado* (um signo de força devido possivelmente à riqueza espectral e à dinâmica). O campo visual é fácil e constantemente ultrapassado assim como a presença sonora é reforçada por compressão e filtragem.

A montagem neste momento da segunda parte (momento de instabilidade) parece ser mais grosseira, como se fosse feita a partir de recortes aleatórios e superposição de figuras de uma revista de variedades e moda. Esta impressão se desfaz quando reencontramos de forma súbita e surpreendente o *círculo-estrela* e percebemos que a nossa *história* se concentrava na extremidade de um de seus *braços*, visto tão de perto que os detalhes pareciam grosseiros e desengonçados.

### 3.2.3 Final

Em *Ciclos* prevalece a imagem-sonho. Deleuze a descreve partindo das imagens-percepções, aquelas “cuja natureza consiste em ser atual” e que no sono “subsistem, porém no estado difuso de uma nuvem de sensações atuais, exteriores e interiores, que não são apreendidas por si mesmas, escapando a consciência”<sup>42</sup>. As imagens-sonho se atualizam em imagens-virtuais que, ao invés de também se atualizarem em imagens-percepção, o que seria próprio delas, remetem-se a novas imagens-virtuais e assim *ad infinitum*. Essas sucessões de imagens que se atualizam em outras imagens criam a sensação contínua de transformações por meio de alucinações, de sonho.

Na produção audiovisual, dois tipos de montagens são utilizados para criar imagens-sonho: um que se dá por meio de efeitos e processamentos diversos, e outro que opera por cortes bruscos “procedendo apenas a um perpétuo desprendimento que ‘parece’ sonho, mas entre objetos que continuam a ser concretos”<sup>43</sup>. Este último tipo parece ser o caso de *Ciclos*: rufos de tímpano que apresentam rotações no plano visual e ampliações da *massa* de objetos, violinos-algemas, torneiras-aviões, enfim, uma série de híbridos que associados aos movimentos giratórios, à reverberação excessiva, às mudanças de planos, ao loop perpétuo, a um circuito de imagens produzidas pela montagem e que geram outras imagens, e assim sucessivamente.

---

<sup>42</sup> DELEUZE, G. 2005, p.73.

<sup>43</sup> *Ibid*, p.75.

O término da obra confirma o sonho como signo e força principais: um *fade out*, como um despertar suave, inconcluso, um eterno devir.

### 3.3 Steve Lá

*Steve Lá* é um vídeo-música de seis minutos de Rodolfo Caesar (música e argumento) Larissa Pschetz (vídeo). A construção da sua narrativa parte da polêmica criada no meio artístico carioca no início da década de 2000 em função de uma política pública que a prefeitura do Rio de Janeiro tentou implementar. Em 2003, a secretaria de cultura daquele município sugeriu e incentivou a produção de obras cênico-musicais com caráter popular e suntuoso à moda dos espetáculos da Broadway, o que foi entendido por alguns artistas cariocas, dentre os quais Caesar, como uma ameaça às produções que não se adequassem a esta tendência, e tendo como uma de suas muitas conseqüências a perda dos espaços públicos municipais (teatros, salas de concerto) para suas apresentações. *Steve Lá* trata com humor crítico, sátira, e deboche seriamente engajado a política da prefeitura do Rio, *re-mixando* imagens visuais e sonoras que conotam o *colorido*, o deslumbramento, a riqueza, o *glamour* e o burlesco daquele nicho de produção artística norte-americana, típica representante da indústria cultural dos séculos XX e XXI.

O vídeo se inicia com um *traveling* por um hall de entrada e em seguida por uma sala de teatro lotada ao som de palmas rítmica e metricamente sincronizadas com o *riff*<sup>1</sup> bastante conhecido (e reconhecível) do baixo elétrico, saxofone e percussão da canção *On Broadway* do guitarrista e cantor norte-americano George Benson (materiais sonoros que serão trabalhados durante toda a obra). Um som de assobio também é ouvido, entrando como síncope no plano de fundo no terceiro tempo do primeiro compasso do *riff*. Em seguida, surge a imagem dos dançarinos-cantores, o material visual que é trabalhado por Pschetz e Caesar no decorrer de praticamente todo o vídeo: típico grupo *pop* no estilo Broadway ou das festividades de premiações do Oscar, ou Grammy. Em *Steve Lá*, a sugestão aos musicais da Broadway por meio das imagens dos dançarinos e do *riff* da música de Benson inclui o índice do burlesco na conotação à sexualidade, no exagero dos gestos, e no humor satírico que envolve não só o que é explicitamente apresentado (aquilo que se vê e se ouve no vídeo), mas a crítica implícita à referida política da secretaria municipal de cultura do Rio de Janeiro. O dado burlesco, humorístico e satírico do trabalho, são claros o suficiente e não demandam do público o conhecimento prévio da motivação inicial do compositor, a dizer, a crítica à política

---

<sup>1</sup> Riff é um termo usado na música popular, para designar os ostinati ou padrões rítmicos, melódicos ou harmônicos que caracterizam determinado trecho, passagem ou a totalidade de uma música. No metier do pop-rock e do jazz alguns *riffs* tornaram-se bastante populares, como o da introdução de Hole Lotta Love do Led Zeppelin, o da linha de baixo de Footprints de Wayne Shorter, ou Sunday, Bloody Sunday do U2.

pública mencionada. Conhecer a motivação inicial é um dado a mais que reforça o conteúdo irônico do trabalho e talvez a compreensão pelas escolhas dos materiais e processos adotados por Caesar e Pschetz.

A visão inicial do teatro (hall e interior), que preenchem gradativamente a tela, nos remete à descrição que H. L. Menken faz de um teatro burlesco no quinto capítulo do seu livro *A Book of Burlesques*:

“Um hall grande e sombrio com muitas fileiras de cadeiras sem estofamento e desconfortáveis, criadas, ao que parece, por alguém mal-informado em relação à largura média da pélvis de um humano normal. Um número de bustos de compositores celebrados, que certa vez brancos, mas agora em cinza sujo, são posicionados próximos às paredes. Em uma das extremidades do hall há um palco nu, sem carpetes, com nada em cima, salvo um piano e uma cadeira. Está chovendo do lado de fora, e assim que as centenas de pessoas entram e se aglomeram, o ar fica carregado de uma fragrância mista de guarda-chuvas, capas de chuva, galochas, cosméticos, perfumaria, e umidade.”<sup>2</sup>

O hall e a sala que surgem no *traveling* inicial do vídeo de Caesar são mais modernos e confortáveis, propícios para os padrões atuais dos teatros ricos como os da Broadway, mas em essência parecem ainda manter as qualidades do teatro burlesco de Menken.



Fig.41 *Broadway e o burlesco em Steve Lá.*

“O burlesco é uma performance teatral que está relacionada com a paródia e o exagero”<sup>3</sup>. Inicialmente referia-se às obras literárias satíricas do Período Medieval, mas no século XVIII compõe-se das peças de teatro interpretadas de forma irreverente e

<sup>2</sup> “A large, gloomy hall with many rows of uncushined, uncomfortable seats, designed, it would seem, by someone misinformed as to the average width of the normal human pélvis. A number of busts of celebrated composers, once white, but now a dirty gray, stand in niches along the walls. At one end of the hall there is a bare, uncarpeted stage, with nothing on it save a grand piano and a chair. It is raining outside, and, as hundred of people comes crowding in, the air is laden with the mingled scent of umbrellas, raincoats, goloshes, cosmetics, perfumary, and wet air”. MENKEN, H.L. *The Artist*, capítulo 5. In: *A Book of Burlesques*, 1920. Edição Kindle (ebook), 2007. Location 580. Download in: <http://www.filestube.com/1jruOUaACgc9ccMOKJRjec/Download-A-Book-of-Burlesques-by-H-L-Mencken-Kindle-eBook.html>, Junho de 2011.

<sup>3</sup> “Burlesque is a theatrical performance concerned with parody and exaggeration”. iMinds, *Pop Culture: Burlesque*. 2009, p.1 eBook baixado em <http://www.iminds.com/>.

satírica<sup>4</sup>. No século XIX constituem-se como parte da estética do teatro-musical da Broadway: este consistia em musicais de caráter leve e cômico para entreter as camadas médias e baixas da sociedade norte-americana. Foi importado da Europa e manteve a sua característica de *vaudeville* repleto de sugestões sexuais, especialmente no que tange à figura feminina cujos corpos eram valorizados pelos figurinos sensuais e de conotação erótica. Estes espetáculos influenciaram algumas produções cômicas da cinematografia norte-americana do início do século XX, criando alguns ícones do estilo como a atriz Mae West que materializou as características do teatro burlesco, explorando a sexualidade, a sedução, e certo *glamour* burguês. A leveza e o compromisso do burlesco com o entretenimento puro e simples desafiavam a moral da época, especialmente no que se refere ao sexo. Nos anos de 1920 incorpora o *striptease* no seu repertório cênico, associado às danças e às canções<sup>5</sup>.

Nas últimas décadas do século XX e nas primeiras do século XXI, foram realizadas algumas releituras do burlesco no cinema comercial norte-americano, especialmente nas versões realizadas dos musicais da Broadway (*Moulin Rouge*, *Burlesque*, *Chicago*) assim como nas figuras de atrizes como Dita Von Teese. Muitos destes teatros musicados permanecem em cartaz e atraem públicos do mundo inteiro, além de garantirem versões em português para o teatro brasileiro (especialmente após o apoio institucional dos governos locais), tais como as de *Chicago* (tradução e adaptação de Cláudio Botelho), *Chorus Line* (direção de Walter Clark), *Company* (versão de Cláudio Botelho), dentre outros<sup>6</sup>.

Os estudos sobre o humor não lhe dá um significado definitivo, mas desenvolvem especialmente no âmbito da lingüística<sup>7</sup> e da semiótica<sup>8</sup> várias teorias analíticas baseadas nas estruturas semânticas, no valor da dupla significação dos textos das piadas a partir das imagens contraditórias que elas sugerem em determinados contextos, nas ações de decodificação das incongruências e suas relações com o *nonsense*<sup>9</sup>. O humor é estudado também pelo viés da psicologia, da antropologia, da filosofia, dentre outras disciplinas<sup>10</sup>. No caso de *Steve Lá*, a abordagem humorística se dá através da sátira, que segundo Rejane Cristina Rocha é uma forma crítica de humor

---

<sup>4</sup> *Ibid*, p.2.

<sup>5</sup> *Ibid*. p. 9.

<sup>6</sup> Vide <http://teatromusicalbrasil.blogspot.com>.

<sup>7</sup> ATTARDO, S., 1994; BAKHTIN, M., 2002.

<sup>8</sup> GREIMAS, A. J. In ATTARDO, S., 1994, p. 60-107.

<sup>9</sup> RUCH, W. In: RASKIN, V. (Ed.), 2008, p.28-31.

<sup>10</sup>RASKIN, V. (Ed.), 2008.

zombeteiro, irônico, visando até mesmo corrigir o que é condenável ética ou moralmente (e porque não, esteticamente) por um grupo social<sup>11</sup>. Ainda segundo a autora, a condenação ética ou moral pela sátira tem uma função corretiva, ou ao menos reivindica tal correção.

“Reformar, moralizar, corrigir, restaurar, converter são alguns dos inúmeros vocábulos empregados para tratar dos objetivos do discurso satírico e todos eles apontam para a premissa de que a sátira [...] utiliza-se das noções de ideal e de dever-ser, integra-se a um conjunto de valores que permitem delimitar o que seja moralmente condenável, irracional, etc”<sup>12</sup>

A sátira difere da comédia: apesar de ambas se valerem de elementos do cotidiano, a primeira tem um caráter claramente condenatório do objeto de sua crítica, podendo para isso se valer ou não do humor. A comédia se subdivide em dois eixos: a comédia como ficção romanesca como “escape das pressões da vida real”, e a “descrição realista da vida social”<sup>13</sup>, ou seja, a comédia de costumes. A diferença é que a comédia “aceita as regras do jogo social” e a sátira não, sendo ela um protesto contra estas regras<sup>14</sup>. Esta definição reforça o caráter de humor satírico que constatamos em *Steve Lá*: um humor crítico que ironiza ao mesmo tempo as produções artístico-comerciais a partir de uma de suas expressões - o teatro-musical da Broadway – e no protesto contrário a visão comercial da secretaria municipal de cultura do Rio de Janeiro que se vale daquelas produções cênicas como modelo para estimular obras financeiramente compensatórias.

