

***Mashups* audiovisuais para web: para além da linguagem do videoclipe<sup>1</sup>**Marcelo Bergamin CONTER<sup>2</sup>Camila DANIEL<sup>3</sup>Luiza PIMENTA<sup>4</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

**RESUMO**

Pretendemos focar em uma prática bem específica de vídeos musicais produzidos para serem veiculados na *web*, que compreenderemos por *mashup* audiovisual. Na música eletrônica, um *mashup* é feito da mistura de elementos sonoros de duas ou mais canções diferentes de modo a produzir uma terceira desse encontro. Já no audiovisual, se tratará do encontro de diferentes imagens de arquivo audiovisual e/ou musical em um único vídeo, que resultará na atualização de musicalidades que estavam latentes em tais imagens. Pretende-se também reconhecer o processo de autonomização da linguagem de vídeos musicais para *web*: se, em suas primeiras concepções (2004-2008), tais vídeos mimetizavam elementos da linguagem do videoclipe, recentemente eles tem vertido para uma linguagem específica, inserida no contexto da cibercultura e da música eletrônica.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mashup; Remix; Música; Web; Videoclipe

A *web* hoje conta com diversos sites repositórios de vídeo, nos quais publica-se todo tipo de material audiovisual. Dentre eles, há uma parcela significativa de vídeos musicais, em que o modo como uma música é apresentada pode ser bastante variado: são práticas tão diferentes daquelas a que estamos acostumados a ver na MTV que, talvez, não seja possível sequer entendê-los como videoclipes – pelo menos, não como aqueles mais atrelados à lógica da indústria fonográfica, que pretende vender discos e a imagem do artista –. Eles produzem novos modos de relacionar música e audiovisual. Muitos desses vídeos, como veremos a seguir, tendem a ser compostos a partir do arquivo audiovisual da *web*: material previamente publicado pela indústria ou por outros usuários que, muitas vezes, sequer era musical, como reportagens, documentários, entrevistas, seriados, sermões religiosos e comerciais de TV, mas que são ressignificados ao serem utilizados como elementos para a emergência de uma música que se manifesta através do audiovisual, expandindo as cadeias de semioses para além desses gêneros, em direção à manifestação de uma musicalidade latente nestes arquivos audiovisuais.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação, Música e Entretenimento, XII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutorando em Comunicação e Informação pela UFRGS. Email: [bconter@gmail.com](mailto:bconter@gmail.com)

<sup>3</sup> Estudante de graduação em Relações Públicas da UFRGS. Email: [camiladnl@gmail.com](mailto:camiladnl@gmail.com)

<sup>4</sup> Estudante de graduação em Publicidade e Propaganda da UFRGS. Email: [lu.pepper@gmail.com](mailto:lu.pepper@gmail.com)

Ao contrário da lógica dos videoclipes produzidos pela indústria fonográfica (sempre que nos referirmos aqui à videoclipes serão os desse tipo) – audiovisual cuja trilha sonora é preenchida por músicas pré-gravadas em estúdios e lançada em álbuns, e cuja trilha visual, por imagens dos músicos ou de outras coisas que costumam ter alguma relação com a canção que ocupa a trilha sonora –, os vídeos musicais para *web* apresentam novos métodos de composição audiovisual. Certa vez, uma menina pastora deu um sermão aos berros e isso foi gravado em vídeo. O usuário JuCarani publicou esse vídeo no *YouTube* em outubro de 2006<sup>5</sup>, e em março do ano seguinte, Raphael Mendes, do site Bobagento<sup>6</sup>, publicava o *Funk da Menina Pastora*<sup>7</sup>, uma montagem com trechos do vídeo *Menina Pastora Louca* sob a batida de um funk carioca. As falas da menina foram recortadas e reordenadas, entrando em sincronia com a música instrumental.

Este é apenas mais um dos vários exemplos de remixagem que podem ser encontrados na *web*. À época, já havia uma quantidade bastante intrigante desses vídeos feitos por diferentes pessoas e em diferentes partes do mundo. Neles fomos reconhecendo diferentes práticas. Artistas que produziram seus próprios arquivos de imagens audiovisuais para compor seus vídeos; ou que mixaram a trilha sonora de um vídeo com a trilha visual de outro; ou que dublam, na trilha sonora, o que aparece na trilha visual; e assim por diante. Os vídeos musicais para *web* que interessam aqui fazem, portanto, um movimento diferente dos videoclipes: através da montagem de vários elementos não-reconhecidamente (mas *potencialmente*) musicais, fazem emergir o que se entenderá neste artigo por imagem-música, conceito desenvolvido em artigo homônimo por Silva (2006). O autor encontrou, nas performances televisivas de Elis Regina na extinta TV Excelsior, manifestações potenciais daquilo que somente a linguagem computacional poderia ser capaz de fazer: produzir, a partir de um mesmo código (o binário), imagens visuais e sons musicais. Os gestos de Elis, por sua vez, forçaram, em meados da década de 1960, a televisão a imaginar a música (que no caso era, muito pertinentemente, *Arrastão*), pois os operadores de câmeras eram forçados a produzir *zoom in* e *out* várias vezes durante a execução da peça, prática que não era habitual à época. Nisto Silva reconheceu um ensaio daquilo que hoje o computador é capaz de fazer: imaginar músicas, musicalizar imagens. Um texto sincrético – em que importam mais as articulações entre o visual e o musical do que seus significados independentes – que abre caminho para a emergência de imagem-música.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=KC0on\\_LpoMM](http://www.youtube.com/watch?v=KC0on_LpoMM)> Acesso em: 24 nov. 2011.

