



Documento padrão para submissão de trabalhos ao XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

Parangolés Eletrônicos: uma eletroestética da velocidade. A mistura da videomontagem com a música eletrônica.¹

Elenice Mattos Corrêa²

Universidade do Vale do Rio Dos Sinos - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Comunicação, nível de Mestrado, Área de Concentração Processos Midiáticos - Linha de Pesquisa Mídia e Processos Audiovisuais.

Resumo

Este artigo objetiva apresentar a pesquisa Parangolés Eletrônicos: uma eletroestética da velocidade, iniciada em 2006, sobre o processo de produção audiovisual contemporâneo que trata da mistura da videomontagem com a música eletrônica, ou seja, a produção dos VJs com a dos Djs, que ocorrem nos eventos em torno da música eletrônica. Estas produções vêm constituindo um possível gênero audiovisual diferenciado, um híbrido de cinema e vídeo associado e catalizado pelas tecnologias digitais de produção das mídias audiovisuais, fazendo surgir, portanto, outras poéticas digitais e audiovisuais que incrementam as discussões sobre a teoria da imagem e do som nas pesquisas em comunicação audiovisual.

Palavras-chave

Teoria da imagem; Produção das mídias audiovisuais; Gêneros audiovisuais; Poéticas digitais.

Apresentação: alguns fundamentos da pesquisa

O interesse deste artigo e da pesquisa concentra-se neste novo processo de produção audiovisual expresso na prática dos VJs (vídeo-jóqueis), DVJs (disco-vídeo-jóqueis) e dos Coletivos³ e suas produções, denominadas videomontagens⁴, na conjunção com a música eletrônica⁵. Este processo demarca uma diferença qualitativa

¹ Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Comunicação Audiovisual.

² Formação Acadêmica: Mestranda em Ciência da Comunicação pelo PPGCOM/UNISINOS. Especialista em expressão gráfica. Bacharel em Artes Plásticas e Licenciada em Educação Artística. Contato: ninimc@gmail.com.

³ O termo Coletivo é utilizado pelos VJs, Djs e DVJs para designar o grupo e a ação conjunta que envolve a produção da imagem e da música eletrônica.

⁴ Também chamadas de *real-time-video*, *live images* ou *veejaying* (Bambozzi, 2003). Essas montagens consistem em projeções de vídeos realizadas a partir da mixagem em tempo real de imagens para se comporem à mixagem (mistura) em tempo real da música.

⁵ O conceito de música eletrônica e o tipo de música que ele abarca podem ser largamente discutidos. Os recursos da microeletrônica ~~hoje~~ atravessam hoje qualquer processo de produção-difusão musical. Neste sentido, o estudo restringe o termo ao que é “popularmente” conhecido por música *pop* eletrônica: a música de pista, ou melhor, a música fruída por uma “cultura da pista” (RODRIGUES, 2005:77-78), ou ainda, ligada à prática da dança como modo



em relação ao cinema, à televisão e ao vídeo, pela separação técnica (uma fissura) entre a imagem e a música no processo de produção e de difusão, ou seja, a montagem separada de imagens e de músicas para se conjugarem no momento das apresentações, caminhando desse modo, num sentido distinto ao da convergência digital dos meios. Estas apresentações são massivamente difundidas nos festivais de música eletrônica que acontecem mundialmente e no Brasil, com maior concentração em São Paulo.

A fissura é, assim, entendida como corte (ruptura), que gera instabilidade, tensão e embaralhamento, configurando novos intercessores aos processos de produção e de comunicação audiovisual. Esta fissura caracterizada na produção-difusão das mídias audiovisuais que envolvem a mixagem ao vivo da imagem e da música, assinala na montagem visual e sonora uma poética digital e audiovisual que carrega outro traço distintivo, a experimentação e o improvisado que incrementa o acaso à montagem audiovisual resultante, sublinhando a singularidade da mixagem ao vivo da videomontagem e da música eletrônica. A singularidade é entendida conforme Deleuze (2005:55), na sua diferença às designações e às significações, pois é da ordem do pré-individual, do não-pessoal e aconceitual. Portanto, é indiferente ao pessoal ou impessoal, individual ou coletivo. As singularidades assim entendidas, são pontos de inflexão, são nós, pontos de fusão, de condensação ou ebulição, “pontos de choro e de alegria” (DELEUZE, 2005:55), ou seja, pontos sensíveis, que estão sempre em conjunto, em vizinhança a outras singularidades. Os pontos singulares configuram as diferenças entre as formas, as mídias, os gêneros, as linguagens ou as poéticas digitais e audiovisuais que produzem novas teorizações sobre a relevância da imagem e do som no mundo contemporâneo.