Os recursos técnico-narrativos usados na *composição* em *Steve Lá* se valem da montagem *composicional* cuja força se encontra no loop acumulativo (especialmente pela técnica de *phasing*, que apresentaremos a seguir) visando à saturação gradativa do audiovisual, e em um processo contínuo de aceleração dos eventos que se sobrepõe. A aceleração das imagens (ou a impressão de aceleração) remete-nos às projeções em velocidade distorcida dos filmes do século XIX<sup>15</sup>, e dos cômicos do período mudo do cinema no início do século XX, tais como as produções de Charlie Chaplin (*The Circus*, 1928)<sup>16</sup> e Buster Keaton (*Scarecrow*, 1920)<sup>17</sup>. Estas projeções em velocidade distorcida

---

<sup>11</sup>ROCHA, R. C., 2006, p.19-20.

<sup>12</sup>(SOETHE, *Apud* ROCHA et ROCHA, 2006, p.19).

<sup>13</sup>ROCHA, 2006, p.17.

<sup>14</sup>HODGARD *Apud* ROCHA, 2006, p.17.

<sup>15</sup>VEYRE, G. A. *El presidente de la republica paseando a caballo en el bosque de Chapultepec* 1896. Consultado em Abril de 2011 em <http://w-cinema.blogspot.com/search/label/1890s>.

<sup>16</sup>CHAPLIN, C. *The Circus*. 1928. Consultado em Abril de 2011 em <http://filmescopio.amplarede.com.br/2008/07/o-circo-the-circus-1928-de-charles-chaplin/>.

(muitas vezes por aceleração) acabaram por tornar-se um ícone de comicidade na indústria cinematográfica (especialmente hollywoodiana) possivelmente por engendrar e explicitar o *movimento aberrante*<sup>18</sup>.

Como vimos, o movimento aberrante, segundo Deleuze, é próprio do movimento no cinema, e constatável enfaticamente, por exemplo, nos personagens em ação que parecem paralisados diante dos nossos olhos. É possível percebermos o movimento aberrante nos três vídeos aqui analisados (incluindo o de Caesar). Em *Modell 5* ele se apresenta a partir da *meta-montagem* e do loop; e em *Ciclos* pelos percursos das imagens audiovisuais. Em *Steve Lá* o movimento aberrante é evidente: seja na subdivisão da tela em pequenos quadrados e retângulos que se deslocam pelos cantos e centro do plano, ou pela velocidade da dança e da saturação da música, seja nos gestos de conotação sexual dos dançarinos, ou na ‘marcha militar’ realizada por eles com sugestões bastante irônicas ao poder institucional e as formas de imposição de suas políticas. O movimento aberrante criado pela montagem *composicional* do vídeo de Caesar corrobora com a construção da narrativa satírica, se não for ele próprio o responsável por ela, partindo de técnicas composicionais que serão analisadas a seguir.

Após a introdução - o *traveling* pelo hall de entrada e sobre as cadeiras e o público do teatro – vemos o grupo de dançarinos-cantores com roupas esporte-fino, *microfones* colados aos rostos; rostos vistos apenas parcialmente e em apenas alguns momentos, pois suas cabeças foram propositalmente *cortadas*, posicionadas fora do campo visual (precaução dos autores por motivos de direito autoral, para enfatizar a comicidade, ou ambos?), interpretando uma música possivelmente do repertório pop ou pop-jazz (como nas canções de muitos musicais da Broadway), sincronizados ao *riff* do *On Broadway* e às palmas. Estes materiais sonoros são trabalhados em um loop contínuo, *processados* e acumulados pouco-a-pouco a partir da técnica de *phasing*.

O *phasing* é uma técnica composicional muito explorada pelo Minimalismo rítmico nas décadas de 1960 e 70. Consiste no defasamento gradativo de um determinado material sonoro (motivo, frase, padrão, objeto sonoro) que se repete continuamente. Este material é apresentado inicialmente em solo, ou em uníssono entre dois ou mais instrumentos. A cada repetição, um dos instrumentistas acelera ou desacelera em relação ao outro desfazendo a sincronia presente no começo da execução.

---

<sup>17</sup>KEATON, B., CLINE, E. *The Scarecrow*. 1920. Consultado em 2011 em <http://retrovision.tv/freevideo/buster-keaton-film-fest-15-films>.

<sup>18</sup> DELEUZE, G. 2005, p.50

Esta defasagem, ou troca de fase, produz eventos polirrítmicos, e “adiciona uma dimensão de sons previamente não escutados e insuspeitados que nunca poderiam ter sido produzidos de outra forma”<sup>19</sup>. O efeito provocado é o de *choques* entre os começos, meios e fins das frases ou objetos sonoros, criando variedades rítmicas, melódicas e mesmo timbrísticas não contidas no excerto original.

Um dos primeiros exemplos do uso da técnica de *phasing* pode ser observado nas músicas dos compositores minimalistas da década de 1960. Em *In C*, o compositor norte-americano Terry Riley compõe uma partitura modular, em que pequenos padrões rítmico-melódicos diversos são tocados consecutivamente por um grupo formado por número variado de integrantes. Cada músico escolhe o momento em que quer começar a tocar cada um dos cinquenta e três padrões, e quantas vezes irá repeti-los. A música só termina quando o último músico toca pela última vez o último padrão. Riley aconselha que cada padrão seja repetido por pelo menos quarenta e cinco segundos. O resultado, quando os padrões se sobrepõem, se acumulam de forma inesperada e se defasam, é uma polirritmia imprevista, uma relação textural inusitada não presente (definida) na partitura de uma única página, e uma configuração timbrística indeterminada (além da dimensão sonora imprevisível mencionada por Nyman). Riley incentiva este resultado, que considera uma das características mais “divertidas de *In C*”<sup>20</sup>.

O também compositor norte-americano Steve Reich, que colaborou com Riley na primeira apresentação de *In C*<sup>21</sup>, explorou a técnica de defasamento em obras como *It's Gonna Rain* (1965) e *Come Out* (1966) (ambas para fita magnética), além de *Piano Phase*, *Violin Phase* (ambas de 1967) e *Clapping Music* (1972). *Steve Lá* faz uma dupla referência (e possível homenagem) a Reich: a primeira está no seu próprio título, uma brincadeira com o substantivo próprio *Steve* e o verbo *estar* na primeira pessoa do pretérito perfeito (estive); a segunda na técnica de defasamento utilizada por Caesar que muito se assemelha a utilizada por Reich especificamente em *It's Gonna Rain* e *Come Out*<sup>22</sup> (além do fato de todas terem sido compostas para suporte de gravação – fitas e no caso de *Steve Lá*, meio digital).

---

<sup>19</sup> NYMAN, M. 1999, p.155.

<sup>20</sup> RILEY, T. *In C*. 1964, p.2. Notas de performance da partitura. In: <http://www.flagmusic.com/content/clips/inc.pdf>

<sup>21</sup> STRICKLAND, E. 2000, p.174.

<sup>22</sup> O *Lá* do título da obra de Caesar é referência ao local aonde se esteve: a Broadway.

*It's Gonna Rain* é dividida em duas partes e foi composta a partir da gravação da voz do pastor Brother Walter discursando na rua aonde situava a sua congregação. A primeira parte inicia com a fala do pastor (junto ao som de uma pomba ao fundo) por treze segundos sem nenhuma modificação. Em seguida Reich recorta e toca em loop trechos da frase 'It's Gon' Rain', e vários fragmentos desta frase. Uma segunda cópia da gravação é tocada simultaneamente e mais lentamente do que a primeira, criando defasagens entre as acentuações e inflexões da voz do pastor e da pomba. Reich repete o processo usando mais seis cópias/vozes da gravação e acentuando a defasagem e os efeitos dela resultantes<sup>23</sup>. Gradativamente Reich reduz o número de vozes para que a fala retorne a sua configuração original no final desta parte. A segunda parte segue o mesmo procedimento, porém usando outro trecho da gravação da voz do pastor Walter (Have you seen him...), multiplicando gradativamente o número de vozes, tocando-as em velocidades variadas até gerar o ponto máximo de defasagem: o resultado é o de uma acumulação violenta de ecos da voz do Pastor reverberando por todos os lados, como as múltiplas imagens refletidas na *casa de espelhos* do circo do filme de Chaplin (qual é a imagem verdadeira do Carlitos? Qual é a do Pastor?); uma massa sonora caótica que, ao contrário da primeira parte, não retorna ao excerto original, mas decresce em um *fade out*.

*Come out* também utiliza a voz como material sonoro, e os loops em defasagem como técnica. Reich trabalha a partir da gravação da fala de Daniel Hamm, um dos jovens negros acusados injustamente do assassinato de um homem judeu vendedor de frutas no bairro do Harlem em abril de 1964: caso conhecido como *The Harlem Six Case*<sup>24</sup>. Não apresentarei os detalhes do caso, que podem ser lidos em diversas fontes<sup>25</sup>, cabendo dizer que Reich foi convidado pelo ativista de direitos humanos Truman Nelson, que auxiliava na defesa dos jovens e na mobilização da sociedade contra a tortura que eles sofriam na delegacia. Nelson havia ouvido falar do trabalho de Reich sobre a gravação do Pastor Walter em *It's Gonna Rain*, e o convida para editar as fitas dos depoimentos dos acusados daquele caso. Reich aceita contanto que possa extrair das gravações o que achasse de interessante para o seu uso pessoal. O material colhido por Reich é o do depoimento de Hamm sobre como conseguiu que

---

<sup>23</sup>STRICKLAND, E. 2000, p. 187. REICH, S. *It's Gonna Rain* (1965), 1987, CD - Elektra Nonesuch 7559-79169-2.

<sup>24</sup>GOPINATH, S. 2009, p.124 In: ADLINGTON, R. (Ed), 2009.

<sup>25</sup>GOPINATH, S. 2009, p.121-144 In: ADLINGTON, R. (Ed), 2009. STRICKLAND, E. 2000, p.189-192. E também em sites na internet, como <http://www.1960s-counterculture.org/sds-new-left-notes/2-28-1969/free-the-harlem-six/>.

fosse levado para o hospital para tratar os ferimentos causados pelas sessões de tortura. Os policiais exigiam que os prisioneiros apresentassem provas de estavam feridos para que pudessem então ser tratados. Do depoimento gravado de Hamm, a frase que mais impressionou Reich (tanto pelo efeito dramático, como pela *musicalidade*) foi: “I had to, like, open the bruise up and let some of the bruise blood come out to show them” (*eu tive que, tipo, abrir a ferida e deixar que o sangue da ferida saísse para mostrar pra eles*)<sup>26</sup>. Assim como em *It's Gonna Rain*, Reich deixa que o ouvinte escute a frase completa antes de trabalhá-la com cortes, loops e defasagens. Depois de três repetições da frase completa, o trecho *come out to show them* é utilizado em loop e defasado “em velocidades diferentes nos canais esquerdo e direito”<sup>27</sup> do par estéreo em velocidades diferentes e saindo gradativamente de sincronia. As acumulações e saturações provocam o esfacelamento da voz, ou como diz Sumanth Gopinath, a passagem do concreto para o abstrato<sup>28</sup>, permanecendo, assim como em *I am Sitting in a Room* de Alvim Lucier, a textura, o timbre, a massa do material original completamente desconstruído.

O trabalho audiovisual em *Steve Lá* nos remete aos processos técnicos de produção das obras de Reich pelo uso de materiais defasados e em loop. O processo acumulativo e de saturação neste vídeo, remontam à desconstrução vocal em *Come Out*, assim como às *imagens refletidas na casa de espelhos* de *It's Gonna Rain*. Se a questão política em *Come Out* parece um tanto controversa, Caesar a explorou de forma sutil, mas clara, ética e esteticamente embasada, além de, ao menos para uma parcela do meio artístico carioca, politicamente correta.

---

<sup>26</sup> GOPINATH, S. 2009, p.124-128. In: ADLINGTON, R. (Ed), 2009. Sumanth Gopinath apresenta uma discussão sobre o grau de envolvimento de Steve Reich no caso dos seis do Harlem, que ao que tudo indica, foi meramente circunstancial, e sem nenhum envolvimento político.

