

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Rafael Sodré de Castro

TERRITÓRIOS DA VIDEOMÚSICA

Belo Horizonte
2021

Rafael Sodré de Castro

TERRITÓRIOS DA VIDEOMÚSICA

Tese apresentada ao Curso de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Artes.

Linha de Pesquisa: Poéticas Tecnológicas

Orientador: Prof. Dr. Jalver Machado Bethônico

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2021

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

701.05
C355t
2021

Castro, Rafael Sodré de, 1988-
Territórios da videomúsica [recurso eletrônico] / Rafael Sodré de
Castro. – 2021.
1 recurso online.

Orientador: Jalver Machado Bethônico.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola
de Belas Artes.
Inclui bibliografia.

1. Arte sonora – Teses. 2. Música por computador – Teses. 3.
Composição musical por computador – Teses. 4. Registros sonoros e as
artes – Teses. 5. Arte e música – Teses. 6. Música e tecnologia – Teses.
I. Bethônico, J. M., 1963- II. Universidade Federal de Minas Gerais.
Escola de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
COLEGIADO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

FOLHA DE APROVAÇÃO

Folha de Aprovação - Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de DOUTORADO do aluno **RAFAEL SODRÉ DE CASTRO** - Número de Registro - **2016658236**.

Título: “**Territórios da Videomúsica**”

Prof. Dr. Jalver Machado Bethonico – Orientador – UFGM

Prof. Dr. Vinicius Assunção Albricker – Titular – UNIRIO

Prof. Dr. Gabriel Rimoldi de Lima – Titular – IFG

Prof. Dr. Sergio Freire Garcia – Titular – UFGM

Prof. Dr. Jose Henrique Padovani Velloso – Titular – UFGM

Belo Horizonte, 30 de novembro de 2021.



Documento assinado eletronicamente por **Jose Henrique Padovani Velloso, Professor do Magistério Superior**, em 27/12/2021, às 12:26, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gabriel Rimoldi de Lima, Usuário Externo**, em 06/01/2022, às 07:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Sergio Freire Garcia, Professor do Magistério Superior**, em 06/01/2022, às 11:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Vinicius Assunção Albricker, Usuário Externo**, em 06/01/2022, às 14:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Jalver Machado Bethonico, Membro**, em 06/01/2022, às 15:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Amir Brito Cador, Coordenador(a) de curso de pós-graduação**, em 11/01/2022, às 09:59, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1087493** e o código CRC **D36E822B**.

Referência: Processo nº 23072.259719/2021-40

SEI nº 1087493

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Jalver, orientador e colega de banda audiovisual, por expandir a minha capacidade de ouvir e mergulhar nesta pesquisa comigo, extraíndo sempre alguma melodia dos meus ruídos;

Aos demais membros da banca que participaram da defesa, Dr. Vinícius Assunção Albricker, Dr. Gabriel Rimoldi de Lima, Dr. Sérgio Freire, Dr. José Henrique Padovani Velloso e Dr. Rogério Vasconcelos Barbosa, pela leitura atenta do texto e pelas contribuições que enriqueceram o trabalho;

Ao amigo Dr. Fábio Jahan Sousa, pelas leituras dedicadas, colaborações e discussões ao longo de todo processo;

Aos colegas do As Is e do InterSignos, por tantos *insights* e música boa;

Aos amigos e colegas que ajudaram de maneira desinteressada: Matheus Gepeto, Rafael Trindade, Ana Rita Nicoliello, Luiz Henrique Ernesto Coelho, Sofia Paiva, Felipe Lena e Daniel Querino;

Aos meus alunos e colegas do IFMG, por todo apoio;

Aos professores e colegas da Escola de Belas Artes e da Escola de Música da UFMG, pelo convívio e generosidade;

Ao colegiado do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, pelo olhar sempre sensível;

Aos servidores, bolsistas e demais colaboradores da Escola de Belas Artes da UFMG, em especial à secretária do PPG-Artes Natalia Arruda, pelo tratamento humano e por todo incentivo;

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG e ao PROEX/CAPES pela bolsa de doutorado recebida durante parte da pesquisa, fundamental para a execução desta tese;

Aos meus pais, pelo carinho e incentivo ao longo dessa etapa;

À Ellen, pelo suporte, paciência, dedicação a leituras e discussão de traduções. Também agradeço pelas pequenas coisas de todos os dias, que tornaram esse momento possível.

A todas as pessoas que contribuíram de alguma forma nessa trajetória.

Além das tradições óbvias de que a música e a pintura são ambas totalmente autossuficientes, por que não uma experiência musical igualmente envolvente a ser compartilhada com a visão? Por que não [propor] padrões de cores visuais que são construídos de modo a se entrelaçarem com os padrões auditivos, em uma frutífera complementaridade da arquitetura? A inter-relação pode ser tão elaborada e a formação musical tão verdadeira quanto um duo de violino e piano, que discorre nas parcerias típicas de todos os duos ou composições polifônicas.

John Whitney (1980)

RESUMO

O objeto deste trabalho é uma prática audiovisual contemporânea caracterizada pela hibridização da música eletroacústica com imagens em movimento, aqui denominada videomúsica, mas também conhecida por música eletroacústica audiovisual, composição audiovisual e outros termos. Buscamos compreender esta prática como um gênero eminentemente musical a partir da discussão da ideia de música, levando em conta a trajetória conceitual estabelecida em torno de suas várias denominações, as concepções de *música absoluta* e a produção musical de vanguarda dos séculos XX e XXI. Para o levantamento das questões estéticas que emergem das obras apresentadas, confrontamos múltiplas referências de campos como Música, Cinema, Vídeo e Artes Visuais que podem ser relacionadas pela expressão musical. Apontamos a videomúsica como um desdobramento da *Visual Music* a partir de sua interseção com a música eletroacústica, com ocorrência em eventos de cinema experimental, artes digitais e concertos. Além de abranger as propriedades materiais da videomúsica, a caracterização do gênero passa pelo reconhecimento dos seus procedimentos criativos e perceptivos. Assim, abarca pontos como sua heterogeneidade, o fazer mediado por artefatos tecnológicos bem como os processos de territorialização agenciados na recepção, nos quais destacam-se atributos como a ausência de hierarquia sensorial e a assimilação de eventos audiovisuais que engendram uma musicalidade própria.

Palavras-chave: Videomúsica; música eletroacústica audiovisual; Visual Music.

ABSTRACT

The object of this work is a contemporary audiovisual practice characterized by the hybridization of electroacoustic music with moving images, here referred as videomusic, but also known as electroacoustic audiovisual music, audiovisual composition and other terms. It seeks to understand this practice as an eminently musical genre from the discussion of the idea of music, taking into account the conceptual course estabilished around its many denominations, the conceptions of absolute music and the avant-garde music production of the 20th and 21st centuries. In order to address the aesthetic matters that arise from the works presented, we confronted multiple references from the fields of Music, Cinema, Video and the Visual Arts that could relate to each other regarding their musical expression. Videomusic is pointed out as an unfolding of Visual Music from its intersection with electroacoustic music, occurring in events of experimental cinema, digital arts and music concerts. Besides covering the material properties of videomusic, the genre characterization goes through the identification of its creative and perceptive procedures. Thus, it embraces topics like its heterogeneity, the practice mediated by technological artifacts as well as the territorialization processes managed in reception, in which attributes stand out such as the absence of sensory hierarchy and assimilation of audiovisual events that engender a musicality of its own.

Keywords: Videomusic; electroacoustic audiovisual music; Visual Music.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 – <i>Frame</i> de <i>Chromophore</i> (2013), de Paul Prudence	14
Imagem 2 – <i>Frame</i> da videomúsica <i>Petals</i> (2017), de João Pedro Oliveira	24
Imagem 3 – <i>Handphone Table</i> (1978), de Laurie Anderson	59
Imagem 4 – Hans Richter. <i>Rhythmus 23</i> . Óleo sobre tela, 40x420 cm, 1923	101
Imagem 5 – <i>Frame</i> de <i>Rhythmus 21</i> (1921), de Hans Richter	102
Imagem 6 – Wilfred sentado ao Clavilux “Model E”, c. 1924	104
Imagem 7 – Registro de <i>Study in Depth</i> , Op. 152	105
Imagem 8 – Diagrama de <i>Lumia</i> , c. 1940-1950, de Thomas Wilfred	106
Imagem 9 – Esquema da exibição de <i>Lumia</i>	108
Imagens 10 e 11 – <i>Frames</i> de <i>An Optical Poem</i> (1938), de Oskar Fischinger	109
Imagens 12 e 13 – <i>Frames</i> de <i>Rainbow Dance</i> (1936), de Len Lye	110
Imagens 14 e 15 – <i>Frames</i> de <i>Tarantella</i> (1940), de Mary Ellen Bute	112
Imagem 16 – Imagem de <i>Fantasia</i> (1940, Disney)	113
Imagem 17 – <i>Frame</i> de <i>Five Film Exercises</i> (1943), de John e James Whitney	115
Imagem 18 – Capa do programa de <i>Vortex III</i> , jan. 1958	117
Imagem 19 – Projeção de imagens para a série <i>Vortex</i> , no Planetário Morrison	117
Imagem 20 – <i>Joshua Light Show</i> com Frank Zappa e Mothers of Invention	119
Imagem 21 – <i>Frame</i> de <i>Synchromy</i> (1971), de Norman McLaren	120
Imagem 22 – Nam June Paik em sua <i>Exposition of Music - Electronic Television</i>	124
Imagem 23 – Visitante em <i>Record Sashlik</i> , 1963	125
Imagem 24 – Peter Brötzmann demonstrando <i>Random Access</i> , 1963	125
Imagem 25 – Nam June Paik. <i>Magnet TV</i> . 1965	128
Imagem 26 – <i>TV Cello</i> , 1976	129
Imagem 27 – Charlotte Moorman tocando o <i>TV Cello</i> em 1971	129
Imagem 28 – <i>Frame</i> de <i>Illuminated Music 1</i> (1972), de Stephen Beck	131
Imagem 29 – 4 <i>frames</i> de <i>Arabesque</i> (1976), de John Whitney	134
Imagem 30 – <i>Frame</i> da performance <i>Lichtspiel Opus 1</i> , do grupo Ascolta	140
Imagem 31 – Projeto 1mpar Color Music no Festival Artka	143

Imagem 32 – Projeto 1mpar Color Music no ZonaMundial2010	143
Imagem 33 – Frame de <i>Vikings (New Kingdom remix)</i> , do coletivo Addictive TV	145
Imagem 34 – <i>Frame</i> de <i>White Space</i> (2004), de Jym Davis	150
Imagem 35 – Imagem de <i>Impulse</i> (2017), de Martin Messier	156
Imagem 36 – Registro da primeira seção de <i>Field</i> (2015), de Martin Messier	157
Imagens 37, 38, 39 e 40 – <i>Frames</i> de <i>Field</i> (2015), de Martin Messier	158
Imagens 41 e 42 – <i>Frames</i> de <i>Field</i> (2015), de Martin Messier	159
Imagem 43 – <i>Frame</i> do registro de exibição de <i>Modell 5 - Granular-Synthesis</i>	162
Imagem 44 – Esboço do conceito de <i>Modell 5</i>	163
Imagem 45 – Grupo Klang	164
Imagem 46 – Registro da apresentação do As Is no SAD/UEMG. 2016	165
Imagem 47 – As Is no interior do planetário do Espaço do Conhecimento da UFMG	166
Imagem 48 – As Is no Espaço do Conhecimento da UFMG. Antessala do Planetário	167
Imagem 49 – Registro de <i>Éléments</i> (2018), Boucher e Lecours	168
Imagens 50 e 51 – Registros de <i>Éléments</i> (2018), de Boucher e Lecours	168
Imagem 52 – <i>Frame</i> da videomúsica <i>Brain</i> (2020), de Stefano Scarani	171
Imagem 53 – <i>Frame</i> da videomúsica <i>Transmission II</i> , de Åke Parmerud	174
Imagem 54 – <i>Frame</i> de uma performance de <i>GTA 2</i> , executada pelo grupo As Is	177
Imagem 55 – Cena da abertura de <i>Foo Fighter</i> (2015)	178
Imagem 56 – Tela do menu principal de <i>Foo Fighter</i> (2015)	179
Imagem 57 – Tela do <i>gameplay</i> de <i>Foo Fighter</i> (2015)	179
Imagem 58 – <i>Frame</i> de <i>Particle World</i> (2013), de Wilfried Jentzsch	182
Imagens 59 e 60 – Dois registros da performance <i>Seismik</i> , de Herman Kolgen	185
Imagem 61 – <i>Frame</i> de <i>Étude aux Allures</i> (1960), de Possel, Schaeffer e Hains	189
Imagem 62 – <i>Frame</i> de <i>Mezcal Animations</i> (2014), de Jonathan Weinel	190
Imagem 63 – <i>Frame</i> de <i>Música da Noite</i> (2019), executada pelo grupo As Is	191
Imagem 64 – <i>Frame</i> de <i>Spin</i> (1999-2001), de Jean Piché	195
Imagem 65 – <i>Frame</i> de <i>Spin</i> (1999-2001), de Jean Piché	195
Imagem 66 – Registro de <i>Boît Noir</i> (2015), de Martin Messier	196
Imagem 67 – <i>Frame</i> de <i>Test Pattern</i> (performance), de Ryoji Ikeda	198

Imagem 68 – <i>Test Pattern</i> (versão 100 metros), de Ryoki Ikeda	199
Imagem 69 – Registro de <i>Test Pattern (Times Square)</i> , de Ryoji Ikeda	200
Imagens 70 e 71 – Dois <i>frames</i> de <i>Canon</i> (1964), de Norman McLaren	213
Imagem 72 – <i>Frame</i> da videomúsica <i>Patah</i> (2010), de Diego Garro	219
Imagem 73 – <i>Frame</i> de <i>A siete millones de milímetros de acá</i> (2007), de Testoni e Armas	225
Imagem 74 – <i>Frame</i> da videomúsica <i>Skin Lines</i> (2016), de Jean Piché	230
Imagem 75 – <i>Frame</i> de <i>I'm Late</i> (2015), do grupo As Is	232

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. DISCUTINDO OS TERRITÓRIOS DA VIDEOMÚSICA	24
2.1. Videomúsica: delimitação teórica preliminar	30
2.2. Videomúsica e seus outros nomes	33
2.3. Expressão audiovisual musicalmente informante	41
3. AS MUITAS IDEIAS DE MÚSICA	43
3.1. A música em xeque	46
3.2. Música ou Arte Sonora?	57
3.3. Música como recorte cultural	60
3.4. A audiovisualidade intrínseca da expressão musical	62
3.5. Sobre a pureza da música	65
3.6. Em busca de outros conceitos de música	68
3.7. Música como existência sonora	70
3.8. A música e o Absoluto	74
3.9. Música como jogo de relações	76
3.10. A autonomia da obra musical	84
3.11. Concepções musicais: o transcendente e o imanente	86
3.12. Uma territorialização da música	93
4. VISUAL MUSIC: TERRITORIALIZAÇÃO DA IMAGEM COMO MÚSICA NO AUDIOVISUAL	99
4.1. A musicalidade das imagens	100
4.2. A musicalidade das Artes Expandidas	116
4.2.1. O vídeo como novo suporte da arte	121
4.3. A visual music na era digital	133

4.3.1. As performances audiovisuais	138
4.3.2. Entre a performance e o cinema	141
4.4. Videomúsica $\subset$ Visual Music	147
4.4.1. Territorialização da Visual Music a partir da música eletroacústica	148
5. TERRITÓRIOS MATERIAIS, POIÉTICOS E ESTÉSICOS	153
5.1. Apontamentos materiais	155
5.1.1. Videomúsica fixada em suporte e como performance audiovisual	161
5.2. Apontamentos poiéticos	170
5.2.1 Processos poiéticos baseados em tecnologia digital	180
5.2.2. Recursos analógicos na prática da videomúsica	188
5.2.3 Poéticas fronteiriças do material visual	193
4.3. Apontamentos estésicos	203
5.3.1. Hierarquia e hibridismo	204
5.3.2. Relações musicais percebidas entre imagens sonoras e visuais	210
5.3.3. Tipificação das relações audiovisuais musicalmente informantes	212
5.3.4. Narratividade como potência semântica	223
5.3.4.1 Narrativa e temporalidade	231
5.4. Síntese visual do capítulo	235
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	243
REFERÊNCIAS	247

1. INTRODUÇÃO

Território é uma palavra que indica um espaço, um domínio, uma noção subjetiva de pertencimento. Concebido a partir da Etologia, a ideia de território possui uma abrangência espacial, ainda que tal conceito não se limite necessariamente a um ambiente físico. Para Zourabichvili, “[o] valor do território é existencial: ele circunscreve, para cada um, o campo do familiar e do vinculante, marca as distâncias em relação a outrem e protege do caos” (ZOURABICHVILI, 2004, p. 23).

Tal expressão é utilizada por diversos campos como Geografia, Antropologia e Artes para tratar não apenas daquilo que um território define, mas também de movimentos relacionados, como a desterritorialização e a reterritorialização. Esses neologismos foram criados por Deleuze e Guattari para referirem-se, respectivamente, à saída do território e a estabilização em uma nova conformação, redimensionamento do novo território. A partir dos movimentos descritos, a ideia de território também pode ser utilizada para explicar o que é um *estilo*, entendido por Deleuze e Guattari como um “procedimento de uma variação contínua” (DELEUZE e GUATTARI, 1997a, p. 34). No surgimento de um estilo, as novas características do objeto, sempre dinâmicas, podem distinguir-se das anteriores e assim fundamentar uma expressão atípica, fora do território compreendido até então.

Nesse processo de constituição, há uma permanência periódica que engloba todo conjunto de matérias de expressão que age conectando e modulando elementos heterogêneos em um ato circular contínuo de procurar um território; habitá-lo ou desterritorializá-lo; constituir novo território ou reterritorializar (cf. DELEUZE E GUATTARI, 1997b). A esse movimento Deleuze e Guattari chamam de *ritorno*, dinamismo que traça o território enquanto foge dele: “todo começo já é um retorno, mas implica sempre uma distância, uma diferença: a reterritorialização, correlato da desterritorialização, nunca é um retorno ao mesmo” (ZOURABICHVILI, 2004, p. 51). Para o compositor e pesquisador Silvio Ferraz:

Dos hábitos e práticas sonoras nascem códigos, quase sistemas de ressonância entre sons, entre pessoas e entre pessoas e sons. Criam-se deste modo domínios distintos de sons, domínios que podemos mesmo chamar de territórios. Lugares no espaço que se caracterizam por certas forças de atração distintas entre si. E se um lugar é criado por um hábito, por um jogo de vai e vem, por uma periodicidade – aquilo a que Deleuze e Guattari chamaram de código: cada meio é codificado, definindo-se um código pela repetição periódica (...) A música tem com isto um forte poder agregador, este poder de criar territórios, lugares marcados por um código, entendendo código não como uma linguagem, como um sistema, mas apenas como qualquer coisa que ganhe uma permanência periódica (...) em suma, qualquer coisa que tenha uma permanência torna-se código e é do embate entre códigos que nasce um território, e outros territórios podem nascer do embate entre territórios (FERRAZ, 2010, pp. 5-6).

Ferraz desenvolve a ideia de que a prática musical está relacionada à constituição de territórios que ultrapassam a estética e mesmo o universo sonoro, abrangendo, ainda, elementos visuais e táteis (FERRAZ, 2010, p. 1). Nesta tese, é sob esse princípio que buscamos compreender o território da videomúsica, expressão musical contemporânea que se manifesta em termos audiovisuais, encontrando em múltiplas realidades audiovisuais a possibilidade de um exercício genuinamente musical. Assim, buscamos marcar as distâncias que instituem o gênero, enquanto apontamos possíveis linhas de fuga que se lançam fora do território.

O delineamento proposto neste trabalho toma como condição essencial da videomúsica a presença de som e imagem articulados no tempo, enquanto ainda destaca outros dois aspectos distintos do gênero: a orientação musical da obra, manifesta nos seus processos de feitura e/ou recepção audiovisual; e a possibilidade de múltiplas configurações audiovisuais que oportunizam práticas musicais e visuais diversas, integrando obras audiovisuais que são exibidas em espaços mais abrangentes do que os da música de concerto. No nosso recorte, essa diversidade comporta obras fixadas em suporte digital ou magnético, mas também obras executadas ao vivo ou mesmo apresentadas como instalação dentro de galerias de arte. Em comum, essas obras podem ser percebidas como expressão musical feita por meios audiovisuais que hibridizam som e imagem de modo a anular uma possível hierarquia sensorial.

Reconhecer todos os territórios envolvidos na criação e recepção de uma videomúsica pode ser um obstáculo, dado que as obras audiovisuais desse gênero são frequentemente exibidas em ocasiões diversas para nichos de públicos distintos, como festivais de arte digital, cinema ou música, muitas vezes com nomenclatura diversa, o que dificulta ligar obras exibidas pontualmente a outras obras do mesmo estilo. Cada um dos contextos de exibição estabelece um prisma distinto pelo qual são vistos diversos objetos audiovisuais que podemos chamar de videomúsica.