A análise audiovisual parte dos estudos das imagens-tempo em Deleuze (2005) e procura demarcar algumas relações sonoras e ópticas que podem ser encontradas no vídeo selecionado. O que leva Deleuze a pensar as imagens-tempo são as “situações sonoras e ópticas puras” encontradas no cinema neo-realista que demarcam uma diferença e uma ruptura com o modo sensório-motor como os sentidos são solicitados na imagem-movimento, predominante no cinema narrativo. Esta diferença provoca uma ruptura com o esquema sensório-motor da percepção humana. Tais situações sonoras e ópticas dão a ver “a imagem por inteiro”, fazendo aparecer um

de expressão. De modo geral, pode ser entendida por uma montagem que parte de uma bricolagem musical a partir de músicas pré-gravadas (em vinil, cd ou outros arquivos digitais de som), muitas vezes remixadas, produzidas eletronicamente e que exploram “ruídos” urbanos, industriais, etc., sons de diferentes naturezas como elementos musicais associados a uma composição melódica, e que acontecem simultaneamente e em múltiplas camadas sonoras.



outro tipo de imagem (DELEUZE, 2005:31). Esses fluxos são de ordem técnica, ética, estética, econômica, jurídica, física, química, biológica, etc. Este trabalho focaliza-se, então, na montagem audiovisual resultante da mistura da videomontagem com a música eletrônica para analisar as diferentes fissuras existentes neste modo de criar, de encadear-compor pensamentos. Por isso, propõe-se um deslocamento, passando a ater-se às relações sonoras e ópticas, visto tratar-se de uma produção audiovisual não narrativa. Deste modo, o estudo busca nas rupturas (fissuras) presentes na montagem cinematográfica, a partir das situações sonoras e ópticas que precipitam a imagem-tempo, analisar algumas relações sonoras e ópticas a partir do material de análise.

A pesquisa consiste em cartografar as diferentes fissuras percebidas nos fluxos maquínicos da imagem e da música contidas no processo de produção da mixagem ao vivo e na montagem audiovisual e suas mutações, que assinalam o surgimento de um outro processo, outras técnicas, outras mídias, outra linguagem, um possível outro gênero audiovisual?, sobretudo, outras poéticas digitais audiovisuais não narrativas que atravessam o estudo da imagem.

O estudo propõe analisar as diferenças produzidas pela fissura no processo de produção e no modo de composição, assinalando os traços ético-estéticos expressos nesta poética digital e audiovisual, procurando descrever e analisar algumas composições da imagem, da música e da imagem com a música, na montagem audiovisual a partir do estudo do vídeo de uma apresentação de um VJ escolhido pela internet e pelo levantamento de sua produção na área. Portanto, o processo cartográfico ocupa-se de eventos que efetuam os parangolés eletrônicos no vídeo *Showskills*, do produtor e VJ Spetto⁶. O vídeo contém registros parciais da apresentação do autor no festival *Showskills*, realizado em Manchester, Lisboa e Porto em 2005, explicitando a produção-difusão das mídias audiovisuais e expressando os modos de montagem e a poética digital e audiovisual implicados nesta pesquisa.

A produção audiovisual assim constituída, pode ser pensada a partir do conceito de parangolés eletrônicos atravessado pelo trabalho de Hélio Oiticica, pela gíria, pelo verbete e pela internet. Dos parangolés de Oiticica, o estudo reporta-se ao traço da fissura-fusão da matéria visual (parangolé), sonora (música) e gestual (dança) que se estabelece numa relação de experimentação e de improviso. Atravessada pelo estudo de Bambozzi (2003), que se refere à combinação da videomontagem com a

⁶– <http://www.vispetto.com.br/>



música eletrônica como “misturas explosivas”, a pesquisa propõe pensar os parangolés eletrônicos como uma poética digital e audiovisual emergente. A articulação conceitual parte da fissura e da fusão da imagem com a música, da imagem-tempo, associando aos parangolés eletrônicos como arranjos maquínicos (DELEUZE, 1998), mistura de corpos (luz e som ao menos) e sentidos (eventos), expressos nas relações da máquina visual e sonora com o aparelho perceptivo (sensório-motor) humano. Nos fluxos que transformam a imagem e a música em arranjo maquínico, a mixagem produz montagens por cortes nos processos audiovisuais tradicionais. Os arranjos são composições de elementos diversos e distintos (coisas, ações, relações, discursos) que se arranjam nos cruzamentos e na heterogeneidade dos atravessamentos. O maquínico refere-se à máquina como arranjo (diferente da concepção de máquina-equipamento que provém da mecânica), pela complexidade dos encadeamentos heterogêneos em composição.

Estes apontamentos e fundamentos iniciais visam introduzir o plano de consistência e composição em que se produz a pesquisa. Com isso, o presente artigo ocupa-se em apresentar alguns pontos relevantes (singulares): as diferenças e ressonâncias percebidas na videomontagem em relação ao cinema, ao vídeo e à televisão, os parangolés eletrônicos como uma poética digital emergente, finalizando com a exposição de uma análise preliminar de elementos observados no vídeo em estudo.