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://www.bobagento.com>>. Acesso em: 18 jun. 2012.

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://www.videolog.tv/video.php?id=214328>> Acesso em: 13 mar. 2011.

Assim sendo, a imagem-música não será tão somente resultado de uma montagem sonora, mas audiovisual. Fragmentos e descontinuidades aparecem visualmente nesses vídeos, e configuram uma das marcas desta estética, na qual a Música imprime algo de si na trilha sonora, mas também na trilha visual desses vídeos.

A problematização dessa oposição às práticas composicionais do videoclipe televisivo que os vídeos para *web* parecem propor já foram debatidas em artigo de Conter e Silva (2011), no qual os autores reconhecem elementos em vídeos musicais para *web* que desenvolvem linhas de fuga para um processo de autonomização de sua linguagem em relação à do videoclipe, especificamente quando se trata dos processos de composição desses vídeos. Neles, a música não é um elemento que ocuparia apenas a trilha sonora para em seguida se relacionar em modo de complementaridade com a trilha visual. O que ocorre é que a Música aparece como uma virtualidade estruturante, que interfere tanto na trilha sonora como na visual na constituição de um audiovisual musical. Então não se observará as relações entre visual e sonoro, mas entre audiovisual e Música, relação que ocorre na produção e profusão de imagens, imagens estas que provêm tanto da trilha visual quanto da sonora. O conceito de imagem-música é aqui atualizado, portanto, para dar conta dos fenômenos que reconhecemos na *web*.

No presente artigo, a proposta é reconhecer outras linhas de fuga que permitem tal autonomização, mas partindo de outras atualizações, relacionadas à cultura do *mashup* e do *remix*, de modo também à reiterar, compartilhar e estender os conhecimentos do artigo supracitado. Adiante, portanto: quando nos referimos à Música com maiúscula (como ocorreu já nos parágrafos anteriores), estamos pensando-a como virtualidade, a totalidade irrepresentável daquilo que pode vir a ser considerado música. Utilizaremos a maiúscula, daqui em diante, para diferenciar “a” Música de “uma” música qualquer. É importante essa diferenciação porque nos interessa demonstrar a reserva de potência musical que os audiovisuais aqui analisados atualizam. Podemos dizer que, virtualmente, a Música é capaz de se manifestar sonoramente, mas também está contido nesse virtual, potencialmente, a capacidade dela se manifestar visualmente. É como se quem produz os vídeos para *web* aqui abordados fosse capaz de encontrar imagem-música em potência em tudo o que vê e ouve. Na trilha visual, as imagens se organizam simultaneamente com a remixagem sonora: se uma frase ou melodia for picotada e rearranjada, assim também se dará visualmente. Então, a montagem visual não é de ordem cinematográfica (plano americano, geral, detalhe...); ela vai respeitar as durações das unidades musicais. Se antes, no cinema clássico

e nos videocliques, as músicas eram predominantemente subordinadas a aspectos visuais como a narrativa, agora a Música predominantemente interfere na linguagem audiovisual. O que se quer observar aqui é como ela faz isso.

Mas a partir de onde se desenvolveu essa cultura *remix* em vídeos musicais para *web*? Se considerarmos a constatação de Wisnik (1999, p. 13), que diz que “A música ensaia e antecipa aquelas transformações que estão se dando, que vão se dar, ou que deveriam se dar, na sociedade”, então vamos logo reconhecer que essa prática de copiar e colar já estava potente desde a música concreta de 1940-50. E ela se manifesta de um modo mais parecido na música eletrônica atual.

No decorrer deste artigo, pretendemos, além de contextualizar o *mashup* no âmbito da cultura digital e do *remix*, analisar, em vídeos musicais para *web*, a transcendência da circunscrição apenas sonora que o termo adquiriu na cultura da música eletrônica; mas também, e principalmente, pretende-se problematizar como essas práticas dos usuários de sites repositórios de vídeo estão autonomizando os vídeos musicais para *web* da linguagem do videoclipe. Para poder dar conta disso, é preciso antes se voltar para o *mashup* como uma técnica estritamente fonográfica, manipulação de imagens sonoras portanto, e apresentar suas principais características no âmbito da música popular eletrônica.