<sup>27</sup> *Ibid*, p. 129. Gopinath realiza nesta publicação uma análise detalhada de *Come Out*, apresentando os aspectos formais da composição de Steve Reich, além de uma rica discussão sobre os fatos que envolveram a sua realização, e que nos parece mais interessante, as possíveis leituras da obra a partir de uma perspectiva semiológica. Os termos da discussão promovida por Gopinath sugere em parte que o uso e a desconstrução da voz do jovem Daniel Hamm, vítima do racismo daquele período nos EUA, pode ser visto como uma violência contra os movimentos negros da época, uma apropriação indébita e um esfacelamento do poder expressivo da voz dos oprimidos. (A autora menciona a questão do índice de violência sobre a voz nas obras eletroacústicas de Stockhausen, Berio, e Babbitt). O inverso também é apresentado pela autora como uma outra possibilidade de leitura: do trabalho de Reich poder ser associado aos movimentos de reivindicação (*a voz*) dos negros norte-americanos e africanos. Gopinath também cria a hipótese da influência da cultura africana nas obras de Reich, o que levaria o seu interesse pela maneira de entonação dos negros americanos tanto em *It's Gonna Rain*, quanto em *Come Out*.(p. 134-140).

<sup>28</sup> *Ibid*, *idem*.

### 3.3.1 Narrativa

O início de *Steve Lá* já apresenta o tom satírico da obra: a introdução com o *riff* de Benson e a tela recortada em pequenos quadrados, dividindo o espaço entre a visão do teatro e o título do vídeo, nos remete às aberturas de filmes hollywoodianos inspirados pelas produções da Broadway, tal como *All That Jazz* (Bob Fosse, 1979), *Burlesque* (Steven Antin, 2010). Os fatos de esta abertura ter sido produzida por um renomado compositor da música eletroacústica brasileira, e deste trabalho ser apresentado nos mesmos espaços de concertos daquela música, são indícios suficientes para alertar aos espectadores sobre o caráter da *composição*. Trabalhar com materiais oriundos da cultura pop da indústria cultural de massas em uma tradição *composicional* que lhe é estranha, ou mesmo oposta, é por si só uma tarefa hercúlea, exigindo uma concepção técnica e intenção bem claras, uma boa dose de bom humor, e uma base narrativa bem definida.

Assim como em *Ciclos*, a *composição* de *Steve Lá* se dá por ações de pós-produção: os materiais da obra provêm de amostragens (*samples*) e recortes de *imagens* realizadas em outros trabalhos. A parte visual consiste de fragmentos de vídeos de dança de origem pop, ou jazz-pop, assemelhando-se àquelas apresentações em programas de auditório, shows da Broadway, ou de musicais hollywoodianos. A origem do material sonoro, como já dissemos, provém de uma canção de sucesso do cantor e guitarrista George Benson. Para ela, Caesar utiliza um método análogo ao de Steve Reich em *It's Gonna Rain* e *Come Out*, ou seja, recorta um trecho da canção (o *riff*) e o apresenta inicialmente sem modificações e em loop. As palmas, o assobio e uma percussão (*cow-bell* ou tamborim agudo?) que aparentemente não faz parte da canção de Benson, somam-se ao trecho selecionado e recortado por Caesar, que os mixa em sincronia.

A '*dança principal*' é formada pelas amostras selecionadas que contém quatro dançarinos. Caesar e Pschetz usam a técnica de divisão da tela (*split screen*) em duas ou mais partes apresentando duplicações ou múltiplas cópias da mesma cena e criando, por vezes, a impressão de que há um o número maior de dançarinos. Em alguns momentos serve como uma espécie de espelho em que vemos a mesma imagem ampliando o espaço ocupado na/da tela; às vezes estas imagens espelhadas parecem se movimentar em direções opostas.

O início do processo de defasamento sonoro se dá de forma sutil e gradativa, quase imperceptível no começo, ficando um pouco mais evidente por volta

dos 25 segundos. Da abertura até 1 minuto e 40 segundos, temos a primeira seção da obra, com os *sonsignos* e *opsignos* sendo gradativamente modificados. A sincronia entre as imagens sonoras e visuais parece maior nesta seção; depois, temos a impressão de sincronia em função dos gestos audiovisuais que aceleram e desaceleram simultaneamente, pela angústia e euforia que as acelerações gradativas vão construindo ao serem superpostas em blocos que parecem cada vez mais compactos criando uma sensação de perda, pouco-a-pouco, do controle motor através de um processo contínuo de saturação dos eventos. Esta saturação se dá por meio da montagem em loop, uma proposta que nos remete a um tipo de *meta-montagem* diferente da que observamos em *Modell 5*, mas com o mesmo poder de fixação da atenção: além do loop e do número efusivo de *jump cuts*, são produzidas divisões constantes da tela (*split screen*), e acumulações gradativas do número de *vozes* em camadas sonoras sempre defasadas.

Em 1 minuto e 26 segundos os dançarinos são temporariamente substituídos por ternos dançantes. A associação entre eles e a profusão de gestos e movimentos aberrantes nos desenhos animados é imediata: os corpos tornam-se desnecessários; as coisas são *animadas* por alguma força além da vida, e tudo parece possível enquanto que uma euforia quase dionisíaca presente tanto nos novos personagens *viventes*, quanto nos espectadores, parece ser estabelecida e proporcionar veracidade à cena. Este efeito ‘mágico-hipnótico’ é característico das produções da indústria cultural de massas que gera um modelo, que segundo Theodor Adorno, produz sempre as *mesmas* obras, por mais diferente que a mais nova aparente ser em relação à precedente<sup>29</sup>.

“Não só os tipos de música de dança, de astros e *soap operas*, retornam ciclicamente como entidades invariáveis, quanto o conteúdo particular do espetáculo, aquilo que aparentemente muda, é, por seu turno, derivado daqueles.”

E continua:

“Desde o começo é possível perceber como terminará um filme, quem será recompensado, punido ou esquecido; para não falar da música leve em que o ouvido acostumado consegue, desde os primeiros acordes, adivinhar a continuação, e sentir-se feliz quando ela ocorre. O número médio de palavras da *short-story* é aquele e não se pode mudar. Mesmo as *gags*, os efeitos e os compassos são calculados, assim como o quadro onde são montados. Ministrados por especialistas, sua escassa variedade é distribuída pelos escritórios. A indústria cultural se desenvolveu com a primazia dos efeitos, da performance tangível, do particular técnico sobre a obra, que outrora trazia a idéia e com essa foi liquidada.”<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> ADORNO, 2002, p. 8.

<sup>30</sup> *Ibid, idem.*

No que diz respeito aos desenhos animados, Adorno diz que eles trocaram a fantasia de outrora, pela crueldade: quanto maior a crueldade, maior a quantidade de divertimento<sup>31</sup>. Mas não é da violência física hipnótica dos desenhos animados que se aproxima a passagem dos *ternos dançantes* em *Steve Lá*, mas do absurdo dos gestos e movimentos, que já se viam nas animações do início do século XX (possivelmente a *fantasia de outrora*). O vídeo de Caesar e Pschetz satiriza o modelo da indústria cultural analisado por Adorno, apresentando os seus clichês e sabotando-os. Se para Adorno, o riso proporcionado pela indústria cultural é produzido de tal forma fraudar a felicidade<sup>32</sup>, o provocado por Caesar e Pschetz ridiculariza aquele procedimento, deixando-o em evidência, e evidenciando também o que poderia estar embutido na nova política cultural da prefeitura do Rio de Janeiro.

A segunda seção começa em 2 minutos e 20 segundos, aproximadamente, e apresenta o que chamamos de *ponto parcial de saturação máxima*. O termo parece paradoxal, mas é entendido ao nos depararmos com novos processos de saturação que ocorrem ao longo do vídeo, até que o *clímax* seja atingido. Esta parte liga os eventos a um momento de humor bastante ácido, e porque não dizer, *burlesco*: a *marcha militar*. A construção desta *marcha* é bastante significativa do ponto de vista da sátira de Caesar, pois é um índice da imposição da política cultural pela prefeitura do Rio, sem consulta ao meio artístico, sem discussão de espécie alguma. As palmas assumem aqui o plano frontal do espaço sonoro: bem marcadas e em ritmo constante, elas convergem da defasagem anterior para uma espécie de ovação aos donos do poder constituído. Aplaudem os *militares*, os enaltecendo e os aprovando.

A consequência desta violência vislumbrada por Caesar não poderia ser outra: a terceira seção tende a uma nova saturação, que aos 5 minutos atinge o clímax audiovisual do vídeo. Esta carrega uma conotação mais *burlesca* do que a anterior: o sexo, mas neste caso, provindo de uma *violação* (a imagem real do quanto as instituições levam em consideração às necessidades e idéias da classe artística de uma forma geral). Em outra hipótese, deixando de lado a conotação política da sátira, o espectador desinformado destes fatos encontra a graça na sátira à estética burlesca do teatro-musical da Broadway, e sente-se, nesta seção, que é ele mesmo quem está sendo *violado*.

---

<sup>31</sup> ADORNO, T, 2002, p.20.

<sup>32</sup> *Ibid*, p. 22.

O clímax atingido no minuto 5 traz, pela primeira vez, a imagem de mulheres, ou ao menos, as suas silhuetas sombreadas. Elas dançam euforicamente, como em um ritual africano, com gestos tão exagerados, aberrantes, e saturados quanto à massa sonora granulosa que se apresenta simultaneamente. Elas permanecem o tempo todo escondidas por trás de uma *cortina vermelha*<sup>33</sup>. A cor vermelha parece reforçar a conotação ao sexo, ao mesmo tempo em que pontua o clímax do vídeo com o máximo do audiovisual, extraindo o riso nervoso, a angústia e a tensão maior deste ponto culminante da obra. Este trecho não deixa de fazer referência a uma possível e mordaz crítica ao sexismo evocado pelo *burlesco* à moda Broadway, com o papel da mulher sempre relegado a satisfazer o prazer voyeurístico-imaginativo dos desejos sexuais masculinos. O homem, mesmo o homem violentado, ainda tem a ilusão, de como recurso à sua macheza ameaçada pelo *status quo*, dominar a situação também pela imposição: a imposição de sua masculinidade. A *marcha* parece então, e em retrospecto, fazer referência a mais de uma forma de violência e dominação: conota a contínua transferência da violência, passando de uma *violação* a outra, e assim sucessivamente.



Fig. 42. A *marcha* e a *violação*.

Em seguida, o grupo de dançarinos, aglomerados no centro de um palco qualquer, aplaude e canta, enquanto a massa sonora subitamente se desfaz e o *riff* retorna, não mais incólume, pois fora também *violado*. A *cena* final mostra a saída do público do teatro, e em seguida o letreiro escrito *Broadway*, em amarelo e sendo enrolado em um tapete vermelho. O desfecho com o letreiro parece querer resumir tudo o que se passou, e deixar o mínimo de margens a dúvidas ou especulações possíveis.

A narrativa de *Steve Lá* não é linear, mas fragmentada, porém sem aqueles cortes bruscos de filmes como *Assassinos por Natureza* (*Natural Born Killers* de Oliver Stone, 1994) ou *Film Socialisme* (J. L. Godard, 2010), em que *jump cuts* abruptos intersectam-se mutuamente. A fragmentação do vídeo de Caesar e Pschetz se dá através

<sup>33</sup> O vermelho quente, excitante, que como a chama da vela “pode desencadear uma vibração interior semelhante a da chama” (KANDINSKY, 2009, p.67.)

de uma montagem que privilegia o corte dos ângulos de cada tomada dos dançarinos-cantores, pela mudança dos *personagens* em cena, as colagens de amostras de vídeos diversos, pelos *jump cuts* para gestos diferentes nas diferentes *partes da dança* minuciosamente montada. As imagens sonoras, de certa forma, linearizam os *jump cuts* e costuram as cenas dando a impressão de uma progressão quase linear; esta linearidade, porém, é uma ilusão audiovisual, pois todo o conjunto se desconstrói gradativamente, saturando as *imagens* ao criar massas compactas que produzem certa angústia no espectador.