A videomontagem - diferenças e ressonâncias às mídias audiovisuais convencionais

A videomontagem e a música eletrônica encontram-se inseridas nos processos de produção das mídias audiovisuais, operando, na relação da imagem com a música, disjunções, conjunções e conexões. Nesses processos, tanto a videomontagem quanto a música eletrônica apresentam aspectos inovadores e distintos dos processos convencionais do cinema, da tv e do vídeo.

O processo do vídeo (analógico ou digital) permite a captura e a projeção “colada”, fundida, de som e imagem. Mesmo que no processo de edição se possa gravar e retrabalhar sons e imagens independentemente, a edição prevê a fusão em um só suporte. Na projeção, como uma modalidade de exibição, som e imagem estão colados um ao outro (num DVD ou vídeo, cada imagem estará acompanhada de um som). Da mesma maneira, no cinema, espera-se a sincronia de som e imagem. Mesmo que produzidos em processos distintos e separados, imagem e som objetivam uma junção



prevista para acontecer numa determinada sincronia que deve manter-se a cada sessão. Neste sentido, os parangolés eletrônicos (a mistura da videomontagem com a música eletrônica) aproximam-se do cinema mudo em que a orquestra acompanhava ao vivo a projeção da narrativa, associada à participação da “platéia”, mas se distanciam na medida em que a música não tem a função de acompanhamento da imagem.

No caso da mixagem em estudo, a composição se dá "in loco" e ao vivo em decorrência dos recursos disponibilizados pela tecnologia digital de produção da imagem e do som. Refere-se à mixagem em tempo real de imagens combinada à mixagem em tempo real de músicas que utiliza mídias audiovisuais como *mixer* de áudio e vídeo e programas de mixagem (mistura) digital, possibilitando a montagem em tempo real, produzindo, desse modo, a junção de dois processos, ou seja, “colando” produção e difusão. Com isso, a emissão perde importância como mídia de difusão e a criação, mixagem ao vivo é o que interessa.

A prática de mixar (misturar) imagens e sons privilegia a fissura na relação da imagem com a música, constituindo uma montagem audiovisual singular. A mixagem de músicas e a mixagem de imagens são processos simultâneos e paralelos (programas para mexer com a imagem e programas para mexer com som ou programas para trabalhar imagem e som em canais paralelos). Isto assinala a fissura. Cada uma das séries, imagem ou música, utiliza um programa ou canal próprio e é executada em seu canal de mixagem e em seu suporte de projeção (caixa de som e telão). A conjunção das séries paralelas ocorre no evento ao vivo, entendido como experimentação irrepetível. Cada suporte e cada linguagem possuem e exigem um tipo diferente de casamento entre imagem e música.

A videomontagem com a música eletrônica, que se mantém paralelos, constituem os parangolés eletrônicos, nunca ocorrerão uma segunda vez da mesma maneira. Dessa forma, preservam uma imprecisão e uma instabilidade. Esta instabilidade gera a tensão necessária à novidade. Com isso, detectam-se diferenças qualitativas no processo fissura-fusão entre a produção audiovisual tradicional e os parangolés eletrônicos (a junção da videomontagem com a música eletrônica) decorrentes das mídias audiovisuais digitais que viabilizam esta forma de fissura-fusão entre a imagem e a música.

O filo maquínico é o atravessamento de diferentes máquinas e remete à máquina-arranjo; a junção, a combinação, a tomada, a mistura, a fusão, a manipulação e a colagem remetem ao conceito de bricolagem. A bricolagem designa



uma montagem a partir da recomposição de outros materiais, do reaproveitamento de elementos distintos. O bricolador é aquele que “trabalha com o que encontra: monta, costura, amarra, gruda, ajusta” (RODRIGUES, 2005:31). Isso acontece tanto nos processos da arte (pop art, dadaísmo, surrealismo, por exemplo) quanto no cinema (a reutilização de cenários e de objetos, as citações de filmes em outros filmes, etc.), na TV e na publicidade (a exploração de diferentes formas estéticas para produzir as suas).

A prática da bricolagem radicaliza-se nos parangolés eletrônicos. Isto se produz numa fissura: cria-se uma linha de fuga em que a invenção acontece. O uso do *scratch* ou do *looping* visual e sonoro sobre uma imagem ou fala retirada da televisão, por exemplo, produz um embaralhamento, uma tensão à forma audiovisual e aos modos de percepção. Novos eventos-sentidos se encarnam sobre a matéria utilizada. Do aproveitamento de fragmentos de diferentes matérias vivem a música eletrônica, as videomontagens e os parangolés eletrônicos, explorados neste estudo, expressos nas relações sonoras e ópticas encontradas no material de análise.

Levando em consideração as mutações tecnológicas provenientes da era digital que sublinham mudanças qualitativas nos processos de produção, a pesquisa atém-se à mixagem ao vivo expressos na montagem áudio e visual. Tais mudanças, das mutações dos aparelhos e das relações dos homens com os aparelhos, implicam acréscimos, misturas e casamentos entre meios e linguagens.