Imagem 1 — *Frame* de *Chromophore* (2013), de Paul Prudence.



Fonte: vide nota de rodapé 1.

Ao nos depararmos com videomúsicas como *Chromophore*¹ (2013), realizada por Paul Prudence, agenciam-se diversas percepções que buscam situar a obra em territórios familiares: reconhecemos a parte sonora como uma composição realizada a partir de sons manipulados e sintetizados por meio de computador, que se

¹ Um trecho da obra está disponível em <<https://vimeo.com/69483128>> ou por meio do QR Code:
Acesso em: 7 ago. 2018.



Chromophore (2013)

desenvolve em um continuum sonoro em eventos conectados aos elementos visuais. As imagens, criadas a partir de procedimentos computacionais generativos, aludem a um universo onírico no qual um objeto não-figurativo desenvolve suas formas tridimensionais multicoloridas, possibilitando estabelecer ligações entre formas, movimentos imagéticos e seus possíveis correspondentes sonoros. As animações abstratas sincronizadas à pista sonora de *Chromophore* remetem a uma prática plural do século XX denominada *visual music*, uma das palavras-chave do artigo de Prudence que aborda sua obra. Executada a partir da comunicação bidirecional entre sistemas de áudio e vídeo, a obra foi feita utilizando os softwares *VVVV* e *Ableton Live*, o que evidencia a importância do contexto tecnológico na videomúsica e exemplifica uma das possibilidades de criação audiovisual digital intermediada por um agente maquínico programável. Os parâmetros de mapeamento utilizados são dinâmicos, de forma a “evitar traduções entre os domínios que pareçam mecânicas, literais e previsíveis” (PRUDENCE, 2014, p. 454, tradução nossa²). Na percepção da obra, há uma multiplicidade de forças oriundas das formas audiovisuais de expressão e dos regimes de signos que disputam um viés de coerência territorializante, que se situa entre a música, o vídeo e a própria técnica, seja como procedimento de criação audiovisual autossuficiente em termos discursivos ou como mediação audiovisual de significações e sintaxes.

O vasto leque de disputas dificulta uma delimitação uniforme da videomúsica enquanto território pela sua própria heterogeneidade: sobrepõem-se aí orientações videográficas amplas, realizadas com ferramentas distintas e estéticas particulares; as articulações musicais dos sons e seus próprios desafios composicionais; o uso da tecnologia e dos agentes maquínicos como expressão e possibilidade do desenvolvimento de linguagens audiovisuais. Há uma desterritorialização de cada um dos domínios, que expande seu alcance em busca de um tratamento material próprio, um devir sensível, “ato pelo qual algo ou alguém não pára de devir-outro (continuando a ser o que é)” (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p 229). Entre as diversas articulações simultâneas, há um ritornelo da escuta musical: o continuum sonoro ganha coerência no próprio universo abstrato que engendra; as imagens

² “to avoid mechanical translations between domains and avoid literal, and predictable, translations”.

entram em ressonância com os sons e são territorializadas como tal, como um devir-musical audiovisual.

Em um primeiro momento, parece contraintuitiva a premissa de que a videomúsica constitui-se como uma música que se desterritorializa do universo audível ao incorporar imagens como expressão musical, dado que a ideia de música parece estar tradicionalmente vinculada ao estritamente sonoro. Contudo, é possível relacionar essa concepção ao pensamento de autores(as) e práticas artísticas do século XX, sejam musicais ou audiovisuais, que se empenham em validá-la e, por isso, revelam diferentes tentativas e possibilidades de materializar um conteúdo musical por meios visuais e audiovisuais.

Nesse sentido, a individuação da videomúsica ocorre em termos das intensidades — "elemento mínimo da sensibilidade" (SILVA, 2017, p. 23) — que atravessam o objeto e revelam as potências atribuídas à expressão musical. Essas intensidades se expressam nas articulações espaçotemporais que envolvem os constituintes audiovisuais e se atualizam de acordo com as tecnologias e procedimentos empregados nos processos de feitura e decodificação. Cada videomúsica propõe, dessa maneira, singularidades dentro de uma variação que compreende todo o seu escopo referencial. O reconhecimento do feixe de linhas de força e suas individuações permite não apenas traçar um território da videomúsica, mas também apontar linhas de fuga que, manifestas nas diversidades das configurações materiais ou poéticas, traspassam as fronteiras dos territórios estabelecidos em direção a outros domínios e práticas que, por vezes, são incorporadas e reterritorializadas. Ao pensar nos domínios da videomúsica, é preciso assumir a transterritorialidade como orientação e levar em conta as diferentes configurações sob as quais o entendimento da obra se assenta, abordando relações transversais entre Música, Cinema, Vídeo, Artes Digitais, Computação e demais áreas do conhecimento, relacionadas em prol de uma experiência musical. Não existe território constituído sem uma linha de fuga, movimento contrário à manutenção do espaço simbólico. Tal vetor desterritorializante se empenha em reterritorializar o novo lugar a partir de suas singularidades constantes. De tal modo, a distinção que aponta o novo para além de um território antigo é a mesma que constitui um novo recorte reterritorializado, um

novo estilo, novos diálogos, formas de ver, ouvir ou de pensar as expressões musicais contemporâneas.

Traçar esse território, assim, é reconhecer os agenciamentos que operam na construção e percepção de uma videomúsica e os múltiplos diálogos que podem ser propostos por ela. Para Deleuze e Guattari, "cada multiplicidade já é composta de termos heterogêneos em simbiose" (DELEUZE E GUATTARI, 1997b, p. 28). A multiplicidade da videomúsica foi se apresentando em minha trajetória nas conexões que o objeto propõe, pelos seus conjuntos de intensidades produzidas pela interseção do semiótico e do material, que esboça as fronteiras permeáveis do gênero no embate com outros territórios.

Há, ainda, outras experiências audiovisuais perceptivas — do cinema, da performance cênica, da dança — que imaginamos ser enriquecidas pela abordagem proposta nesta tese, baseada no princípio de extrair potências musicais de materialidades diversas. Essas possibilidades plurais de expressar música podem ser percebidas em manifestações distintas como o espetáculo *Bach*³ (1996), do Grupo Corpo, com coreografia de Rodrigo Pederneiras e música de Marco Antônio Guimarães, feita sobre a obra do compositor germânico Johann Sebastian Bach (1685-1750).

Nessa performance, os conteúdos musicais não são apenas complementados pelo movimento da dança, mas são ocasionalmente substituídos por eles, tal como ocorre na releitura da famosa *Ária da Quarta Corda* (originalmente parte da *Suite número 3*, BWV 1068). A música elaborada por Guimarães expõe a linha de baixo da peça original, apontando a melodia aguda a partir apenas de uma sugestão feita por meio de notas individuais, longas e agudas, que marcam pontos iniciais do desenrolar melódico do fraseado. Configura, dessa forma, o mínimo de substrato necessário para avivar a memória da obra sonora de Bach. Contudo, a marcante melodia não se atualiza no espetáculo enquanto som, mas apenas como movimento

³ O grupo Corpo publicou um pequeno documentário sobre as abordagens desenvolvidas em *Bach* (1996). Disponível em <<https://vimeo.com/431469988>> Acesso em: 28 out. 2021.

corporal, desprovido de um correspondente melódico sonoro e simultâneo. Desse modo, a linha melódica é materializada unicamente no espaço cênico pelos corpos dos(as) dançarinos(as) e completados, em um nível cognitivo, pelo público, que reconhece a obra original e extrai melodias dos gestos vistos. Trata-se de uma abordagem própria da Música Audiovisual: território que também contém a videomúsica mas não possui necessariamente todas as suas características estéticas, tendo em comum, além da presença de sons e imagens, a aproximação da expressão musical que se dá em termos de epistemologia e de percepção. Na nossa concepção, o estudo da videomúsica possibilita compreender também os modos de ser de outras experiências audiovisuais circunscritas em territórios adjacentes.

Tenho me aproximado da videomúsica gradualmente desde 2014, quando passei a integrar o grupo de pesquisa InterSignos, ligado à Escola de Belas Artes da UFMG, onde eu iniciava o mestrado sob orientação do professor Dr. Jalver Bethônico. Na ocasião, eu investigava a hipótese de uma música autônoma no cinema, que não estivesse sujeita aos eventos dramáticos, mas que pudesse valer-se como expressão musical para além do uso cinematográfico. Em certa etapa da pesquisa, descobri que se eu quisesse uma música completamente livre das obrigações funcionais eu precisaria abandonar o território do cinema, buscando respostas em manifestações menos estudadas do vídeo e da música. O professor Jalver havia concluído recentemente sua pesquisa de pós-doutorado chamada "Estudos Audiovisuais: edições espacializadas de improvisações com música e vídeo sobre roteiros gráficos", junto à Escola de Música da UFRJ, e havia trazido novos textos sobre o assunto, incluindo alguns de difícil acesso como a tese de doutorado de Vania Dantas Leite (2004)⁴, disponível apenas em versão impressa na biblioteca física da UFRJ.

Para além do acesso às publicações, o InterSignos representou uma grande contribuição para a compreensão desse território por parte dos(as) pesquisadores(as) envolvidos(as). Por meio de atividades de apreciação de obras

⁴ Esse texto será abordado nos capítulos 2 e 5.

de videomúsica e leitura de textos críticos — muitos dos quais vieram a integrar as referências que compõem esta tese — o grupo discutiu sobre a nomenclatura dispersa e levantou questões relativas ao recorte do gênero que este trabalho busca responder. Outros integrantes do grupo, estudantes de graduação, mestrado e doutorado, têm se dedicado ao universo que abrange a videomúsica, direcionando suas pesquisas para expressões audiovisuais correlatas e mostrando afinidade com o destaque recente que a área tem alcançado no cenário internacional. Isso se faz perceptível nas publicações geradas sobre o assunto e também pelos desdobramentos artísticos, como os concertos de música eletroacústica da série Circuito Contemporâneo, organizados pelo integrante do grupo InterSignos Fábio Jahan no Conservatório da UFMG, que exibiu videomúsicas em quase todas as edições.

Outro momento decisivo se deu em 2016, quando passei a integrar o grupo audiovisual musical As Is, desenvolvimento prático experimental do InterSignos, dando início à minha produção de videomúsicas. Com obras visualmente derivadas do cinema, dos jogos digitais, da animação e do vídeo, o As Is dedica-se à questão musical do audiovisual desde 2014, propondo relações audiovisuais distintas a partir da criação de regras particulares de relacionamento entre imagem e som em cada obra, combinando um grande arsenal de recursos tecnológicos na composição e execução audiovisual.

Atuei inicialmente como VJ, produzindo e mixando imagens. Uma vez que minha formação acadêmica e experiência musical precedem o meu convívio com as imagens em movimento, este foi um ponto importante para investigar, a partir da minha própria prática, como um pensamento musical pode atuar na estruturação dos vídeos, na criação de fluxos rítmicos que podem ser sincrônicos ao que se ouve mas também pode propor uma *segunda voz* de natureza rítmica. Posteriormente, me dediquei à parte sonora do As Is, utilizando para tal um computador equipado com vários *softwares* de áudio e controladores MIDI. Tais práticas audiovisuais e sonoras influenciaram ainda outras produções realizadas por mim, como é o caso de *Le route et le mur*, videoarte realizada em parceria com o artista Joacélio Batista, que foi selecionada em 2021 no International Video Art Forum em Dammam, Arábia

Saudita, e no Digital Gate International Film Festival, Argélia. Composta com orientação videomusical, a obra é exibida em quatro canais, dois de vídeo e dois de áudio, prezando pela articulação dos elementos formais visuais e sonoros, a despeito de agregar, ainda, outros componentes de natureza meta-narrativa.

Esta tese aborda muitas questões que surgiram diretamente da prática do As Is, como consolidação da prática reflexiva em que se baseia a construção do conhecimento por meio da experimentação. Por isso, pretendíamos anteriormente desdobrar algumas perguntas teóricas em exercícios audiovisuais a serem realizados pelo grupo, escolha motivada pela infraestrutura necessária à criação audiovisual diversa, bem como pela possibilidade de construção coletiva e reunião de competências técnicas dos integrantes, que atuariam como facilitadores sobretudo em certas configurações de *hardware* e nos processos de criação baseados em programação, com os quais tenho pouca familiaridade. Contudo, tais planos foram suspensos devido à minha mudança para outro município e, pouco depois, com a pandemia, que suspendeu por tempo indeterminado as atividades do As Is.

Em termos gerais, este trabalho surge como uma tentativa de sintetizar as novas perspectivas que o pensar e fazer videomúsica agregaram aos meus processos de criação e, principalmente, percepção musical. Tal empreitada é motivada pelo estranhamento e fascínio pelo objeto, pelas conversas e encontros com o outro, na busca por situar a minha prática artística e o entendimento das regras abstratas que gerenciam os modos de ser das obras que compõem esse território heterogêneo.

A videomúsica ocupa um lugar entre campos, abrangendo recursos e expressões audiovisuais e musicais. Contudo, no âmbito das formações artísticas em nível superior, as expressões e trajetórias da Música e das Artes são segmentadas, tendo cada um dos domínios pouca influência sobre o outro. Neste trabalho submetido ao Programa de Pós-Graduação em Belas-Artes da UFMG, buscamos vincular as práticas artísticas visuais e audiovisuais a um pensamento musical que, juntos, convergem na prática da videomúsica. Dessa forma, são apresentadas obras-chave e práticas musicais que agregam uma dimensão histórica como subsídio às

discussões estéticas empreendidas.

Esta tese é organizada em cinco capítulos. No segundo capítulo, **Discutindo os territórios da videomúsica**, buscamos delimitar o objeto videomúsica a partir do reconhecimento preliminar dos territórios envolvidos e dos seus muitos nomes, usos, práticas, lugares e recortes, expondo algumas das contradições presentes na literatura e reunindo um *corpus* sobre a videomúsica enquanto manifestação abrangente. Partimos das teses de Vania Dantas Leite (2004) e de Marcelo Carneiro de Lima (2011), pioneiros da pesquisa em videomúsica no Brasil, cujos trabalhos foram essenciais para esta tese. Também buscamos relacionar a videomúsica a uma produção artística e científica a nível internacional, incluindo outros artistas-pesquisadores como Jean Piché e Andrew Hill. Encontramos a videomúsica situada por diversos autores como uma prática do âmbito da Música, apesar da sua materialidade heterogênea.

No terceiro capítulo, **As muitas ideias de música**, investigamos por um viés ontológico a possibilidade de uma música que se desprende do estritamente sonoro para abarcar uma experiência audiovisual de caráter multi e transensorial. Assim, nos empenhamos na busca por concepções abrangentes de música que comportem o nosso objeto enquanto fenômeno musical, a partir do confronto de ideias desenvolvidas por autores de diversos domínios e recortes temporais, entre eles Hanslick, Schafer, Cage, Molino, Nattiez, Ferraz, Caesar, Deleuze e Guattari. Nossa hipótese, formulada a partir de Nattiez (1990) e Deleuze e Guattari (1992, 1997), é que as diferentes concepções de música operam na territorialização e desterritorialização do universo sonoro, dissolvendo suas próprias fronteiras materiais e conceituais a cada recorte estabelecido, de maneira que seja possível incluir determinados constituintes, tais como os elementos visuais. Nesse sentido, os aspectos sensoriais convergem em torno de uma experiência musical, que deixa de ser limitada a priori por dados estritamente sonoros.

Nesse capítulo, também ganham destaque as contribuições da música eletroacústica e outras produções musicais modernas e contemporâneas, elencadas

devido às suas inovações materiais e conceituais que ampliam a experiência estética do som e da própria música. Essa discussão sobre filosofia da música e experiência da escuta faz-se pertinente também devido ao afastamento das questões da Música do campo das Artes, separados nos cursos de formação superior devido às suas especificidades. Desse modo, buscamos construir no segundo capítulo um arcabouço conceitual que possibilite situar a videomúsica como uma manifestação musical que incorpora os elementos visuais como parte legítima da sua expressão.

O quarto capítulo, **Da *visual music* à videomúsica**, possui caráter exploratório e aborda a *visual music*, gênero audiovisual composto por muitas manifestações heterogêneas que possuem como cerne comum a possibilidade de uma música explicitada em termos visuais, sublinhando a sua relação com o nosso objeto. Procuramos estabelecer uma cronologia a partir do século XX ao apresentar e relacionar artistas de diferentes filiações e suas obras a ideais estéticos e musicais, enfatizando a relevância de cada contexto tecnológico para o desenvolvimento desse gênero audiovisual. Igualmente, destacamos a relação da *visual music* com outros recortes materiais e organizacionais, como o cinema, a videoarte e o *live cinema*. A trajetória proposta da *visual music* culmina na videomúsica, em uma interseção técnica, tecnológica e estética com as práticas da música eletroacústica.

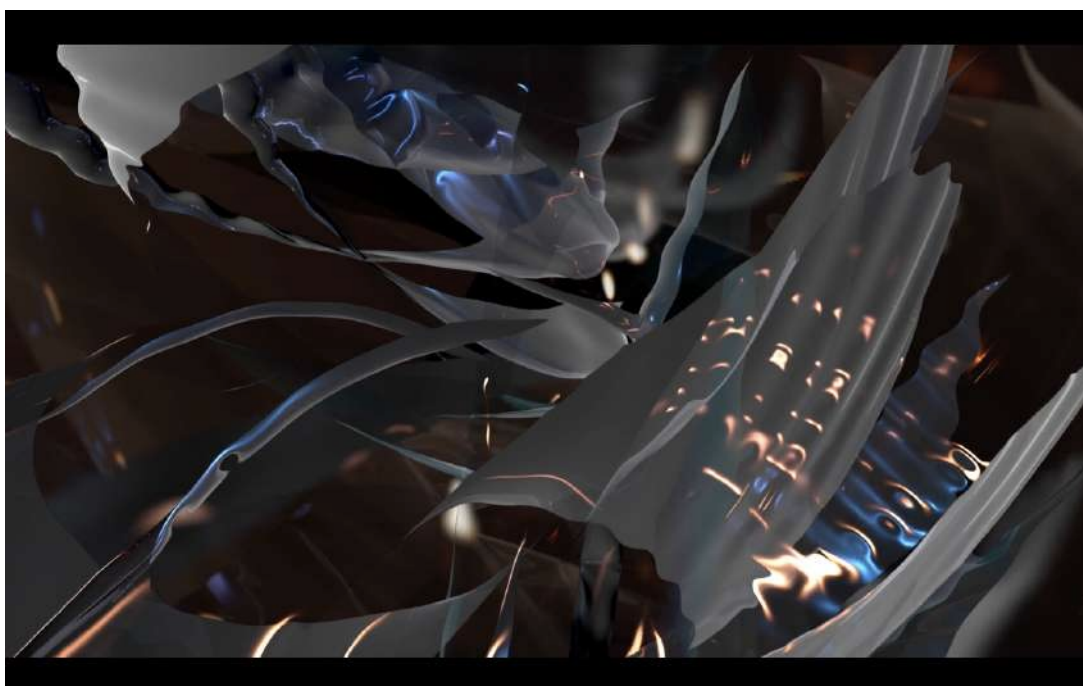
No quinto e último capítulo, **Territórios materiais, poiéticos e estésicos**, abordamos a videomúsica como um "objeto arbitrariamente isolado" (MOLINO, sem data, p.112), bem como a partir dos seus processos de criação e dos seus modos de recepção audiovisual (MOLINO, sem data; NATTIEZ, 1990 e 2002). Os materiais da videomúsica são propostos pela literatura como determinantes na delimitação do gênero. Contudo, apontamos as diferentes configurações materiais em uma perspectiva que as ressaltam apenas enquanto *condição* para o relacionamento audiovisual e desenvolvimento do discurso musical. Isso implica em admitir um recorte material mais amplo, que pode ser pensado como uma poética transversal que liga essa prática contemporânea a outras expressões artísticas e campos do conhecimento.

Do ponto de vista da criação, indicamos as diferentes articulações discursivas e materiais propostas por obras videomusicais, destacando os aspectos estéticos musicalmente informados e o fazer musical que pode envolver performance, artefatos tecnológicos analógicos e digitais. Do prisma da recepção, compreendemos a videomúsica pelos seus modos característicos de relacionamento audiovisual e pelas possibilidades de percebê-la como expressão musical. Dessa maneira, discutimos obras que expandem as fronteiras materiais e discursivas propostas por autores referenciados, projetando a videomúsica como um objeto audiovisual a ser percebido, orientação epistemológica de caráter musical, mesmo quando outras forças também estejam em jogo, a exemplo da narratividade.

2. DISCUTINDO OS TERRITÓRIOS DA VIDEOMÚSICA

A mostra competitiva Galeria, integrante do tradicional festival de animação Anima Mundi, destina-se a revelar “trabalhos de animação que buscam romper fronteiras, experimentar sentidos e transcender a tela tradicional de cinema”⁵. Na programação do evento constavam trabalhos experimentais como *Pétalas*⁶ (*Petals*, autoria do compositor português João Pedro Oliveira), selecionada para o festival de 2017, cuja proposta ultrapassa a configuração do quadro de informações sobre a obra, articulado com categorias cinematográficas como “diretor” e “sinopse”.

