

Sinestésias do som e imagem, da música de cores ao VJ¹

Cláudio Henrique Brant Campos²
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, SP

Resumo

O presente artigo trata do tema da sinestesia (perceber com os vários sentidos unidos), fazendo uma revisão histórica do audiovisual cinemático, enfocando desde os teclados para tocar música e ver cores, dos séculos 18 e 19 europeus, até a prática do VJing (do termo video-jockey, artista da mixagem de imagens e sons em tempo real, a partir de arquivos e/ou de imagens gráficas). Pretende-se observar três períodos: da música de cores, dos cinemas sinestésicos do século 20 e do *VJing*. Argumenta-se como a percepção do fenômeno da sinestesia reflete aspectos culturais e filosóficos de cada época, e como as tecnologias digitais, material de trabalho dos atuais VJs, favorecem maneiras mais diversificadas de experienciar a sinestesia, menos especializadas em relação a períodos passados.

Palavras-chave: audiovisual; sinestesia; VJ; cinema expandido; música de cores.

1 Introdução

Segundo a definição etimológica grega, *sinestesia* é uma correspondência que une os sentidos numa percepção global: *sin* (juntar, reunir) e *aisthesis* (colocar para dentro, pelos sentidos). Portanto, perceber com os sentidos unificados.

Música de cores é a denominação de uma extensa pesquisa e construção, no século 18 europeu, de instrumentos na forma de teclados musicais capazes também de acionar cores. Tais instrumentos procuravam executar um tipo de correspondência entre a música e imagem, mais próxima do que se pode esperar da arte do som e das artes da imagem tomados separadamente.

As tentativas de uma música de cores atravessaram o século 18 buscando o estreitamento das relações entre som e imagem, no que se poderia chamar de busca de uma sinestesia

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, música e entretenimento do XIV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

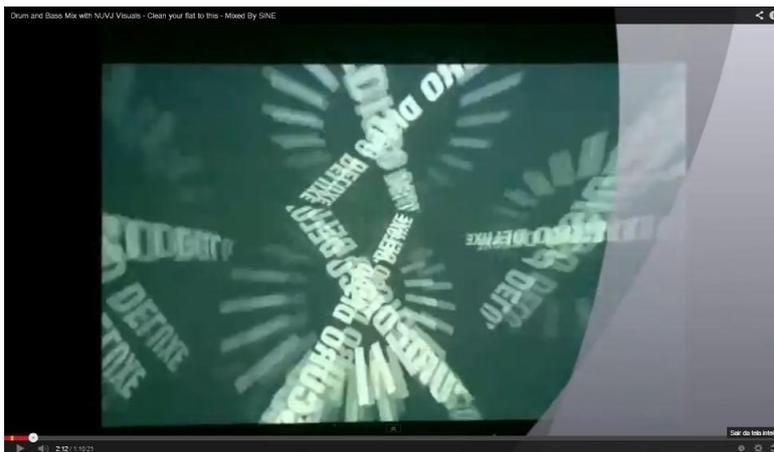
² Doutorando do Curso de Comunicação e semiótica da PUC SP, email: claudiobrant@uol.com.br

audiovisual. Desde a criação do *Cravo ocular*, um teclado de cores, pelo padre e matemático Bertrand-Castell, artistas pesquisadores inventam instrumentos para captar uma sinestesia som/imagem, baseados em lógicas de correspondências, estabelecidas por modelos matemáticos e físicos disponíveis a sua época.

O cravo ocular, de Kastell, se inspirava na invenção da *Lanterna mágica*, do também religioso Athanasius Kircher, e relacionava a altura das notas musicais tonais à paleta das cores, recém-descritas por Newton na *Ótica*, de 1704. No *cravo ocular*, a luminosidade quer aparecer em proporção direta com a altura sonora: quanto mais aguda a nota, mais luminosa a cor – portanto correspondência direta entre matiz (na cor) e frequência (no som).

Até o formato do filme, já no cinema, no século 20, as correspondências sugeridas entre matiz, na cor, e frequência, no som, serão uma constante, em todos os instrumentos sinestésicos em música de cores.

O *VJing*, um fenômeno que se pode situar já como do século 21, é a execução, em tempo real, de músicas e imagens, originais ou remixadas – a figura do VJ, *vídeo-jockey*, tem origem no DJ, *disk-jockey*, o qual saiu do seu posto no rádio para apresentações ao vivo. O VJ pode ser encontrado em programas de televisão e de internet ou em apresentações em eventos, festas de entretenimento e festivais artísticos:



Drum and Bass Mix with NUVJ Visuals <http://www.youtube.com/watch?v=PQqHsTUs4js>

Do século 18 até o *VJing*, o código evolui de analógico para digital. O VJ trabalha já numa plataforma comum para som e imagem, enquanto nos teclados de cores do século 18 as cores procuravam ‘acompanhar’ músicas de concerto do repertório específico musical.