## 1. A técnica de *mashup* na música eletrônica

A noção de *mashup* se confunde com a de *remix*, que por sua vez também costuma estar atrelado à música eletrônica. O conceito de remixagem a ser trabalhado nesse artigo acha suporte na definição de Bruce Gerrish,

usando trechos ou fragmentos (*samples*) como identidade musical, a remixagem se desenvolveu como a arte de justapor, colocar em sintonia colagens musicais. Selecionando batidas percussivas e eletrônicas de trabalhos musicais pré-existentes, o remix combina ideias novas ou alternadas e se desenvolveu com uma dominante nova de produção que permite múltiplas variações melódicas sobre um mesmo tema. (GERRISH, 2004 apud SOARES, 2005, p.4)

Já o *mashup* pertence à cultura do *remix*, mantendo também este princípio de colagem musical. De acordo com Souza (2009, p. 47) é importante inferir que

o *mashup*, mesmo possuindo raízes nos princípios explorados inicialmente pela música, nem sempre pode ser considerado *remix*, mas um tipo específico deste, aquele que potencializa o conteúdo de suas fontes

subvertendo-as, que não é uma, nem outra, mas algo novo, com identidade própria, independente, com características possíveis só diante do hibridismo, inexistentes ora nas fontes isoladas.

Ainda segundo Souza (2009, p.14), o *mashup* se baseia nos seguintes princípios: da montagem, paródia, colagem, bricolagem, *remake*, dos movimentos artísticos como cubismo, surrealismo, dadaísmo e *pop art*, e, claro, do *remix*. Como exemplo, podemos citar o compositor Jimmi James, que em 2005 produziu um *mashup* cruzando elementos da canção *Sargent Pepper's Lonely Hearts Club Band*, dos Beatles, com *Paradise City*, da banda Guns N' Roses<sup>8</sup>. Nesse caso, na maior parte do tempo trata-se de uma versão sem vocais de *Paradise City* (derivada da mesma mixagem da versão original) sincronizada com os vocais de Paul McCartney e colegas de banda. Atualmente, fazem-se misturas mais complexas, e se chega a misturar elementos de até seis músicas diferentes em uma só. O resultado é uma paisagem sonora carregada de referências e elementos de diferentes lugares, na maior parte das vezes derivado da história da música pop e rock de 1960 à contemporaneidade.

É importante aqui elencar alguns dos procedimentos técnicos mais utilizados na produção de *mashups*: há algumas práticas que derivam dos DJs de hip hop, como o *scratching*, que é o ato de interferir no desenrolar da fonografia sugerida pelo aparelho, diminuindo a velocidade, pausando ou invertendo a leitura; ou também a técnica de *looping*, que é a de colocar em repetição incessante pequenos trechos da música, como um compasso ou uma nota.

Mas, para além do que os discos de vinil e as fitas magnéticas permitiam, com o áudio digital é possível produzir interferências mais complexas. Nota-se em vários *mashups* atuais uma dificuldade de produzir encontros entre diferentes canções porque elas estão em tons diferentes (uma está em sol maior e a outra em lá maior, por exemplo). Com os *softwares* atuais, é possível modificar as alturas melódicas para adequar uma canção à outra. É possível com essa técnica também mudar o andamento de uma música, até que ela entre em sincronia com o andamento daquela com a qual pretende-se fazer *mashup*, e sem mudar o tom, o que não ocorria com os discos e fitas, pois diminuir sua velocidade de reprodução necessariamente fazia com que o som ficasse, além de mais lento, mais grave.

Sem dúvida, como já não bastassem todas as técnicas que provém do hip hop e da música concreta, os efeitos digitais acima mencionados potencializam a ressignificação de elementos isolados que fazem parte da memória da música pop: subvertendo regras tonais e

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://bootiemashup.com/bestofbootie2005/>>. Acesso em 29 mai. 2012.

de gênero, promove acontecimentos só possíveis via tecnologia digital, estabelecendo diálogos até então impossíveis, como o mencionado encontro tecnológico dos Beatles com Guns N' Roses. Nesse contexto, a provocação de Silva (2006, p. 47-48) é fundamental para o que queremos conceituar a seguir:

[...] pode-se levantar a hipótese de que, assim como os Disk Jockeys (DJs) têm recriado antigas canções, conferindo-lhes forma digital, para o que transformam as gravações originais em matérias para nova formalização, também parece pertinente imaginar a possibilidade de se inventarem audiovisuais digitais a partir da matéria audiovisual disponível, trazendo de novo à cena viva, como matéria, o que parecia estar definitivamente calado.

O autor está se referindo à emergência de imagem-música. E nos vídeos para *web*, podemos reconhecer duas ordens de imagem-música: como uma *atualização* do virtual da Música, ao se manifestar através do audiovisual, coordenando os sentidos a serem por ele produzidos, e como a expansão das *possibilidades* desse virtual. Tratam-se de imagens que, ao emergirem do encontro da Música com o audiovisual, reconfiguram a virtualidade da Música, expandindo-a e lhe possibilitando novos modos de manifestação. A seguir, apresentaremos o contexto que permite a constituição de *mashups* audiovisuais.