Imagem 2 — *Frame* da videomúsica *Petals* (2017), de João Pedro Oliveira.



Fonte: vide nota de rodapé 6.

⁵ Informação presente na programação oficial do Anima Mundi 2017, disponível em <<http://culturabancodobrasil.com.br/portal/wp-content/uploads/2017/06/Programação-Anima-Mundi-2017.pdf>>. Acesso em: 23 mar. 2018.

⁶ Disponível em: <<https://player.vimeo.com/video/205890187>> ou pelo QR Code:
Acesso em: 8 ago. 2018.



Petals (2017)

O campo “diretor(a)”, usado no Cinema para caracterizar a pessoa responsável por tomar decisões conceituais, organizacionais e coordenar uma equipe multidisciplinar, normalmente é substituído por “autor(a)” quando designa, em outro contexto fora do Cinema, a pessoa que concebeu, sintetizou, organizou e mixou todos os sons e imagens, única responsável em todas as instâncias pela criação e execução da obra — caso de *Petals*. A sinopse fornecida pelo autor, por sua vez, aponta: “Uma viagem não-narrativa por diversas plantas, folhas e flores de plantas típicas do Brasil, permitindo a transformação das mesmas num contexto de riqueza visual e auditiva”. Embora verdadeiro, o texto oferecido não situa a obra em seu panorama estético-histórico. A descrição distancia-se de muitas questões exploradas pelo compositor na obra, como os tipos de relacionamento audiovisual propostos e demais elementos de composição, como forma, cor e parâmetros sonoros.

Em um evento conformado ao cinema como o Anima Mundi, a ideia de fruição de uma exibição audiovisual é predominantemente relacionada à sétima arte. Contudo, as referências que podem orientar os processos de feitura e apreciação de uma obra audiovisual podem ser mais diversos do que os referenciais cinematográficos clássicos. A peça citada afasta-se do escopo do cinema, predominantemente focado na narrativa, para centrar-se em desenvolvimento dos conteúdos formais sonoros e visuais, relacionados ao desenvolvimento de um fluxo temporal musical. Fracassaria qualquer tentativa de submeter essa obra a um entendimento dentro da tradição cinematográfica: longe dos usos clichês da música de cinema que já haviam sido criticados por Adorno e Eisler ainda em 1947 (cf. ADORNO e EISLER, 1994), a videomúsica não se concentra na narrativa, no drama ou na música funcional, mas cria um território no qual o som compartilha com as imagens a mesma posição hierárquica.

Enquanto a música do filme adere à diegese e transforma-se em um componente da expressão cinematográfica, a videomúsica trabalha primordialmente com elementos de natureza musical em uma abordagem essencialmente estética, focada na sensação e afastada da intenção de comunicar com clareza. Para o compositor canadense Jean Piché, a videomúsica busca ser um tipo de “poesia sensorial”, em

contraste a outras manifestações audiovisuais narrativas: "Se o cinema é um romance audiovisual, a videomúsica é poesia audiovisual" (PICHÉ, 2003, tradução nossa⁷). Diferentemente do que ocorre com a estética musical do cinema, consolidada nas primeiras décadas do século XX a partir da música romântica, a videomúsica se alinha à produção musical contemporânea. Essa prática musical remete, dessa forma, à importância que a música teve no estabelecimento de diversas expressões artísticas nas quais desempenhou um papel fundamental, como é o caso de gêneros que mesclam música e outras expressões, tal como o balé e a ópera, nos quais as indagações e expressões narrativas, corporais e cênicas permaneceram interligadas às investigações musicais do mesmo período.

Em entrevista não publicada, o compositor de *Petals* elencou algumas das características mais relevantes que poderiam ser levadas em conta em uma análise de sua obra:

- a relação entre gesto e textura, quer no som, quer na imagem;
- como a música apoia ou entra em contraponto com a imagem;
- como se passa a alternância entre os momentos gestuais e outros mais texturais. Essa alternância cria uma sensação de tensão-relaxamento em diversos momentos do percurso da escuta da obra (...);
- A parte formal também é importante. A divisão da obra em três partes, cada uma delas que pretende ter um princípio, meio e fim;
- O avanço para os momentos mais climáticos à medida que a obra se aproxima do fim;
- A forma como a obra fecha, simples, mas que pretende dar um sentido "mais humano" ao que se passou durante anteriormente;
- A evolução das cores dentro das várias seções da obra (OLIVEIRA, 2018).

Os itens destacam tanto a relação entre som e imagem quanto ao desenvolvimento formal das sintaxes sonora e visual. *Gesto* e *textura* são termos caros à música eletroacústica, mas ambas as palavras são também utilizadas para descrever obras de arte visuais. Por outro lado, concepção de uma peça formalmente dividida em partes ou seções com *tensão-relaxamento* é importante sobretudo no campo da

⁷ "Si le cinéma est un roman audio-visuel, la vidéo-musique est de la poésie audio-visuelle".

criação e análise musical. Mesmo que possam ser empregados em análises de imagens em movimento, a escolha das palavras, tal como *contraponto*, também delimita um possível território da obra, que parece dialogar mais com os referenciais da música do que com os do cinema de animação ou do vídeo.

Além da participação no festival de cinema, *Petals* também foi exibida em eventos ecléticos como *Festival STUDIO 300 Digital Art and Music*; e em festivais do campo musical, como o *Festival Dias de Musica Eletroacustica*. A trajetória do autor, professor de composição musical e compositor atuante, com vasta produção de música mista e eletroacústica, também nos dá pistas de parte do referencial musical que orienta a obra, que poderia ser adequadamente ouvida em uma sala de concerto, não apenas nas salas de cinema que costumam receber os festivais de cinema e vídeo. João Pedro Oliveira define como *videomúsica* ou *música visual* o gênero de sua peça, ainda que reconheça a existência de alguns problemas na adequação dos conceitos ao que ele propõe: há uma “narratividade sutil” (OLIVEIRA, 2018) e temática extramusical, apesar de todo o desenvolvimento musical e visual dos materiais, que ocorre em primeiro plano. Para Oliveira, os pontos expostos dificultam a circunscrição de *Petals* enquanto obra estritamente musical ou obra videográfica, já que a peça é um corpo híbrido, mistura de expressões e referências de diversos âmbitos.

As animações de caráter abstrato sincronizadas à pista sonora remetem a uma prática plural do século XX denominada *visual music*, referenciada por João Pedro Oliveira. O termo aponta para a associação de imagens a sons em obras de pintores como Kandinsky e Paul Klee, dedicados a apreenderem relações e movimentos sonoros em suas telas estáticas. O desenvolvimento da *visual music* rumo posteriormente para as imagens em movimento, com forte relação com o cinema experimental e com a animação. Para Weinel et al (2015), a *visual music* expandiu-se para diversos outros territórios audiovisuais, envolvendo performances de VJ, videoclipe, projeções 3D, sintetizadores de luz, jogos digitais e outros. Assim, é possível relacionar diretamente essa herança estética e técnica a diversas videomúsicas contemporâneas que se afastam da música de concerto. Não

obstante, é preciso resguardar a possibilidade de que outros territórios exerçam influência nessa prática, bem como ressalta Weinel: “os pioneiros da *visual music* podem ser vistos como precursores vitais de alguns (mas não necessariamente de todos) trabalhos desse tipo.” (WEINEL et al, 2015, p.250, tradução nossa⁸). Muitos dos trabalhos de *visual music* possuem, de fato, grande preocupação visual e audiovisual, mas dedicam-se apenas pontualmente à exploração de questões musicais e de escuta, características da videomúsica.

O reconhecimento do território sonoro, por sua vez, apresenta-se como um desafio à parte, sobretudo para o público não-especialista. Segundo o compositor Herbert Deutsch, a música eletroacústica pode ser tomada como “música feita inteiramente ou em parte por instrumentos elétricos, instrumentos amplificados ou modificados eletronicamente, dispositivos de gravação ou computadores” (DEUTSCH, 1993, p. 5, tradução nossa⁹). Embora o adjetivo “eletroacústica”, por si só, descreva apenas a tecnologia relacionada aos meios de produção que atualmente são utilizados em incontáveis produtos sonoros de estilos musicais diferentes, o termo designa um território que envolve diferentes técnicas composicionais e abordagens estéticas desenvolvidas originalmente na Europa, Japão e Américas nos anos 1950¹⁰, comportando grande variação de escolas estilísticas e perspectivas teóricas que se seguiriam a partir de então (cf. GUBERNIKOFF, 2007).

Combinação resultante dos procedimentos e estéticas desenvolvidas a partir da década de 1940 pela *musique concrète* francesa e pela *elektronische Musik* alemã, a música eletroacústica contemporânea herdou dessas práticas da metade do século XX os meios de produção como a utilização de filtros e osciladores, procedimentos de síntese sonora e recursos para manipulação de sons gravados (cf. HOLMES, 2008). Fundamentalmente, também derivam da música concreta e da música eletrônica alguns dos modos de organização musical da música

⁸ "The pioneers of visual music can be seen as a vital precursor to some (but not necessarily all) of this work".

⁹ "music made in whole or in part by electrical instruments, amplified or electronically modified instruments, recording devices or computers".

¹⁰ Cf. o verbete “electro-acoustic music” escrito por EMMERSON e SMALLEY in SADIE, 1990)

eletroacústica, amparados por princípio nas qualidades do som e a sua percepção, relacionados ao recorte que o pioneiro da música concreta Pierre Schaeffer (1910-1995) designou por *objeto sonoro*, bem como nas estruturas geradas no processo de composição. Considerando também a organização idiomática dos elementos sonoros, Jean Piché (2003) enfatiza que o gênero de concerto *música eletroacústica* é definido pela negação da primazia de dois pilares da música ocidental — a ausência de ritmo periódico e da articulação das alturas¹¹ — que são características importantes em outros tipos de música eletrônica vernacular como *EDM (Electronic Dance Music)* e caros também à constituição melódica e harmônica.

Essa diferenciação liga a prática de música eletroacústica a um tipo específico de apreciação, herdado da instituição do concerto. Nesse âmbito, desenvolveu-se a ideia de apreciação *acusmática*, expressão de origem grega que indica um som que é ouvido sem que a sua origem seja vista, em uma tentativa de isolar cada som do próprio “complexo audiovisual” no qual ele foi criado (CHION, 2009, p. 11). A origem de um som gravado é mascarada pela reprodução maquinica, que não mostra como o evento sonoro registrado foi produzido. Se em um concerto tradicional é possível relacionar o som que sai de um violino à imagem do movimento de fricção do arco contra as cordas do instrumento, em um concerto de música eletroacústica, as caixas alto-falantes reprodutoras de som são vistas enquanto ocultam os meios da criação sonora. Ainda assim, os sons emitidos podem evocar associações visuais e remeter o som de um violino a uma imagem mental de um violino, por exemplo. A videomúsica amplia as possibilidades ao fomentar que esse som seja ligado sincronicamente a uma imagem, que pode reforçar a origem de um som gravado, mas também pode optar por avigorar suas características materiais e/ou criar associações semânticas cambiáveis a partir da variação dos elementos sonoros e visuais. Dessa maneira, esse gênero audiovisual conjuga recursos e questões da música eletroacústica em permanente diálogo com diversas práticas artísticas visuais e audiovisuais.

Petals pode ser pensada como uma videomúsica típica: verifica-se a combinação de

¹¹ “la musique électroacoustique classique se définit encore aujourd’hui par l’absence de rythme (corporalité) et d’articulation de la hauteur (directionnalité)”.

música eletroacústica e imagens em movimento, construídas de forma sincrônica, transformando os gestos e texturas sonoras e visuais em híbridos audiovisuais que serão percebidos como um todo complexo. Dessa forma, o relacionamento entre som e imagem proposto pela obra não é hierarquizado, mas corrobora a ideia de que os eventos audiovisuais podem não ser dirigidos a uma percepção sensorial específica ou uniformemente predominante. Além disso, essa videomúsica é construída e pode ser percebida por um viés musical, ainda que envolva aspectos historicamente considerados como não-musicais, como a “narratividade sutil” e temática extramusical. Neste trabalho, revela-se também como típico o fato de videomúsicas disputarem os espaços dedicados ao cinema e às artes, como um todo, o que multiplica os pontos de interesse que poderiam ser elencados por cada um dos públicos.

2.1. Videomúsica: delimitação teórica preliminar

A modalidade audiovisual que este trabalho aborda se aproxima do objeto explorado por duas diferentes teses de doutorado que foram o ponto de partida desta pesquisa: o trabalho apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro chamado "Relação som/imagem: um estudo da relação som/imagem na produção musical eletroacústica de compositores brasileiros atuantes no Rio de Janeiro: do gesto instrumental tradicional às interfaces interativas em tempo real", de autoria de Vania Dantas Leite (2004); e a tese de Marcelo Carneiro de Lima, intitulada "Vídeo-Música", submetida ao mesmo programa em 2011. Os argumentos e a delimitação do objeto, no entanto, diferem entre os autores.

Vania Dantas Leite vale-se do termo *música-vídeo* para designar uma série de relações audiovisuais envolvendo música e imagens, o que inclui, ainda, partituras gráficas estáticas que dão origem a obras sonoras como uma das modalidades possíveis de música-vídeo — recorte que foge do escopo desta tese. O trabalho de Leite foi, entre os textos pesquisados, o primeiro em língua portuguesa a apontar

caminhos capazes de diferenciar a *música-vídeo* de outras manifestações audiovisuais, tendo sua publicação ainda em 2004, quando tal prática era menos difundida: “(...) o gênero para o qual queremos apontar é aquele que coloca som e imagem sobre suporte, podendo utilizar-se de um meio ou de multi-meios, juntos ou separadamente” (LEITE, 2004, p. 47). Materialmente, o objeto é caracterizado pela presença de imagem e som, seja no mesmo suporte ou em suportes diferentes, gravado ou feito em tempo real. Leite acrescenta:

Como nas músicas eletroacústicas, este suporte pode estar sozinho, como no caso da *tape music*; pode ser mixado a outros eventos sonoros e/ou ao vivo — como no caso das músicas mistas; e ainda, imagem e som podem ser controlados ou processados ao vivo — como no caso da *live electronic music* (ibidem).

O contexto dessa prática musical desdobra-se, na pesquisa de Leite, a partir da perspectiva da prática da música eletroacústica, cujo cenário manifesta o “interesse crescente entre os compositores na utilização da imagem como parte integrante do conteúdo de suas obras” (LEITE, 2004, p. 47). Assim, a pesquisadora traça sua delimitação a partir da atuação de compositores que “permanecem absolutamente fiéis aos seus estilos musicais bem como às maneiras de construir suas músicas” (idem, p. 48), o que ampararia, ainda, o valor musical intrínseco dessas composições: “A maior parte dessas obras pode ser apenas ouvida, sustentando-se enquanto arte sonora independentemente das imagens, mesmo que ganhe um outro significado” (ibidem). Daí a trajetória ligada historicamente à prática musical — e não audiovisual — proposta por Leite:

Assim, a *Música-Vídeo* é descendente direta da música eletroacústica porque enquadra-se perfeitamente em todas as categorias desta, diferenciando-se unicamente pela soma da linguagem visual, o que em nossa opinião a distingue como um novo gênero (LEITE, 2007, p. 5).

Já Marcelo Lima utiliza *video-música*¹² para nomear o gênero audiovisual em que ambos, som e imagem, orientam de maneira não hierarquizada a construção da

¹² Preservou-se aqui a grafia “vídeo-música” utilizada pelo autor. Nossa opção por “videomúsica” se dá meramente por adequação ao Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990. A nossa predileção pelo artigo definido feminino, por outro lado, decorre da opção de enfatizar a música.

obra audiovisual. Trata-se de uma configuração específica presente em uma das modalidades de interação levantadas por Leite em seu trabalho, com a peculiaridade de ter seus conteúdos fixados sobre um mesmo suporte, elemento que distingue o recorte de Lima também do proposto nesta tese¹³. No artigo publicado em 2012, chamado *A Composição Audiovisual no Vídeo-Música*, Lima resume:

O vídeo-música é uma forma híbrida de produção audiovisual; um híbrido de imagens sonoras e visuais que se originam, respectivamente, na música eletroacústica e nas artes videográficas. A principal característica desta hibridização é a indissociabilidade destas imagens, o que nos leva a conclusão de que uma segmentação ou o isolamento das partes constituintes do vídeo-música é contraproducente, quando não impraticável, seja no ato de criação, seja na análise, seja na apreciação das obras (LIMA, 2012, p. 2).

Enquanto Leite compreende a *música-vídeo a priori* como oriunda do campo musical, desconectada de outras práticas, o *video-música* de Marcelo Lima enfatiza a composição como um processo transdisciplinar (LIMA, 2011, p. 15), não exclusivamente musical e tecnológico, ainda que pertencente ao âmbito da Música. Historicamente, situa-se como um "prolongamento destas experiências que partem da hibridização, em maior ou menor grau, das imagens sonoras e visuais" (idem, p. 44), que também envolvem ópera, balé, cinema (comercial, experimental e expandido), televisão, computação em rede (idem, p. 45) e as "produções das artes videográficas em geral — vídeo-instalações, videoarte, videocliques, video-poesias, dentre outras" (idem, p. 3).

As duas expressões adotadas pelos pesquisadores são traduzidas nos respectivos *abstracts* de suas teses por nomes semelhantes: *música-vídeo*, traduzida para o idioma inglês como "*Video-Music*" na obra de Leite (2004); *video-música* como "vídeo-música (video-music)" na tese de Lima (2011). Ainda que o gênero seja praticado no Brasil e no exterior, conforme reconhece Leite (2007, p. 1), pode haver dificuldades em lastrear os dois termos tanto às pesquisas locais, em português,

¹³ Há várias videomúsicas que possuem versões ao vivo e também fixadas em suporte. Embora cada versão possua suas particularidades, elas guardam uma identidade comum e compartilham grande parte dos materiais e poéticas audiovisuais desenvolvidas. Entendemos aqui que a obra fixada em suporte representa uma das possibilidades materiais da videomúsica, que ainda possui outros modos de existência tais como performance e instalação. Esse tópico será ampliado no capítulo 5.

quanto às pesquisas internacionais realizadas em línguas estrangeiras, uma vez que as principais referências citadas por esses dois autores não são especificamente relacionadas ao termo traduzido, apoiando-se em outros campos para tratar do assunto. Buscamos essa complementação a seguir.

2.2. Videomúsica e seus outros nomes

O gênero audiovisual e as designações adotadas por pesquisadores são pouco conhecidas mesmo nos circuitos envolvidos com música eletroacústica. Fora deles, a situação se agrava e é praticamente impossível aceder ao nosso objeto unicamente a partir dos seus nomes. A simples pesquisas pelo termo “video-música” e “*video-music*” em buscadores virtuais retornam resultados relativos a *music video* (videoclipe), tendo como uma das principais recorrências o *MTV Video Music Awards*. A inversão do nome proposto pela *MTV*, de maneira a enfatizar a premiação de obra videográfica, exerce um fator complicador para a nossa pesquisa pelo volume de dados que gera. A busca pelos termos “*video-music*” e “*videomusic*” no *Corpus of Contemporary American English* (COCA)¹⁴ não retorna nenhum resultado. Ao buscar por “*video music*”, o *Corpus* retorna 210 entradas, sendo 206 relacionadas ao evento da *MTV*. Os outros 4 resultados compreendem “*video music*” como sinônimo de videoclipe em outros contextos mais amplos do que a famosa premiação.

Em bancos de dados acadêmicos como o Scielo, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o Portal de Periódicos da CAPES, os termos “vídeo-música” e “videomúsica” também não retornam trabalhos acadêmicos sobre o nosso assunto¹⁵, sendo que “videomúsica” aparece frequentemente como sinônimo de videoclipe. O Google Acadêmico, por sua vez, é o único mencionado que retorna

¹⁴ Esse corpus contém mais de 560 milhões de palavras, tendo adicionado 20 milhões de palavras por ano, de 1990 a 2017. O *Corpus of Contemporary American English* engloba textos falados, ficção, revistas populares, jornais e textos acadêmicos. Cf. <<https://corpus.byu.edu/coca/>>. Acesso em: 27 jun. 2018. As pesquisas por termos mencionadas foram realizadas na mesma data.

¹⁵ Consultas realizadas em 15 de maio de 2018.

resultados compatíveis com o tema sob o termo “video-música”, mas em uma proporção nada favorável: na primeira página, dos 10 resultados apresentados como padrão, apenas o último, um artigo publicado por Marcelo Carneiro de Lima, aborda o assunto. O termo em inglês, por sua vez, remete a alguns trabalhos relacionados ao nosso gênero audiovisual, mas são soterrados por numerosas ocorrências relacionadas a videocliques, música e vídeo nas circunstâncias mais diversas.

Dessa forma, só nos foi possível aceder à produção teórica em língua estrangeira a partir da inclusão de termos de busca simultâneos que especificassem os territórios envolvidos, dada a grande descentralização e profusão de designações. O contexto marginal da videomúsica faz com que as buscas só apontem para o nosso objeto a partir da identificação desse território a partir do acréscimo do termo “*electroacoustic*”. Ainda que essa delimitação exclua trabalhos pontuais publicados em áreas correlatas, o acesso a um corpo de produções científicas possibilitado pela junção dos termos reforça que o recorte da música eletroacústica tem sido distintamente associado ao gênero da videomúsica no âmbito das pesquisas acadêmicas. Dessa maneira, ressalta-se a relevância desse território sonoro, incluindo seus modos de produção e recepção, para o estabelecimento de um conjunto de manifestações audiovisuais que são apresentadas por várias denominações.