Entre o *Cravo ocular* e os *softwares* audiovisuais para *Vjs*, passa-se o século 20 e o cinema ‘abstracionista’, explicitamente sinestésico, estudado por autores como Gene Youngblood (1970), que o nomeia um tipo de *cinema expandido*. Trata-se de filmes em películas, como o cinema tradicional, mas todos não-representativos, assinados por figuras como OskarFishinger, Jordan Belson, os irmãos Whitney e, já mais recentemente, Norman McLaren e Ron Pellegrino, sobre os quais comentaremos no item 2.2, à frente.

Este artigo quer fazer uma comparação do fenômeno da sinestesia som/imagem nos experimentos artísticos desses três períodos – os teclados de cores, os cinemas sinestésicos e o *Vjing* –, anotando os tipos de sinestesia que se podem perceber das relações som/imagem em cada período. Interessa-nos, ao final, situar o exemplo do VJ em relação ao passado, apontando também para um possível futuro estético, no que se refere à percepção do som e da imagem nos meios informacionais.

Lançamos a hipótese de que esta vertente audiovisual do entretenimento dos dias atuais traz questões de sinestesia que mostram uma transformação no nosso modo de perceber com os sentidos, no caminho da participação multissensorial, em relação a períodos em que predominaram percepções mais especializadas, ainda que também sinestésicas.

Pretende-se ainda argumentar de como o design gráfico, ambiente no qual os VJs trabalham, pode incrementar a percepção sinestésica multissensorial, já conscientizada em plataformas passadas.

2 Sinestésias do audiovisual

Os tipos de correspondências que anotaremos a seguir, entre as modalidades sonoras e visuais, através de um apanhado histórico, obedecem aos padrões definidos também pelos aparatos tecnológicos a que os parâmetros do som e da imagem estão sujeitos e estarão cada vez mais, conforme prevemos para o futuro.

Historicamente, as experiências em torno de sensações sinestésicas têm a idade do próprio homem. Na antiguidade clássica, lemos em Pitágoras uma teoria que até o século 21 incita compositores como KarleinzStockhausen: a *música das esferas*, uma associação do

movimento dos astros celestes com as vibrações das notas harmônicas³ de um som, de modo que este movimento macrocósmico revelaria dimensões que nós estaríamos praticando microcosmicamente, através dos sons. Com esta geometrização do espaço e do som, compreendemos porque a música é sempre, nas suas estruturas espaciais e temporais, associada à matemática. A ideia pitagórica da tradução de uma relação em termos matemáticos atravessa toda a história moderna da sinestesia.

A evocação da ideia de *som* e *música* pode ser verificada na antropologia de Plessner (1977:12), que vincula o triunfo do sentido da visão empreendido pelo homem moderno a partir do classicismo:

Como as obras pictóricas sempre estiveram a serviço da informação sobre acontecimentos sacros ou profanos, ...uma liberação básica disso deixou a obra pictórica à sua mercê, de certa forma para refletir sobre si mesma, obrigando-a então a ‘falar’ por si. A falta de apoio no campo visual, com renúncia a qualquer apoio objetivo, leva por isso a uma pseudomorfose da arte pictórica para uma técnica musical ...Os tons limitados ao espaço tendem a dissolver em movimento a música neles congelada...

Plessner (ibid:12) fala então da “musicalização das possibilidades apresentadas pelo olho”. E chama atenção para que “em todos os grandes pintores – como inicialmente nos arquitetos barrocos – encontra-se o relacionamento musical com a forma e as cores”. As artes moderna e contemporânea são o testemunho capital do complexo olho-ouvido na história da humanidade: “se a própria visão não se toma mais a sério [no seu poder de representação], o ouvido passa a atuar a favor do olho, enquanto meio para a prática musical (ibid:12)”.

Passaremos agora a apontar as maneiras de experimentar a sinestesia das experiências audiovisuais que se quiseram pós-euclidianas. Nossa tipificação não se quer classificatória e também não exclui uma experiência de possuir mais de uma característica sinestésica, entre as que iremos apontar. Queremos, ao contrário de tipificar, sugerir as formas com que a multissensorialidade se manifesta, apontando maneiras de união sensorial a partir do som e da imagem. Queremos, com isto, apontar questões sensoriais que se aproximam, assim, de questões poéticas.