Porém, mesmo a fragmentação da narrativa não interrompe a linearidade temporal como um todo: *Steve Lá* caminha para frente. Ao contrário dos blocos de tempo verticais em *Ciclos* e *Modell 5*, o tempo aqui transcorre horizontalmente: há um começo, um meio e um fim, mesmo sendo este fim traduzido em reticências. A volta ao *riff* e a *despedida* dos dançarinos em círculo no meio de um palco qualquer, não produzem um final como o dos filmes de Hollywood, ou do teatro-musical da Broadway, descritos por Adorno como um “banho medicinal” receitado pela indústria cultural<sup>34</sup>, ou seja, aquele em que o público sente um certo alívio quando tudo termina bem.

### 3.3.2 ‘Fin’...

*Steve Lá* apresenta claramente as situações *ótico-sonoras* descritas por Deleuze para exemplificar o estado que chama de a *quarta fase do burlesco*, aquela em que há uma “ruptura dos vínculos sensório-motores, uma instauração de puras situações óticas e sonoras que, em vez de se prolongarem em ação, entram num circuito voltando sobre si mesmas, para então relançarem outro circuito”<sup>35</sup>. É, segundo o autor, o caso das comédias burlescas de Jerry Lewis, inspiradas nas comédias-musicais<sup>36</sup>. Em *Steve Lá*, os dançarinos sem rosto, os *paletós dançantes*, as sombras das mulheres, as defasagens, acumulações e desconstruções do sonoro, escapam das ações e reações sensório-motoras, voltam-se para si mesmo, realçam as cores. Como nas análises das comédias de Lewis feitas por Deleuze, “os cenários apresentam a intensificação das formas, cores e sons”<sup>37</sup>; assim também como em *Tati*, em especial nas cenas do restaurante nas *Férias do Sr. Hulot*, e no corredor do saguão de espera em *Play Time*. As cores e as formas do vídeo de Caesar e Pschetz, elementos sonoros e visuais, se intensificam no espaço

---

<sup>34</sup> ADORNO, 2002, p. 22.

<sup>35</sup> DELEUZE, 2005, p.82.

<sup>36</sup> *Ibid*, p.83.

<sup>37</sup> *Ibid*, *idem*.

audiovisual, na simultaneidade dos eventos, que apesar da horizontalidade temporal, não tendem a uma causalidade ou desfecho *medicinal*.

Os processos de acumulação e desconstrução associados às acelerações, divisões da tela, e *jump cuts* sucessivos, não tem um percurso que se dirija a um final definitivo. A provisoriedade da finalização, sua reticências, não cria uma delimitação para o fim da narrativa, assim como ocorre em *Ciclos*. O retorno ao *riff* original nos remete não a uma conclusão, mas simplesmente paralisa o movimento aberrante, da mesma forma que o fim da primeira parte de *It's Gonna Rain*, em que a voz do pastor Walter é reintegrada a sincronicidade e ouvida sem manipulações, é uma cesura que antecede o começo da segunda parte da música.

A narrativa satírica é a força condutora da *composição* de *Steve Lá*, e assim como ocorre em *Ciclos* e em *Modell 5*, tende a uma quase abstração. O letreiro final, antes de um contundente desfecho, parece lembrar que aquilo que serviu de objeto para a sátira, ainda persiste e que nunca é demais ver o vídeo novamente: em loop.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

## - CONSIDERAÇÕES FINAIS -

O período histórico em que a obra de arte se insere, o tempo em que ela é produzida, não é um pano de fundo, mas o contexto, alimentado por todos os eventos, pensamentos, descobertas, crises, conquistas humanas durante a sua história. Esta obra seria outra, se o contexto também fosse outro; as maneiras de perceber uma obra e apreciar uma obra de arte, também se modificam quando o contexto é outro. É uma reflexão sobre o tempo histórico. Sua abordagem é construída para discutir o papel do vídeo-música e os seus aspectos históricos em relação às produções audiovisuais. É a partir da noção do tempo histórico que se avaliam a natureza, a dinâmica e os efeitos das mudanças relativas aos paradigmas culturais. É uma ação que visa a compreensão crítica dos movimentos, no sentido deleuziano inspirado em Bergson, indicando as mudanças, e não o deslocamento espacial.

Em nosso entendimento, os aspectos culturais, dentre outros fatores, se apresentam como um movimento histórico temporal. Este movimento é (co-) responsável pelos traços distintivos das formas de perceber, compreender e de produção. Neste sentido buscamos a contextualização histórica, para entender o lugar e o momento em que nos encontramos, e com que esferas do conhecimento artístico o vídeo-música dialoga, em que ponto ele é propiciado pelo tempo histórico, o seu e o precedente.

Assim, constatamos as relações do vídeo-música com as produções audiovisuais (sempre incluindo o cinema) e com a música (em especial a eletroacústica, com tudo o que esta relação pode sugerir e proporcionar). Desta forma, nos foi possível desenvolver uma reflexão sobre o caráter híbrido do vídeo-música, as diferenças com as partes (*imagens*) que o originam, sua ligação com a ação e o pensamento transdisciplinar, e dissertar sobre o aspecto trans-sensorial em sua percepção.

As hipóteses levantadas neste trabalho parecem-nos cada vez mais evidentes. O vídeo-música é uma arte audiovisual, espaço-temporal, do pensamento, tão frágil que qualquer modificação pode provocar avalanches. Ninguém sairá ferido – nem os artistas, nem os espectadores-ouvintes – mas o resultado tenderá a outros destinos. Impossível prever. Esta é possivelmente uma consequência da filiação do vídeo-música com a música em toda a sua fragilidade. Pierre Boulez em sua *masterclass* sobre composição musical a partir de sua obra *Sur Incises*, mostra as duas versões que compôs: a primeira para piano, curta, durando poucos segundos. A segunda para três

pianos, três harpas, três *sets* de percussão (e três percussionistas)<sup>1</sup>. Ouvir as duas versões é ouvir a duas obras completamente diferentes. Os elementos motivicos, temáticos estão lá, assim como as harmonias, mas nada permanece. Os timbres são outros, as durações são outras, as tessituras, texturas, a forma, tudo é diferente. Podemos perceber a sombra da peça original, mas ela não existe mais. Imaginemos agora a versão para piano para a Sagração da Primavera de Igor Stravinsky. Desprovida da orquestra, da dança, das cenas, a obra de Stravinsky vira outra coisa, nem melhor, nem pior, mas outra. Ótima para ensaiar os bailarinos, para tocar em casa para os amigos após, ou antes, do chá, ou mesmo para um concerto de um pianista virtuose.

O mesmo pode ou não ocorrer com um filme de cinema, pois o filme de cinema possui uma arquitetura baseada em fatores que vão além do próprio filme: a história narrada, a música composta, os sons desenhados, os rostos dos atores, os personagens, as marcas de um diretor, o estúdio ou as instituições de fomento milionárias, o iluminador, os figurinos, as diversas cópias espalhadas pelos quatro cantos do mundo, o compromisso com os produtores. Ele é feito de pedaços que o diretor e o seu editor organizam (às vezes com a intervenção do produtor). E estes pedaços não se acoplam sem hierarquia. Tarkovski sonhava com um filme que, em algum dia, não precisasse mais da música, que bastasse à trilha sonora o desenho dos sons e os diálogos. Vertov, Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov, talvez influenciados pela dificuldade técnica da montagem dos filmes sonoros nos seus primeiros anos, sugeriam o paralelismo entre as *imagens* sonoras e visuais. Eisler e Adorno desejavam uma música para filmes com maior participação formal, mais independente.

A fragilidade do vídeo-música não compartilha a *solidez* do filme de cinema: tirar ou trocar uma parte do vídeo-música é fazer outra obra. Tudo muda. No cinema as várias versões para uma mesma história, as várias refilmagens, os novos atores, as dublagens, e as novas músicas não chegam a transformá-lo em algo totalmente novo. Amiel diz que Kieslowski tinha dezessete montagens diferentes para *A Dupla Vida de Veronique* e que o diretor pretendia projetar cada versão em uma sala de cinema diferente em Paris<sup>2</sup>. Seriam dezessete filmes diferentes? Talvez, em parte, mas sabemos que a história permaneceria em torno de Veronique e Weronika; que as correspondências entre as vidas destas duas mulheres permaneceriam. Muito diferente

---

<sup>1</sup> Divida em três partes em <http://www.youtube.com/watch?v=500M4J-Qrbw>.

<sup>2</sup> AMIEL, V., 2007, p112.

do que ocorre na obra de Boulez, ou nas transcrições para piano da música de Stravinsky.

A filiação do vídeo-música com a música só pôde existir porque desde 1948, e talvez antes disso, a música seguiu rumos para além da nota e da notação musical; porque ela, a música, expandiu o leque e foi buscar no som, todos os sons, e também no silêncio (e quando ele não esteve presente na música?), materiais, expressividades, formas e afetos para desvendar caminhos. Ela foi para o escuro cego da escuta radiofônica transportada para as salas de concerto, a intensificando ao mesmo tempo em que intensificava a imagem (imaginação). E ao fazê-lo, intensificou também a visão e os demais sentidos. Não poderia ser diferente: o acusmatismo provocou todos os sentidos; nos mergulhou neles. O mundo percebido em sua plenitude. Um *escoamento* para as *imagens*, e a vontade de produzi-las, criá-las. O compositor dialogando com outras esferas do conhecimento e das artes; indo além do diálogo: imergindo no mundo e o capturando através de lentes diversas – o audiovisual. Transdisciplinaridade e transsensorialidade. ‘Trans’: ir além.

Porém, se a situação tivesse sido diferente para a música, seria bem provável que o que hoje chamamos de vídeo-música fosse encarado como parte das produções da vídeoarte, ou mesmo do cinema expandido. As diferenças entre o vídeo-música e a vídeoarte parecem cada vez mais estarem vinculadas às suas filiações, ou as formações específicas dos artistas, aos respectivos espaços e modos de apresentação, quando não aos setores de financiamento das artes, mais do que propriamente ao resultado *audio/visual* de suas produções. A vídeoarte, por exemplo, produz obras (uma parte delas, mas não todas), que poderiam ter sido classificadas como vídeo-música, ou mesmo música-vídeo, se realizadas por um compositor ou artista identificado como pertencente ao meio musical<sup>3</sup>. Mesmo em um *set piece* de cinema, como aquele de Kieslowski em que Veronique procura identificar através da escuta de sons gravados em fita cassete (colocados em primeiro plano) a localização do homem que ama, poderia ser recortado do filme e apresentado como vídeo-música; ou como vídeoarte. As fronteiras se esfacelam, e isso não é bom, nem ruim. Mas a situação da música não foi diferente da que descrevemos acima, e por isso constatamos a existência de uma forma de produção audiovisual desenvolvida pelo compositor, que atua como compositor, aprendendo com as idiossincrasias dos meios videográficos e cinematográficos, mudando e expandindo

---

<sup>3</sup> Vide o caso análogo de Nam June Paik em relação à vídeoarte apresentado no primeiro capítulo.

por vezes as suas concepções musicais, e criando resultados que se encontram fora do escopo de produção e apreciação da música; além do conceito *música*. Esta forma de produção audiovisual nós chamamos de vídeo-música. Ele não é uma síntese entre as artes audiovisuais, mas um híbrido que só é possível conquistar a partir do pensamento amplo, inclusivo, transdisciplinar; só é possível a partir da noção de que os sentidos não estão descolados uns dos outros, mas sempre atuam em conjunto, e que as nossas percepções se devem a esta atuação.

A *composição audiovisual* (baseada na *montagem composicional*), e as noções de *blocos audiovisuais* nos parecem conceitos fundamentais para o trabalho de vídeo-música. Desenvolvem-se simultaneamente a partir da composição musical, do cinema (atuado e não-atuado), e da videoarte. São ferramentas teóricas que auxiliam na realização e na análise dos vídeos-músicas, e por isso, para nós, têm um valor particular no desenvolvimento das suas técnicas, nas discussões de âmbito estético e no pensamento *composicional* desta arte. “Reencontrar o pensamento a partir das coisas”<sup>4</sup>, dizia Pierre Schaeffer sobre o rádio e o cinema, e que nós repetimos para o vídeo-música, e para as técnicas e pensamentos que produzem e são produzidos pela *composição audiovisual*. Este não é um termo novo, mas tem para o caso presente uma definição nova. Ação do compositor entendida como os fluxos dos seus pensamentos, maneiras de ver e ouvir o mundo, e de criar. É uma reflexão, que como o anel de Moebius, retorna, neste caso, como ação, e assim *ad infinitum*.