## 2. O *mashup* audiovisual

O discurso da liberdade e a quebra de normas que surgiram junto com a propagação do uso da internet já não é novidade. Princípios da cibercultura regem tais transformações que podem ser observadas em diversos âmbitos da *web*. Segundo Lemos, “A cibercultura caracteriza-se por três 'leis' fundadoras: a liberação do pólo da emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais. Essas leis vão nortear os processos de 're-mixagem' contemporâneos” (2006, p. 1).

Para o autor, com o fenômeno da cibercultura vem também a crise da propriedade intelectual e da relação obra-autor, sendo só possível se apropriar “sob o signo de recriação. Não há mais autor, original e obra, apenas processos abertos, coletivos e livres.” (idem, p. 2). A cultura do *remix* surge então com base nesses critérios de *copiar e colar*, instaurando novos panoramas de criatividade, recepção e produtos. Uma vez que tais critérios também são parte da base da experiência do usuário na informática, era de se esperar que a mesma prática fosse utilizada largamente em vídeos publicados na *web*.

Reconhecemos duas práticas de *mashup* audiovisual, a primeira ainda similar à linguagem do videoclipe, a segunda já tendendo para uma autonomização da linguagem dos vídeos musicais para *web*. Vamos à elas:

## 2.1. Primeiros encontros e aproximações

Como os discos rígidos permitem o armazenamento de horas de vídeo e dias de música ininterrupta, uma das primeiras práticas encontradas em sites repositórios de vídeo trata de articular uma canção popular na trilha sonora com imagens de arquivo na trilha visual. Ainda que utilize uma canção pré-concebida (uma *imagem-sonora* de arquivo, portanto), o que a difere do videoclipe é a utilização de imagens visuais que, aparentemente, não têm relação alguma com a canção. Da produção brasileira, a maior parte dos vídeos mais populares desse tipo é composta por cenas do seriado *Chaves*, sincronizando as falas dos personagens como se estivessem cantando uma canção de rock.

Essas propostas se repetem incessantemente em cada vídeo, e por fim o que parece mudar efetivamente são apenas as canções. “O que o público aprecia nessa espécie de consumo não é, em última instância, o fator 'originalidade', mas sim, talvez, 'a repetição e suas mínimas variações'” (ECO, 1989 apud FELINTO, 2008, p. 39). Em 2007, um vídeo em que aparece o personagem Seu Madruga do seriado *Chaves* cantando, mas com o áudio da música *Florentina* do artista brasileiro Tiririca<sup>9</sup> teve não só milhões de exibições, mas também estimulou que muitos outros usuários usassem as mesmas imagens para fazer Seu Madruga cantar dezenas de outras canções. Importante também lembrar que não só há uma grande quantidade de vídeos que fazem *mashups* de cenas desse seriado com canções contemporâneas, como também se produziu tal encontro com outros seriados, programas de TV e até videocliques. Artigos de Soares (2009) e Silveira (2011) abordam, respectivamente, a circulação na *web* de paródias dos clipes *Single Ladies*, de Beyoncé (Jake Nava, 2008) e *Lotus Flower*, da banda Radiohead (Garth Jennings, 2011).

Um dos exemplos mais sintomáticos para o que estamos aqui abordando é *System of a vila - Chaves Suey*<sup>10</sup>. O autor do vídeo, PorCobain, montou trechos de cenas de alguns episódios do seriado *Chaves* em sincronia com a música *Chop Suey*, da banda *System of a down*. Tanto no vídeo em questão quanto em vários outros que usam as mesmas imagens de *Chaves* para outras canções, vale considerar um respeito dos editores pela estrutura da

---

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=SmJ2eBP-IKM>>. Acesso em: 13 mar. 2011.

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=umv5YjYmJ30>>. Acesso em: 13 mar. 2011.

canção. No primeiro verso, vemos uma sequência de imagens montadas de acordo com ritmos e melodias em destaque: os versos da canção, mesmo que sejam proferidas por um homem, são sincronizados para parecerem ser proferidas visualmente por Chiquinha, personagem do seriado, enquanto que uma voz de fundo, sussurrada, é sincronizada com imagens em primeiro plano de outro personagem, Quico.

No final da música, que sonoramente apresenta um momento apoteótico, redução do andamento e aumento de tensão, PorCobain as acompanha apresentando imagens das personagens de *Chaves* chorando ou gritando, balançando os braços e o corpo, mas as põe, através do software, em *slow motion*, prática raramente empregada no seriado, mas que é provocada pelas imagens sugeridas pela canção, para forçar um entendimento de tensão máxima, de suspensão.