2.1 evocação

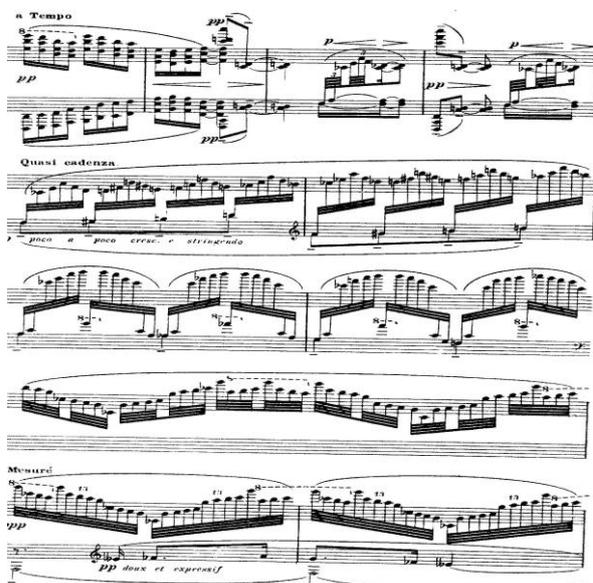
³ O espectro harmônico ou série harmônica é a reverberação das alturas tonais em cada som que se emite; ele é pode ser matematicamente reduplicado em oitavas: no ocidente, as oitavas definiram os modos e as escalas musicais.

Podemos considerar que o impressionismo teria mostrado, de modo então inédito (para o período moderno), como (re)começava a expressão desta mistura de sensações. O impressionismo é pioneiramente sinestésico, pois lança a pintura no campo dos outros sentidos da percepção, evocando a tutilidade, na pincelada mais evidente, pois é mais explicitada, e na relativização do sentido da visão, diluindo a perspectiva centralizada e propondo a figuratividade desfocada, manchada.

A criação de texturas na pintura é a mesma na música: Debussy e Ravel obtêm um resultado harmônico-tímbrico que quer se parecer uma simultaneidade, algo menos linear do que imagético, pois uma característica semiótica da imagem é a sua imediaticidade e globalidade de aparência. Este resultado não é de se estranhar no impressionismo musical, uma vez que ele se baseia no sistema pentatônico, que não gera as melodias lineares do sistema tonal. As melodias pentatônicas prestam muito facilmente à criação de atmosferas, texturas sonoras que evocam a imaginação, com nomes explícitos à evocação: *Image, Nuage, La mer*. Plessner (1977:12) nos lembra como “a aproximação da visão à audição pela introdução do impressionismo na música levou além dos primórdios impressionistas, radicalizando-se”.

Na figura da partitura de *Images* (1905), de Debussy, a seguir, sugerimos que no movimento *Reflexos na água* as linhas melódicas não são melodias no sentido individual e seguem antes traços pictóricos que formam grupos, texturas, configurações, atmosferas: os arcos melódicos que estruturam esta peça musical evocariam a fluidez do movimento da

água, porque são recorrentemente ondulares:



passagens

deImages – Refletsdansl'eau

É certo que nos sentimos apenas sugestionados sobre a condição fluida em algo que soa como uma onda: sinestesia por evocação. O que na música de Debussy poderia lembrar o movimento da água é antes a busca de um efeito. Este efeito deverá tentar superar, de alguma forma, a oposição básica que separa as modalidades visual e acústica, imagem e música: espaço (imagem) *versus* tempo (música). Plessner (1977:17), na sua antropologia fenomenológica, nos lembra que esta oposição é uma questão de natureza: “as cores e figuras visuais não têm nenhum relacionamento temporal a partir de si próprias. Este precisa ser atribuído a elas de fora e ser motivado cenicamente de alguma forma⁴. Aí se formam os emaranhados e as perseguições de linhas, coloridas ou não, dos filmes animados...”.

2.2 tradução intersemiótica

A história da arte parece mostrar como suas imagens – pictóricas, sonoras, verbais – anseiam voltar para o domínio do social, como teria sido até o barroco, inclusive. Particularmente RimskyKorsakov, Oliver Messiaen, Alexander Scriabin e Arnold Shöenberg ocupar-se-iam da *música de cores*, seja em suas obras musicais, seja em pesquisas teóricas como a tabela de correspondência entre notas musicais e cores, de Korsakov – dentre outras estabelecidas no período moderno, não apenas entre sons e cores, mas sons e comportamentos psíquicos, como no teatro de Tchecov, e sons e afetos, como no Barroco.

No século 20, da extensa pesquisa e construção de aparelhos sinestésicos, por norte-americanos, europeus e soviéticos, citem-se o *Clavilux*, instrumento de Thomas Wilfred, de 1920, e os *MobilColor*, de Charles Dockum, nos anos 30 e adiante. O *Clavilux* unia seis projetores comandados por teclado, com imagens de temporalidades diversas, composições que foram denominadas *Lumia*. O *Mobil Color* combinava “formas geométricas, padrões de pontos vibrantes e padrões difusos e sensuais” (Basbaum, 1999:77). Ambos os instrumentos geradores de imagens também são acompanhados pela música de concerto.