As nossas análises pretenderam ir além das estruturas, das demonstrações, buscando uma síntese a partir do âmbito da transdisciplinaridade. Elas podem ser entendidas como a nossa percepção em fluxo, a maneira como experimentamos estas obras audiovisuais. Não pretendem a correção, a exatidão, nem sugerir práticas, mas ilustrar as reflexões que fizemos no decorrer deste trabalho. As deixamos abertas, cada vez mais buscando nos afastar do âmbito das categorizações, não por condenarmo-las, mas por, ao menos neste momento, prescindirmos delas. Deixamos em aberto também a possibilidade de sua realização, sem previsões, pois não pretendemos esgotar as discussões em torno do vídeo-música, mas contribuir para o seu aprofundamento, refletir sobre as suas possibilidades de expansão, de continuidade de suas práticas *composicionais*. Muito ainda pode ser dito e realizado nesta área, e certamente será.

---

<sup>4</sup> SCHAEFFER, P., 2010, p.74.

## **BIBLIOGRAFIA**

- **BIBLIOGRAFIA** -

AMIEL, V. *Estética da Montagem*. Carla Bogalheiro Gamboa (trad.) Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda. 2011, 190p.

ADLINGTON, R. (ed.), *Sound Commitments: Avant-Garde Music and the Sixties*. Nova Iorque: Oxford University Press, Inc. 2009, 305p.

ADORNO, T., HORKHEIMER, M., *Indústria Cultural e Sociedade*. Augustin Wernet e Jorge Mattos Brito de Almeida (trad.). São Paulo: Editora Paz e Terra S/A. 2009, 71p.

ARMES, R. *On Video*. George Schlesinger (trad.). São Paulo: Summus. 1999, 271p.

ATTARDO, S. *Linguistic Theories of Humor*. Nova Iorque: Mouton de Gruyter. 1994, 449p.

BARTHES, R. *Image, Music, Text*. Steven Heath (trad.). Londres: Fontana Press. 1977, 226p.

BENTES, I. *Vídeo e Cinema: Rupturas, Reações e Hibridismo*. In. MACHADO, A. (org.) et tal, *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda. 2007, p. 111-128.

BERGSON, H. *Duração e Simultaneidade*. Claudia Berliner (trad.). São Paulo: Martins Fontes. 2006, 238p.

BLOCK, B. *A Narrativa Visual: Criando a Estrutura Visual para Cinema, TV e Mídias Digitais*. Cláudia Mello Belhasoff (trad.). São Paulo, Elsevier, 2010, 314p.

BOURRIAUD, N. *Estética Relacional*. Denise Bootmann (trad.), São Paulo: Martins Fontes. 2009a, 151p.

\_\_\_\_\_. *Pós-Produção: Como a Arte Reprograma o Mundo Contemporâneo*. Denise Bootmann (trad.), São Paulo: Martins Fontes. 2009b, 110p.

BRETON, A. *Manifestos do Surrealismo*. Sérgio Pachá (trad.). Rio de Janeiro: NAU Editora. 2001, 395p.

BROWN, R. S. *Overtones and Undertones: Reading Film Music*. Berkeley/Los Angeles/ Londres: University of California Press, Kindle Edition ([www.amazon.com](http://www.amazon.com)), 1994, Location 6050.

CAESAR, R. *O Tímpano é uma tela?* Consultado em 2 de março de 2010 em <http://acd.ufrj.br/lamut/lamutpgs/rcpesqs/13timpano.htm>. s/d, 8p.

\_\_\_\_\_. *Círculos Ceifados*. Rio de Janeiro: Sete Letras. 2008, 144p.

\_\_\_\_\_. *O loop como promessa de eternidade*. (p. 286-290). Anais do XVIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação (ANPPOM), 2008, 5p. (286-290). Texto baixado da internet em Janeiro de 2011. [http://www.anppom.com.br/anais/anaiscongresso\\_anppom\\_2008/comunicas/COM456%20-%20Caesar.pdf](http://www.anppom.com.br/anais/anaiscongresso_anppom_2008/comunicas/COM456%20-%20Caesar.pdf).

\_\_\_\_\_. *Ressonância Eletroacústica em um Samba: Qualidade Analítica*. P.139-154. In: *Horizontes da Pesquisa em Música* Vanda Bellard Freire (org.). Rio de Janeiro: Viveiros de Castro Editores Ltda. 2010. 182p.

CAMPEN, C. V. *The Hidden Sense: Synesthesia in Art and Science*. Massachusetts: The MIT Press. 2010, 185p.

CAMPESATO, L. *Arte Sonora: Uma Metamorfose das Musas*. Tese de Mestrado. Fernando Iazzetta, Prof., Dr. (orientador). Arquivo pdf. São Paulo: Universidade de São Paulo. 2007. 179p.

CARRIÈRE, J-C, BONITZER, P. *The End: Prática del Guión Cinematográfico*. Antonio López Ruiz (trad.) Barcelona: Paidós. 1998, 162p.

CHION, M., *Audio Vision*. Claudia Gorbman (trad.). Nova Iorque: Columbia University Press. 1994, 239p.

\_\_\_\_\_. *Le Son*. Paris: Édition Nathan/VUEF. 2002, 343p.

\_\_\_\_\_. *Film, A Sound Art*. Claudia Gobrman (trad.). Nova Iorque: Columbia University Press, 2009, 536p.

\_\_\_\_\_. *L'Art des Sons Fixés ou La Musique Concrètement*. Paris: Edition Metamkine. 1991, 104p.

DACYNGER, K. *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: História, Teoria e Prática*. Angélica Coutinho (trad.). Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda. 2007, 522p.

DÄHN, F. *Visual Music: Forms and Possibilities*. p.148-153. In: LUND, C, LUND, H. (ed.) *Audio.Visual: On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers. 2009, 320p.

DANTAS LEITE, V. *Relação Som / Imagem: Um estudo da relação som / imagem na produção musical eletroacústica de compositores brasileiros atuantes no Rio de Janeiro: do gesto instrumental tradicional às interfaces em tempo real*. Tese de Doutorado, Orientador: Professor Dr. Ricardo Tacuchian, Rio de Janeiro: Instituto Villa-Lobos, Unirio. 2004, 148p.

\_\_\_\_\_. *Música-Vídeo: Um novo gênero musical*. Texto em pdf consultado na internet In: [http://www.anppom.com.br/anais/anaiscongresso\\_anppom\\_2007/composicao/comp\\_VDLeite.pdf](http://www.anppom.com.br/anais/anaiscongresso_anppom_2007/composicao/comp_VDLeite.pdf). 2007, 12p.

DELALANDE, F. *Sense and Intersensoriality*. Leonardo, Vol. 36, No. 4 2003, p. 313-316. <http://www.jstor.org/stable/1577331>.

DELEUZE, G. *Imagem Tempo*. Eloisa de Araújo Ribeiro (trad.). São Paulo, Brasiliense, 2005, 344p.

\_\_\_\_\_. *L'Imagem-Mouvement*. Paris: Les Éditions de Minuit. 2006, 305p.

DELEUZE, G., GUATTARI, F. *Mille Plateaux* Paris: Les Éditions de Minuit. 1980, 648p.

DOS ANJOS, M. *O Barulho do Mundo*. In: BARRÃO, ZERBINI, L, MEKLER, L. *Chelpa Ferro*. São Paulo: Imprensa Oficial. 2008, 250p.

DAVIES, R. *The Frequency of Existence: Bill Viola's Archetypal Sound*. 143-160. In: TOWNSEND, C., *The Art of Bill Viola*. Londres: Thames & Hudson Ltd. 224p.

EISENSTEIN, S., PUDOVKIN, V.I., ALEXANDROV, G.V e VERTOV, D. *Declaração Sobre o Som [A Statement]*, p. 2. Consultado na internet em 25 de Junho de 2010:[http://soma.sbccc.edu/users/davega/FILMPRO\\_106\\_SovietMontage/A\\_Statement\\_on\\_Sound\\_Vertov\\_1928.pdf](http://soma.sbccc.edu/users/davega/FILMPRO_106_SovietMontage/A_Statement_on_Sound_Vertov_1928.pdf): 3p.

EISENSTEIN, S. *O Sentido do Filme*. Teresa Ottoni (trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990, 145p.

\_\_\_\_\_. *A Forma do Filme*. Teresa Ottoni (trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 2008, 235p.

EISLER, H., ADORNO, T. *Composing for the Films*. Nova Iorque: Oxford University Press. 2007. 133p.

FERRARI, L. *Portraits Polychromes Luc Ferrari*. Marianne Lyon, Daniel Teruggi (ed.). Paris: Coédition Ina-GRM / Cdmc. 2001, 87p.

FLOS, B. *Shared Pain: Man and Machine. Motion Control – Modell 5 at Kunstverein Hannover* 1995. p.7-10. In: HENTSCHLÄGER, K., LANGHEINRICH, U. *Granular Synthesis: Remixes for Single Screen – Modell5 and Reset*. Index DVD 003

GARDIES, R. *Compreender o Cinema e as Imagens*. Pedro Elói Duarte (trad.). Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2007, 286p.

GRACYK, T., *Valuing and Evaluating Popular Music*. 1999, 17p. Baixado em 2011 <http://www.jstor.org/stable/432313>

GUBERNIKOFF, C. *Música Eletroacústica: Permanência das Sensações e Situação de Escuta*. p. 9-36. In: Opus 11: Revista da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música – ANPPOM. Ano: 11, Nº 11, Campinas, 2005. 382p.

\_\_\_\_\_. *Metodologias de Análise Musical para a Música Eletroacústica*. Revista Eletrônica de Musicologia. 2007, 18p. [http://www.rem.ufpr.br/\\_REM/REMV11/rem11.html](http://www.rem.ufpr.br/_REM/REMV11/rem11.html).

HOLMES, T. *Electronic and Experimental Music: Technology, Music, and Culture*. Nova Iorque: Routledge. 2008, 262p.

HOLSOPPLE, J. *Toward a Poetic of Visual Music* Tese de doutoramento submetida a Division of Media and Communications of the European Graduate School. Arquivo pdf consultado na internet em 2 de Março de 2010 em <http://www.europeangraduateschool.com/pdfs/jerry-holsopple-visual-music.pdf>, 2003, 250p.

- IAZZETTA, F. *Música e Mediação Tecnológica*. São Paulo: Perspectiva: Fapesp, 232p.
- JALLAGEAS, N. *Estratégias de Construção no Cinema de Andrei Tarkovski: A Perspectiva Inversa com Procedimento*. Tese de Doutorado do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Prof. Dr. Silvio Ferraz (orientador). 2007, 268p.
- JAMESON, F. *Pós-Modernismo: A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio*. Maria Elisa Cevasco (trad.), Iná Camargo Costa (ver.). São Paulo: Editora Ática. 2006, 432p.
- KAHN, D. *Noise, Water, Meat*. Massachusetts: The MIT Press. 2001, 455p.
- KALINAK, K. *Film Music: A Very Short Introduction*. Nova Iorque: Oxford University Press. 2010, 162p.
- KANDINSKY, W. *Do Espiritual na Arte*. Álvaro Cabral (trad.). São Paulo, Martins Fontes, 1996, 284p.
- KARLIN, F. , WRIGHT, R. *On The Track: A Guide to Contemporary Film Scoring*. Nova Iorque: Routledge. 2005, 865p.
- KRAUSS, R. E., *Perpetual Inventory*. Massachusetts: The MIT Press. 2010, 306p.
- LICHT, A. *Sound Art: Beyond Music, Between Categories* Nova Iorque: Rizzoli. 2007, 304p.
- MACHADO, A. (org.) et tal, *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda. 2007, 445p.
- \_\_\_\_\_. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010, 84p.
- MCLUHAN, M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Nova Iorque: Graw Hill, 1964, 396p. Versão pdf. <http://beforebefore.net/80f/s11/media/mcluhan.pdf>.
- MELLO, C. *Extremidades do Vídeo*. São Paulo: Editora Senac. 2008, 255p.
- MENKEN, H.L. *A Book of Burlesques*, Edição Kindle (ebook). Nova Iorque: Borzoi Ed., 2007. Location 580. Download in: <http://www.filestube.com/1jruOUaACgc9ccMOkJRjec/Download-A-Book-of-Burlesques-by-H-L-Mencken-Kindle-eBook.html>, Junho de 2011.
- MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da Percepção*. Carlos Alberto Ribeiro de Moura (trad.). São Paulo: Martins Fontes, 2006, 662p.
- MOOREFILED, V. *The Producer as Composer: Shaping Sounds of Popular Music*. Massachusetts: MIT Press. 2005, 143p.
- MORGAN, D. *Spirit and Medium: The Video Art of Bill Viola*. p. 89-109. In: TOWNSEND, C., *The Art of Bill Viola*. Londres: Thames & Hudson Ltd. 224p.
- MUMFORD, P. *Visual Music*. 154-160. In: LUND, C, LUND, H. (ed.) *Audio.Visual: On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers. 2009, 320p.