*Mashups* audiovisuais em geral provocam um choque contrapontístico, mas não nos termos de Eisenstein (2002), em que a oposição deveria se dar “no tempo”, diacronicamente. No desenrolar das imagens, estas são compostas para se harmonizar das maneiras mais óbvias, até com corte na batida, em consonância extrema com o ritmo da canção que ocupa a trilha sonora. O choque advém, basicamente, do encontro sincrônico de duas materialidades de universos muito diferentes: o rock ruidoso da banda *System of a down* e o humor de *Chaves*. Essa potência geradora de improbabilidade que os *softwares* de edição não-linear de vídeo e áudio digital, aliados à biblioteca de imagens audiovisual que é a *web*, é o que vai desafiar seus usuários a produzirem montagens cada vez mais complexas e com esse caráter etéreo, fantasmagórico, fantástico e improvável.

Pode-se dizer também que nos gestos dos personagens de *Chaves* há um devir-*heavy metal*, um pulso violento e descontrolado, e que serve como uma luva para uma canção do gênero, como podemos ver nos *frames* abaixo, retirados do *mashup* audiovisual em questão. No *Frame 1*, Chaves gira uma matraca (que vemos apenas uma parte em quadro), se assemelhando a baixistas de *punk rock*, que seguram seus instrumentos na altura dos quadris e tocam corcundas e olhando para baixo. No *Frame 2*, Quico grita com tamanha força que se pode ver as veias do pescoço saltando, tal como vocalistas de *heavy metal*, assim como ocorre com Seu Madruga no *Frame 3*, gesticulando enfaticamente.



Frame 1



Frame 2



Frame 3

Alertamos que essa prática ainda está muito próxima da do videoclipe televisivo, de lançar uma música pré-gravada na trilha sonora e a partir dela compor a trilha visual. Mas é preciso lembrar a importância dessas primeiras práticas de interferência em imagens de arquivo, pois foram elas que iniciaram, em sites repositórios de vídeo, tal cultura. Elas ainda não se alinham plenamente com o que estamos propondo como *mashup* audiovisual, mas já começam a ensaiar tal processo ao encontrar potências musicais no seriado *Chaves*. Ele também difere do videoclipe porque não só não mostra os músicos que seriam os compositores, como tampouco apresenta pessoas fazendo *playback*. No caso desses *mashups* audiovisuais, o que eles fazem é simular a possibilidade de que personagens de um seriado da década de 1970 fossem capazes de executar uma canção que foi composta mais de trinta anos depois, fazendo, com esse encontro, que as imagens visuais manifestem suas potencialidades musicais. O seriado e a canção compartilham de características que configuram esse devir-*heavy metal*, latentes em sua estrutura e que o *mashup* revela, traz à luz e potencializa.

A seguir vamos abordar vídeos mais recentes publicados no YouTube que fazem avançar esse processo de autonomização dos vídeos musicais para *web*, de desprendimento da linguagem videoclíptica.

## 2.2. Novos encontros e afastamentos

O DJ francês Madeon publicou vídeos no YouTube fazendo *mashups* “ao vivo”, utilizando faixas vocais e instrumentais de músicas provenientes do mundo *pop*. Um exemplo notável é o vídeo *Madeon - Pop Culture (live mashup)*<sup>11</sup>, em que vemos, em toda a duração do vídeo, um plano detalhe de suas mãos tocando um *sampler* (controlador de performance), um aparelho dotado de uma superfície tomada por botões, os quais, individualmente, controlam a execução de um *sample* sonoro pré-determinado, um recorte

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ITx3G6h2xyA>>. Acesso em: 31 mai. 2012.

de uma outra música (*Frame 4*). Nesse caso, são agregados elementos de trinta e nove diferentes canções. Por mais que o leigo não entenda o processo de montagem do *mashup*, é fácil de acompanhá-lo pelo ritmo e manter sintonia com o DJ, compreendendo que cada quadrado do instrumento de mixagem, ao ser tocado, executa um fragmento de determinada música.



*Frame 4*

Com isso, os *mashups* vão cativando cada vez mais um público interessado em ver como se pode transformar músicas previamente conhecidas em algo único, e também tornando este espectador cada vez mais exigente quanto à criatividade dos DJs. Na *web*, portas se abrem para um novo estilo de *mashup*, onde o sonoro se alia ao visual e a experiência de ouvir as colagens de músicas conhecidas se manifesta em um novo território, das pistas de dança (experiência sonora) às pistas digitais (experiência audiovisual).

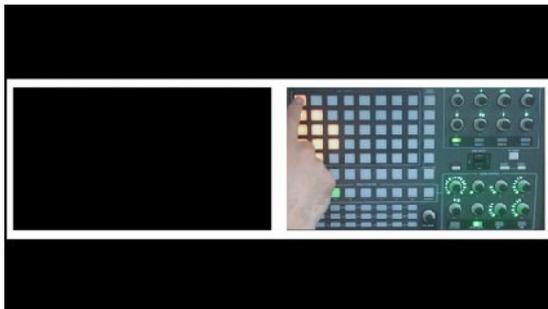
Acreditamos que tanto vídeos de performances ao vivo de *mashups* sonoros como os *mashups* audiovisuais anteriormente mencionados promovem um horizonte de possíveis práticas de composição, que está permitindo uma abertura de novas relações entre a linguagem musical e a audiovisual sem precedentes, e que, ressaltamos, está autonomizando-se da lógica dos videoclipes. Como prova de que tal autonomização está acontecendo, examinaremos a seguir um vídeo recente, publicado em 2011 pela companhia de composição e design de som Ithaca Audio, intitulado *Don't hold back, just push things forward*<sup>12</sup>.