Estes arranjos maquínicos, que constituem a videomontagem e os parangolés eletrônicos, borram e diluem as fronteiras entre linguagens, meios de produção, modos de expressão, indicando tensão e embaralhamento. A gravura, a fotografia, o cinema, a reprodutibilidade técnica fazem tocar os planos da arte e da comunicação. As videomontagens, a música eletrônica e a combinação que produz os parangolés eletrônicos, instauram outra fissura, a indiscernibilidade nas separações que constituem os campos disciplinares de conhecimento da comunicação e da arte, demandando o atravessamento de diferentes saberes. Afetados no plano das pragmáticas, misturados nas práticas da vida cotidiana, a comunicação e as artes aparecem imbricadas neste estudo.

Uma cultura da hibridação das mídias audiovisuais eletrônicas, como traço evidente, não leva ao homogêneo, mas a múltiplos hibridismos. A internet, como veículo de difusão, divulgação, propagação, é também a galeria do *flâneur*, a biblioteca do pesquisador, o laboratório do experimentador e do inventor, o mar-superfície de navegação dos navegadores que passeiam, estudam, criam cada um ao seu ritmo e a seu



modo. A cultura das mídias, a cultura da técnica como culturas do homem, constitui uma maneira de recortar o mundo. Uma outra maneira possível seria o âmbito das sensações da máquina biológica humana e não-humana, o âmbito dos objetos, atravessados pela “potência descritiva das cores e dos sons” (DELEUZE, 2005:22).

Estes apontamentos iniciais ratificam a atualidade do tema pelos traços distintivos assinalados no modo de composição, sublinhando uma poética digital singular. A profusão, a simultaneidade, a sobreposição, a bricolagem, a aceleração, o choque, etc., indicam vertigem, embaralhamento e tensão. Esta tensão fissa os modos de percepção visual e sonora e assinala outros modos de compor-pensar expressos nessa produção audiovisual.

Os Parangolés Eletrônicos – uma poética digital emergente

A proposta de elaborar alguns contornos para o que está se chamando de parangolés eletrônicos objetiva examinar, no âmbito das mídias audiovisuais, uma experiência produzida pelas ligações sonoras e ópticas que escapam aos modos hegemônicos de composição audiovisual.

Os conceitos são abertos e se constituem por procedimentos de cortes e superposições (DELEUZE e GUATTARI, 1996:27), criando pontes, vizinhanças, entre outros conceitos⁷. O conceito de parangolés eletrônicos produz-se de modo rizomático. A primeira aproximação aos parangolés se dá por simpatia, uma simpatia inspirada na sonoridade da palavra e na obra de Hélio Oiticica. Levando em consideração que os conceitos “podem ser reativados em nossos problemas e inspirar os conceitos que são necessários criar” (DELEUZE e GUATTARI, 1996:40,41), esta elaboração parte do recuperação de um conceito, produto semiótico, sígnico (a palavra), estético, sonoro, para produzir uma diferenciação.

Na internet, a expressão adquire diferentes sentidos. Encontram-se *sites* relacionados à gíria, de origem baiana ou carioca, *sites* de letras de música, *site* de uma banda de samba que utiliza este nome, um anúncio de um livro no prelo "Aracy de Almeida – Rainha dos Parangolés e Arquiduquesa do Encantado". A pesquisa⁸ ainda mostra uma fotografia de uma peça de teatro, “Parangolé de prosa”, uma fotografia da

⁷ Deleuze e Guattari traçam as distinções entre os conceitos abertos e os universais. Para os autores, os universais barram o movimento do pensamento e impedem a fabulação que, “não pressupõem nada além da determinação de um mundo sensível como condição” (DELEUZE e GUATTARI, 1996:29).

⁸ <http://images.google.com.br> - pesquisa por parangole, parangolé, ou parangoles, parangolés.



Terra, uma cadeira, etc. No dicionário Houaiss, encontramos parangolé como: “conversa fiada, sem pé nem cabeça, lábia” (HOUAISS, 2001:2130), conversa que acontece por uma série de encadeamentos diversos, imprevistos, podendo designar também enganação.

Inspirado no trabalho de Hélio Oiticica, busca-se no autor alguns fundamentos de sua obra, para estabelecer algumas diferenciações. Hélio Oiticica aproveita-se de uma gíria que circulava nas favelas cariocas da década de 1960 que designava momentos inesperados de alegria coletiva estreitamente conectados à música, à dança e ao improviso. Oiticica procura investigar a “cor tempo”, estudando a duração em Bergson, no entanto procura nela também uma “trama estrutural do Parangolé” (OITICICA, 1986:68). Portanto, a aproximação com o autor, assinala uma distinção. Do trabalho de Oiticica, interessa recuperar a dimensão da experimentação e do improviso, ligados à conjunção da imagem e da música. Desse modo percebe-se uma distinção, uma fissura: os parangolés eletrônicos não visam uma trama estrutural na produção audiovisual visto que partem da experimentação, do improviso e do acaso que não pressupõem um modelo ou referente, ao contrário, visam a diferença.