NAUMANN, S. *Seeing Sound: The Short Films of Mary Ellen Bute*. p.40-54. In: LUND, C, LUND, H. (ed.) *Audio.Visual: On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers. 2009, 320p.

NICOLESCU, B. *O Manifesto da Transdisciplinaridade*. Lúcia Pereira de Souza (trad.). São Paulo: Triom. 1999, 167p.

NIETZSCHE, F. W. *A Visão Dionisíaca do Mundo*. Marcos Sinésio Pereira Fernandes, Maria Cristina dos Santos de Sousa (trad.). São Paulo: Martins Fontes, 2005, 93p.

NYMAN, M. *Experimental Music: Cage and Beyond*. Cambridge: Cambridge University Press. 1999, 196p.

PELLEGRINO, R. A., *Emergent Music and Visual Music: Inside Studies, Par tone: The Book*. Denton, Electronic Arts Productions, 2009, 178p.

PLATÃO. *Timeo*. 56p. Texto baixado em <http://temqueler.files.wordpress.com/2009/12/platon-timeo.pdf>

PLAZA, J. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva. 2003, 217p.

RASKIN, V., et tal. *The Primer of Humor Research*. Nova Iorque: Moton de Grouyter. 2008, 679p.

ROCHA, R. C. *Da utopia ao ceticismo: a sátira na literatura brasileira contemporânea* Araraquara: Tese apresentada à Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Dr<sup>a</sup>. Sylvia Telarolli (orientadora). 2006, 234p.

RUSH, M. *Novas Mídias na Arte Contemporânea*. Cássia Maria Nasser (trad.), Marylene Pinto Michael (ver. trad.). São Paulo: Martins Fontes. 2006, 225p.

PICADO, J. B. *Representação da ação e a transposição do universo gráfico dos quadrinhos para o cinema: Sin City e 300, de Frank Miller*. In: *Devires: Cinema e Humanidades*. Vol.6, Nº 2. 2010. <http://www.fafich.ufmg.br/~devires/v6n2/#8>.

SCHAEFFER, P. *Traité des objets musicaux: Essai Interdisciplines*. Paris: Seuil, 1966.

\_\_\_\_\_. *Ensaio Sobre o Rádio e o Cinema: Estética e Técnica das Artes Relés*. Carlos Palombini, Sophie Brunet e Jacqueline Schaeffer (org.). Belo Horizonte: Editora UFMG. 2010, 184p.

SEVCENKO, N. *A Corrida para o Século XXI: No Loop da Montanha Russa*. São Paulo: Editora Companhia das Letras. 2001, 144p.

SCHMIDT, M. (org.). *Philosophy of Media Sounds*. Nova Iorque: Atropos Press. 2010. 150p.

SMALLEY, D. *Spectro-Morphology and Structuring Process*. p.61-93, In: *The Language of Electroacoustic Music*, Simon Emmerson (ed.). Londres: The Macmillan Press, 1986, 231p.

\_\_\_\_\_. *Space-Form and the Acousmatic Image*. p.36-58. In: Organised Sound. Reino Unido: Combridge University Press, 2007.

\_\_\_\_\_. *Spatial Experience in Electro-acoustic Music*. p.121-124. In:DHOMONT, F. (org.). *L'Espace du Son II*. 1991, 153p.

STRICKLAND, E. *Minimalism: Origins*. Bloomington: Indiana University Press. 2000, 312p.

TAMM, E. *Brian Eno: His Music and the Vertical Color of Sound*. Livro em pdf. Download em <http://www.ericamm.com/books.html>. 1988, 208p.

TARASTI, E. *Existential Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press. 2000, 219p.

TARKOVSKI, A. *Esculpir o Tempo*. Jefferson Luiz Camargo (trad.). São Paulo: Martins Fontes, 2002. 306p.

VERTOV, D. *Kyno-Eye: The Writings of Dziga Vertov*. Annette Michelson (ed.), Kevin O'Brien (trad.). Berkeley: University of California Press. 1992, 408p.

WISHART, T. *On Sonic Art*. Amsterdã: Harwood Academic Publishers, 1996, 358p.

ZIELINSKI, S. *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*. Gloria Custance (trad.) Amsterdã: Amsterdam University Press, 1999, 356p.

\_\_\_\_\_. *Deep Time of the Media: Towards an Archeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Massachusetts: The MIT Press. 2006, 375p.

## Coletânea

iMinds, *Pop Culture: Burlesque*. 2009, p.1 eBook baixado em <http://www.iminds.com/>.

## DVD

BUTE, M.E., *Rhythm in Light (1934/1935)*. DVD In: LUND, C, LUND, H. (ed.) *Audio.Visual: On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers. 2009, 320p.

\_\_\_\_\_. *Tarantella (1940/1950)*. DVD In: LUND, C, LUND, H. (ed.) *Audio.Visual: On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers. 2009, 320p.

EISENSTEIN, S. *Outubro*. Continental Home Video. DVD 083.

GEIST, P. *Angel Audio/Video RMX*. DVD In: LUND, C, LUND, H. (ed.) *Audio.Visual: On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers. 2009, 320p.

GODARD, J.L. *Film Socialisme*. (2010). Imovision (2011).

HENTSCHLÄGER, K., LANGHEINRICH, U. *Modell 5* (1994/1996). In: Granular Synthesis: Remix For Single Screen and Reset. Index, DVD 003, s/d.

\_\_\_\_\_. *Reset* (2001). In: Granular Synthesis: Remix For Single Screen and Reset. Index, DVD 003, s/d.

KIESLOWSKI, K. *A Dupla Vida de Veronique* (1991). Versátil Home Vídeo (2006).

MCLAREN, N. *Animated Motion*, In: *Norman McLaren: The Masters Edition*. DVD B000H7J9OY, Homevision, 2006.

\_\_\_\_\_. *Dots*. In: *Norman McLaren: The Masters Edition*. DVD B000H7J9OY, Homevision, 2006.

PELLEGRINO, R. A. *Emergent Music and Visual Music: Inside Studies Part 2: The DVD's*. Denton, Electronic Arts Productions, (quatro discos), 2009.

PARENTE, L. *Vídeos (1975-1982)*. N-Imagem.

RESNAIS, A. *Hiroshima Meu Amor*. (1959). Aurora DVD, Coleção Cinema Essencial. (2004)

RUTTMANN, W. *Opus IV* (1925/2007). DVD In: LUND, C, LUND, H. (ed.) *Audio.Visual: On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers. 2009, 320p.

SCHWERFEL, H. P. *Bruce Nauman: Make me Think*. Alemanha: Artcore Film and Comunication GmbH. DV96597, 2004.

TARKOVSKI, A. *Stalker* (1979). Continental Home Video. DVD 276.

\_\_\_\_\_. *Solaris* (1971). Continental Home Video. DVD 274.

\_\_\_\_\_. *O Sacrifício* (1986). Continental Home Video. DVD 278.

TAVERNIER, B., *Por Volta da Meia Noite (Round Midnight – 1986)*, Warner, WB11390, 2001

VERTOV, D. *O Homem com uma Câmera* (1929). Continental Home Video. [http://www.dvdcontinental.com.br/Filmes/Documentario/Um%20Homem%20Com%20Uma%20Camera/Homem\\_Camera.html](http://www.dvdcontinental.com.br/Filmes/Documentario/Um%20Homem%20Com%20Uma%20Camera/Homem_Camera.html).

VIOLA, B. *I do not know what it is I am like*. Editions Savoir. DS 91738.

VISCONTI, L. *Noites Brancas ou Um Rosto na Noite (Le Notti Bianche)*, 1957. The Criterion Collection, 2005.

TATI, J. *Play Time: Tempo de Diversão*. 1967. Continental Home Video. [http://www.dvdcontinental.com.br/Filmes/Comedia/Play%20Time/Play\\_Time.html](http://www.dvdcontinental.com.br/Filmes/Comedia/Play%20Time/Play_Time.html)

## **VIDEOS ARQUIVOS DOS AUTORES**

CAESAR, R. *Clips*, 2002. Arquivo de vídeo do acervo pessoal do autor. Também em <http://sussurro.musica.ufrj.br/abcde/c/caesarrodolf/20022004/3clips.htm>.

\_\_\_\_\_. *Domingo*, 2003. Arquivo de vídeo do acervo pessoal do autor. Também em <http://sussurro.musica.ufrj.br/abcde/c/caesarrodolf/20022004/3clips.htm>.

\_\_\_\_\_. *Steve Lá*, 2003. Arquivo de vídeo do acervo pessoal do autor. Também em <http://sussurro.musica.ufrj.br/abcde/c/caesarrodolf/20022004/3clips.htm>.

CARNEIRO, M. et tal, *Espectros* (2004). Arquivo de vídeo do acervo pessoal do autor.

CARNEIRO, M., FREITAS, J.F. *Lev* (2007). Arquivo de vídeo do acervo pessoal do autor.

\_\_\_\_\_. *Preparação Para Se Ouvir 2 Pierres* (2010). Arquivo de vídeo do acervo pessoal do autor.

CLARKE, M. *A Short Film About Stillness*. Arquivo de vídeo do acervo pessoal do autor.

DANTAS LEITE, V. *Obra*. Arquivo de vídeo do acervo pessoal da autora.

FENERICH, A. *Ciclos*. Arquivo de vídeo do acervo pessoal do autor.

## Internet

ACCONCI, V. *Centers*. Consulta na internet em 2010 In [http://www.ubu.com/film/acconci\\_centers.html](http://www.ubu.com/film/acconci_centers.html).

CAESAR, R. *Tristão e Isolda* (2008). Consulta na internet em 2011 <http://sussurro.musica.ufrj.br/abcde/c/caesarrodolf/20062007/tambourbayle.htm>.

DUCHAMP, M. *Anémic Cinéma* 1926 [http://www.ubu.com/film/duchamp\\_anemic.htm](http://www.ubu.com/film/duchamp_anemic.htm).

CHAPLIN, C. *The Circus*. 1928. Consultado em 2011 em <http://filmescopio.amplarede.com.br/2008/07/o-circo-the-circus-1928-de-charles-chaplin/>.

CLAIRE, R. *Entr'Acte*. 1924. Consultado na internet em 2010 em [http://www.ubu.com/film/clair\\_entracte.html](http://www.ubu.com/film/clair_entracte.html)

DAVIS, J. *White Spaces*. Consultado na internet em 2011 em <http://www.jymdavisart.com/video/video-art.htm>.

GODARD, J.L. *JLG/JLG: Autoportrait de Décembre*.(1993). <http://trixxx.com.br/?p=4643>

KAMLER, P. *Une Mission Ephemere*. Consultado na internet em 2010 em [http://www.viddler.com/explore/Ms\\_Valerie/videos/265/](http://www.viddler.com/explore/Ms_Valerie/videos/265/)

\_\_\_\_\_. *Coeurs de Secours*. Consultado na internet em 2010 em <http://www.youtube.com/watch?v=DzzCH2WrbVM>.

\_\_\_\_\_. *Chronopolis*. (1982). Consultado na internet em 2010 em [http://www.ubu.com/film/kamler\\_chronopolis.html](http://www.ubu.com/film/kamler_chronopolis.html).