⁴Plessner questiona a suposição de que a música possa adquirir características pictóricas. Questionando Adorno, para ele as imagens (visão) é que se desprendem do objeto referenciado e, por isso, com o socorro do ouvido são ‘resgatadas’ pela música; e é com um certo ceticismo que Plessner vê a aventura dos filmes animados: “nos fascinam, mas deixam nossos sentidos atrofiados.”

Na história das artes pictóricas do século 20, o caminho das imagens para a música é tanto ou mais intenso do que o dos sons para as imagens. VilémFlusser(2008:147) lembra que “a musicalização da imagem e a imaginação da música podem ser constatadas a partir de pelo menos o início do século 20 (pintura abstrata, partituras da música moderna)”.

Radicalizando o não-figurativo esboçado no impressionismo e dialogando com os teclados de cores, Wassily Kandinsky e Paul Klee imprimem a suas pinturas uma movimentação tão intensa quanto o desejo de colocar seus objetos em rotação, como turbilhões, explosões e movimentos elípticos. Lançadas no espaço simultâneo, suas formas evocam o tempo da música e se fazem quase uma partitura:



Composition VIII (1923)

Notamos a geometrização em sugestão de movimento em choque e rotação. As cores e os esboços de formas parecem jogados no espaço, dialogando com o cinema gráfico de animação. Por isso, poderíamos argumentar que, se o surrealismo e o dadaísmo teriam sido uma reação (dialógica) ao cinema de representação (cf. Benjamin, 1994), o abstracionismo teria estabelecido um diálogo com o cinema de experimentação, o cinema especificamente sinestésico do início do século 20, com nomes como OskarFischinger – do qual trataremos no próximo item, com obras comparáveis às duas ilustrações acima em alguns aspectos semióticos.

Os experimentos sinestésicos em música de cores, ilustrados acima, que têm uma tradição de pesquisa e prática, encontram a sua expressão *abstracionista*⁵ no cinema especificamente

⁵A discussão em torno dos conceitos abstrato e concreto é complexa, mas entendemos que o que o abstracionismo chama de concreto (a lealdade à figuratividade) não possui nenhum atributo – além do suporte como mídia – que lhe permita ser tratado como tal. Acreditamos, ao contrário, na artificialidade e na condição abstrata de todas as mídias.

sinestésico. Oskar Fischinger, na Califórnia, desde a década de 20, influenciado pela animação alemã, compõe filmes não representacionais, mostrando figuras geométricas movendo-se na tela:



An optical poem (1938) Fischinger manipulated hundreds of papel cut outs hung on invisible wires and shot a frame at a time in close synchronisation with Liszt's rhapsody. The dance of shapes resembles a voyage through an imaginary outer space
<http://www.youtube.com/watch?v=they7m6YePo>

A sincronização de *Anopticalpoem* (1938) segue a estrutura da música de Liszt, articulando-se com ela: além da sincronização rítmica, formas diferentes intervêm na medida em que as partes da música se articulam. Além disso, as texturas visuais se tornam mais densas (mais formas na tela) na mesma proporção da densidade orquestral da música.

Assim como nos instrumentos sinestésicos, os filmes unem imagens ‘abstratas’ a peças musicais de concerto, já existentes: *AnOptcalpoem*, de Fischinger, baseia-se numa Rapsódia, obra do compositor Franz Liszt. Mas observamos em Fischinger a tendência ou orientação mística, premissa requisitada pelo cinema contemporâneo e posterior a ele, vindo até os experimentos cinéticos em psicodelia dos anos 60 e 70 (através de retroprojetores e água).

Enfatizamos, com isto, que neste estágio artístico de sinestesia a correspondência entre as modalidades se faria por leitura ou *tradução intersemiótica*. Não apenas uma evocação, como teria sido no impressionismo, mas uma tradução, uma leitura, uma *transcrição*. Sabemos que a tradução é também uma evocação, mas a tradução vai além, pois segue uma *poética* e tem uma dependência natural dos suportes e suas linguagens, incluindo-os como linguagem: “o processo tradutor intersemiótico sofre a influência não só dos procedimentos de linguagem [as analogias], mas também dos suportes e meios empregados” – lembra-nos Plaza (1983:10).

A tradução intersemiótica, ou *transmutação*, segundo Jakobson (1969:72), consiste na interpretação ou tradução “de um sistema de signos para outro”. Tratar-se-ia, portanto, de ver, em um sistema, aquilo que estaria em outro (s), como analogia.

O mesmo comentário pode ser lido, com os mesmos termos, nas palavras de Plaza (1983:71):

na tradução intersemiótica como trans-criação de formas, o que se visa é penetrar pelas entranhas dos diferentes signos, buscando iluminar suas relações estruturais, pois são essas relações que mais interessam quando se trata de focalizar os procedimentos que regem a tradução.