Neste estudo, os parangolés eletrônicos são pensados como arranjos maquímicos de desejo e de enunciação, com seus fluxos heterogêneos: a imagem (luz), o som, a arte, a comunicação, a mídia audiovisual digital, a economia, a cultura, etc. Portanto, estuda-se um plano híbrido, composto de elementos de diferentes naturezas que se manifestam nas práticas de comunicação audiovisual contemporâneas. Os parangolés eletrônicos são mediados pelas tecnologias digitais e atravessados pela microeletrônica que é o motor, produto-produção-produtor da Cibercultura.

Nos parangolés eletrônicos, instauram-se um modo singular de experimentação da música e das videomontagens: além do movimento mecânico, próprio da escala humana, há o movimento quântico como onda-partícula, que embaralha a percepção humana. O primeiro exige o impulso gerado pela alavanca, demanda energia de arranque, esforço e resistência. O segundo exige a inserção da onda ou da colocação em órbita (DELEUZE, 2000:151). Este movimento se define pelo infinito, por onde “o pensamento atinge velocidades infinitas e inauditas”, em que “não se pode falar senão de música, de tornado, de vento e de cordas” (DELEUZE e GUATTARI, 1996:66). Com isso, Deleuze sublinha o movimento como preocupação filosófica que aparece a partir de Bergson e que demarca os movimentos infinitos do pensamento. Para o autor, quando o movimento é banido do pensamento, ou seja,



quando ele procura as origens, os universais, ele retorna às abstrações e com isso gera seu enfraquecimento (DELEUZE, 2000:151).

Desse modo, este estudo procura revisar e sublinhar algumas substâncias essenciais na produção dos parangolés eletrônicos: a tecnologia digital na produção das mídias audiovisuais que precipitam a mixagem ao vivo de imagens e músicas, a mistura destes dois modos de expressão, a música eletrônica e as videomontagens impulsionando novas poéticas digitais e novos elementos para a teorização da imagem na comunicação audiovisual.

Apontamentos de uma pré-análise – uma poética digital audiovisual emergente

Para a elaboração deste estudo preliminar do vídeo, a demarcação de imagens e sons parte da idéia inicial de, seguindo o estudo dos opsignos e dos sonsignos⁹ em Deleuze (imagem-tempo), assinalar algumas relações sonoras e óticas encontradas no interior do vídeo pré-analisado. O material em análise¹⁰, cujas montagens audiovisuais também exploram o acaso na combinação dos arquivos com as imagens capturadas pela câmera, abre-se à cartografia, na tentativa de acolher os processos em marcha. A construção dos procedimentos cartográficos se faz concomitante à descrição dos pontos demarcados do vídeo, operando movimentos de revezamento teoria-prática.

Nesta preliminar descrição do vídeo, alguns pontos são marcados ao acaso, a partir das paradas e retrocessos na operação do aparelho. Os pontos assinalados, exemplificados a seguir, surgem no minuto inicial do vídeo digital escolhido¹¹. A decisão por um minuto de montagem para esta apresentação se tornou necessária devido ao volume de imagens e sons encontrados ao longo dos cinco minutos totais. A demarcação dos pontos utiliza o programa de visualização (*quicktimes*¹²), marcando os segundos e as frações de segundos (em *frames* - quadros) de cada seqüência. Três diferentes ênfases são trabalhadas na pesquisa: a seqüência sonora, as relações entre imagens e sons e a seqüência visual. A seguir, apresenta-se parte do material de análise

⁹ Segundo o autor, os opsignos e os sonsignos produzidos pelas “situações sonoras e óticas puras” criam uma “nova raça” de signos que não designam nem índice e nem significação. Estes signos estariam ligados, antes, às sensações (da visão e da audição), remetendo a “imagens subjetivas, lembranças de infância, sonhos ou fantasmas auditivos e visuais”, no caso do cinema da narrativa, por ele estudado (DELEUZE, 2005:14-15).

¹⁰ Trata-se de um vídeo, pós-produzido, da montagem áudio e visual – videomontagem com a música eletrônica. Num arquivo digital desse tipo (.m4v), o som aparece colado à imagem, como acontece num DVD, por exemplo. No entanto, possibilita perceber as diferentes maneiras como a música combina-se à imagem e vice-versa.

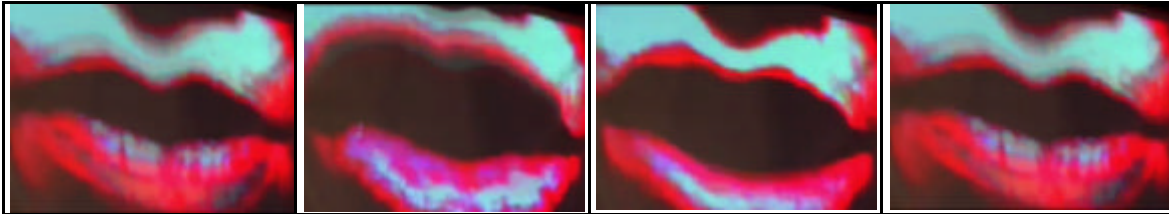
¹¹ Da participação do VJ Spetto no evento *Showskills*, em 2005 (Manchester, Lisboa e Porto).