Vidéo-musique é um dos nomes recorrentes. Conhecido por autores(as) anglófonos(as) e francófonos(as), parece ter sido a primeira expressão específica para designar o recorte delineado pelo nosso objeto de estudo, ainda na década de 1990. A expressão é citada por Hill (2010) e largamente utilizada por Jean Piché, professor da Faculdade de Música da Universidade de Montreal, responsável por criar esse neologismo¹⁶ e, provavelmente, também a sua tradução pra língua inglesa como “*videomusic*” ou “*video music*” (as duas grafias aparecem em entrevistas concedidas pelo compositor). Piché trata do assunto em uma entrevista concedida ao também compositor Kevin Austin:

¹⁶ Esse dado é reiterado no *site* da Universidade de Montreal: <<https://recherche.umontreal.ca/nos-chercheurs/repertoire-des-professeurs/chercheur/is/in14458/>> Acesso em: 28 jun. 2018.

Em meados dos anos 90, achei que o som não era suficiente, especialmente na arena da performance, e comecei a explorar o vídeo como uma forma de organizar o tempo a partir de uma perspectiva multissensorial. Fazendo imagens que eram música e música que era visual. Eu chamei esta atividade de “videomúsica” [*videomusic*] na época e o termo ganhou alguma força por um tempo. Mas essa prática agora é mais comum, já que as ferramentas para realizá-la estão prontamente disponíveis para qualquer um que queira experimentá-la (PICHE in AUSTIN, 2012. Tradução nossa¹⁷).

A ocorrência mais antiga do termo levantada nesta pesquisa aparece no trabalho do pioneiro da *visual music* John Whitney (1980). A expressão, contudo, não consolidava uma prática artística estabelecida e era colocada, a princípio, como uma virtualidade que seria alcançada com o sucesso do videodisc. Ironicamente, o nome também foi negado pelo próprio artista: “depois de todos esses séculos, ainda não existe um equivalente visual à música que seja universalmente aceito!¹⁸ Deve existir, e em breve. A propósito, certamente não será chamado de “videomúsica” [*video music*]” (WHITNEY, 1980, p. 14, tradução nossa¹⁹).

Apesar de reconhecer os termos *videomúsica* e *visual music*, o compositor e pesquisador Andrew Hill propõe uma terceira solução para nomear o gênero de maneira mais específica, adotando a expressão descritiva *música eletroacústica audiovisual* [*electroacoustic audio-visual music*]. O nome soa apropriado por seu caráter informativo e por apresentar de maneira clara os domínios envolvidos: música, substantivo em primeiro plano, de expressão audiovisual e feita baseada em características estilísticas relacionadas ao universo da música eletroacústica. Dessa maneira, a expressão cunhada por Hill opta por exteriorizar um posicionamento conceitual em detrimento de uma perspectiva histórica, relacionada principalmente

¹⁷ “In the mid-90s, I thought that sound was not enough, especially in the “performance” arena, and began exploring video as a way of organising time from a multi-sensorial perspective. Making images that were music, and music that was visual. I called this activity “videomusic” at the time and the term got some traction for a while. But this practice is now more common, since tools to mediate it are readily available to anyone willing to give it a go”.

¹⁸ Whitney via nos princípios pitagóricos um denominador comum para imagem e som. As contribuições desse artista para o gênero da videomúsica serão discutidos no Capítulo 4.

¹⁹ “Twentieth-century abstract art has been a training ground for visual response to musical experience, but in the mind’s eye, architecture in motion lies at the root of our enjoyment of music. Many people, with closed eyes at a concert, are “watching” the music, but after all these centuries, there still exists no universally acceptable visual equivalent to music! It should exist, and it will soon. Incidentally, it will surely not be called ‘video music’.”

ao termo *videomúsica*. Em contrapartida, *música eletroacústica audiovisual* possui menos inserção nas publicações que tratam do gênero.

Uma dessas citações ocorre na dissertação de mestrado em Música chamada *Estratégias na composição eletroacústica audiovisual com imagens em movimento e sistema sonoro multicanal* (2016), escrita por Danilo Aguiar. O autor também trata da nomenclatura dispersa e opta por nomear o gênero, “partindo das concepções de Hill (2010), como composição eletroacústica audiovisual”²⁰ (2016, p. 18). O recorte de Aguiar (2016) se alinha ao proposto por Hill, mas evita a categorização do gênero sob um nome que destaca o papel da música. Já *música eletroacústica audiovisual* confere intencionalmente peso à expressão musical, enfatizando a música como orientação epistemológica em reconhecimento aos desdobramentos visuais e audiovisuais do pensamento musical. Assim como *videomúsica*, *música eletroacústica audiovisual* propõe territorializar os elementos heterogêneos que constituem uma composição audiovisual como expressão musical.

O contexto dos processos digitais de criação audiovisual também são mencionados na definição do gênero estabelecida por Hill, em uma delimitação bastante alinhada a este trabalho:

pode ser definida como uma entidade coesa na qual os materiais audiovisuais são acessados, gerados, explorados e configurados, principalmente por meio do uso de tecnologia eletrônica baseada em computador, na criação de uma expressão audiovisual musicalmente informada. Os trabalhos de música eletroacústica audiovisual [videomúsica] exploram as possibilidades que a combinação de suas duas mídias baseadas em tempo (som e imagem em movimento) permitem (HILL, 2010, p. 46. Tradução nossa²¹).

²⁰ Essa variante aparece em inglês no trabalho de Weinel et al (2015), obra não referenciada por Aguiar.

²¹ "An electroacoustic audio-visual music work could be defined as a cohesive entity in which audio and visual materials are accessed, generated, explored and configured, primarily currently with the use of computer-based electronic technology, in the creation of a musically informed audio-visual expression. Electroacoustic audio-visual music works explore the possibilities that the combination of their two time-based media (sound and moving image) allow".

O conceito de Hill foi adaptado da definição de *música eletroacústica* de Emmerson e Smalley²² e traz consigo esse território. A definição preserva a valorização dos meios computacionais de criação artística mais frequentes na contemporaneidade, resguardando, ainda, a possibilidade de uma videomúsica não digital e uma abertura às potências virtuais de se combinar sons e imagens em movimento. Para além da abrangência ferramental, a videomúsica relaciona-se também aos múltiplos recortes estéticos da música eletroacústica e seus modos de escuta, que privilegiam a materialidade do som como um dos seus fundamentos.

Pode-se constatar várias abordagens oriundas de referenciais diversos e amplos que abrangem as relações imagem-som nas obras audiovisuais. Uma vez que toda nomenclatura possui suas próprias referências, histórias e personagens, cada recorte nominal carrega algum grau de especificidade. Entretanto, poucas características costumam ser tão arbitrárias quanto o nome adotado. Hill trata dessa profusão de nomes provindos dos mais diversos campos com formações e históricos distintos:

Visual music, absolute film [filme absoluto], cinedance, light shows, lumia, videomusique [videomúsica] e audio-visual music [música audiovisual] são todos termos utilizados pelos artistas para descreverem seus trabalhos. Cada um desses termos pode se referir a vários métodos composicionais históricos ou técnicos, mas todas descrevem trabalhos que exploram materiais visuais estruturados de maneira musical. Como ocorre em qualquer forma de arte, os profissionais muitas vezes buscam associar seu trabalho a um contexto histórico, apropriando-se de nomes ou terminologias que são então aplicados a novos estilos, em alguns casos bastante diferentes do original. Esse é um dos fatores que leva a uma nomenclatura confusa nesse campo (HILL, 2010, p. 40, tradução nossa²³).

²² "Music in which electronic technology, now primarily computer-based, is used to access, generate, explore and configure sound materials, and in which loudspeakers are the prime medium of transmission (...)" (in SADIE, 1990).

²³ "Visual music, absolute film, cinedance, light shows, lumia, videomusique and audio-visual music are all terms used by practitioners to describe their work. Each of these terms can refer to various historical or technical compositional methodologies yet all describe work exploring visual materials structured in a musical way. As with any art form practitioners often seek to associate their work in a historical context, appropriating names or terminology that are then applied to new styles, in some cases quite different from the original. This is one of the factors that leads to a confusing nomenclature in this field".

Um exemplo dessa abundância de termos pode ser observada mesmo em eventos correlatos: a série mensal de concertos Circuito Contemporâneo, organizada entre 2018 e 2019 no Conservatório da UFMG, também exibiu videomúsicas em quase todos os seus eventos. As obras audiovisuais eram referidas ora como *videomúsica*, ora como *música eletroacústica audiovisual*, ressaltando também a relação do gênero com a *visual music*.

Mais nomes conferidos ao gênero podem ser vistos em outros textos: *Intermídia* [*intermedia*] (CSEKÖ in LEITE, 2004, p. 140); *visualidade musical* [*musical visuality*] e *audiovisualidade* e [*audiovisuality*] (Williams apud COPE, 2012, p. 37); *arte visual multimídia* [*multimedia visual art*] (MCDONNELL apud COPE, 2012, p. 37); *composição audiovisual eletroacústica* [*electroacoustic audio-visual composition*] (WEINEL et al, 2015), *Composição de Visual Music com som eletrônico e vídeo* [*Visual Music Composition with electronic sound and video*] (PAYLING, 2014).

Um mesmo autor pode ainda adotar nomes distintos. Podemos ressaltar as variantes *vídeo eletroacústico* [*Electroacoustic Video*] (2014a, p. 2) e a já citada *visual music* (idem, p.1; cf. 2014b), utilizadas pelo compositor Diego Garro em dois textos de 2014 para nomear e descrever a mesma prática audiovisual. Tais termos substituíram a terminologia descritiva *música eletroacústica com vídeo*, utilizada no artigo de 2005 intitulado *A glow on Pythagoras' curtain. A composer's perspective on Electroacoustic music with video*. Também há casos em que a mesma obra é classificada por nomes diferentes, como ocorre com *2BTextures* (2008), feita por Bonnie Mitchell (imagens) e Elaine Lillios (sons). As designações da peça expostas por diferentes *websites* revelam nomes como *animação com música eletroacústica* [*animation with electroacoustic music*²⁴], *animação abstrata com música eletroacústica* [*abstract animation with electroacoustic music*²⁵] *visual music*²⁶ e

²⁴ <<http://elillios.com/collaborations-video>> Acesso em: 29 jun. 2020.

²⁵ <<https://www.tfront.com/p-408393-2btextures-for-abstract-animation-with-electroacoustic-music.aspx>> Acesso em: 29 jun. 2020.

²⁶ <<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/1596685.1596687>> Acesso em: 29 jun. 2020.

videomúsica [*videomusic*²⁷].

Embora consideremos a expressão *música eletroacústica audiovisual* adotada por Hill adequada e suficientemente descritiva, o termo *videomúsica* e suas traduções inglesa e francesa parecem ser as palavras mais utilizadas pelas comunidades nacional e internacional, com ocorrência em trabalhos e eventos acadêmicos como a publicação virtual da *Canadian Electroacoustic Community* chamada *eContact!*, que dedicou a edição 15.4²⁸ de abril de 2014 ao tema. Denominado “*Videomusic: Overview of an Emerging Art Form / Vidéomusique: aperçu d’une pratique artistique émergente*” [Videomúsica: visão geral de uma prática artística emergente], o número explora diversas abordagens sobre a videomúsica, relação som/imagem e música visual. Também é numerosa a ocorrência desse termo na prática musical contemporânea: Alguns artistas²⁹ utilizam o termo para descrever seus trabalhos na programação de diferentes anos do Mutek — *International festival of digital creativity and electronic music* — em sua versão em Montreal, o que também corrobora o forte uso da expressão sobretudo no Canadá, que possui uma comunidade ligada à música eletroacústica bastante atuante.

Não obstante, o uso da expressão *videomúsica* está longe de ser um fenômeno de abrangência local, restrito ao Canadá: há uma categoria intitulada *Video Music* no concurso *PRIX CIME — Electroacoustic Music Competition*³⁰ realizado em 2017 em Portugal, com júri oriundo da Finlândia, Portugal, Colômbia, México, Hungria, Bélgica, China e Ucrânia. O festival *Studio 300 - digital art and music festival*³¹, realizado em 2017 na cidade de Lexington, Estados Unidos, dedica uma parte do evento a obras com som *surround*, performance eletroacústica, luzes controladas

²⁷ <https://electrocd.com/en/oeuvre/30525/Elainie_Lillios_Bonnie_Mitchell/2BTextures> Acesso em: 29 jun. 2020.

²⁸ Cf. a publicação em <https://econtact.ca/15_4/index.html> Acesso em: 26 jun. 2018.

²⁹ Cf. <<http://www.mutek.org/en/hub/artists/9097-quadr>>
<<http://www.mutek.org/en/hub/artists/845-martin-messier>> Acesso em: 27 jul. 2018.

³⁰ Cf. <https://www.misomusic.com/index.php?option=com_content&view=article&id=555:prix-cime-2017-electroacoustic-music-competition&catid=22&Itemid=690&lang=en&iframe=1> Acesso em: 27 jun. 2018.

³¹ Cf. <http://homepages.transy.edu/~Music/STUDIO_300/artists-and-works.html> Acesso em: 27 jun. 2018.

digitalmente, música interativa e videomúsica [*videomusic*]. Nas descrições das obras, aparecem termos mais específicos como *videomúsica interativa para guitarra* [*Interactive videomusic for Electric Guitar*] e *videomúsica eletroacústica surround* [*electro-Acoustic Surround Videomusic*]. A variação *videomúsica eletroacústica* [*electroacoustic videomusic*] também consta em programas de concerto³² realizados em Estrasburgo pela associação Elektramusic, atuante no continente europeu.

A AMEE, *Asociación de Música Eletroacústica y Arte Sonoro de España*, promove desde 2011, no âmbito do *Festival Internacional de Música electroacústica Punto de Encuentro* e de outros eventos, o projeto *Synchresis*, cujo objetivo é “promover a videomúsica como gênero emergente e linguagem artística” (tradução nossa³³). *Synchresis* dá espaço para uma grande variedade de estilos, ainda que limite as obras na convocatória do evento a videomúsicas fixadas sobre suporte, proibindo intervenções ao vivo devido a complexidade das questões logísticas envolvidas. O *site* do evento continha o maior repositório³⁴ de videomúsicas *online*, listando mais de uma centena de obras em diferentes estilos que participaram do *Synchresis* ao longo dos anos. Atualmente³⁵, contudo, aparecem listadas apenas 20 obras que podem ser visualizadas integralmente.

Apesar de o termo *videomúsica* não conseguir delimitar sozinho um território claro a partir das ferramentas de busca virtuais, optamos aqui por adotar tal expressão nesta tese devido ao uso mais amplo demonstrado e, portanto, maior possibilidade de alcance e de comunicação em relação à comunidade de compositores(as) e pesquisadores (as) que se dedicam ao tema. É importante, todavia, resguardar as outras terminologias como fontes relevantes para acesso à produção acadêmica e artística de videomúsica.

³² Cf. <<http://www.elektramusic.fr/news/live-concert-electroacoustic-adventures/>> Acesso em: 27 jun. 2018.

³³ "La finalidad de Synchresis es la promoción de la Videomúsica como genero emergente y lenguaje artístico." <http://www.tangatamanu.com/synchresis/intro/Synchresis_present_s.pdf> Acesso em: 29 set. 2020.

³⁴ <http://www.tangatamanu.com/synchresis/>

³⁵ Dados conferidos pela última vez em 28 out. 2020.

2.3. Expressão audiovisual musicalmente informante

Vania Dantas Leite inicialmente situa as obras que somam imagens e música eletroacústica como obras musicais. “Embora a *música-vídeo* — como a denominamos a princípio — seja fruto do casamento de duas linguagens, a sonora e a visual, não temos dúvida de que estamos tratando de um gênero musical, o que esperamos comprovar ao longo desta tese” (LEITE, 2004, p. 3). A comprovação viria, sobretudo, do histórico estilístico que a autora traça, da trajetória musical dos (as) autores(as) das obras, da valorização do resultado sonoro, bem como do valor musical dessas peças audiovisuais. De fato, a trajetória que Leite coloca em evidência é verdadeira, mas também é parcial: compreende um escopo referencial restrito à trajetória da música eletroacústica, significativamente menor do que a soma das experiências musicais e audiovisuais que fizeram a videomúsica emergir enquanto prática artística plural.

Andrew Hill pontua que nosso objeto se diferencia de outros estilos audiovisuais por ser uma composição de imagem e som musicalmente informada (HILL, 2010, p. 40). Isso significa ser orientado de algum modo pela tradição musical nos processos de composição que concebem as relações sonoras, visuais e audiovisuais. Nesse sentido, a videomúsica é delimitada por Hill a partir do ponto de vista da criação, como objeto produzido, que conjuga materiais audiovisuais instituindo uma composição norteadas por princípios da música. Contudo, entendemos ser relevante, em adição, abordar a videomúsica também como objeto percebido, do ponto de vista da recepção. Nesses termos, não bastaria a aplicação de regras organizacionais da música ao material visual ou audiovisual, como ocorre frequentemente nas práticas de *visual music*: é necessário que a expressão audiovisual produzida também possa ser percebida por um viés musical. A partir da sua realidade material, a videomúsica emana uma potência que conduz a uma escuta estética, fomentando a possibilidade de uma experiência musical aos sujeitos que percebem a obra.

Sugerimos, assim, uma pequena mudança de vetor no que é proposto por Hill, mas que reconfigura o nosso objeto: a videomúsica não é meramente uma expressão

audiovisual musicalmente informada, mas também musicalmente informante. Os materiais audiovisuais da videomúsica comportam, assim, uma experiência de escuta musical, alargada pelas imagens visuais e pelo jogo audiovisual. A ideia de uma orientação musical da videomúsica deixa de ser uma abordagem condicionada exclusivamente ao fazer artístico, passando a englobar um modo de percepção que é demandado pelo objeto. Dessa maneira, concebemos a videomúsica como uma expressão musical contemporânea que se apropria das tecnologias disponíveis, sobretudo digitais, na criação de uma expressão audiovisual heterogênea cuja experiência perceptiva é musical. Essa abordagem a partir da recepção será importante na distinção entre a videomúsica e a *visual music*, fenômeno mais abrangente, proposta no capítulo 4. Ser uma expressão audiovisual musicalmente informante configura um aspecto crucial no desenvolvimento estético do gênero, ainda que esse ponto não figure nas abordagens destacadas pela literatura.

A orientação musical não implica necessariamente em uma hierarquia do som sobre a imagem, apenas na primazia dos elementos estruturais musicais que orientam a criação e percepção da obra. Também para Hill, a videomúsica é uma composição que envolve imagem e som cujos materiais audiovisuais são vistos como componentes de igual valor, sendo ambos estruturados musicalmente (HILL, 2010, p. 40). Há um aparente paradoxo nessa combinação de sons e imagens hibridizados, que não concebem a hierarquia entre os sentidos, e a concepção de que esse é um gênero primordialmente musical, cujas matérias expressivas podem ser percebidas como música: assumindo a música como fenômeno sonoro, a validação da videomúsica enquanto expressão musical implica em uma hierarquia do *ouvir* sobre o *ver*, em uma separação da natureza musical definida a priori pelo canal sensível. Na nossa hipótese que será explicitada no próximo capítulo, a conciliação desses fatores ocorre a partir da expansão da ideia de música para territórios não-sonoros, incorporando possibilidades de pensar em uma musicalidade manifesta de forma audiovisual. Como coloca Ferraz: "Se existe um pensamento musical, este é fortemente territorializante" (FERRAZ, 2010, p. 10), podendo ultrapassar os limites do sonoro. Dessa maneira, é possível ampliar o ato de *escutar* — enquanto o verbo resguarda sua ligação com a música — para outros sentidos, tomados igualmente como canais de recepção para a expressão musical.

3. AS MUITAS IDEIAS DE MÚSICA

Ao longo de uma trajetória de formação musical regular, um(a) musicista experimenta a construção e desconstrução de diversos conceitos sobre a natureza do que faz. No início, aceita-se com facilidade definições parciais de música como “arte e técnica de combinar os sons de forma melodiosa”³⁶ ou “a arte de combinar os sons simultânea e sucessivamente, com ordem, equilíbrio e proporção dentro do tempo”, esta última cunhada por Bohumil Med (MED, 1996, p. 11). Mesmo impregnada por concepções clássicas de beleza, a definição de Med consta em um dos livros de teoria musical amplamente adotados como referência em diversos cursos de Música no Brasil. Os valores elencados como musicais, nos quais se baseiam grande parte das definições de música, centram-se frequentemente nos sistemas de organização dos sons. As regras organizacionais funcionam, desse modo, como abalizadoras da condição ontológica da música, sendo constituídas a partir do recorte hegemônico da música ocidental de tradição escrita. Assim, determinam modelos — que podem ser tão rigorosos quanto a junção de melodia, harmonia e ritmo — aos quais as novas músicas serão submetidas.