A tradução semiótica como processo de sinestesia, portanto, pode ser entendida como trans-criação. Seu *modus operandi* encontra-se no ‘interior’ das estruturas, nos trânsitos sîgnicos negociados entre as dimensões dos meios sonoro e visual.

2.3 complementaridade

A percepção harmônica de opostos é, naturalmente, o pressuposto da sinestesia complementar, por excelência. No cinema, a harmonização da diferença entre visão e audição. Em cineastas como os irmãos John e James Whitney, o cinema sinestésico radicaliza esta união, através de uma nova aproximação matemática.

Para John Whitney, “music is a temporal art because, shaping the stuff of time, it creates an image of time” (ibid:221). A sua imagem do tempo se baseia nas frequências sonoras diatônicas que determinaram a escala musical e a harmonia na música ocidental moderna. Ele utiliza estas frequências “para a criação de equações diferenciais polares que regem o movimento independente de cada um dos pixels de um agregado” (Basbaum, 1999:92).

Portanto ele produz equações aplicáveis às frequências de cores e formas, de modo a fazer as modalidades se corresponderem fisicamente, ainda que tal procedimento implique a eleição, arbitrária, dos tons da escala da música ocidental como padrão⁶. A este procedimento Whitney chama *complementaridade*, que intensificaria ou ampliaria a sinestesia por evocação e também a sinestesia por leitura intersemiótica, como vimos até aqui.

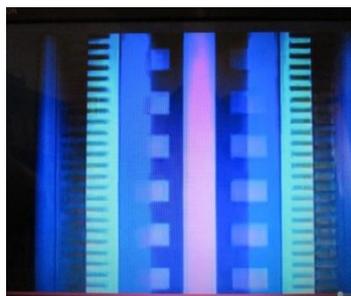
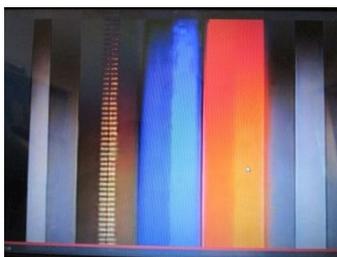
⁶ Apesar de se imputar neste procedimento um caráter universal à escala diatônica da música ocidental moderna, lembramos que ele é apenas de *um* modo de organização de escalas musicais, entre diversos outros, tonais e modais. Estamos conscientes de que a ordem de ressonâncias que Pitágoras encontrou na natureza é universal, mas o agrupamento dos sons em escalas varia com o tempo, a cultura e a estética de cada povo.

Na complementaridade, estreitam-se os laços de identidade entre as modalidades, o que permite a Whitney falar em aprofundamento do pensamento contrapontístico. Tal pensamento formula que as vozes sonoras e visuais não mais se traduzem umas pelas outras, mas se complementam, podendo, a partir disso, produzir um diálogo inter-reativo (cf. Basbaum, 1999:91).

Segundo John Whitney (1994, apud Basbaum, 1999:93), “o computador é o único instrumental para a criação de música inter-relacionada com cores ativas e design gráfico”. Considerado o pai da computação gráfica, John Whitney está na fronteira de uma forma de entender a sinestesia em que se pode realmente ‘ouvir imagens’ e ‘ver sons’, pela equiparação de equações entre senoides e pixels: assim como o *senoide* seria para o som a sua mônada, Whitney toma o pixel como *mônada* essencial da cor.

A animação de Norman McLaren *Syncromy* (1971), ilustrada a seguir, nos oferece também a possibilidade de ‘vermos’ o som: todas as notas tocadas são lidas como formas geométricas retangulares ou quadradas, dispostas ao longo de faixas verticais, aparecendo exatamente conforme o estímulo sonoro, seguindo o ritmo, a intensidade do som e a quantidade de notas tocadas. Trata-se de um exemplo em que se podem ver formas gráficas que distinguem claramente acordes musicais de notas tocadas separadas. Podemos ver também explicitadas graficamente as divisões do tempo musical e os momentos de contraponto, separando a composição em vozes e fazendo-as

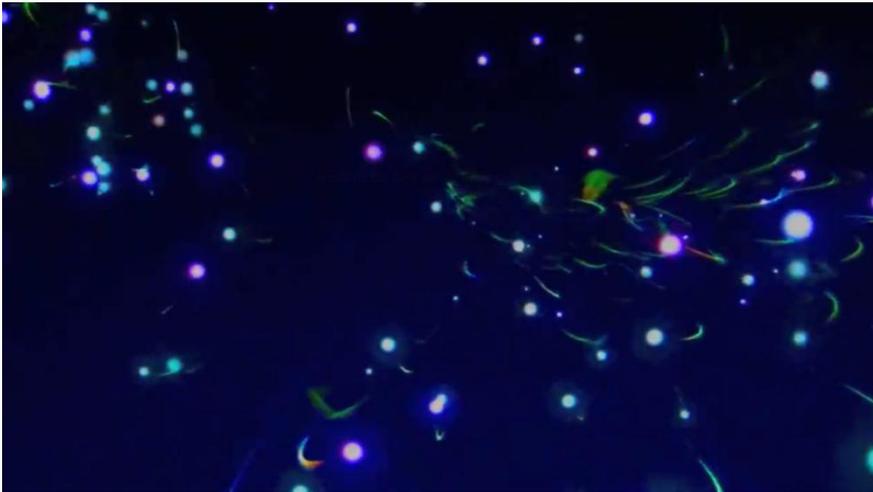
dialogar:



Syncromy (Animation by Norman McLaren from 1971 created by using an optical film printer
http://www.youtube.com/watch?v=Jqz_tx1-xd4&list=PL7g6TmiwpjE2lvp6NVwr1pTJGhAodDQRW

Podemos ver como o ambiente eletrônico, à medida que se sofisticava, possibilita novas formas de experimentos sinestésicos complementares. No exemplo a seguir, de Ron Pellegrino, notamos que cada nota é visível fisicamente em imagens que explodem como

fogos de artifício, resultando em texturas coloridas. O que nos parece especial, neste exemplo, é que as nuances eletrônicas do som (tipo de ataque das notas, *delay* ou permanência em eco e também campos sonoros criados eletronicamente) se fazem ver automaticamente, com um resultado plástico de apelo visual. A estrutura da música, atonal, favorece a multiplicação de cores e formas livres. Estas formas, que remontariam a um abstracionismo kandinskiano junto a um atonalismoshöenbergiano, evocam uma tatalidade, que é de todo cinema em si, e bem mais ampliadamente do cinema sinestésico:



The music is composed on an iPad. Light and sound are connected via the sound's frequency, amplitude and waveshape in such a way that the light forms emerge organically from the sound structures.

<http://www.youtube.com/watch?v=3LDw7gEdbCQ&list=TLqsAezhKNsq6FQ2HINU8UPZegsnauLDwc>

A condição estética que chama a nossa atenção nos exemplos de cinemas ilustrados neste item, como dissemos, seria a sinestesia por complementaridade, em que se poderia *ver* o som. Para Basbaum (1999:101), a principal maneira de entender e conceituar a complementaridade é a ausência de hierarquia entre as modalidades envolvidas:

não se trata mais de fazer música evocativa de cores, e nem tampouco imagens ordenadas no tempo, segundo padrões, ritmos e estruturas evocativas da música... trata-se de uma associação indivisível de ambos os fenômenos, sem que um tenha preponderância sobre o outro. Não-hierarquia, não tradutibilidade: complementaridade.

2.4 unidade na diversidade

Este estudo nesta requisita o trabalho ensaístico de Youngblood e seu conceito de *cinema sinestésico*, sobretudo quando procura neste conceito, ele mesmo plural e abrangente, a questão da busca de uma *unidade na multiplicidade*, na qualidade de uma *sinergia*:

Synaesthetic cinema by definition includes many aesthetic modes, many "ways of knowing," simultaneously omni-operative. The whole, however, is always greater than the sum of its parts. This is a result of the phenomenon called *synergy* (Youngblood, 1970:108).

Do ponto de vista da fenomenologia, Plessner (1977:7) situa o tema dos sentidos dentro daquilo que ele defende como uma *antropologia dos sentidos*. Tal concepção, de um estudo profundo e filosófico sobre os sentidos da percepção e seus intrincados esquemas, nos colocaria, segundo Plessner, de volta a uma conexão multissensorial e plural dos sentidos, o que teria sido perdido entre os exageros behavioristas reinantes no século 19:

uma antropologia dos sentidos ...sugere uma unidade dos sentidos. O homem não se satisfaz com a simples facticidade de sua organização sensorial; ele percebe algo nela, um sentido – equando não o encontra, ele lhe dá um sentido e a transforma em algo diferente.

Chamamos atenção para a proximidade dos conceitos de sinergia, em Youngblood e a unidade dos sentidos, em Plessner, quando este cita, com denominação semelhante à de Youngblood, a *unidade na multiplicidade* dos sentidos da percepção: “A investigação [em uma antropologia dos sentidos]” – continua ele (ibid:8) –

deve estar voltada ao imediatamente experienciado, só que ela vai mais longe quando estuda a unidade na multiplicidade das modalidades. Ela procura pôr uma ordem na correspondência entre as qualidades vivenciais sensoriais que não podem ser reduzidas umas às outras.

Este *transformar em algo diferente* e esta *ordem na correspondência* nós poderíamos chamar também de qualquer tentativa de fusão audiovisual. E podemos incluir os demais sistemas perceptivos.