¹² Nome de um programa digital de visualização de vídeos, que abre formatos de circulação na internet (“.mov”, “.m4v”, etc.).


em estudo, priorizando algumas relações percebidas entre a imagem e a música, enfatizando a importância e a relevância das descrições sonoras e ópticas na percepção do vídeo às quais podem atribuir-se sentidos expressos na poética digital em estudo.

As relações entre imagens e sons

Cortes – a ilusão de quebra no movimento¹³

	<p>Imagem: Close em uma boca ampliada e projetada no telão. A imagem explora a saturação da luz, chegando ao branco na pele e na cor vermelha e rosa dos lábios, acentuando o contraste da imagem. A seqüência se constrói por cortes, dando a ilusão de quebra no movimento dos lábios.</p>	<p>Som: O sintetizador faz o baixo com um som grave e constante. Um segundo som, percussão de timbre metálico, mais agudo e bastante acelerado do prato da bateria eletrônica. Sobre eles entra uma voz. A fala é contínua e não acompanha o movimento da boca.</p>
--	--	---

Ritmos quebrados, paradas, desacelerações

	<p>Imagem: A mudança de quadros é bastante acelerada e cadenciada. Na seqüência aparecem imagens de diferentes tipos, porém no fluxo, só é possível perceber as de maior incidência, que se referem ao ambiente e aos momentos da apresentação, com pessoas operando os equipamentos. As imagens são compostas por zonas escuras e zonas de cores vibrantes, salientando o contraste entre elas.</p>	<p>Som: Sobre o som da base (baixo) do sintetizador, marcando a melodia da música, ocorre uma percussão da bateria eletrônica que desacelera a batida intermitente, marcando um ritmo quebrado e mais compassado. A textura do som é áspera, ruidosa, lembra um pouco a textura do prato da bateria, porém mais seco e cortado na finalização da nota.</p>
--	--	--

Todas as cenas acontecem em poucos segundos ou em um segundo e exigem o retrocesso na operação do programa de visualização, para a identificação e

¹³ Trata-se por ilusão, porque o movimento (na física) independe da percepção humana. O que a visão humana percebe é, neste sentido, uma ilusão de movimento.



descrição dos sons e das imagens (percebidas quadro a quadro). Na primeira cena, a imagem se desconecta do som diferenciando-se da fala (sonora), que preserva a continuidade pela variação de velocidade e de ritmo. O desencontro tem a intenção de ressaltar a descontinuidade. Ao mesmo tempo, ela acompanha a cadência marcada pela entonação da frase. Na segunda descrição, a parada no som é reforçada pela parada na imagem. Há uma acentuação na quebra pela parada. A seqüência anterior à parada concentra a ação (movimento) no centro superior do quadro do vídeo, pelo enquadramento do telão de exibição da *live-image*. O movimento acontece no telão, dispondo imagens em um ritmo encadeado ao da percussão, enquanto o restante da cena, em torno da tela de projeção, permanece inalterada, ou seja, sem movimentação. No terceiro ponto, a troca de quadros reforça o ritmo quebrado da bateria.

As imagens são diversas, mas a maioria reporta-se ao local da apresentação. Algumas acontecem ao acaso pelo deslocamento da câmera, usando o desfoque (produzido pelo deslocamento) para fazer a transição de uma cena a outra ou através do corte, cruzamento de outras imagens de arquivo, provenientes de um banco de imagens (por exemplo: imagens de uma animação digital – 0:20-21, fotografia e desenho – 0:34).

Na primeira, a conjunção da imagem e do som, salientando por contraste a diferença entre o movimento da boca e o som da fala ao mesmo tempo, aproxima-se através ritmo impresso na entonação da frase que transita entre breves paradas e acelerações. O desencontro intensifica a sensação de quebra. Nas duas cenas seguintes, percebe-se com mais evidência a conjunção entre imagens e sons que operam pelo reforço; o ritmo da percussão e a parada são enfatizados pela parada e pelo ritmo das mudanças de quadro na montagem visual.

Eisenstein (2002:30) assinala a duplicação dos efeitos entre imagens e sons nos momentos de tensão, que atravessam os sentidos. As mudanças de velocidade, as acelerações, desacelerações em cortes ou graduais e as paradas conduzem a uma experimentação com diferentes velocidades e ritmos em intervalos muito curtos de tempo cronológico, dos quais foram recortados pequenos trechos (aproximadamente 5 segundos) de uma seqüência de 20 segundos, sublinhando não só a quantidade, mas também o impacto geral da montagem. Para a percepção humana do som, é necessário que se mantenha uma mínima continuidade, ou seja, em mínimos intervalos de tempo linear, explorando a unidade mínima de som possível com a eletrônica. Na imagem, visto que a velocidade da luz é superior a do som, a descontinuidade se radicaliza pelo número de quadros possíveis em um segundo (30 quadros, que é superior à capacidade



de percepção humana). Com isso, a velocidade da luz intensifica a descontinuidade do som.