Conforme o conhecimento da literatura musical e a reflexão acerca do conceito se expandem na formação do(a) musicista, sobretudo a partir da etnomusicologia, da musicologia histórica e do repertório dos séculos XX e XXI, definições mais sofisticadas assumem o lugar de referência, como “organização de sons com intenções estéticas, artísticas ou lúdicas, variáveis de acordo com o autor, com a zona geográfica, com a época, etc”³⁷. Tais variações são compreendidas como meio de adequar o entendimento às mais diversas manifestações sonoras consideradas musicais a partir de um ponto de observação mais amplo, capaz de contemplar as regras de construção de músicas produzidas por outras culturas, muitas vezes distantes histórica e geograficamente do(a) apreciador(a).

³⁶ Definição apresentada no verbete *Música* do Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2013, disponível em <<https://www.priberam.pt/dlpo/música>>. Acesso em: 04 dez. 2017.

³⁷ Definição apresentada no verbete *Música* do Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2013, disponível em <<https://www.priberam.pt/dlpo/música>>. Acesso em: 04 dez. 2017.

A abertura apresentada a modos diversos de organização dos sons, contudo, não seria suficiente para comportar a visualidade e as articulações audiovisuais que caracterizam a videomúsica como parte do fenômeno musical. Como ponto comum, as definições mostradas compartilham a mesma constrição do fenômeno musical ao sonoro e circunscrevem os limites da música a uma noção eurocêntrica e positivista de organização temporal dos sons, o que evidencia a incompatibilidade com a hipótese defendida de que a videomúsica seria, de fato, uma expressão eminentemente musical, cujos sons e imagens são ambos articulados musicalmente. Para o compositor Rodolfo Caesar:

A música receia de fato o fim de sua essência — que ocorreria no confronto entre a suposta identidade e a de seu não-ser, com a irremediável descoberta que o limite entre si & outro não tem recorte definido. Ela receia exatamente aquilo de que se nutrem as artes avizinhas: a poesia sonora, a sound art, a vídeo-música (e o música-vídeo), as instalações, o circuit-bending e outras formas experimentais ‘menores’, todas desinteressadas pela manutenção de limites (CAESAR, 2013, p. 3).

As práticas musicais contemporâneas como a videomúsica encontram, assim, obstáculos às conformações conceituais tradicionais de música. Nesses termos, restaria saber se a videomúsica poderia ser compreendida como uma expansão da ideia de música ou se seria apenas uma “arte avizinhada”, “menor”, fora do território aparentemente consolidado da teoria musical. As imagens em movimento e relações audiovisuais presentes na videomúsica devem ser vistas como acessórios extramusicais em um embate com o sonoro, tal como Eduard Hanslick descreveu a ópera no século XIX³⁸, ou podem ser incorporadas como parte legítima do jogo musical?

³⁸ Para o crítico musical, o “especificamente musical” seria definido “unicamente nos sons e na sua combinação artística” (HANSLICK, 2011 [1854], p. 40). “É com razão – e toda a gente sabe – que a satisfação proporcionada das exigências musicais e dramáticas se considera como o ideal da ópera. Todavia, tanto quanto sei, nunca assaz se demonstrou que a essência da ópera se transforme numa *luta* contínua entre o princípio da exactidão dramática e o da beleza musical, uma concessão interminável de um ao outro. Não é a inconsistência de todas as personagens actuates *cantarem* que torna oscilante e difícil o princípio da ópera (...), mas a posição forçada que obriga a música e o texto a excessos ou concessões incessantes faz que a ópera, como um Estado constitucional, se funde numa luta permanente entre dois poderes legítimos. (...) O mesmo vale para a *dança* (...). (idem, p. 35).

No recorte proposto por Otto Maria Carpeaux no livro *Uma Nova História da Música*, assume-se a ocidentalidade como referência para o(a) ouvinte/historiador(a) do século XX, que configura a História da Música à luz da harmonia e evolução tonal. Diferentemente do que ocorre em outras áreas como Literatura, Artes Visuais e Filosofia, a música ocidental não remonta à Antiguidade Clássica. Com efeito, a nossa tradição musical pode ser considerada como um fenômeno da civilização ocidental que se inicia séculos mais tarde, com o canto gregoriano do século VI que deu origem ao *Ars Antiqua* no século XIII (CARPEAUX, 1967, pp. 3-5). Não obstante, os estilos composicionais pré-barrocos possuem características estruturais que remetem a tempos e estéticas remotas para o(a) ouvinte moderno(a). Os desdobramentos dos modos em tons, a consolidação da teoria tonal no século XVIII e sua saturação ao final do XIX, foram mais decisivos para definir os conteúdos das aulas de teoria musical, fortemente amparados em harmonia tonal, bem como para consolidar o repertório mais executado dentro da tradição europeia. Ainda que ao longo desse tempo os usos e espaços das músicas ocidentais de tradição escrita tenham comportado diversos cenários distintos, da música eclesiástica às salas de concerto, a formação teórica assentou-se sobre as relações entre sons abordadas no Tratado de Harmonia escrito por Jean-Philippe Rameau em 1722. Para Carpeaux, a “tradição musical, que é tida como tão antiga, tem apenas 250 anos de idade” (CARPEAUX, 1967 [1958], p. 288).

Essa breve tradição hegemônica também desdobra-se em soluções estéticas inovadoras que caracterizaram o surgimento das vanguardas musicais do século XX, com a inserção de novas tecnologias e concepções na recepção e produção musicais que alteraram drasticamente as maneiras de se fazer, ouvir e, principalmente, pensar a música. São linhas de fuga que apontavam para além dos territórios estratificados, bem estabelecidos pela tradição musical, seus códigos e pela recente prática da música de concerto, que frequentemente valorizava obras do passado. Assim, as novas práticas musicais do século XX possibilitaram a desterritorialização e reterritorialização de vários domínios, em especial o do som, fundamentando novas estéticas.

3.1. A música em xeque

No decorrer do século XX, houve diversos momentos em que novas músicas colocaram em xeque definições tradicionais a partir de mudanças nas orientações para organização do material sonoro e do tipo de escuta que demandavam. Pode-se citar como exemplo o trabalho do compositor austríaco Arnold Schoenberg (1874-1951). Para o jornalista e escritor Alex Ross:

Não há nada nos anais do escândalo musical — da primeira apresentação da *Sagração da primavera* de Stravínski ao lançamento de "*Anarchy in the UK*" dos Sex Pistols — que se compare ao alvoroço com que Schoenberg foi recebido no início da carreira (ROSS, 2009, p. 67).

Suas obras atonais como *Pierrot Lunaire* (1912) rejeitam as consonâncias tradicionalmente presentes na harmonia tonal, introduzindo ainda elementos diversos como a técnica vocal denominada *Sprechgesang*³⁹, "canto falado", que traz para a melodia os recursos vocais e ruídos alheios às técnicas de canto tradicionais. Posteriormente, em 1923, Schoenberg publicaria seu "método de compor com doze sons que se relacionam apenas entre si" (ROSS, 2009, p. 211), fundamentado uma estética singular baseada em séries de notas que ficaria conhecida por dodecafonismo. Este termo é definido por Carpeaux como um novo sistema tonal (mas diferente dos que vigoravam até então) que pretende substituir o tonalismo tradicional de Bach e Rameau, "para acabar com o cromatismo e com o atonalismo" (CARPEAUX, 1967, p. 322). Carpeaux prossegue:

Em vez das 24 tonalidades do sistema tradicional e em vez de nenhuma tonalidade do atonalismo, Schoenberg só admite uma única tonalidade; os 12 sons, entre os quais nenhum é destacado e todos desempenham a mesma função. Não há mais tom maior nem menor. Não há consonâncias nem dissonâncias. Mas nem tudo é permitido ao compositor. Ao contrário. A obra musical tem de basear-se numa série (daí: "música serial"), na qual todos os 12 sons são representados, mas cada um só uma vez. Essa série é o tema fundamental da obra, elaborada conforme todas as regras,

³⁹ Tipo de prática vocal que se situa entre a fala e o canto, introduzido pela primeira vez por Humperdinck em *Königskinder* em 1897 (SADIE, 1990). Schoenberg comenta sobre a técnica no prefácio da partitura: "[...] o ritmo deve ser observado estritamente, como se se tratasse de um canto, mas, enquanto a melodia cantada mantém a altura do som, a melodia falada não faz senão indicá-la abandonando-a imediatamente..." (apud CARRASCO, 2003, p. 23).

inclusive as mais complicadas, da antiga polifonia vocal, da arte contrapontística. É uma escolástica. Mas é uma ordem” (CARPEAUX, 1967, p. 322).

O crítico musical Mário de Andrade fornece em seus escritos alguns dados que nos permitem apurar a dimensão da mudança histórica sofrida no entendimento daquilo que se pode chamar de música a partir de então:

Si [sic] na verdade a música nunca foi tão musical como agora, depois que [...] impôs como elemento primário de suas manifestações o timbre, é incontestável também que certas combinações de harmonias, certas concepções de escala melódica, a participação frequente do ruído isolado ou em combinação com os timbres sonoros, faz com que, ao lado da música de agora, apareçam frequentíssimamente manifestações que rompem todas as experiências, evolução e conceito estético que vieram se desenvolvendo e apurando (...) (ANDRADE apud WISNIK, p. 45).

Outro exemplo de obra artística que foi um marco na construção da música do século XX é o balé *Sagração da Primavera* (1913), com música composta por Igor Stravinsky (1882-1971). Ainda que seja possível apontar as desterritorializações musicais propostas por Stravinsky, é inviável segmentar a experiência receptiva da música do complexo audiovisual e multissensorial proposto pela *Sagração*. A obra também alçou o lugar de referência em dança e cenografia graças aos trabalhos de Vaslav Nijinsky (1890-1950) e Nikolai Roerich (1874-1947), respectivamente⁴⁰, em uma demonstração clara de como uma obra pode trazer contribuições a mais de um domínio. Apesar do reconhecimento conferido à época por outros compositores vanguardistas e ao respeito unânime na contemporaneidade, a estreia da peça foi marcada pela insatisfação e revolta do público, além de muitas críticas posteriores de compositores tradicionalistas como Puccini, que se referiu à obra como “o trabalho de um louco” (tradução nossa⁴¹) (BAVALIER, 2013). Na estreia, os burburinhos crescentes deram lugar aos gritos de desaprovação até o início da

⁴⁰ O trabalho de Nijinsky apresenta para o universo da dança moderna ocidental um rompimento semelhante ao causado pela música de Stravinsky (MARTINEZ, 2003). A coreografia de *Sagração da primavera* recusa a técnica clássica do balé, contrapondo a esta movimentos angulares e posições inovadoras dos pés e joelhos, compondo “uma abordagem ‘sinfônica’ dos grupos de bailarinos, que se contrapõe à orquestração de Stravinsky” (MARTINEZ, 2003, p. 91). Roerich, por sua vez, foi responsável pela criação dos cenários e figurinos. Sua concepção baseada em pesquisas arqueológicas e etnológicas afrontava as recriações simplistas de um passado remoto que vigoravam durante o período romântico (CASTRO, 2016, pp. 18-19).

⁴¹ “Le travail d’un fou”.

segunda seção, chamada “Augúrios primaveris”, que, para Ross, “provoca um choque quádruplo, através da harmonia, do ritmo, da imagem e do movimento” (ROSS, 2009, p. 89). Essa experiência audiovisual foi, assim, completada com os sons a ponto de não ser possível ouvir a música que estava sendo executada, conforme relato de Gertrude Stein (apud ROSS, 2009, p. 90). A rejeição inicial da estreia progressivamente deu lugar aos aplausos, que culminaram em exhibições lotadas e oposição cada vez menor nas exhibições subsequentes (ROSS, 2009, p. 90). Wisnik resume:

A Sagração, estrutura sonora provocando polêmica e pancadaria na plateia, ruído gerando ruído, desloca o lugar do silêncio, que sai da moldura e vai para o fundo, onde se recusa a responder à pergunta sobre a natureza do código musical (depois da dispersão do código tonal). A introdução do ruído atua ambivalentemente como acréscimo de carga informativa das mensagens e acelerador entrópico dos códigos (o que realimenta entropicamente as mensagens). Está inaugurado o mundo moderno, com tudo aquilo que ele já contém de crise de proliferação pós-moderna (WISNIK, 1999, p. 44).

Tal obra primitivista utiliza-se de polirritmia e politonalismo, elementos usados por parte da vanguarda musical do século XX. Igualmente, estão presentes melodias folclóricas e acordes que, devido à proximidade das notas, soam como *clusters*⁴². Dessa forma, introduzem o ruído no lugar ocupado anteriormente por harmonias enquanto exalta a métrica irregular em detrimento das divisões binárias ou ternárias características das constâncias rítmicas da música ocidental de até então. O compositor Edson Zampronha dedicou um pequeno artigo à *Sagração*, intitulado *Años de la Música que Cambió la Música* (2013). Nesse trabalho, o pesquisador aponta três grandes contribuições dessa obra de Stravinsky para a linguagem musical do século XX: o *corte sintético*, “entendido como passagem de um fragmento musical a outro sem nenhuma transição” (p. 43. Tradução nossa⁴³); a *materialidade do ritmo*, que se destaca fora das estruturas melódicas; e a *inversão hierárquica*, que traz aspectos musicais como ritmo e ruído para o primeiro plano, contrariando os padrões estético-musicais centrados em melodia e harmonia do

⁴² Acorde composto pelo aglomerado de notas simultâneas próximas, causando assim um efeito ruidoso.

⁴³ “El corte sintético, entendido como el paso de un fragmento musical a otro sin ninguna transición”.

século XIX. Desses, sobretudo, destaca-se o *corte sintético*, entendido por Zamprónha como um “poderoso recurso construtivo que tem natureza de síntese” (p. 43, tradução nossa⁴⁴), alterando a maneira que aquela música deveria ser percebida: a escuta mais adequada não se apoiaria mais em uma noção estrutural, pensada a partir do desenvolvimento tradicional harmônico e melódico, sendo substituída por uma escuta configurada pela percepção de fragmentos sonoros justapostos, que se repetem de maneira irregular e se sobrepõem em uma lógica que se assemelha mais à montagem do que ao desenvolvimento temático da música de concerto dos séculos XVIII e XIX (cf ZAMPRONHA, 2003, pp. 43-44).

Sobre a recepção das obras desses dois compositores em meados do século XX, Carpeaux problematiza:

levantam contra a “música nova” a grave acusação de ter rompido com tôda (sic) a tradição dos séculos (se não preferem falar em milênios); Stravinsky e sobretudo Schoenberg não seriam criadores, mas destruidores. Essa acusação não resiste à análise. [...] Os argumentos que se lançam contra a música do nosso tempo são os mesmos que o Cónego Artusi, no começo (sic) do século XVII, lançou contra a música de Monteverde (sic). No entanto, tôdas essas inovações são, cada vez, as conclusões lógicas da fase anterior. (...) A música ocidental é, evidentemente, “um mundo só”, ao qual Stravinsky e Schoenberg pertencem (CARPEAUX, 1967, pp. 288-289).

Pode-se enxergar as alterações poéticas, técnicas e sistêmicas como parte integrante do processo histórico musical: Debussy, Chopin, Schubert, Beethoven, Wagner, entre tantos, construíram um arcabouço que permitiu tais processos de ruptura — desterritorialização — serem encarados também como processo de continuidade — reterritorialização — de uma história viva.

Após abordar o trabalho de grandes autores e correntes do início do século XX como Stravinsky, Bartók, Schoenberg, o Nacionalismo Musical e movimentos Neoclássico e Neobarroco, Otto Maria Carpeaux apresenta a então recente produção dos compositores que trabalhavam com síntese e manipulação sonora na

⁴⁴ “Poderoso recurso constructivo que tiene naturaleza de *síntesis*”.

década de 1950. O autor logo reconhece as dificuldades de situar as peças compostas por sons gerados e/ou manipulados em estúdio: a pouca informação recortada em seu livro é suficiente para relatar a inconsistência e insuficiência dos parâmetros tradicionais aplicados à nova estética musical, já que estes não mais oferecem referências adequadas para a compreensão dos novos discursos.

Carpeaux falava especificamente da *música concreta* e da *música eletrônica*, frutos dos trabalhos desenvolvidos em estúdios de Paris e Colônia, que impõem novas escutas e formas de se fazer música a partir de novos aparatos tecnológicos. Pode-se citar como exemplo a obra *Étude aux chemins de fer*⁴⁵, composta por Pierre Schaeffer em 1948, considerada um marco da música concreta, da fase expressiva do compositor. Essa caracterização, chamada por Antoine Goléa de “diretamente expressiva”, é definida por Palombini pela “ausência de preocupações estritamente formais e a natureza relativamente primitiva do material” (PALOMBINI, 1998, p. 2). “Material”, nesse caso, não diz respeito a uma ideia musical ou notas, mas todo e qualquer som que ganha autonomia ao ser fixado em suporte e distanciar-se do seu contexto natural, mesmo que a origem sonora seja reconhecível (PALOMBINI, 1998, p. 11). Nessa obra pioneira, Schaeffer propõe uma organização musical dos sons produzidos por seis locomotivas, valendo-se para tal da criação de motivos rítmicos que foram isolados, editados e montados segundo uma orientação mais musical do que dramática, transformando as remissões a dados narrativos (a chegada ou partida de um trem, por exemplo) por meio de manipulações como edição de repetições, cortes e variações de velocidade (PALOMBINI, 1993, p. 15). A principal ideia é a configuração do material gravado como potência musical abstrata, um objeto sonoro distinto pela sua própria matéria. Como lembra Schaeffer: “Repita o mesmo fragmento sonoro: não há mais nenhum evento, há música” (apud PALOMBINI, 1993, p. 15, tradução nossa⁴⁶).

No âmbito da escuta, a apreciação da música acusmática proposta por Pierre Schaeffer separa, por princípio e por poética, o objeto sonoro da percepção de uma

⁴⁵ A obra pode ser ouvida em <<https://www.youtube.com/watch?v=N9pOq8u6-bA>> Acesso em: 4 jul. 2018.

⁴⁶ “Repeat the same sonic fragment: there is not an event any more, there is music”.

realidade multissensorial, abrindo mão de explicar um som por sua origem naturalista e desconectando-o de seu contexto original. A configuração audiovisual baseada somente na exibição de alto-falantes, sem musicistas em cena, oculta a visualidade implícita característica dos concertos. No campo da percepção, a nova estética da música acusmática coloca em evidência um tipo de escuta voltada para a própria materialidade do som, denominada por Schaeffer como *escuta reduzida*. Ao contrário da *escuta causal*, que busca revelar a fonte emissora do som; e da *escuta semântica*, responsável por articular os signos sonoros com intuito de decodificar uma mensagem; a *escuta reduzida* concentra-se em extrair o máximo de informações internas referentes ao *objeto sonoro* (Cf. CHION, 1993, pp. 30-34). Assim, verte-se o evento sonoro, até então inter-relacionado aos seus contextos imagéticos de produção, em uma unidade sonora perceptiva, *gestáltica*, referente ao som e à sua percepção de forma estrita, com destaque às suas características morfológicas e organizações puramente estéticas.

Para Wisnik (1999, p. 10), a ideia de música ocidental, tal como se conhecia até então, deixa de corresponder à própria produção musical do século XX. Carpeaux também percebera tal impasse, optando por encerrar seu livro *Uma Nova História da Música* de maneira inusitada. Após dedicar apenas as 3 páginas finais — de um total de 333 escritas — à questão dessa nova estética, Carpeaux conclui:

“(...) é imprevisível o futuro da música concreta e da música eletrônica. Só está certo que nada têm nem poderão ter em comum com aquilo que a partir do século XVIII até 1950 se chamava música. O assunto do presente livro, está, portanto, encerrado” (CARPEAUX 1967, p. 333).

Otto Maria Carpeaux, à semelhança dos críticos da música nova que ele rebatia, fixa uma exceção ao processo de continuidade da História da Música, compreendendo como ruptura a grande mudança de paradigmas ocorrida a partir do final da década de 1940. O trecho citado reforça o caráter documental dessa referência neste trabalho: evidencia-se, sobretudo, o reconhecimento de um autor da época à insuficiência do entendimento corrente do conceito de música para designar as então recentes práticas eletroacústicas.

É possível atribuir a fala também à época em que o livro foi escrito, em meados do século XX, quando os experimentos ainda eram muito recentes e pouco difundidos. Delalande aponta que em um país como a França, berço da música concreta, havia apenas cerca de uma ou duas dezenas de compositores atuando nesse campo entre 1948 e 1968, ano em que foi inaugurada a primeira disciplina relacionada ao tema no Conservatório de Paris (DELALANDE, 2013, p. 24⁴⁷).