No caso do *VJing*, a unidade dos sentidos se faz entre audição, visão e algumas formas de tato: o ritmo das imagens, frenético, em transformação rápida, requisitando um olhar que também é tátil, e o ritmo musical pulsado, com pulso repetitivo e com tendência ao contínuo. Patrícia Moran (2009:8) aponta o *VJing* praticado em festivais

ou festas noturnas como a criação de uma cena onde interagem alguns elementos complexos:

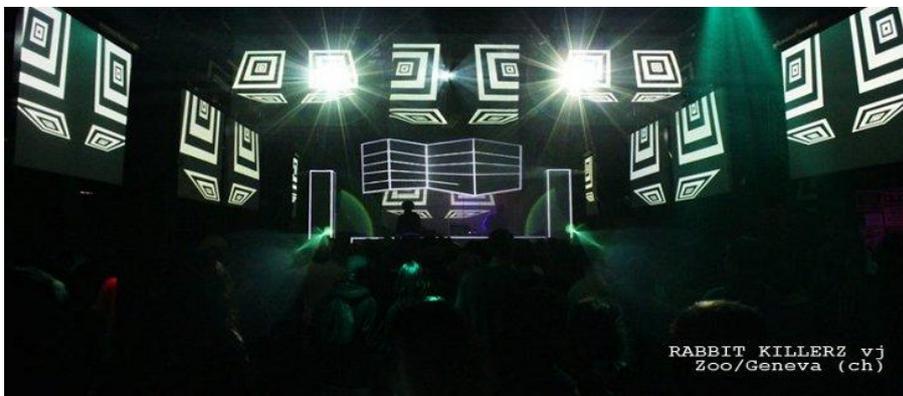
As músicas, as imagens, as luzes, enfim o local das projeções são de fluxo de imagens, de luzes e de sons que vêm corroborar a constituição de uma experiência de percepção onde o terceiro olho de Merleau-Ponty (1980:90), aquele olho que vê as imagens materiais e mentais, oscila entre a pista [de dança] e a tela.

A pista de dança se faz ambiente e se torna cena, sugerindo a música como espaço-tempo:

consideramos que na pista, no ambiente material, também há uma sinfonia. O ambiente funciona como partitura, ou seja, organiza a composição do espaço pela construção de um ritmo de audiovisual, pela invenção de um espaço, pela invenção do espaço-imagem (ibid:9).

O corpo que dança, por sua vez, despertaria o que se chama o sentido da *propriocepção*, geralmente ausente nos estudos dos sentidos da percepção. No sentido da *propriocepção* ou sistema proprioceptivo, resumidamente falando, o organismo quer reconhecer-se como tal, e se abre às percepções do espaço interno *versus* externo através dos contatos da pele, e à percepção do próprio corpo no ambiente (cf. Plessner, 1977:28) .

Acreditamos que o *Vjing* possui uma qualidade sinestésica que vamos situar dentro do conceito, discutido acima, de *unidade na multiplicidade*:



RABBIT KILLERZ -

Place des Volontaires
 Genève - 9° Mapping Festival 2013

<http://www.mappingfestival.com/2013/program/clubbing/zoo/rabbit-killerz-fr>

Segundo BranCravits, em *As raízes do Vjing: uma visão histórica*⁷, o *VJing* surgiu juntamente com a música eletrônica no final dos anos 70 e se consolidou no começo dos 80.

⁷http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/2012/edicao_6/5-as_raizes_do_vjing-uma_visao_historica-bram_crevits.pdf

Teria surgido, entre outras razões⁸, por conta de uma necessidade: a presença de um DJ sozinho no palco – que por sua vez já substitui o grupo de músicos – não teria sido suficiente à cena eletrônica:

a utilização de múltiplas telas, localizadas pelo espaço, substituía o poder perdido do líder, colocando ênfase em um espetáculo total. Entretanto, a utilização de múltiplas telas não foi uma invenção dos VJs. Se voltarmos aos anos 60 e 70, este fenômeno apareceu através de pessoas como Malcolm LeGrice e Peter Gidal num cruzamento entre cinema experimental e artes visuais e performáticas. Eles o chamaram de Cinema Expandido.

Notamos como de interesse a referência, novamente na história, ao *espetáculo total*, e ao *cinema expandido*, ambos já mencionados. Lembramos da importância da videoarte de June Paik, Andy Warhol e Yoko Ono, entre numerosos artistas da intervenção e da interatividade, para a conformação gêneros posteriores como o *Vjing* – uma teorização mais extensa sobre um *vídeo expandido*, incluindo a arte do *video-clip*, apesar de fundamentais para a discussão em torno da sinestesia no audiovisual, deverá constituir um novo estudo.

3 Considerações finais

Quisemos neste estudo abordar o fenômeno da percepção denominado sinestesia, nas artes audiovisuais cinemáticas, num recorte temporal dos últimos três séculos, que nos revelou três períodos diferenciados: os instrumentos baseados em teclados de cores, os filmes sinestésicos do designado cinema expandido e o *Vjing* contemporâneo. Com isto, quisemos argumentar a respeito da influência que a filosofia de cada período exerce sobre a maneira de experimentar a sinestesia.