Esse vídeo inicia com a tela dividida em duas molduras (*Frame 5*). Na direita, vemos um *sampler* semelhante ao utilizado por Madeon, em plano detalhe, sendo manipulado. Cada manipulação corresponderá à execução, na trilha sonora, de um *sample* sonoro, que, simultaneamente, também corresponde à aparição de uma imagem na trilha visual. Mas não se trata de uma imagem qualquer – trata-se justamente de uma sequência

---

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://vimeo.com/25004046>>. Acesso em 29 mai. 2012.

do audiovisual de onde foi obtido o *sample* sonoro. Logo em seguida, ouvimos um compasso musical em *loop*: um ritmo percussivo acompanhado de um *riff* de guitarra. Na medida em que ela aumenta de volume, no quadrado da esquerda, surge, em *fade in*, a imagem visual que acompanha esse som. A síntese de ambas apresenta um trecho extraído do filme *Shaft* (Gordon Parks, 1971. *Frame 6*).



Frame 5



Frame 6

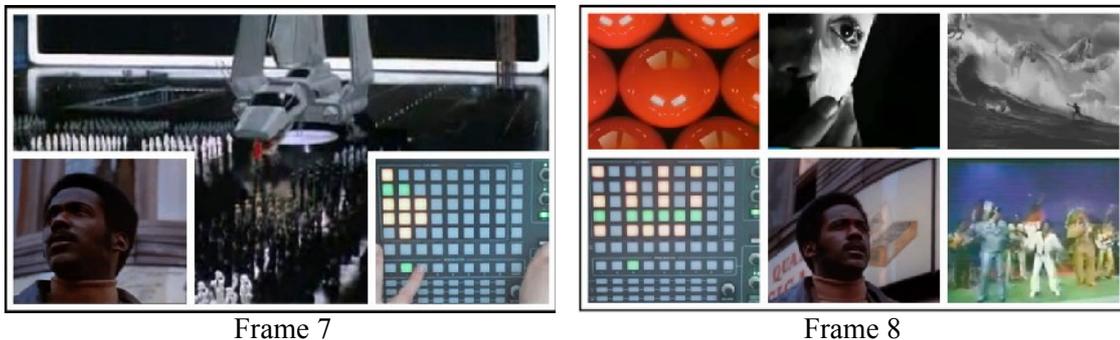
Nesses primeiros segundos de vídeo já pode-se reparar numa prática que não responde àquelas da linguagem do videoclipe. Visual e sonoro estão se apresentando como imagem provinda de uma mesma fonte: o que queremos dizer com isso é que o autor do *mashup* sampleou um trecho audiovisual de um filme e o utilizou como elemento para a produção de um vídeo musical. O sonoro e o visual se apresentam indissociáveis no *mashup* em questão. Assim, o *software* de edição de vídeo se confunde com o aparelho *sampler*, o que Conter e Silva compreendem por *Sampler* audiovisual (2011, p. 90-91):

O instrumento musical aqui não é a bateria ou o piano, mas o *software* de edição de vídeo. As notas, ritmos e células musicais são os *samplers* audiovisuais de pequenas frases ou notas musicais produzidas pelos instrumentos, que no *software*, aparecem como possibilidades de criação musical. E o produto final é como uma caixinha de música tecnológica, que reproduz sons de acordo com a maneira como foram programados.

Cabe fazer um esclarecimento: há uma diferença entre *sample*, que se refere à uma amostra, e *sampler*, que se refere ao aparelho que é utilizado para se criar músicas através de *samples*. Conter e Silva não fizeram essa dissociação no texto, o que por um lado o prejudica, mas por outro permite entender o *software* de edição de vídeo como um *sampler* audiovisual, noção bastante pertinente aqui.

Voltando à análise, em seguida, também aparecendo em *fade in* surge um *sample* audiovisual extraído do filme *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977), como apresenta o *Frame 7* (no som, ouvimos um trecho da *Marcha Imperial*). Até o final do vídeo, são utilizados *samples* audiovisuais de nove diferentes fontes. A tela segue sendo dividida, às

vezes exibindo, além da moldura que apresenta o aparelho de *mashup*, cinco diferentes *samples* audiovisuais em *loop* e em sincronia (*Frame 8*).