As músicas concretas e eletrônicas possuem forte relação com o desenvolvimento dos meios tecnológicos que possibilitaram a gravação em fita magnética e a reprodução maquínica do som. Por outro lado, as duas escolas também possuíam seus próprios pontos de divergência conceitual, como é possível observar a partir da crítica feita pelo compositor Herbert Eimert (1897-1974), dirigente do estúdio eletrônico em Colônia. Para ele, a música concreta francesa não passaria de um “diletantismo parasita, uma reorganização simplória de objetos sonoros familiares” (ROSS, 2009, p. 416). Já a música eletrônica, que demandava a criação de todos os seus materiais em estúdio, teria uma existência considerada “pura” (ibidem). Essa conformação estrita, também representada pelo físico Werner Meyer-Eppler, não afetaria o pioneiro alemão Karlheinz Stockhausen (1928-2007), que se relacionou com os compositores Olivier Messiaen, Pierre Boulez e Schaeffer antes de se estabelecer em Colônia, em 1953 (ROSS, 2009, p. 416).

Para o musicólogo H. H. Stuckenschmidt (1901-1988), as práticas musicais eletrônicas desenvolvidas no século XX representam um terceiro estágio na estética da História da Música, após a invenção da música vocal e instrumental, no qual é possível uma expressão “totalmente controlada pelo espírito do homem de uma maneira que não era imaginável até então” (STUCKENSCHMIDT apud HOLMES, 2008, p. 120, tradução nossa⁴⁸). Esse controle exercido sobre o som advém do distanciamento dos modos tradicionais de se produzir sons musicais, que até então

⁴⁷ A título de comparação: no ano de 2013, estimava-se em um milhão o número de pessoas que compõem por meio de seus computadores na França (DELALANDE, 2013, p.23).

⁴⁸ “Music has developed further and further away from its human origins; now, at what we define as its Third Stage, the Electronic, we are astonished and not without pride, to have before us an art, totally controlled by the spirit of man, in a way not previously imaginable”.

envolviam o próprio corpo humano e a transferência mecânica de energia para instrumentos musicais. Essa mudança propiciou o surgimento de 7 características estéticas distintas, de acordo com o historiador da Música e compositor Thom Holmes (2008):

- 1- Os recursos sonoros disponíveis passam a ser ilimitados (HOLMES, 2008, p. 121);
- 2- A percepção de tonalidade pode ser expandida, uma vez que os meios eletrônicos facilitam a criação e utilização de novos sistemas de organização de alturas, assim como abrem espaço para admitir todo espectro sonoro como material musical (ibidem);
- 3- A existência desse tipo de música se dá em um estado de atualização, no qual o(a) compositor(a) atua diretamente na produção do som. Essa concepção apoia-se na distinção entre uma música potencial — não realizada, como em uma partitura ou arquivo de áudio — e a música executada (ibidem). Devido à diversidade de materiais e procedimentos, as partituras de músicas eletrônicas⁴⁹ não obedecem a codificação visual padronizada, mas se adequam às diferentes realidades técnicas das obras, normalmente executadas pelo(a) próprio(a) compositor(a). Segundo Holmes, uma música eletrônica só existe a partir da sua realização, que contempla tanto a performance em tempo real quanto a execução acusmática de uma obra fixada em suporte (idem, p. 122);
- 4- A música eletrônica possibilita a organização temporal dos elementos sonoros, garantindo um controle preciso do som no processo composicional. É possível, assim, alterar parâmetros de um som — altura, timbre e envelope, por exemplo — e reorganizá-los no tempo (idem, p. 123);
- 5- O som, em um sentido amplo, torna-se material da composição por meio da manipulação das suas características (ibidem);
- 6- A música eletrônica supera as limitações inerentes às performances humanas, podendo sustentar ou repetir um evento sonoro pelo tempo que for necessário, entre outros recursos (ibidem);

⁴⁹ Para Holmes (2008), tanto a *musique concrète* francesa quanto a *elektronische Musik* alemã são práticas de música eletrônica.

7- Frequentemente, essa música não é feita com base no mundo natural dos sons, recorrendo a uma experiência mental e imaginativa que articula memória e interpretação do que se ouve (ibidem). Posto isso, "o ser humano se torna o modulador vivo do produto da máquina; o circuito se dissolve no espírito da humanidade que a envolve" (ibidem, tradução nossa⁵⁰).

A institucionalização progressiva do que viria a ser o gênero *música eletroacústica* seguiu ao longo da segunda metade do século XX e exerceu um papel fundamental para a sua validação enquanto expressão musical. Dessa maneira, assegurou-se não apenas a legitimidade como também a continuidade por meio de atividades de ensino e a promoção de eventos voltados à produção e difusão da música eletroacústica.

As ferramentas tecnológicas remodelaram a estética musical em meados do século XX. Contudo, há mudanças estéticas propostas no mesmo período que se fundamentam também em termos conceituais, sobretudo a partir da influência de movimentos artísticos de vanguarda. Assim, possibilitam revisitar os sons do mundo e ressignificar o papel do ruído, criando um modo de conceber o evento sonoro, seja qual for, enquanto objeto artístico. Um exemplo icônico de obra musical que abalou concepções antigas de Música é a peça *4'33"* do compositor norte-americano John Cage (1912-1992), estreada em 1952 pelo pianista David Tudor no *Maverick Concert Hall*, em Nova Iorque. A obra, inspirada pelas telas brancas de Rauschenberg (ROSS, 2009, p. 389), foi originalmente feita para piano solo mas "transcrita" posteriormente para inúmeros outros instrumentos e orquestra. *4'33"* consiste em três movimentos que somam quatro minutos e trinta e três segundos de "silêncio", no qual os(as) intérpretes performam a indicação verbal que consta na partitura: *tacet*, palavra latina utilizada em Música para designar ausência de sons, empregada em partes de orquestra em que certos instrumentos não devem soar. A sala de concerto, mesmo desprovida de "sons musicais" oriundos dos instrumentos, continua a ressoar os inúmeros outros sons emitidos no ambiente: respirações, cochichos, tosses e quaisquer sons produzidos e/ou percebidos no ambiente,

⁵⁰ "the human being becomes the living modulator of the machine product; the circuitry dissolves into the spirit of humanness that envelops it".

mormente denominados como ruídos no contexto habitual. Para Alex Ross, era “ao mesmo tempo um perturbador pronunciamento filosófico e um ritual zen de contemplação” (ROSS, 2009, p. 389).

Segundo Nattiez (1990, p. 53), trata-se de “música *ready-made*”⁵¹, que permite que todos os sons sejam aceitáveis. Embora seja executada muitas vezes como um tipo de chacota, a obra é fruto do amadurecimento do compositor, que mostrou intenção de criar uma peça feita apenas de silêncio ainda em 1948: “Não queria que ela parecesse, mesmo para mim, como algo fácil de se fazer ou como uma piada” (CAGE apud LIMA, 2014, pp. 1105-1106). Sobre a recepção de sua obra, Cage comenta:

Eles não captaram a ideia. Não existe uma coisa tal como o silêncio. O que eles pensaram ser silêncio, porque não sabiam escutá-lo, estava cheio de sons acidentais. Você podia ouvir o vento agitado lá fora no primeiro movimento. Durante o segundo, gotas de chuva começaram a tamborilar no telhado, e durante o terceiro as pessoas elas mesmas fizeram todo tipo de sons interessantes enquanto falavam ou iam embora (CAGE apud LIMA, 2014. p. 1107).

A ausência de sons amplamente considerados musicais, feitos com finalidade musical pelo intérprete, seria o principal fator que justificaria a rejeição do público à obra proposta na ocasião da sua estreia. Fora o gesto de fechar e abrir a tampa do piano que marca o início dos movimentos, a obra não delimita a passagem do tempo, moldado por acontecimentos descontados da performance. Não há substratos rítmicos, pulsações. Cage relaciona a mudança no *tempo* da música ao contexto da modernidade: não se escuta mais o trote ritmado de um cavalo passando, mas o som de um avião. O trânsito e seus ritmos imprevisíveis, seus gestos que jamais se repetem porque, na concepção de Cage, todo som é único: ele estará vindo necessariamente de um lugar diferente no espaço e/ou no tempo, contará com uma reverberação e duração ligeiramente diferentes. Mais: o(a) ouvinte não será mais o(a) mesmo(a), pois também não estará sob o mesmo tempo ou sob

⁵¹ Tipo de arte do século XX baseada na transformação de objetos do cotidiano, geralmente produzidos em escala industrial, em objetos de arte legitimados pela sua exposição em instituições de arte, sem contudo alterar a sua matéria. O exemplo mais icônico é a obra *A Fonte*, produzida por Marcel Duchamp em 1917.

as mesmas exatas condições (poderíamos ouvir o segundo som da mesma maneira que o ouviríamos se não houvesse um primeiro som?).

A ênfase à modernidade poderia ser relacionada ao ideário presente na obra do futurista Luigi Russolo, que almejava “romper este círculo estreito de sons puros e conquistar a variedade infinita dos ‘sons-ruídos’” (RUSSOLO, 1913), noção que também seduziu Varèse (ROSS, 2009, p. 152). Contudo, as concepções expressas são relacionadas por John Cage como consonância ao pensamento de dois outros artistas das vanguardas europeias: o poeta francês René Char, para quem cada ação é virgem, mesmo que seja uma ação repetida; e Marcel Duchamp, que não reconhece a existência de dois objetos idênticos, uma vez que várias coisas mudam de um objeto para outro virtualmente idêntico, como a luz que incide, a posição, o lugar no tempo e no espaço, o ponto de vista único a cada momento do espectador que olha (cf. *John Cage: From Zero*, 1995).

Cage age dessa maneira no status da música, mas também do som, do silêncio, do(a) compositor(a), do(a) ouvinte e da sala de concerto do século XX. Seu trabalho contribuiu para o surgimento de uma nova ideia de música e de um(a) novo(a) ouvinte, rompendo drasticamente com a tradição musical do ocidente. Como observa Alex Ross: “com o piano burguês silenciado, a era das máquinas podia começar” (ROSS, 2009. p. 386).

As diferentes obras citadas nessa seção permitem apontar diferentes linhas de fuga da música que expandiram o território estabelecido pela tradição musical europeia, reconfigurando os parâmetros organizacionais do som, os materiais ditos musicais e incorporando questões tratadas no âmbito das vanguardas artísticas. Há, dessa forma, uma combinação de elementos técnicos e conceituais que engendra novas intensidades e, portanto, demanda novas percepções, alinhadas às investigações estéticas contemporâneas.

3.2. Música ou Arte Sonora?

O pesquisador Makis Solomos desenvolve a ideia de que, no último século, a música iniciou uma mudança fundamental de paradigma ao deixar de ser focada na ideia abstraída de um som contextualizado — como a nota musical — para aproximar-se do som enquanto fenômeno (SOLOMOS, 2015, p. 55), tal como fazem Cage ou Pierre Schaeffer. Isso aponta novos rumos musicais para além da combinação de notas sequenciais e simultâneas, revelando caminhos internos no sentido do próprio material sonoro e suas microestruturas. O relacionamento das notas é substituído pela morfologia do som enquanto a forma, organização plena das estruturas, ganha novos contornos baseados sobretudo nos múltiplos fluxos sonoros. Um dos problemas apontados por Solomos reside em saber se tal mudança na concepção da organização do material sonoro caracterizaria, ainda, o que pode ser compreendido como música, em uma expansão do entendimento comum, ou se daria lugar a uma nova arte sonora. A resposta a essa questão vai depender sobretudo da própria ideia que se tem de música e da relação desta com o som, se os limites da música são, de fato, os mesmos do som ou da percepção sonora.

Com efeito, a inserção já estabelecida de obras classificadas como arte sonora em galerias de arte estabelece um recorte territorial distinto do musical. Para Schulz, a arte sonora é um recorte pouco preciso que surge como uma poderosa interseção com as Artes Visuais (SCHULZ, 1999, p. 25). Igualmente, Tony Gibbs (2007) situa a discussão sobre arte sonora [*Sonic art*] entre os domínios da Música e dos desdobramentos do século XX das Belas-Artes [*fine art*], argumentando que a música “provou ser menos flexível [do que as artes], continuando a manter uma definição relativamente simples e limitada de si mesma” (GIBBS, 2007, p. 42, tradução nossa⁵²), mesmo após a abertura conceitual ocorrida após o surgimento da *Musique Concrète* e da *Elektronische Musik*. Gibbs se alinha com o compositor Simon Emmerson, para quem a música é uma manifestação que se insere como um subconjunto em uma categoria mais ampla chamada arte sonora, que por sua vez

⁵² “Music (...) proved to be less flexible, continuing to maintain a relatively simple and limited definition of itself”.

seria um subconjunto dentro da *paisagem sonora*, expressão que definiria “o mundo ao nosso redor, virtualmente completo” (EMMERSON, apud GIBBS, 2007, p. 65, tradução nossa⁵³).

Em termos práticos, a expressão *arte sonora* não costuma designar todo um território amplo que inclui obras musicais, mas as manifestações sonoras e estéticas que se afastam do centro gravitacional da linguagem musical e das ideias mais tradicionais de música. O desenvolvimento da arte sonora ocorre a partir de meados da década de 1970 com o intercâmbio entre música, artes plásticas e arquitetura (CAMPESATO, 2007). As obras consideradas como arte sonora podem ser altamente tecnológicas ou ter pouca tecnologia abarcada. Igualmente, podem envolver diferentes níveis de interatividade e serem materialmente muito diversas, desde que atribuam ao som uma importância maior (GIBBS, 2007, p. 13). Segundo Lilian Campesato, a expressão caracteriza obras “na qual o som é utilizado de modo peculiar, num processo que se aproxima mais de um contexto expandido de escultura, instalação e criação plástica do que dos modos tradicionais de criação musical” (CAMPESATO, 2007, p. 9). Esse território pode ser definido pela diminuição da importância da expressão musical consolidada e consequente superlativação de outros aspectos entre as questões mais relevantes que a obra propõe, adotando, com frequência, modos de recepção que se afastam da ideia de apreciação musical, relacionada à compreensão do discurso musical inscrito no tempo. O delineamento desse território, que já estratifica as questões em ordem de importância para o público, ocorre também a partir do reconhecimento dos espaços que as obras ocupam.

A obra interativa da artista Laurie Anderson chamada *Handphone Table*⁵⁴ (1978) configura um bom exemplo, uma vez que desloca a valoração dos elementos musicais para um segundo plano ao propor uma maneira específica de acessá-los, exigindo um envolvimento ativo e inusual do público. Assim, a abordagem proposta

⁵³ “So I think that music is a subset of sonic art and sonic art is a subset of soundscape and soundscape is really the world around us, virtually complete”.

⁵⁴ A obra pode ser visualizada em <<https://vimeo.com/327680924>> Acesso em: 12 jan. 2021.

concentra-se mais no aspecto perceptivo da obra do que na própria organização dos sons. A peça consiste em uma mesa de 1,5m que oculta — em termos visuais e sonoros — um sistema de alto-falantes. A fim de experimentar a obra, é necessário sentar-se à mesa, posicionando os cotovelos em pontos específicos enquanto as mãos conduzem o som até os ouvidos. De um lado da mesa, há música instrumental, enquanto na outra extremidade é possível perceber vocalizações⁵⁵.

Imagem 3 — *Handphone Table* (1978), de Laurie Anderson.



Fonte: MASS MoCA North Adams, Massachusetts.

A escolha do material sonoro — facilmente reconhecido como música — não é habitualmente vista como suficiente para impor os elementos de valoração musical à mesa instalada no museu. Via de regra, mesmo obras consideradas largamente como musicais podem ser transformadas em arte sonora pela galeria de arte, “cubo

⁵⁵ Cf. Comunicado de Imprensa do MoMA nº 81, 1978, disponível em <https://www.moma.org/documents/moma_press-release_327164.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2021. Contudo, no registro encontrado online, não foi possível perceber os sons vocais.

branco”, uma vez que o deslocamento por si só já reorganiza os elementos estéticos diante do público, destacando alguns elementos em detrimento de outros. A despeito do ambiente da exposição e do acesso inusitado aos sons que se sobressaem em *Handphone Table*, a obra ainda faculta aos sujeitos uma experiência musical que amplia a noção de música a partir da reconfiguração da escuta.

3.3. Música como recorte cultural

Para os musicólogos Jean Molino (sem data) e Jean-Jacques Nattiez (1990) — a música está sempre ligada a seu contexto: “não há, pois *uma* música, mas músicas. Não há *a* música, mas um facto musical. Esse facto musical é um facto social total” (MOLINO, sem data, p. 114, grifos do autor), ou, como acrescenta em outro momento, um “fato antropológico total” (apud MARTIN, 2010, p.2, tradução nossa⁵⁶). As definições acadêmicas e antiacadêmicas — que dialogam diretamente com as anteriores — não fogem à regra, uma vez que sintetizam pensamentos construídos em seus contextos culturais específicos. Cada definição pode excluir ou incluir elementos distintos relativos ao fato musical em qualquer uma de suas dimensões amplas (cf. NATTIEZ, 1990, p. 61). Dessa forma, qualquer componente envolvido da concepção à recepção da obra pode ser “isolado ou tomado como uma variável estratégica da produção musical” (MOLINO, apud NATTIEZ, 1990, p. 42. Tradução nossa⁵⁷), tornando-se mais ou menos relevante dentro do seu contexto enquanto válida ou inválida uma ideia de obra musical baseada em certos pressupostos, como a organização de ruídos, uma música-ritual tribal ou a simples junção de melodia, harmonia e ritmo.

Cada cultura ou, ainda, cada indivíduo, pode admitir produtos diferentes enquanto parte do seu recorte de *música* e integrar mais ou menos manifestações sob o

⁵⁶ “La musique est bien un fait anthropologique total”.

⁵⁷ “any element belonging to the total musical fact can be isolated, or taken as a strategic variable of musical production”.

entendimento dessa expressão. Apesar de provavelmente não existir nenhuma civilização sem música (NATTIEZ, 1990, p. 60), tampouco existe uma música universal (cf. MOLINO, sem data, p. 112). Nattiez chama atenção para o crescimento da literatura da etnomusicologia que aborda culturas que não possuem uma palavra para designar a concepção ocidental de música, como ocorre com os *Inuit*, que possuem, entre outras manifestações, jogos vocais denominados *katajjaq*. Embora seja uma manifestação vista como musical, o *katajjaq* é, em primeira instância, um *jogo*. Tal jogo, não obstante, pode ser objeto de interesse musical, ainda que os *Inuit* não possuam eles mesmos um conceito correspondente de música análogo ao nosso (NATTIEZ, 1990, pp. 54-56).

É comum que, mesmo na ausência de uma expressão equivalente à *música* tal como a compreendemos em nossa cultura, alguns povos e suas línguas reconheçam diferenças entre várias práticas que poderiam ser consideradas musicais. Os Mapuche, que vivem entre o centro-sul do Chile e o sudoeste da Argentina, figuram como um desses casos: há para eles o *kantun*, formas instrumentais improvisadas; *kantun winka*, para designar a música não-Mapuche (incluindo a música de tradição europeia); *öl*, para canções cerimoniais e, ainda, *tayl*, um gênero destacado dos demais por hibridizar diversas questões culturais e materiais em uma prática performática que envolve contorno melódico, texto iconográfico e espiritualidade (cf. NATTIEZ, 1990, p. 55). Para Nattiez, o *tayl* não poderia ser considerado *música* sob os critérios estabelecidos pela cultura musical europeia, uma vez que seus "interpretantes são *exclusivamente extramusicais*" (grifos do autor, NATTIEZ, 1990, p. 55, tradução nossa⁵⁸).

Não há, assim, uma só definição intercultural completa capaz de compreender todos os nomes — e a falta deles — de todos os fenômenos que poderiam ser agrupados, não sem relutância, na categoria de *música*. A insuficiência de uma definição intercultural abrangente, contudo, não quer dizer que manifestações como o *tayl* não são musicais ou que não deveriam ser estudadas pela etnomusicologia:

⁵⁸ "these interpretants are *exclusively extramusical*".

Desde que temos o direito de nos interessar pela substância musical do *tayil*, uma substância que pode ser descrita com a ajuda de nossas categorias ocidentais, da mesma forma se poderia falar da entonação como uma dimensão musical da linguagem, ou do ritmo como uma dimensão musical da poesia — sob a condição, é claro, de que sempre lembremos que o *tayil* existe dentro de um contexto cultural (NATTIEZ, 1990, p. 55. Tradução nossa⁵⁹).

A música — ou as *músicas*, presentes em todo o mundo (cf. NATTIEZ, 1990, p. 61) — configura(m)-se como um fenômeno diferente a cada manifestação musical. Dessa maneira, demandam, para seu estudo, a articulação de diferentes parâmetros musicológicos à luz das especificidades do objeto e do seu contexto. Sob os recortes hegemônicos da cultura ocidental, há um modelo de conhecimento legitimado, de caráter mutável, que historicamente selecionou parte do fenômeno enquanto marginalizou outras articulações e percepções da matéria sonora e suas conexões no mundo.

3.4. A audiovisualidade intrínseca da expressão musical

Toda música feita até o advento da gravação era acompanhada de imagens: alguém toca, alguém canta; outros *escutam* e *assistem*. A música, que até então era executada apenas em tempo real, constituía um espetáculo audiovisual (LEITE, 2004). De fato, mesmo após o rompimento provocado pelas gravações sonoras em suportes diversos ao longo do século XX, a performance musical preservou um aspecto visual complementar que poderia ser mais ou menos relevante, mas que estaria — e está — sempre presente. Quando se trata de uma manifestação musical como um concerto de música instrumental, o público recebe informações diversas do ambiente por meio de todos os seus sentidos, misturando e confundindo seus domínios na síntese que é a percepção geral do agente receptor, que considera ainda a experiência prévia de cada sujeito.