Os instrumentos sinestésicos, esforçados em detectar a sinestesia do som e da imagem, estiveram sempre ligados às correspondências entre frequência e intensidade no som e brilho e luminosidade na imagem, de modo que quanto mais fortes e mais movimentadas ritmicamente as músicas, mais intensas seriam as suas representações em cores. Por isto, nota-se como os teclados de cores se valem, basicamente, de traduções intersemióticas, operações ‘metafóricas’ entre os ambientes sonoro e visual.

O cinema sinestésico evolui esta tradição inter-tradutória e apresenta também a complementaridade, definida como uma superação de hierarquias entre as modalidades.

⁸ O vídeo eletrônico com o sampleamento (o *cutup*), a plataforma MIDI, que favoreceu a mestiçagem de linguagens, e a informática da interface, que multiplica exponencialmente esta mestiçagem.

Quanto mais o filme e o desenho se desenvolvem em computação gráfica, mais abertas e mais literais se tornariam as experiências sinestésicas complementares. Abertas, porque mais recursos implicariam mais participação dos sentidos da percepção; e literais, porque aumentam as possibilidades de se conhecer mais concretamente ou fisicamente a correspondência som/imagem – no sentido de transcenderem os aspectos apenas evocativos ou tradutórios da correspondência.

Os softwares, nas suas interfaces, se por um lado apresentariam já um cardápio de correspondências para serem escolhidas pelos usuários, por outro lado permitem a geração de imagens e sons numa mesma plataforma, calculável e programável em algoritmos. Neste sentido, o audiovisual adquire o que Vilém Flusser (2008) considera uma ‘vantagem’ do signo audiovisual gerado em ambiente computacional, apesar de sua ‘perda’ corporal e espacial: ele não é mais imagem e nem som: é um terceiro, o que a nosso ver deixa em aberto o campo perceptivo, por não se limitar mais aos parâmetros tradicionais que faziam de cada modalidade uma especialidade.

Acreditamos que, mesmo como repertório ‘infinito’ de possibilidades apenas prováveis, o design gráfico em computação, plataforma com que trabalham os VJs, possibilita também uma percepção sinestésica mais ampla, se comparada com as plataformas progressas que estudamos aqui. É possível perceber no *VJing* as correspondências por evocação, que situamos como típicas dos ciclos estéticos impressionista e simbolista, as correspondências por tradução semiótica, mais típicas dos instrumentos musicais-visuais dos séculos 18 e 19, e a complementaridade sinestésica, como a inaugurada em cineastas como John Whitney e Norman Mc Lahren.

E para além da complementaridade audiovisual, o *VJing* é um exemplo, neste começo de século, de uma estética antes determinada por uma filosofia dos sentidos da percepção – uma *esthesiologia*, segundo Plessner (1977) – do que uma metafísica apenas, e que recebe a influência de vários sistemas perceptivos ao mesmo tempo, nomeados aqui como a unidade na multiplicidade dos sentidos.

REFERÊNCIAS

BASBAUM, Sérgio. **Fundamentos da cromossonia**: sinestesia, arte e tecnologia. Dissertação de mestrado-PUC-SP-Comunicação e semiótica. São Paulo: s.n, 1999.

_____. **O primado da percepção e suas consequências no ambiente midiático**. Tese de doutorado. Programa de estudos pós-graduados em Comunicação e semiótica. São Paulo, 2005

_____. **Sinestesia e percepção digital**. PUC-SP: Revista Teccogs n.6, 2012. Disponível em http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2012/edicao_6/9-sinestesia_e_percepcao_digital-sergio_basbaum.pdf , acesso em 12.12.13

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política**. 7. ed – São Paulo: Brasiliense, 1994

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo, Editora Hucitec, 1985

_____. **O Universo das imagens técnicas**. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008

JAKOBSON, Roman. Aspectos linguísticos da tradução. In: **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1969

_____. Linguística e poética. In: **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1969

KOELLREUTTER, Hans J. (**anotações de cursos**). Belo Horizonte: Centro de estudos e pesquisa em música contemporânea - Extensão UFMG, 1987

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007

MORAN, Patrícia. **VJ em cena: espaços como partitura audiovisual**. VJ Theory 2009

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1983

PLESSNER, Helmuth. Antropologia dos sentidos. In: GADAMER, H. G. & VOGLER, P. (orgs.). **Nova Antropologia**: o homem em sua existência biológica, social e cultural; São Paulo: EPU, Ed. Da Universidade de São Paulo, 1977, 7v

SANTAELLA, Lucia. & NOTH, Winfried. **Imagem**. Cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2008

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. Nova York: P. Dutton & Co., Inc.,1970