A Sensação de ondulação

Imagem: Sobre a imagem é acionado um movimento de aproximação (close) e de afastamento (plano geral) repetidas vezes na tela. Dá a sensação (percepção humana) de ondulação da imagem pelo movimento. Ao mesmo tempo, provoca a ilusão de quebra no movimento pelo fluxo acelerado, pelos cortes descontínuos e pelas alterações de cor.	Som: Sintetizador – timbre metálico e elétrico variando de intensidade, estendendo as notas e provocando a ondulação do som marcada por pequenas variações de volume e da nota (como uma guitarra elétrica, por exemplo). Seria o efeito do “glissando” na linguagem musical, ou seja, deslizando o dedo sobre a corda.
--	---

A sensação de aproximação ou afastamento é conjugada à extensão do som com variações no interior de uma nota musical (glissando). O recurso da extensão musical, presente em diferentes experimentações¹⁴, radicaliza-se na música eletrônica, sendo explorado até a saturação. Estendendo-se a duração do som, estende-se o tempo – a permanência em um determinado som em um tempo estendido altera a sensação e a noção de tempo. A duração estendida de uma nota no sintetizador gera uma gama de variações de altura, volume, em seu interior, produzindo modulações sonoras, um efeito de ondulação no som que é intensificado pelo aproximar e afastar do quadro, imprimindo a ondulação à imagem. A junção do som com a imagem fortalece um no outro a sensação de ondulação. Com isso, imprimem os traços da experimentação do som e da imagem que impulsionam um modo de experimentar os estímulos elétricos como onda (onda eletromagnética), impulsionam um outro modo de pensar o som, a imagem e o próprio movimento como ondulação.

Deleuze (2000:151) assinala na prática dos esportes contemporâneos¹⁵ as mudanças qualitativas concepção de movimento. Do movimento impulsionado pela ação mecânica da alavanca, passa-se para a inserção em onda ou colocação em órbita. Conforme o autor, o movimento se define cada vez menos pelo ponto, não sendo mais “origem enquanto ponto de partida, mas uma maneira de colocação em órbita” (DELEUZE, 2000:51).









Pensar o movimento nestes termos consiste em romper com as abstrações e as reflexões sobre as origens, o eterno e o histórico. Deleuze propõe pensar que “o

¹⁴ Rodrigues (2005:49) demarca diferentes ocasiões em que a extensão de uma nota aparece na experimentação musical, como em Edgar Varese, por exemplo. Também se aplica tanto à experimentação da guitarra elétrica quanto à da flauta e do canto.

¹⁵ Surfe, windsurfe, etc.

fundamental é como se fazer aceitar pelo movimento de uma grande onda, de uma coluna de ar ascendente ‘chegar entre’ em vez de ser origem de um esforço” (DELEUZE, 2000:151). Trata-se de uma forma de experimentar-pensar o movimento a partir das ondas sonoras e visuais, como o faz o surfista que se insinua na onda. Em uma aproximação preliminar com a física, é possível relacionar com a natureza onda-partícula da luz.

A Sensação de Vibração

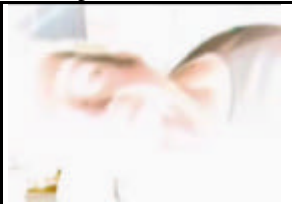

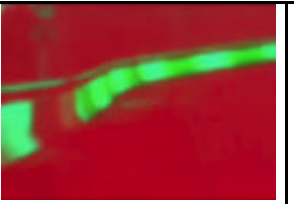
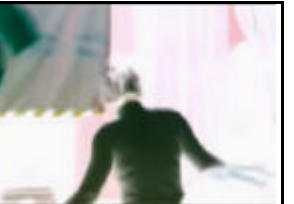
			
Imagem: Close de um rosto alternando entre positivo com pouca luminosidade e negativo e luminosidade estourada.	Som: A bateria e a base mantêm o ritmo e a melodia. Não acompanham o efeito de “pisca” da imagem.		
			
Imagem: A imagem muda repentinamente da cena de uma animação digital para uma projeção do evento, aparecendo, num primeiro plano, parte do <i>laptop</i> do VJ e, de fundo o telão de projeção da <i>live-image</i> . A imagem entra em negativo, saturada na cor e na luz, e se intercala, quadro por quadro, com o mesmo quadro em positivo, fazendo a imagem “pisca” na tela.	Som: Base: teclado fazendo a vez do baixo, carregado de um timbre elétrico, marcando a melodia da música. Percussão: bateria eletrônica bastante acelerada, explorando a vibração da percussão saturada de um timbre elétrico pela aceleração, gerando um “zumbido”, ruído elétrico como de uma sirene intermitente, que se dá por intervalos descontínuos de som.		