Vale explicar que o processo de composição desse vídeo não se dá o tempo todo audiovisualmente. O autor primeiro seleciona sequências de audiovisuais, em seguida isola as trilhas sonoras, importa-as para o *sampler* onde produz *mashups* sonoros, e nele compõe, ao vivo, uma música, enquanto grava em vídeo esse procedimento. Em seguida, ele insere esse vídeo em uma moldura branca em um outro vídeo (o que está sendo aqui analisado), e na trilha sonora sincroniza o *mashup* sonoro às ações de sua mão no aparelho. No resto dos espaços do panorama visual do vídeo, o autor as dispõe em outras molduras brancas, e então resincroniza as imagens visuais referentes a cada *sampler* sonoro. Mas o que é preciso dizer a respeito disso é que, para o espectador, o que fica é a impressão do vídeo pronto, que, para nós, é o principal rompimento com a linguagem do videoclipe.

As inovações promovidas pelo *mashup* também podem ser percebidas no processo de construção e de estruturação da música. Ao contrário da maioria dos *mashups* produzidos, que possui a estrutura *trecho música 1 + trecho música dois + trecho música n+1*, seguindo uma sequência pré-determinada com ênfase no eixo diacrônico, *Don't hold back, jut push things foward* apresenta esses trechos em sobreposição, situando-se simultaneamente nos eixos diacrônico e sincrônico. Essa sobreposição das amostras sonoras que entram e saem da linha do tempo em momentos específicos dificulta a percepção do espectador, e as imagens visuais explicitam tais movimentos. Mas, ao mesmo tempo, é preciso lembrar, elas também são o *mashup*, por isso a distinção visual/sonoro perde força de análise, enquanto que a distinção Música/audiovisual parece problematizar melhor e acompanhar a proposta estética desse tipo de produção: a Música aparece como uma virtualidade estruturante (cf. CONTER; SILVA, 2011), que força o audiovisual a produzir musicalidades audiovisuais. Não se trata, reiteramos, de “musicalizar imagens”, tampouco de “imaginar música”: esses termos estão diretamente relacionados com a distinção

visual/sonoro. Ao invés disso, importa reparar aqui que a música que ouvimos nesse *mashup* só pode ser ouvida após a montagem sincrônica e diacrônica de *samples audiovisuais*; e que seu maior mérito está em fazer isso *através* do *software* de edição de vídeo. O aparelho de montagem é menos o *sampler* que aparece em uma moldura na tela, e mais o *software* em que o vídeo foi montado.

Encaramos uma esfera onde a Música força a linguagem audiovisual a transcender a divisão categórica em apenas sonoro ou apenas visual. O virtual da Música atualiza-se indistintamente através das trilhas visual e sonora, como uma *audiovisualidade*<sup>13</sup>, que só se manifesta concretamente depois de ser montada como tal, apartando-se, progressivamente, das práticas hegemônicas da linguagem do videoclipe, onde, talvez pelo fato de a música ser um elemento consensualmente sonoro e que vai ocupar a trilha sonora, a distinção tanto prática (dos seus diretores) quanto teórica (dos acadêmicos que analisam) tende a ser visual/sonora (imagem/música). Provocaremos esse ponto de vista partindo de Bergson (1990), para quem a matéria é um conjunto de imagens. Assim sendo, a percepção que temos de qualquer som se converte em imagem em nossa memória, assim como das coisas que vemos. Registros fonográficos e audiovisuais, seriam, nessa visão, “imagens de imagens”; e os *mashups*, tanto sonoros quanto audiovisuais, “imagens de imagens de imagens”! A imagem-música, não exatamente a de Silva (2006), mas a que aqui “atualizamos”, é uma materialização do virtual da Música através de toda e qualquer matéria audiovisual: ela pode se atualizar como imagens visuais, sonoras, sincrônicas, narrativas, temporais, móveis etc. Eis a distinção que propomos, portanto: Música/audiovisual, cujo processo faz expandir o virtual da Música (e do audiovisual também, cabe lembrar, mas não foi esse o foco do artigo) com novas imagens possíveis.

### 3. Considerações Finais

Reconheceu-se aqui imagens-música que potencializam e atualizam o virtual da Música em uma nova proposta de manifestação Musical através de vídeos para *web*. Tal proposta se dá, principalmente, devido a transgressões técnicas, estéticas e éticas (estas referentes à direitos autorais), que vem afastando e autonomizando a linguagem dos vídeos musicais para *web* em relação à linguagem do videoclipe. Como diz Deleuze (2004, p. 78),

---

<sup>13</sup> O conceito, desenvolvido pelo GPav (Grupo de Pesquisa Audiovisualidades), trata de compreender as audiovisualidades para além da irredutibilidade das mídias (SILVA; ROSSINI, 2009, p. 7-8).

“[...] é próprio da virtualidade existir de tal modo que ela se atualize ao diferenciar-se e que seja forçada a atualizar-se, a criar linhas de diferenciação para atualizar-se”.

Foram identificadas semelhanças no processo de montagem e estrutura desses vídeos em relação à essência básica do *mashup*: enquanto o DJ lança mão de *samples* sonoros, estruturando-os através de *loops* para criar sua obra, o VJ acompanha esse movimento utilizando *samples* audiovisuais, os implementando conforme a musicalidade, como se esta fosse um *puzzle* para ser desvendado.