⁵⁹ “since we have the right to be interested in the musical substance of *tayil*, a substance that can be described with the help of our western categories, in the same way one could speak of intonation as a musical dimension of language, or rhythm as a musical dimension of poetry - on the condition, of course, that we always remember that *tayil* exists within a cultural context”.

O mesmo ocorre nas milhares de manifestações musicais populares ao redor do mundo: a música possui um aspecto social inerente que se desdobra em muitos usos e percepções, necessariamente ligados a algo maior do que o fenômeno audível. Tal cenário engloba a música em si, mas também é estabelecido por seus locais, usos e sujeitos. Suas palavras, suas cores, seus cheiros e, principalmente, seus momentos: tudo isso constitui a experiência da recepção da música por parte dos sujeitos envolvidos. O contexto das manifestações musicais de tradição oral é, dessa maneira, tão importante quanto a própria produção musical do contexto, uma vez que estão intimamente relacionados.

Via de regra, a visualidade não é vista como pertencente ao território da música que, por sua vez, restringe-se habitualmente ao que é de natureza sonora. Acostumamos a separar o que entendemos como expressão musical de manifestações multissensoriais complexas que, entretanto, são musicais. Isso ocorre ao compreendermos enquanto música apenas os sons — mesmo que oriundos de fenômenos tão variados quanto uma música ritualística, de um *show* de *rock* ou de uma roda de capoeira: *música* costuma ser o que se ouve, não o que se vê, mesmo quando os fenômenos são interdependentes, tal como ocorre em uma performance musical. A exclusão dos elementos visuais como parte do recorte de *música*, contudo, não diminui a força do sentido da visão em manifestações musicais, que se revela como um importante sentido complementar, passível também de se destacar e influenciar a recepção da obra.

Nesse sentido, é relevante a percepção visual por parte do público do fenômeno da execução musical, que pode fornecer outros dados pertinentes ao juízo de gosto em relação ao que foi ouvido. Existem elementos de uma performance que nada tem a ver com os sons mas, apesar disso, são entendidos como musicais pelos próprios músicos: o musicólogo François Delalande conta que alguns pianistas têm a impressão de que os acordes ganham profundidade quando eles, após terem acionado completamente as teclas, pressionam os dedos no teclado em direção ao interior do piano (apud NATTIEZ, 1990, p. 44). Para o(a) intérprete e para o público, trata-se de um gesto que é visto e compreendido como musical, efetivamente capaz

de afetar a percepção da música, ainda que não exerça qualquer influência real no som produzido. Isso revela uma possibilidade de desassociação do fenômeno sonoro, *per se*, do fenômeno musical, constituído ele mesmo por uma percepção multissensorial.

Posto isso, a expressão musical é também audiovisual, termo que aqui aparece reduzido à sua unidade mais básica, caracterizado como "mensagem constituída da combinação de som e imagem" (FERREIRA apud BETHÔNICO, 1995, p.105). Bethônico complementa, ressaltando o audiovisual como potência:

sem importar a existência ou a ausência de próteses tecnológicas, se durável ou efêmera, folclórica ou infográfica, dominante ou dominada. Das diversas grafias encontradas, áudio visual, áudio-visual e audiovisual, preferimos essa última, não só porque é encontrada no 'Aurélió', mas por causa da concepção eisensteiniana de montagem onde dois significados justapostos geram um terceiro ainda maior que a simples soma das partes. (BETHÔNICO, 1995, p. 105)

Essa concepção que valoriza as imagens junto às expressões musicais como forma de criar algo maior do que a simples soma das partes também ressoam na indústria cultural contemporânea. Assim, os atributos visuais têm ganhado ainda mais destaque nas manifestações musicais cotidianas, com a reformulação das indústrias fonográficas em indústrias audiovisuais e com espetáculos que valorizam cada vez mais as imagens junto ao som. A democratização dos meios de produção e recepção audiovisual, bem como a promoção de conteúdos musicais por meio de redes sociais, essencialmente visuais, também são relevantes nesse contexto.

De acordo com o relatório da pesquisa sobre hábitos de consumo de música realizado pela Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI) em 2018⁶⁰, 94% dos jovens entre 16-24 anos utilizam o smartphone para ouvir música. O tempo despendido ouvindo música por serviços de *streaming* de vídeo como o YouTube responde por 52% do total do tempo de *streaming*, superando as plataformas de

⁶⁰ O relatório feito pelo órgão que reúne gravadoras de todo o mundo pode ser visto no seguinte endereço: <<https://www.ifpi.org/ifpi-releases-2018-music-consumer-insight-report/>> Acesso em: 02 jun. 2021.

áudio e agregando, assim, algum conteúdo visual a uma música que se pretendia ouvir. Até mesmo plataformas voltadas à reprodução sonora, como o Spotify, incorporaram recursos visuais para além das capas dos discos, como a exibição da letra da música e o Spotify Canvas, que possibilita que as bandas e artistas adicionem vídeos curtos em *loop* a todas as suas músicas do catálogo. A utilização desse recurso amplia a probabilidade de compartilhamento da faixa em 145%, que também passa a ter 20% mais chances de ser adicionada a uma lista de reprodução⁶¹.

Em uma época audiovisual em que a maioria das pessoas carrega consigo ao menos uma tela de exibição, o ato de se ouvir música com dedicação integral e sem um correspondente visual parece cada vez mais atípico. Assim, as situações de escuta atenta e exclusiva parecem reservadas na contemporaneidade a práticas pessoais ou a contextos sociais mais específicos, tal como ocorre em concertos de música acusmática, nos quais é frequente a utilização da sala escura como forma de anular o visual. Na maioria das vezes, a audiovisualidade aparece como uma constância no universo musical.

3.5. Sobre a pureza da música

Verifica-se que a música ocidental de tradição escrita, ao longo de sua história, forneceu matéria de primeira importância em obras que envolviam texto, cenários, atuações e dança, abarcando desde o universo das canções às óperas e balés. O jogo de relações sonoras pode incorporar também a relação dos sons com outros elementos como as imagens e narrativas, mas isso foi visto como extramusical sobretudo no século XIX. Para autores idealistas, o próprio som e sua reverberação espacial poderiam ser tratados como extramusicais, uma vez que extrapolam a natureza ideal do jogo de relação sonora: a música feita até o período romântico raramente considera o público ou os ruídos do ambiente como parte integrante do

⁶¹ Cf. <<https://canvas.spotify.com/pt-br>> Acesso em: 5 ago. 2021.

universo da obra. Todos esses elementos secundários faziam parte de algo que estava para além da música, mesmo que fossem inerentes à execução musical. Ainda em Kant, a beleza da música já aparecia relacionada à composição e não ao som em si, que poderia ser considerado mero atrativo, relacionado à sensação e ao agradável (cf. KANT, §14, 2008 [1791]). Dessa maneira, se segmenta um conteúdo musical, de caráter formal, da realidade complexa em que a obra se insere.

A construção do conceito de *obra musical*, recente na História da Música, é fruto do contexto específico da música europeia hegemônica baseada em notação e intimamente ligada à instituição dos concertos, cristalizada no século XVIII (cf. DAHLHAUS, 1990, p. 221). Segundo Dahlhaus, “a ideia de que a música, mesmo a música sem texto, possa ser ouvida por si mesma ao invés de acompanhar uma ação ou enfeitar um evento cerimonial, não é autoevidente” (DAHLHAUS, 1990, p. 221, tradução nossa⁶²). Até então, não se cultivava a proposta de um evento musical destinado à apreciação estética dos sons, de modo que eventos musicais e expressões como a ópera eram um acontecimento social ruidoso, no qual o público socializava, bebia, via e era visto, sendo a música um elemento de interesse secundário (cf. JOHNSON, 1995). Dessa maneira, a ideia de *obra musical*, relacionada à música de concerto, também está condicionada à elevação do status da música enquanto objeto a ser apreciado e do silêncio construído nas salas de concerto (JOHNSON, 1995), bem como à consolidação de uma escuta formal e à capacidade do ouvinte em relacionar os sons por um prisma estrutural (DAHLHAUS, 1990).

Posto isso, a concepção ocidental de *obra musical* está intimamente ligada a um ponto de vista que incorpora o referencial eurocêntrico pós-kantiano da obra de arte autônoma, que segrega a música dos seus usos para valorá-la como um objeto completo em si mesmo. É sobre esse ponto de vista que Dahlhaus fixa alguns critérios para estabelecer o que entende por *composição*, que deve configurar uma estrutura individualmente completa e independente, bem como ser completamente elaborada e fixada na forma escrita para ser executada (DAHLHAUS apud LEWIS,

⁶² "the idea that music, even music without a text, can be listened to for its own sake instead of accompanying an action or gracing a ceremonial event is not at all self-evident;"

1996, p. 96). Como última condição, a elaboração escrita deve corresponder à parte essencial da estética do objeto e à sua percepção (ibidem). Tal concepção valoriza a autoria em um contexto em que o(a) compositor(a) não se faz sempre presente, exceto pela partitura, principal meio de acesso dos(as) intérpretes à obra. Assim, está relacionada notadamente a uma manifestação sonora dentro de uma epistemologia específica, bem como a uma parcela, também específica, de suas operações, revelando-se insuficiente para lidar com contextos mais abrangentes e práticas musicais distintas.

A música é um composto heterogêneo (MOLINO, sem data, p. 112; p. 118). Posto isso, a ideia de uma música pura enquanto jogo de relações — apartada dos seus modos de existência social — atinge uma pureza relativa, já que o elemento musical sempre se insere em contextos que extrapolam a relação dos sons, dando origem a outras ligações: a música inserida de muitas formas na nossa cultura com os seus modos de uso não é mais pura do que a música-ritual de outra cultura (MOLINO, sem data, p. 119). Para Molino, “Só para certos músicos e teóricos é que a música é pura; mais exatamente, a nossa música é pura porque é nossa” (sem data, p. 119). Qualquer que seja o recorte cultural de *música* estabelecido, ele será enviesado e excluirá partes do fenômeno total: a pureza não é nada mais do que uma adequação do objeto musical ao conceito, não o contrário.

Nattiez sugere a utilização do adjetivo “musical” em detrimento do substantivo “música” como um recurso para nos afastar da ideia totalitária de um único conceito de música que consiga dar conta de todas as manifestações largamente consideradas musicais (1990, p. 60), como as que envolvem diferentes expressões. A música sempre joga com outros elementos do seu entorno e pode também comportar relações diretas com o elemento visual em alguma configuração específica, adequando-se ao objeto artístico que se tem em conta, em uma resposta ao recorte tradicional utilizado para separar a expressão musical dos elementos visuais da performance.

3.6. Em busca de outros conceitos de música

A empreitada de discutir uma concepção de música frequentemente assume o caminho de negar definições anteriores, criando assim um conceito moldado pelo negativo, afinal, é mais prudente apontar inconsistências a partir do que a música *não é* do que ser apenas propositivo. O compositor e educador Murray Schafer, empenhado em difundir valores musicais do século XX, relata no livro *O Ouvido Pensante* a ruptura de conceitos antigos que origina a construção de uma nova concepção de *música*. A partir das perguntas propostas em sala de aula a fim de instigar seus estudantes do *North York Summer Music School*, Schafer propõe uma solução conceitual forjada a partir de respostas sobre o que a música não é, estabelecendo *música* como "uma organização de sons (ritmo, melodia etc.) com a intenção de ser ouvida" (SCHAFER, 1991, p. 35).

Tal definição, ainda que sirva para desconstruir paradigmas baseados em gosto e grau de familiaridade cultural com o repertório, ainda apresenta dois problemas em sua síntese, sendo o primeiro relacionado à *intencionalidade*: de quem deve ser a intenção de que os sons organizados sejam ouvidos? Certamente não pode ser da própria música, objeto destituído de vontade própria, mas pode ser do(a) compositor(a) e/ou do(a) ouvinte, cada um deles com implicações distintas. Ademais, o uso da palavra "Intenção" na definição de conceitos ainda demanda discussões mais aprofundadas que levem em conta a subjetividade e a liberdade, sendo seu uso em definições considerado uma armadilha ontológica pelo filósofo Vilém Flusser (cf. FLUSSER, 1994, p. 8).

No lugar da *intenção*, pode-se discutir a *finalidade* da *organização sonora*. O som da seta de um automóvel ouvido pelo(a) motorista é uma sequência organizada de sons que se destina a ser ouvida, mas não com nenhuma ambição artística por parte de quem produziu tais sons ou pelo(a) ouvinte condutor(a) ou passageiro(a) — mesmo que essa leve variação binária possa instigar o(a) motorista a um batuque no volante. Da mesma maneira, uma roda de conversa, um discurso político e diversos sons comunicacionais que animais produzem também são constituídos por sons

organizados que se destinam a serem ouvidos, ainda que dificilmente se enquadrariam em um entendimento comum do que a música é. A finalidade comum própria do objeto musical é caracterizada por sua natureza estética, ainda que essa dimensão não seja a única do objeto, que pode comportar outras forças e mensagens. Como coloca Silvio Ferraz: “A música é um dos espaços de escuta possíveis” (FERRAZ, 2001, p. 20). Nesse sentido, os sons musicais possuem caráter autotélico e valem enquanto jogo, sem apoiarem-se em explicações causais ou terem finalidade para além de si mesmos⁶³.

O segundo aspecto nebuloso da definição de Schafer deriva da concepção de *organização*, que normalmente pressupõe um agente, alguém que escolha e organize os sons no espaço e no tempo. Essa ideia reverbera na maior parte da produção musical, inclusive no século XX: Edgard Varèse optou por chamar sua música de “som organizado” (VARESE, 1966, p. 18), compreendendo o papel do compositor como um “organizador de elementos díspares”, assim como “todos os artistas” (ibidem, tradução nossa⁶⁴). Contudo, a premissa da organização musical encontra problemas quando consideramos peças de *música aleatória*⁶⁵, como ocorre em *Paisagens Imaginárias IV* (1951), composta por John Cage. Realizada a partir de comandos que deveriam ser precisamente executados em diversos rádios AM, o compositor abre mão de controlar os sons que saíam deles, uma vez que o resultado depende da sintonização e da programação das rádios tocadas. Ainda que o procedimento de execução seja controlado, não há pretensão em organizar as sequências sonoras que serão ouvidas. A indeterminação ocupa lugar de destaque em outras obras de Cage, como em *Music of Changes* (1951), composta usando o

⁶³ Apesar da semelhança com pressupostos kantianos que tratam o juízo de gosto como desinteressado, fundamentado em si mesmo (cf. KANT, 2008, §10-17), é imperioso considerar que há outras forças que podem se sobrepor à noção de uma finalidade sem fim. Para Nietzsche, o interesse revela-se sobretudo do ponto de vista de quem faz a obra (apud AGAMBEN, 2017, pp. 17-18). Segundo Agamben, a crítica feita por Nietzsche anteciparia uma tendência que encontraria eco em Artaud e na produção do século XX, no qual “o ponto focal da reflexão sobre a arte se desloca do espectador desinteressado para o artista interessado” (AGAMBEN, 2017, p. 19).

⁶⁴ “I decided to call my music “organized sound” (...). A composer, like all artists, is an organizer of disparate elements”.

⁶⁵ Tipo de composição ou performance na qual grande parte da obra é propositadamente não deliberada pelo(a) compositor(a). Assim, são comuns procedimentos extremamente abertos às escolhas dos intérpretes e também sistemas randômicos como sorteios para determinar as notas e sons. Em ambos os casos, os resultados apresentam sonoridades muito distintas a cada performance da obra.

oráculo chinês *I Ching* com o intuito de criar uma expressão musical independente do gosto e das tradições musicais (cf. LEWIS, 1996, p. 97). Se a música de Cage é música, de fato, é preciso então dissociar o controle e a organização dos sons enquanto premissa do fazer musical.

3.7. Música como existência sonora

Conforme relatado em *O Ouvido Pensante* (1991), Murray Schafer questionou sobre o que seria *música* à John Cage, que provocou e sintetizou de um jeito mais abrangente: "música é sons, sons à nossa volta, quer estejamos dentro ou fora de salas de concerto" (apud SCHAFER, 1991, p. 120). "Definir música meramente como 'sons' teria sido impensável há poucos anos atrás", disse Schafer, "mas hoje são as definições mais restritas que estão se revelando inaceitáveis" (1991, p. 120). Ainda que pareça simplória, a definição de Cage pode ser tomada com rigor, uma vez que suas ideias aparecem também em outros escritos e depoimentos que condizem com o empenho do autor em atuar nas fronteiras e vanguardas das Artes. De fato, a concepção de Música enquanto evento sonoro próximo ("ao redor") e o problema de uma definição contemporânea de *música* já se encontrava em seus escritos de 1967 publicados pela Universidade Wesleyan (apud OBICI, 2008):

Entrando e saindo de elevadores e os elevadores andando de um andar para outro: essa informação pode ativar circuitos que levam aos nossos ouvidos uma concatenação de sons. Talvez você não concordasse que o que ouviu era música. Mas, nesse caso, outra transformação teria ocorrido: o que você ouviu levou a sua mente a repetir definições de arte e música que se encontram em dicionários obsoletos. (CAGE, 1967, p. 33, apud OBICI, 2008, pp. 51-52).

A definição de Cage proferida como resposta à Schafer (1991) age sobre três pressupostos distintos: a *música* enquanto existência sonora; a necessidade de um ponto de escuta (ouvinte?) que deve ser circundado pelos eventos sonoros para que haja música e, por último, o papel da sala de concerto enquanto instância de validação de uma obra de arte. Ao admitir a música — principalmente a música feita

de ruídos — longe da tutela de especialistas da sala de concerto, Cage questiona o espaço tradicional da performance enquanto instrumento legitimador do que é música, levantando uma problematização característica das Artes do século XX e suas relações com o museu e com a galeria desde Duchamp. Assim, "a música não deveria ser produzida em um templo, em uma sala ou em casa, mas em todo lugar" (ATTALI, 1985, p. 137, tradução nossa⁶⁶). Cage rebaixa desse modo as atribuições do espaço simbólico do concerto e seu poder de autoridade, uma vez que o âmbito institucional não poderia ser um parâmetro relevante para autenticar a escuta musical e a prática artística da vanguarda musical (ainda que, na prática, esse papel continue a ser exercido). De modo semelhante, John Cage também diminui o papel de compositores(as) e instrumentistas, dado que a música que ele conceitua não é baseada na intenção de se fazer sons ou em estruturas musicais planejadas, mas na mera existência sonora. Essa equivalência define, assim, o musical/sonoro como um recorte arbitrário da totalidade do mundo que é percebido por meio de vários aparatos sensoriais: "música [separação imaginária da audição de outros sentidos] não existe" (CAGE, 1961, p. 14, tradução nossa⁶⁷).

A música e o universo referencial de Cage são inspirados por pensadores de diversos campos como Immanuel Kant, Marcel Duchamp, Henry Thoreau e James Joyce. Também são claras as influências do zen-budismo, tema que Cage perseguiu nos anos 1940 em seminários ofertados por Daisetz Teitarō Suzuki na Columbia University (LIMA, 2014). Daí deriva sua concepção em relação ao mundo sonoro: o compositor que aceita o zen-budismo deve disciplinar-se a fim de libertar-se de seus próprios gostos, de suas memórias e de suas preferências, aceitando o mundo sonoro como ele é (cf. *John Cage: From Zero*⁶⁸, 1995). O compositor deveria então "desistir do seu desejo de controlar o som, limpar sua mente de música, e se propor a descobrir meios para que os sons sejam eles mesmos ao invés de veículos para as teorias feitas pelo homem ou expressão de sentimentos humanos" (CAGE apud

⁶⁶ "Music is to be produced not in a temple, not in a hall, not at home, but everywhere".

⁶⁷ "(music [imaginary separation of hearing from the other senses] does not exist)".

⁶⁸ O filme dirigido por Andrew Culver e Frank Scheffer está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=saGo9DsDB80>>. Acesso em: 13 maio 2018.

ATTALI, 1985, p. 137. Tradução nossa⁶⁹). A música deve estar aberta a todos os sons que se pode ouvir.

É justamente o que John Cage faz ao deixar o espaço do concerto ser invadido por ruídos exteriores à sala ou ao colocar intérpretes no palco sem emitir sons intencionais. O compositor rebate a ideia de “compreensão interior” ou “significado dos sons”. Para Cage, quando ele fala de *música*, as pessoas inevitavelmente percebem que se trata de *som*, sem qualquer significado, sem personagens ou narrativas, apenas *som*. Não é nada interior, apenas exterior (*John Cage: From Zero*, 1995). Essa concepção de Música enquanto som passa forçosamente pela investigação do seu oposto, o silêncio, expressão que normalmente designa ausência de sons mas que ganha um novo sentido a partir da elaboração de Cage.