KEATON, B., CLINE, E. *The Scarecrow*. 1920. Consultado em 2011 em <http://retrovision.tv/freevideo/buster-keaton-film-fest-15-films>

RILEY, T. *In C*. 1964, In: <http://www.flagmusic.com/content/clips/inc.pdf>. 4p.

RUTTMANN, W. *Berlin die Symphonie der Großstadt*, 1927. Consultado na internet em 2010 em <http://www.youtube.com/watch?v=o-0p96gdjHc> (em sete partes).

SHUMOV, V. *L.A. Poles* (s/d) Consultado em 2011 em <http://c-e-n-t-e-r.com/1videoart.htm>.

VEYRE, G. A. *El presidente de la republica paseando a caballo en el bosque de Chapultepec* 1896. Consultado em 2011 em <http://w-cinema.blogspot.com/search/label/1890s>.

VIOLA, B. *Reflecting Pool*. Consultado na internet em 2010 em <http://www.video.google.com/videoplay?docid=4498864086957786589#>

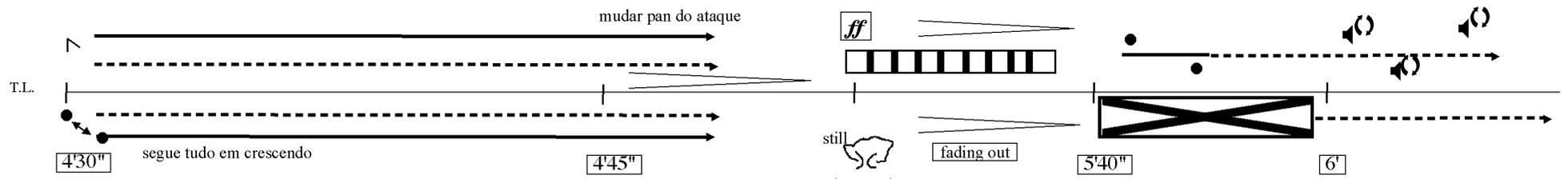
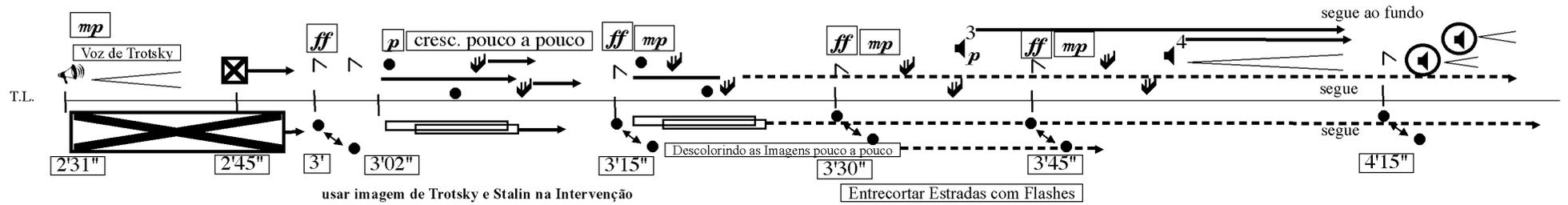
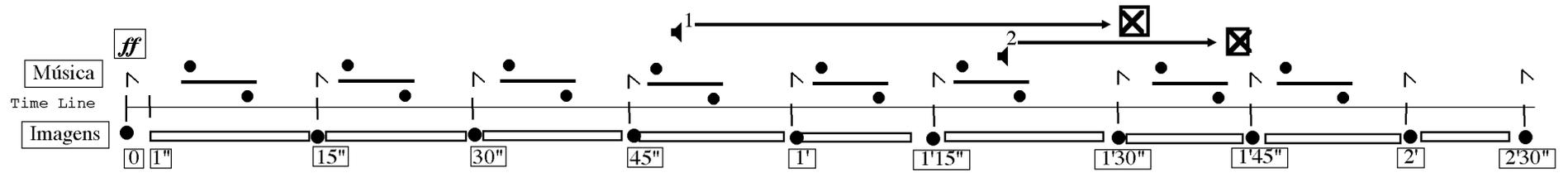
## **ANEXO 1**

# Partitura de Lev

Orientação para a composição musical e edição das imagens

Marcelo Carneiro de Lima

2007



The image displays a musical score for 'Partitura de Lev' on two staves, both labeled 'T.L.' (Tenor). The score includes various annotations, time markers, and dynamic markings.

**Staff 1 (Top):**

- Annotations: *cresc. pouco a pouco*, *Sempre*, *pp*.
- Time markers: 6'02", 6'04", 6'15", 6'30", 7', 8', 8'05", 8'15".
- Visual elements: Three dashed arrows pointing right at the top; a large black bar; a trapezoidal shape; a musical note with a *pp* dynamic; a box with an 'X' at 6'02"; a box with an 'X' at 8'15"; a box labeled 'Imagem Trotsky morto' at 8'; a box labeled 'árvore em chamas' at 8'05"; a box labeled 'Intercalar flash 2 com Estrada' at 7'.
- Other markers: 'flash 2' at 6'02", 6'04", 6'15", and 6'30"; a box labeled '7'' at 7'.

**Staff 2 (Bottom):**

- Annotations: *pp*, *cresc. pouco a pouco*, *Sempre*, *Lenin on the rovers*, *fading out*.
- Time markers: 8'20", 8'30", 8'50", 9', 9'15", 10'.
- Visual elements: A trapezoidal shape; a box with an 'X' at 8'20"; a dashed arrow; a box labeled 'sequência aleatória de flashes e estrada' at 9'; a box labeled 'fading out' at 9'15"; a box labeled '10'' at 10'.
- Other markers: 'pp' at 8'30"; 'Lenin on the rovers' at 8'50"; 'fading out' at 9'15"; '10'' at 10'.

### Partitura de Lev

[Copyright]Marcelo Carneiro de Lima - 2007

## **ANEXO 2**

Preparação para se ouvir dois Pierres - material takes atriz

Marcelo Carneiro 2010

**VOGAIS:** agudo /, médio --, grave \. Stacatto (ä), sustentado (a)

**VOGAIS GLISSANDO**

ã/  
ã--  
ã\

a--  
a/  
a\

ï/  
ï--  
ï\

i/  
i--  
i\

ö/  
ö--  
ö\

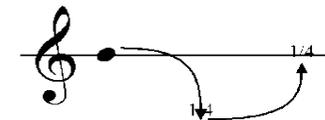
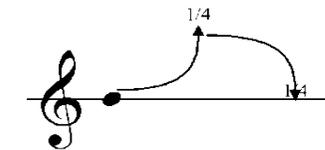
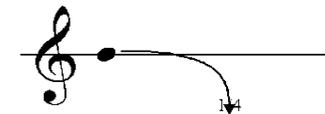
o/  
o--  
o\

**GRITADO,  
SUSSURRADO e  
NORMAL**

**FELIZ,  
TRISTE,  
C/ RAIVA  
C/ DOÇURA**

Movimentos  
de  
Cabeça:

**LADOS (ESQ e DIR)  
P/ CIMA,  
P/ BAIXO e  
CENTRO**



FONEMAS					
ka	RRRRR	kaTi	TiTi	DãDi	Dãoh
Ti	Tru	Tika	Uhka	Dika	DiDã
Uh	Prruuu	UhTi	Uda	Puka	PuDI
Da		DaU	TiDa		
Dã		DaTi	PiTa		
Pi	RRE	PiTI	DiTa	Pi(e)RRE	
Ta	RI	TaPi	PuTa		
Di	Ã	DiPi			
Pu		PuDI			
Dâ		Dâ-Pu	^T (nasal)		

**Preparação para se ouvir dois Pierres - material takes atriz**

Marcelo Carneiro 2010

**Obs1:** Além das opções acima, qualquer combinação é bem vinda

**Obs2:** Todo e qualquer movimento de altura/entonação e gestos são bem vindos

**Obs3:** Recomenda-se que os movimentos das mãos sigam as emoções transmitidas

RISADAS e	CHOROS,
GARGALHADAS	GEMIDOS,
CURTAS, MÉDIAS e LONGAS	"CHORAMINGOS" e
DURAÇÕES	MANHA
DURAÇÕES CURTAS, MÉDIAS e LONGAS	

**GRITOS AGUDOS E MÉDIOS, LONGOS E CURTOS:**

DESESPERADO, MANHOSO, FRESCURA, XILIQUE

**ESTALOS DA LÍNGUA NO CÉU DA BOCA**

VÁRIAS ALTURAS

Pelo menos 5 diferentes

**SOPROS Tipo**

PRRRUUU

BRRRUUUUU

NORMAL

## Preparação para se ouvir dois Pierres - Separação de Takes

	Início		Fim				
1.	0'0"000		0'10"21				
2.	1'52"06		1'54"05				
3.	1'54"05		1'57"12				
4.	2'40"09		2'45"18		ca		
5.	2'47"21		2'48"19		pi		
6.	2'50"05		2'50"26		pi grave		
7.	2'52"04		2'53"26		taá		
8.	2'53"29		2'55"10		ta?		
9.	2'55"25		2'56"19		ta!		
10.	2'58"29		2'59"19		di		
11.	3'00"10		3'01"10		diiii		
12.	3'01"13		3'02"21		dii sorrindo		
13.	3'04"16		3'05"09		puu		
14.	3'06"11		3'07"13		puuu forte		
15.	3'07"27		3'08"22		pu agudo		
16.	3'09"15		3'10"20		pu + agudo		
17.	3'12"11		3'13"24		Dããã		
18.	3'14"04		3'14"29		Da?		
19.	3'15"15		3'17"15		Da? Instrospectivo		
20.	3'17"15		3'18"13		Da!?		
21.	3'10"06		3'21"18		Dããã		
22.	3'51"17		3'54"12		Prrr		
23.	3'54"03		3'56"28		RREE		
24.	3'57"19		3'59"02		RREE		
25.	4'01"59		4'02"14		PiTi		
26.	4'03"06		4'04"17		CaTi		
27.	4'05"09		4'06"18		Dauuuu		
28.	4'11"29		4'13"02		PuDi		
29.	4'14"23		4'16"06		TaPi		
30.	4'16"12		4'17"04		Pi		
31.	4'17"02?		4'17"21		Ta		
32.	4'17"23		4'18"09		Tá?		
33.	4'18"13		4'19"06		Pi		
34.	4'20"10		4'20"29		Ti		
35.	4'21"01		4'22"06		Da		
36.	4'22"09		4'22"26		Da?		
37.	4'23"01		4'23"20		Ti!		
38.	4'23"26		4'26"05		Pu		
39.	4'27"08		4'28"16		Pu Ta		
40.	4'29"29		4'30"28		Pi		
41.	4'31"00		4'31"21		E		
42.	4'31"27		4'33"18		RRE		
43.	4'37"07		4'39"11		U Ca		
44.	4'39"09		4'40"12		Ca-U		
						usar imagem até aí, mas som tem	
						que rolar um fade out	

## Preparação para se ouvir dois Pierres - Separação de Takes

## Gargalhadas

	Início		Fim				
45.	4'45"07		4'46"26				
46.	4'50"07		4'51"14		RaRaRaa		
47.	4'51"24		4'53"09		humhum		
48.	4'53"12		4'57"04		gargalhada		
49.	4'57"08		4'59"29		garg. Ag.		
50.	5'02"13		5'03"15		Rá		
51.	5'04"08		5'05"24		UmRá		
52.	5'06"05		5'11"07		RáRá (bom)		
53.	5'11"09		5'14"19		UaRaRa		
54.	5'21"27		5'23"09		Riri dentro		
55.	5'29"26		5'31"13		ruraru		
56.	5'31"29		5'34"06		rosto bom		
57.	5'42"17		5'43"01		hum		

## Choros

	Início		Fim				
58.	5'50"06		5'53"01		manha		
59.	5'56"22		5'58"18		manha		
60.	5'58"29		6'01"11		rangeport		
61.	6'01"12		6'03"19		carpegand		
62.	6'05"13		6'07"20		hienatrist		
63.	6'17"05		6'18"20		uhuUhão		
64.	6'33"15		6'35"19		respira		
65.	6'37"19		6'41"28		Ummaaa		
66.	7'07"27		7'18"15		resp/soluç		