No primeiro ponto demarcado, a música e a imagem encaixam-se operando pela diferenciação, ou seja, a imagem “pisca”, mas a melodia e a percussão não se alteram. Música e imagem operam pelo distanciamento, ou seja, movimentos distintos entre imagem e som. Com isso, provocam um estranhamento pela quebra entre imagem e som. O desencontro reforça o “pisca” da imagem, preenchendo as lacunas visuais com sons. Já na segunda, imagem e som provocam juntos o efeito de vibração visual e sonora. O efeito de piscar da imagem intensifica a vibração provocada pela aceleração do som intermitente. Os recursos eletroeletrônicos permitem a emissão de um som seco na finalização da nota e o seccionamento em unidades mínimas e muito curtas de som

ênfatisado pela saturação na aceleração das interrupções sonoras intermitentes. Este efeito se reforça pela exploração dos extremos de luminosidade da imagem – do positivo e do negativo com a saturação da luz branca.

De certo modo, esta descrição traz relações com a “alternância e duelo do sol e da lua”, que produzem uma descrição “feita de luz e de cores”, em que o objeto aparente tende a ser suprimido (DELEUZE, 2005:20-21). A idéia do objeto como referente (*laptop*, telão, pista) não é de forma alguma importante nesta montagem, serve como pretexto para o efeito visual aplicado sobre ele. Tende a desumanizar a paisagem pela exploração do limite ou ultrapassando o limite de suportabilidade da percepção humana, operando pelo extremo da presença e ausência da luz. O “solar e lunar” se refere ao sentido dado na escola francesa, marcadamente inspirada na obra de Delaunay, “da luz ao nível dos objetos”, onde ela “cria suas formas” (FRANCASTEL, apud DELEUZE, 2005:21¹⁶). O contraste do sol e da lua, uma iluminação feita por contraste de luz, leva os sentidos ao “ponto de já não sabermos absolutamente o que é presente ou passado, mental ou físico” (DELEUZE, 2005:21). Isso provoca um embate entre “situações limites”, que leva à indiscernibilidade (DELEUZE, 2005:16). O que interessa é o efeito vibratório em si que se produz sobre o ouvido e a retina, um embaralhamento e uma tensão que tendem à indiscernibilidade. Os sons discerníveis ou diferenciáveis em diferentes camadas sonoras chegam nestes pontos à indiscernibilidade pela saturação, que é acentuada pela indiscernibilidade da imagem.

O traço elétrico

			
Imagem: A saturação de cor e a alternâncias das imagens entre negativo e positivo, produzindo a sensação de “pisca” (acender e apagar) da imagem.		Som: “Zumbido” eletrônico estridente e intermitente (intervalos descontínuos) – como uma campainha ou sirene ou a extensão de um acorde numa guitarra elétrica levada à saturação.	

O traço eletroeletrônico encontrado em alguns sons de impacto – a percussão eletrônica (0:22-23) da bateria superacelerada e saturada deste timbre elétrico, acentuado na vibração da percussão – o ruído de timbre elétrico, “zumbido

¹⁶ Nota de rodapé de número 18 da página referida.



eletrônico”, metálico, provocado pela extensão de uma nota cria uma sensação sonora de efeito impactante no ouvido humano. O efeito pisca a variação de quadros, explorando o contraste entre o negativo e o positivo, repercute com o “zumbido” e intensifica o traço do acorde eletroeletrônico. Este tipo de sonoridade, característica de uma “música apropriada para a era da eletricidade” (RODRIGUES, 2005:48) repercute com a saturação de cores complementares e da luz branca, a saturação da luz reforça o traço elétrico. As imagens captadas pela câmera são na maioria trabalhadas por filtros digitais que acentuam um tipo de exploração gráfica capaz de transitar e saltar pela luminosidade da imagem. Som e imagem carregam e potencializam um no outro o traço da eletricidade pela saturação no timbre e na luz, na montagem audiovisual.

Referências bibliográficas

- BAMBOZZI, Lucas. Outros Cinemas. In: _MACIEL, Kática e PARENTE, André. Redes Sensoriais. Rio de Janeiro: Contra capa livraria, 2003.
- DELEUZE, Gilles. Diálogos. São Paulo: Editora Escuta, 1998.
- DELEUZE, Gilles. Conversações. 3ª reimpressão. Rio de Janeiro: 34, 2000.
- DELEUZE, Gilles. A imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. O que é filosofia? 2ª reimpressão. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- EISENSTEIN, Sergei. O Sentido do Filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2002.
- HOUAISS, Antônio. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- OITICICA, Hélio. Aspiro ao grande labirinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.
- RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. Música eletrônica, a textura da máquina. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: FUMEC, 2005.