Sem dúvida que algo do videoclipe se imprime nos vídeos musicais para *web*, mas a tendência é que estes se projetem, aos poucos, para fora dos parâmetros por ele estabelecidos, especialmente por não terem vínculos diretos com a indústria fonográfica. Mas pode ser também que os videoclipes dessa indústria, aqueles produzidos para lançar em larga escala o disco de um artista, incorporem as interferências dos fenômenos que ocorrem na *web* e que são promovidos pelos usuários, a um tempo espectadores e produtores de imagens técnicas.

O modo como aqui compreendemos a Música, o audiovisual e o videoclipe pode ser aproximado ao conceito de Vilém Flusser de *aparelho*. Não dominamos por completo o funcionamento desses aparelhos, e por isso acabamos por nos tornar funcionários. No entanto, podemos tentar jogar contra seus programas e produzir informações novas, de acordo com sua máxima: “*liberdade é jogar contra o aparelho*” (2011, p. 106). E é essa transgressão lúdica que entendemos que o *mashup* audiovisual faz com os “aparelhos” Música, audiovisual e videoclipe.

Mas cabe lembrar que Flusser também diz que, em contrapartida, o aparelho se apropria das transgressões dos seus funcionários para tornar-se mais complexo (e opressor!): “Seu jogo consiste na permutação de símbolos já contidos em seu programa. Tal programa se deve a meta-aparelhos. O resultado do jogo são outros programas” (idem, p. 47).

Ora, se todas as transgressões técnicas, estéticas e éticas aqui abordadas provém da subversão do uso programado de aparelhos tecnológicos, como o “gigantesco aparelho técnico” que é o audiovisual devorará e apropriará, nos seus termos, as transgressões dos VJs? Parece ser esse o desafio que surge após se reconhecer estas atualizações da Música através do audiovisual (e do videoclipe também, por que não?).

## **Referências bibliográficas**

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

CONTER, M. B.; SILVA, A. R. *VideoSongs* da banda Pomplamoose: o que você vê é o que você ouve. IN: Ciberlegenda (UFF). Rio de Janeiro, v. 2, n. 24, p. 88-100, 2011. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/394/262>>. Acesso em 1º jun. 2012.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2004.

EISENSTEIN, Serguei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FELINTO, Erick. Videotrash: o YouTube e a cultura do “spoof” na internet. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 16, p. 33-42, dez. 2008.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.

LEMONS, André. **CIBER-CULTURA-REMIX**, São Paulo, 2006.

Disponível em: <[http://www.hrenatoh.net/curso/textos/andrelemons\\_remix.pdf](http://www.hrenatoh.net/curso/textos/andrelemons_remix.pdf)>. Acesso em: 05 dez. 2011.

SILVA, A. R. A imagem-música. In: **Comunicação: Veredas** (UNIMAR), v. 5, p. 39-49, 2006. Disponível em: <<http://www.unimar.br/publicacoes/comunicacao05.pdf>>. Acesso: 26 out. 2010.

SILVA, A. R.; ROSSINI, M. S (orgs.). **Do audiovisual às audiovisualidades**: convergência e dispersão nas mídias. Porto Alegre: Asterisco, 2009.

SILVEIRA, Fabrício. Lotus flower – Diferença e repetição na performance midiática. IN: **LOGOS 35 - Mediações sonoras** (UFRJ). V. 18, Nº 02, 2º semestre p. 200-214, 2011. Disponível em: <[http://www.logos.uerj.br/PDFS/35/16\\_logos35\\_silveira\\_lotus\\_flower.pdf](http://www.logos.uerj.br/PDFS/35/16_logos35_silveira_lotus_flower.pdf)>. Acesso em 29 mai. 2012.

SOARES, Thiago. O videoclipe remix. In: INTERCOM - XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. **Anais**. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R0341-1.pdf>>. Acesso em: 5 dez. 2011.

\_\_\_\_\_. Videoclipe, You Tube e Televisão Expandida: Notas sobre Itinerários do Audiovisual na Cultura Midiática. In: INTERCOM - XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba. **Anais**, 2009. Disponível em: <<http://sec.adevento.com.br/intercom/2009/resumos/R4-0863-1.pdf>>. Acesso: 29 mai. 2012.

SOUZA, Randolph Aparecido de. **A estética do mashup**. Dissertação (Mestrado) - Puc-SP, São Paulo, 2009. Disponível em: <[http://www.sapientia.pucsp.br/tde\\_arquivos/33/TDE-2009-04-23T08:41:51Z-7401/Publico/Randolph%20Aparecido%20de%20Souza.pdf](http://www.sapientia.pucsp.br/tde_arquivos/33/TDE-2009-04-23T08:41:51Z-7401/Publico/Randolph%20Aparecido%20de%20Souza.pdf)>. Acesso em: 4 dez. 2011.