## A I O

	Início		Fim				
67.	7'23"18		7'23"26		i		
68.	7'23"27		7'24"27		i agudo		
69.	7'28"08		7'28"29		a		
70.	7'29"00		7'30"03		a agudo		
71.	7'35"20		7'36"15		ó		

## Boca Só / Gemindo Respiração

	Início		Fim				
72.	7'54"09		8'09"16				
73.	8'11"04		8'12"00		Pá Ti		
74.	8'12"01		8'12"19		Pá ô		
75.	8'12"26		8'14"04		u-i		
76.	8'14"03		8'16"03		sátápá		
77.	8'17"04		8'18"29		tádimon		
78.	8'19"29		8'24"16		frase rápd		
79.	8'27"27		8'30"06		tatata		
80.	8'31"15		8'35"22		tapatará		
81.	8'35"22		8'37"08		rrr traaa		

## Preparação para se ouvir dois Pierres - Separação de Takes

	Início		Fim				
82.	8'37"09		8'38"16		tráá-táá		
83.	8'38"18		8'42"13		trapatara		
84.	8'42"18		8'46"14		frase =		
85.	8'47"25		8'48"12		Pêrrrr		
86.	9'04"18		9'07"00		Prataratu		
87.	9'01"01		9'02"18		CáTáPá		
88.	9'16"15		9'19"24		ssssss		
89.	9'29"12		9'29"21		estalo 1		
90.	9'29"28		9'29"21		estalo 2		
91.	9'30"21		9'31"07		estalo 3		
92.	9'31"20		9'31"07		estal 4 tlotli		
94.	9'33"20		9'34"06		estalo 5 tlitlo		
95.	9'34"07		9'34"25		estalo 6 tloa		
96.	9'38"00		9'38"19		estalo 7		
97.	9'41"24		9'43'03		estalo 8 trrtlatlo		
98.	9'45"06		9'48"01		tsctsc verdadeiro		
99.	9'55"01		10'00"21		tlitli em seq.+ tlo		

	Início		Fim				
100.	3'23"03		3'23"24		teeee		
101.	3'25"21		3'27"14		rrrrr		
102.	3'28"29		3'30"18		truuu		
103.	3'31"26		3'33"21		truu agudo		
104.	3'34"16		3'36"09		truuu boca fechada		
105.	3'38"03		3'42"22		trrrr		
106.	3'44"06		3'46"20		prrr		
107.	3'48"15		3'50"26		prrr agudo		
108.	4'07"26		4'08"28		uti		
109.	4'09"27		4'11"08		da pu		
110.	4'47"20		4'49"20		rariã		
111.	5'00"02		5'01"19		rororo		
112.	5'19"16		5'21"06		hum-hum		
113.	5'23"18		5'25"27		horrarra		
114.	5'26"12		5'28"08		roaroarora		
115.	5'28"25		5'31"10		riso metido		
116.	5'31"20		5'42"18		riso longo		
117.	6'24"08		6'26"06		chorinho início		
118.	6'26"05		6'29"06		uhaha choro		
119.	6'48"14		6'50"24		choro soluçado		
120.	6'58"10		7'00"25		chorão		

## Takes Novos (TN)

	Início		Fim				
001.	1'26"06		1'26"18		ih agudo		
002.	1'27"18		1'28"04		ih médio		
003.	1'29"00		1'29"15		ih grave		
004.	1'31"16		1'32"08		oh agudo		

	Início		Fim					
005.	1'32"25		1'33"13		oh médio			
006.	1'34"00		1'34"18		oh grave			
007.	1'36"25		1'37"15		ah agudo			
008.	1'37'26		1'38"12		ah médio			
009.	1'38"28		1'39"15		ah grave			
010.	1'42"02		1'43"22		ah gliss desc			
011.	1'45"19		1'46"15		ah gliss desc curto			
012.	1'48"24		1'50"17		ah glis desc outro			
013.	1'52"17		1'53"23		ih gliss ag desc			
014.	1'55"10		1'56"10		ih med s graça			
015.	1'58"08		1'59"07		ih grave glis desc			
016.	2'07"28		2'08"26		oh grave desc			
017.	2'12"00		2'13"03		ah glis ascend			
018.	2'14"07		2'15"18		ah gliss desc			
019.	2'18"05		2'20"06		a gliss sobe e desc			
020.	2'23"08		2'23"16		ah gliss ascend			
021.	2'24"00		2'25"22		ah gliss desc sobe			
022.	2'28"05		2'29"23		ah gliss ascend			
023.	2'29"25		2'31"04		ah desc gliss			
024.	2'32"11		2'33"03		ah gliss ascend			
025.	2'33"04		2'34"11		ah glis descend			
026.	2'35"13		2'38"02		ah glis sobdescsob			
027.	2'40"09		2'41"12		cá			
028.	2'42"08		2'43"18		tii			
029.	2'44"15		2'46"04		úúú			
030.	2'48"00		2'49"00		pi agudo			
031.	2'50"11		2'51"04		pi grave			
032.	2'52"11		2'53"10		tá sussurrado			
033.	2'53"29		2'55"10		tá?			

**seguem cortes iniciais a partir do nº 9 da pág. 1.**

**ORDEM DOS TAKES NA MÚSICA**

ORDEM	SOM	TAKE
1.	ti	34
2.	ta	31
3.	pu	39
4.	prrr	22
5.	ti	37
6.	pu	39
7.	ti	37
8.	ih	1
9.	ti	37
10.	ti	34

ORDEM	SOM	TAKE	
11.	ta	31	
12.	pu	39	
13.	pu	39	
14.	ti	37	
15.	pr	22	
16.	pr	22	
17.	pr	22	
18.	pr	22	
19.	pu	39	
20.	pu	39	
21.	ta	37	
22.	ta	31	
23.	ti	34	
24.	pr	22	
25.	gargalhada	48	
26.	ta	34	
27.	ti	37	
28.	ih	1	
29.	gargalhada	48	
30.	pi	030 (TN)	
31.	piti	25	
32.	pu	39	
33.	ti	37	
34.	ta	31	
35.	ti	34	
36.	ti	37	
37.	ih	1	
38.	pi	030 (TN)	
39.	piti	25	
40.	pu	39	
41.	ti	37	
42.	ta	31	
43.	ti	34	
<b>Repete TEMA</b>			<b>em 31"04</b>
44.	ti	34	
45.	ta	31	
46.	pu	39	
47.	ti	37	
48.	pr	22	
49.	pu	39	
50.	ti	34	
51.	ti	37	
52.	ta	34	
53.	ih	1	
54.	ti	37	

ORDEM DOS TAKES NO VÍDEO- MÚSICA
----------------------------------

ORDEM	SOM	TAKE
55.	prrr	22
56.	ih	1
57.	prrr	22
58.	ih	1
59.	ih	014
60.	gargalhada	48
61.	ih	014
62.	gargalhada	48
63.	pu	15
64.	purr	107
65.	pu	15
66.	puu	14
67.	oh	004
68.	pa o	74
69.	pa o	74
70.	pa o	74
71.	pa o	74
72.	pi	5
73.	piti	25
74.	pu	15
75.	oh agudo	004
76.	oh grave	016
77.	oh agudo	004
78.	oh grave	016
79.	oh agudo	004
80.	oh grave	016
81.	purr	22
82.	tá	9
83.	puu	13
84.	tii	028
85.	ta?	8
86.	tii	34
87.	ta	31
88.	pu	39
89.	tii	37
90.	purr	22
91.	ti	37
92.	pu	39
93.	ti	34
94.	ti	37
95.	ih	013
96.	oh	004
97.	oh	006
98.	oh	006
99.	oh	006
100.	piti	25

ORDEM	SOM	TAKE
101.	piti	25
102.	piti	25
103.	ti	37
104.	ih	1
105.	ti	37
106.	pu	39
107.	purr	22
108.	ti	37
109.	ta	31
110.	ta	31
111.	ta	31
112.	estalo 5 rap	93
113.	rrrrr	101
114.	rrreee	24
115.	truuu	102
116.	rrirri	54
117.	rrrrr	101
118.	rrreee	24
119.	truuu	102
120.	piti	25
121.	piti	25
122.	risometido	115
123.	oh gliss	016
124.	prrr	23
125.	ta	9
126.	tii	028
127.	puu	13
128.	ta	9
<b>TEMA</b>		
129.	ti	34
130.	ta	31
131.	pu	39
132.	purr	22
133.	ti	37
134.	ih	1
135.	pu	39
136.	ti	34
137.	ti	37
138.	ih gliss	013
139.	oh ag	004
140.	oh	016
141.	oh	016
142.	oh	016
143.	piti	25
144.	piti	25
145.	ti	37

ORDEM	SOM	TAKE		
146.	ih	1		
147.	ti	37		
148.	pu	39		
149.	purr	22		
150.	ti	37		
151.	pu	39		
152.	ti	34		
153.	piti	25		
154.	pi alongado	5		
155.	piti	25		
156.	repete piti	25		
<b>Parei por aqui até agora. Repare que tem um take 93 super concentrado e rápido. Não precisamos coincidir ou sincronizar perfeitamente imagem e som aqui, só dar a idéia. Esse take fica se repetindo c variações sobre o resto dos eventos.</b>				
<b>pi alongado, take 5 esticado no tempo, é</b>				
<b>para repetir/tremer a imagem junto a ele.</b>				

ORDEM	SOM	TAKE	
157.	ah glis asc	021	
158.	latapa	87	sequencia
159.	og agudo	004	
160.	pu agudo	16	
161.	uuu	029	
162.	u-i	75	
163.	pi estica	25	sequencia
164.	pi estica	030	sequencia
165.	oh grave	006	sequencia
166.	uarara	53	completo
167.	uarara	53	sequencia
168.	rrarira	45	
169.	ih agudo	013	
170.	Da?	18	
171.	Dau	27	
172.	purrr	107	
173.	diii	12	
174.	Da pu	109	
175.	rrarira	45	
176.	Da pu	109	
177.	diii	12	
178.	purrr	107	
179.	Dau	27	
180.	Da?	18	
181.	ih agudo	013	
182.	rrarira	45	

ORDEM	SOM	TAKE
183.	Da pu	109
184.	diii	12
185.	purrr	107
186.	Dau	27
187.	Da?	18
188.	ih agudo	013
189.	rrarira	45
190.	cá	4
191.	dã	21
192.	humhum	47
193.	ah!	012
194.	ah!	011
195.	humhum	47
196.	Cati	26
197.	Ca	4
198.	Cati	26
199.	Ca	4
200.	Cati	26
201.	Ca	4
202.	ah gliss	024
203.	gargalhada	49
204.	ah gliss	024
205.	gargalhada	49
206.	humhum delay	112
207.	ti	37
208.	riso longo	116
209.	ta	31

ORDEM	SOM	TAKE
210.	puu	15
211.	RoRoRo	111
212.	Purrr	107
213.	solução	66
214.	manha range	60
215.	manha range	60
216.	solução	66
217.	solução	66
217.	solução	64 segue %
218.	solução	66
219.	chorinho	117
220.	chorinho estic	117
221.	solução	64
222.	solução	64
223.	ih	014
224.	oh	016
225.	oh	016
226.	solução	64
227.	oh	016
228.	oh	016
229.	solução	66 soa sobre os deabaixo
230.	satapa	76 (boca)
231.	satapa	76 (boca)
232.	tadimon	77
233.	tadimon	77
234.	tadimon	77
235.	tadimon	77
236.	tapatara	80
237.	tatatata	79
238.	tapatara	80
239.	tatatata	79
240.	ti	34 alongado
241.	estalo	89
242.	estalo	90
243.	estalo	89
244.	estalo	90
245.	estalo	91
246.	estalo	90
247.	estalo	89
248.	estalo	90
249.	estalo	89
250.	estalo	90
251.	estalo	91
252.	estalo	90
253.	estalo	92 loop
254.	estalo	98 loop

ORDEM	SOM	TAKE
255.	da	19
256.	pudi	28
257.	purrr	107
254.	riri	54 loop
255.	dii	12
256.	dapu	109
257.	gargalhada	52
258.	da	19
259.	pudi	28
260.	purrr	107
261.	rrrr	101
262.	ta	8
263.	ta	31
264.	tadimon	77
265.	ti	34
266.	ta	31
267.	puu	16
268.	puu	14

269.