Após um experimento realizado por Cage em completo isolamento acústico em uma silenciosa câmara anecoica na universidade Harvard, o compositor — que pretendia “ouvir o silêncio” — relatou a improvável escuta de dois sons: um grave, oriundo da circulação sanguínea; e outro agudo, próprio do funcionamento do sistema nervoso. O experimento destrói um entendimento comum de silêncio: não existe a possibilidade de ausência absoluta de sons enquanto houver alguém apto a perceber ondas sonoras. Entende-se então o silêncio enquanto uma percepção relativa que deve estar em conformidade aos parâmetros do(a) ouvinte, uma vez que não se pode desligar os ouvidos. Como coloca Cage: “a situação claramente não é objetiva (som-silêncio), mas sim subjetiva (apenas sons), aqueles intencionais e os outros (o chamado silêncio) não intencionais” (CAGE, 1961, p 13-14, tradução nossa⁷⁰). Mesmo em uma abordagem musical tradicional, o silêncio é povoado por reverberações e ruídos que guardam a potência de serem ouvidos ou seletivamente ignorados. Nesse aspecto, os sons percebidos e omissos (silêncio) configuram também como recorte não apenas da percepção musical, mas dos limites da própria

⁶⁹ “give up the desire to control sound, clear his mind of music, and set about discovering means to let sounds be themselves rather than vehicles for man-made theories or expressions of human sentiments”.

⁷⁰ “is not objective (sound-silence), but rather subjective (sounds only), those intended and those others (so-called silence) not intended”.

música. O que Cage propõe é abrir os ouvidos à maneira em que ele abre as portas das salas de concerto, permitindo que sejam inundados por sons de todos os tipos, principalmente aqueles que foram considerados por toda história como ruído, uma antítese conceitual da ideia de Música.

Posto que o silêncio é apenas uma noção relativa e, na condição de música como existência sonora, é preciso que haja “sons ao redor” de quem escuta, o sujeito responsável pela criação musical deve ser, portanto, o(a) ouvinte: transfere-se assim a responsabilidade de fazer música aos ouvidos mais do que aos produtores e reprodutores de sons. É o(a) ouvinte, capaz de uma apreciação estética dos sons do mundo, que tem o poder de transformar todo e qualquer som ao seu redor em música, em um processo de apreciação estética do mundo sonoro. “Para Cage, (...) é uma questão arbitrária, uma atitude voluntária presidindo o ato de escuta: o ouvinte decide quando o que ouve é música, e como tal passa a escutá-la” (CAESAR, 2016, p. 125), em conformidade ao pensamento do dadaísta Marcel Duchamp.

Embora o conceito de John Cage [“música é sons, sons à nossa volta, quer estejamos dentro ou fora de salas de concerto”] possa ser alinhado a correntes de pensamento sobre a Arte do século XX e carregue em si a potência para garantir ao(a) ouvinte o poder de síntese e validação estética sonora de cada som percebido, a fala ainda pode soar como um disparate, uma vez que dilui as estruturas e significados musicais, sejam convencionais ou não. Assim, essa concepção torna *a priori* cada som musical indistinto de todos os outros sons em *todos* os contextos em que sons são ouvidos, aniquilando a tradicional separação conceitual entre um som musical e outro não musical. Para Attali, não ocorre nesse momento, como ocorreu com a criação do dodecafonismo, uma alteração nas regras da gramática musical, mas a total destruição de um código sem substituí-lo por uma nova forma de se pensar ou de se fazer música (ATTALI, 1985, p. 137), como um tipo de desterritorialização que não torna a se territorializar.

Mesmo reconhecendo o referencial multicultural de Cage, George Lewis ressalta

que o trabalho musical e teórico do compositor pode ser relacionado a uma reconstrução radical da composição do ponto de vista eurocêntrico (LEWIS, 1996, p. 96). O autor relaciona a ideia de “sons como eles mesmos”, alheios às implicações sociais e culturais, à noção pós-kantiana de estrutura significativa autônoma, que vale por si mesma. Nesse contexto, aponta Sobotnik: “o reconhecimento da validade em tal estrutura não é pensado para depender da identidade, poder, hábitos ou valores particulares daqueles que criam ou recebem a estrutura em questão” (SOBOTNIK apud LEWIS, 1996, p. 118, tradução nossa⁷¹). Ao invés disso, o som cageano não reverbera em suas virtualidades, centrando-se em seus próprios parâmetros acústicos (cf. CAGE, 1961, p. 14) e na separação do som de qualquer elemento humano.

3.8. A música e o Absoluto

O mesmo princípio de autonomia que possibilita o “som por ele mesmo” de John Cage também fomentou, muito antes, elaborações conceituais da música em uma dimensão ideal, apartada da sua dimensão sonora. Na tradição europeia, até o princípio do século XX, o fazer musical determinava um ferramental específico e dispunha de técnicas como notação musical, que ajudaram a desenvolver uma estética musical baseada na relação entre as alturas e durações dos sons, que fundamenta uma *música absoluta*.

Essa palavra [Absoluto] permanece (...) ligada a uma fase determinada do pensamento filosófico, mais precisamente à concepção romântica do Infinito, que compreende e resolve em si toda realidade finita e não é, por isso, limitado ou condicionado por nada, nada tendo fora de si que possa limitá-lo ou condicioná-lo. No seu uso comum, assim como no filosófico, esse termo continua significando o estado daquilo que, a qualquer título, é desprovido de condições e de limites, ou (como substantivo) aquilo que se realiza a si mesmo de modo necessário e infalível (ABBAGNANO, 2007, p. 4).

⁷¹ "the recognition of validity in such a structure is not thought to depend on the particular identity, power, habits, or values of those who create or receive the structure in question."

A expressão *música absoluta*, usada pela primeira vez pelo compositor Richard Wagner (DAHLHAUS, 1999, p. 22), designava uma “música em si”, que valoriza os atributos internos da música ao separá-la de seus contextos (idem, p. 23), ainda que possa suportar aspirações de outras ordens: para Dahlhaus, trata-se de “uma música liberada de funções, de textos e de personagens nitidamente desenhados, capaz de elevar-se à 'intuição do infinito'” (idem, p. 126-127, tradução nossa⁷²).

De fato, essa expressão é frequentemente usada como sinônimo de “música pura”, mas tem implicações mais profundas desenvolvidas no século XIX por duas correntes de pensamento distintas, a saber: o absoluto formalista defendido pelo crítico e esteta alemão Eduard Hanslick (1825-1904), que valora uma música essencialmente a partir da combinação dos elementos musicais (HANSLICK, 2011); e o absoluto espiritualista, que encontra eco em Friedrich Schelling (1775-1854), E.T.A. Hoffmann (1776-1822) e Arthur Schopenhauer (1788-1860), para quem a música está relacionada a uma vontade cósmica, configurando uma “cópia de um modelo que ele mesmo nunca pode ser trazido à representação” (SCHOPENHAUER, 2005, p. 338).

Dahlhaus elabora uma rica explanação acerca da ideia de música absoluta, apoiando-se sobretudo em E.T.A. Hoffmann, de caráter espiritualista, em detrimento da estética defendida por Hanslick. Embora o absoluto formalista de Hanslick se oponha ao absoluto espiritualista, Dahlhaus chama atenção para a existência de um trecho suprimido a partir da segunda edição do livro *Do belo musical* [1854] — obra mais importante de Hanslick — que ligaria sua ideia de música absoluta a uma concepção do absoluto universal (DAHLHAUS, 1999, p. 31): “As formas constituídas por *sons* não são vazias mas cheias, não são simples delimitação linear de um vazio, mas espírito que se configura a partir de dentro” (HANSLICK, 2011, p. 43).

Em um primeiro momento, Hanslick estaria parcialmente alinhado às concepções espiritualistas defendidas por Schopenhauer ou por Karl Philipp Moritz (1756-1793),

⁷² “(...) la idea de música absoluta, de una música liberada de funciones, de textos y de caracteres nítidamente diseñados y capaz de elevarse a la 'intuición del infinito'”

quem considera a interpretação da obra de arte enquanto metáfora do universo (DAHLHAUS, 1999, p. 31), abordando dessa maneira uma metafísica da música instrumental para além dos próprios sons (CASTRO, 2016). O formalismo hanslickiano, racional, separa-se das aspirações universais da música, mas não sem antes sucumbir a ela, o que reforça a potência transcendental da expressão musical e a sua capacidade de associação. Como apontou Susanne Langer:

A Música é a mais pura mídia simbólica. Schopenhauer concedeu-lhe corretamente um lugar especial entre as artes, porque ao não empregar qualquer "significado literal" mítico, pode representar seu objeto real com menos obstrução do que as artes, que devem trabalhar por meio de um assunto específico que distrai. O objeto final da expressão musical poderia ser o padrão infinitamente intrincado, mas universal, de vida emocional? (LANGER, 1930, apud ZBIKOWSKI, 2011, p. 37, tradução nossa⁷³).

3.9. Música como jogo de relações

A música de aspiração universal transcende o estritamente sonoro ao adequar ideias abstratas como extensão do jogo musical. Também para o filósofo idealista Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling, que se apropriou de concepções pitagóricas acerca do ritmo e da relação entre harmonia e cosmos (cf. ASSUMPÇÃO, 2020, p. 101), a música absoluta possui uma dimensão espiritual não amparada no som:

[...] a música manifesta, em ritmo e harmonia, a forma pura dos movimentos dos corpos celestes, libertos de qualquer objeto ou material. A esse respeito, a música é aquela arte que se desprende do corpóreo, na medida em que apresenta movimento em si mesmo, divorciado de qualquer objeto, sustentado em asas invisíveis e quase espirituais (SCHELLING apud MULLANGHAN, 2011, pp. 70-71, tradução nossa⁷⁴).

⁷³ "Music is the purest of symbolic media. Schopenhauer has rightly given it a special place among the arts, because in not employing any mythical 'literal meaning' it can represent its actual object with less obstruction than the arts which must work through a distracting specific subject. Could it be that the final object of musical expression is the endlessly intricate yet universal pattern of emotional life?"

⁷⁴ "[...] music manifests, in rhythm and harmony, the pure form of the movements of the heavenly bodies, freed from any object or material. In this respect, music is that art which casts off the corporeal, in that it presents movement in itself, divorced from any object, borne on invisible, almost spiritual wings.

De maneira semelhante ao que propõe Schelling, E.T.A. Hoffmann e Schopenhauer também separavam o fenômeno artístico, cuja natureza se eleva ao Absoluto, dos seus meios expressivos (cf. MOLLAGHAN, 2011). O escritor francês Paul Valéry, em uma abordagem mais formalista, chega a dizer:

A música não é a arte dos sons, assim como a matemática não é a arte das grandezas. A música é a arte dessas combinações e substituições às quais o sistema dos sons (e silêncios) se presta particularmente bem, por sua natureza. O som não contém a música; ela não sai necessariamente da existência dos sons. E reciprocamente o essencial da música não demanda som (VALÉRY, 1918-1919. J, VII, 146, apud LEITE, 2004. Tradução nossa⁷⁵).

Tais combinações ajudam a forjar o princípio da natureza musical, baseado no *jogo* entre os sons, portanto não fundamentado no som, em si. A ideia de jogo já traz suas próprias semelhanças ao que ocorre nesse entendimento sobre a música: tomemos como exemplo o jogo de xadrez, cuja existência se dá por meio da dimensão material do tabuleiro e das peças, mas que não é definido pela sua materialidade, já que o jogo é praticado e estudado também com peças bidimensionais na tela do computador, em uma outra configuração sónica. Uma partida pode ser registrada por meio de notação algébrica ou descritiva e pode, ainda, ser realizada sem que qualquer um dos jogadores tenha acesso a peças e tabuleiro físico ou virtual. Nesse caso, as jogadas são imaginadas e então comunicadas por meio do código da notação, dando origem ao que se conhece por “xadrez às cegas”. Da mesma maneira, a relação entre os sons pode ocorrer tanto em uma execução musical quanto por meio de uma representação descritiva dessas relações, notação musical, e não se define pela matéria de nenhuma delas, mas pelo jogo que propõe por meio da matéria. Nesse jogo, o som existe como uma virtualidade, reminiscência acusticamente limitada da matéria, pressupondo o que soaria, soará ou soou, de fato.

⁷⁵ "La musique n'est pas l'art des sons, pas plus que la mathématique n'est l'art des grandeurs. La musique est l'art de ces combinaisons et de [ces] substitutions auquel le système des sons (avec des lacunes) se prête particulièrement bien, de par sa nature. Le son ne contient pas la musique; elle ne sort pas nécessairement de l'existence des sons. Et réciproquement l'essentiel de la musique ne demande pas le son."

Vários métodos de composição musical também baseiam-se no princípio que desvincula o exercício musical do universo sonoro e, para grande parte dos(as) compositores(as), o som é apenas um meio de expressar relações sonoras próprias de uma gramática musical, possuindo, ele mesmo, pouco valor intrínseco (GIBBS, 2007, p. 7). Pode-se dizer que a pessoa que concebeu as relações sonoras que existirão em uma peça e as escreveu, mesmo que não tenha emitido um som sequer durante o processo, criou uma música, de fato? O ato de compor na tradição europeia comumente dispensava o uso do som, valendo-se mormente do “ouvido interior”, como Varèse se referia a uma certa imaginação sonora independente do fenômeno acústico. Dessa forma, os sons emergem na mente por meio de uma escuta interna, antes mesmo de serem ouvidos no espaço físico. A outra maneira de se compor música, ao teclado e por tentativa e erro, era considerada por vezes como falta de domínio do código musical e comumente insuficiente para fornecer uma noção precisa de numerosas partes de orquestras com muitas articulações individuais e melodias dispostas em alturas e timbres diversos. Assim, uma nova peça musical frequentemente se materializava pela primeira vez em forma de papel e não em ondas sonoras.

Nesse caso, a partitura não apenas apreende as relações na forma de registro, mas também configura-se enquanto ferramenta, recurso visual que possibilita visualizar e relacionar dezenas de linhas melódicas simultâneas, garantindo ao(a) compositor(a) o controle harmônico e rítmico de um conjunto complexo de devires sonoros. Antes de qualquer existência sonora, contudo, as notas relacionam-se primeiro em termos visuais na partitura e dão origem à própria estrutura interna da obra, orientando a sua construção formal, o desenvolvimento melódico e o contraponto. Para o(a) analista de música de tradição escrita, é a partitura o principal elemento responsável por elevar à compreensão o contraponto de múltiplas vozes, suas formas, motivos e padrões.

Ainda que as atividades de tocar e compor estivessem interligadas — afinal, costuma-se compor para que alguém execute o que foi planejado — entende-se que a criação musical dentro da tradição ocidental da música escrita está mais no ato de

determinar os lugares no espaço-tempo que serão ocupados pelas notas e sons do que em colocar os sons em tais lugares. Tal função, exercida por instrumentistas, cantores(as), máquinas e programas de computador, materializam em vibrações efêmeras as relações idealizadas pelo(a) compositor(a). Essa constatação sugere, nessa concepção, um distanciamento entre a existência real de sons e a criação de uma obra musical, amparada pelas relações sonoras que ela evidencia e não pela propagação de ondas sonoras no tempo e no espaço.

Alguém que se disponha a compor música pode, dessa maneira, criar uma obra musical sem emitir ou ouvir sequer um único som. Em certas partituras, como as que integram a coletânea de fugas de J. S. Bach intitulada *A Arte da Fuga* (BWV 1080)⁷⁶, o instrumento — ou conjunto de instrumentos — que deveria executar a obra não é sequer mencionado. A obra, todavia, impressiona não somente pelos atrativos do som em uma possível execução, mas pelo jogo estabelecido por meio do contraponto que ocorre entre as vozes e suas estruturas, registrados em partitura. As inúmeras gravações dessa obra possuem dupla função: atuam como formas de explicitar em outros termos o conteúdo que já se revela na partitura (para aqueles que são capazes de decodificá-la); bem como agem, sobretudo a partir dos dados indeterminados da amplitude e do timbre, como individualidades. Para Cage, "a função do intérprete, no caso de *A Arte da Fuga*, é comparável à de alguém que preenche as cores onde os contornos são dados" (CAGE, 1961, p. 35, tradução nossa⁷⁷). Esse "colorir" pode ser feito de forma organizada, tais como as transcrições das fugas bachianas feitas por Arnold Schoenberg e Anton Webern; ou, ainda, realizado de modo arbitrário, utilizando regras pessoais e quaisquer orientações para determinar tudo o que a partitura omite, possibilidade ventilada por John Cage (ibidem). Para o musicólogo Jean-Jacques Nattiez:

dentro da tradição musical do ocidente, é a partitura que permite ao compositor transmitir a sua intenção composicional (isto é, a rede de relações entre os elementos que compõem a obra: alturas, ritmos,

⁷⁶ Os *contrapuncti* podem ser acessados na íntegra em <<https://www.youtube.com/watch?v=XXQY2dS1SrK>> Acesso em: 12 jul. 2018.

⁷⁷ "The function of the performer, in the case of *The Art of the Fugue*, is comparable to that of someone filling in color where outlines are given".

harmonias, etc.); é igualmente a partitura que permite à obra existir com sua própria identidade: ao transcender as quinhentas ou seiscentas versões diferentes, registradas em gravação, da *Quinta Sinfonia* de Beethoven, é, de fato, a partitura que garante a existência de uma entidade “*quinta sinfonia*” (NATTIEZ, 2002, p. 22).

A presunção de uma “entidade musical”, algo de aglutinador que exista por trás dos sons que provocam a experiência musical, já parece contradizer o conceito de música dado por Cage, que explicita uma correspondência imediata entre sons e a ideia de música. A partir da fala de Nattiez, pode-se assumir a possibilidade de conjuntos de sons distintos — como duas diferentes gravações da mesma peça musical — com andamentos mais lentos ou rápidos, diferentes timbres e articulações e relações frequenciais transpostas para outras alturas, compõem manifestações sonoras distintas que remetem a uma mesma entidade musical. Com efeito, mesmo em certos exemplos extremos é possível identificar a obra musical, como ocorre na última cena do filme iraniano *O Silêncio*⁷⁸ (*Sokout*, 1998, dir. Mohsen Makhmalbaf), em que marteladas de funileiros e instrumentos típicos da Ásia Central, com todas as suas peculiaridades e ignorando diversas linhas da partitura, executam um trecho de música que é facilmente identificado como o primeiro movimento da *Quinta Sinfonia* de Beethoven em um arranjo bastante inusual.

A identificação de uma obra musical como a *Quinta Sinfonia* após ser rearranjada ocorre porque a nova interpretação preserva as relações sonoras mais características, que são explicitadas pela partitura. Por conseguinte, cria-se uma nova representação sonora para a mesma entidade, capaz também de agregar outros conteúdos e significados que não pertencem à composição original, assim como ocorre no filme de Makhmalbaf⁷⁹. Para que isso ocorra, cada modo de existência material de uma música — seja sonoro ou visual — deve ser concebido também como uma manifestação autônoma, emancipada como uma entidade

⁷⁸ Um trecho do filme pode ser visualizado em <<https://vimeo.com/176398258#t=95s>> Acesso em: 9 ago. 2021.

⁷⁹ Os critérios para determinar quais relações são mais caras a uma música específica depende sobretudo da gramática musical em que a peça se fundamenta e do seu contexto cultural. Nesse caso, recorta-se as linhas melódicas e harmonias expostas na partitura como o elemento identitário de maior interesse estritamente musical. Por outro lado, relações diferentes podem ser construídas a partir de outros contextos que podem gerar uma nova hierarquia comunicacional: a *Quinta Sinfonia* em *O Silêncio* cria novos signos e interpretantes que são radicalmente distintos dos que surgiriam em uma audição em uma sala de concerto.

própria, ainda que um conjunto de peças musicais *Quinta Sinfonia de Beethoven* tenha traços identitários em comum. Dessa forma, a manifestação de uma versão da sinfonia não se apresenta enquanto uma cópia que possui algum tipo de decaimento ontológico em relação à entidade musical original, mas é ela mesma a *Quinta Sinfonia*⁸⁰. Ao mesmo tempo, também aponta, por meio da sua singularidade, para a existência de uma entidade própria, obra musical autônoma, destacada da entidade primeira que a originou e que ainda a distingue das demais obras musicais, em um duplo modo de existência.

A música escrita pode ser pensada como um conjunto abstrato de relações sonoras, que não demanda a concretude da sua realização para ser reconhecida como tal. Todavia, não se diria que a partitura é a música em si, dado que sua materialidade pouco importa: a partitura pode ser digital, manuscrita ou impressa em diversos papéis, cores, tamanhos e caligrafias/fontes tipográficas; recortes — partes separadas por instrumentos/naipes/partitura geral da peça — ou a maneira como a peça está escrita, com repetições por extenso ou abreviadas e o uso de sinais indicativos correlatos. Todas essas variações são apenas maneiras de tornar visível o jogo de relações sonoras, estruturais e geracionais, que trazem consigo a potência musical daquela obra. Há, ainda, aspectos estruturais importantes de uma peça musical que são percebidas e criadas sobretudo a partir da notação musical, como é o caso de inversões melódicas e certas relações formais sob as quais se fundamenta o pensamento musical. Este, por sua vez, poderia ser descrito como um tipo de organização — ou jogo — das formas. No contexto da música ocidental de tradição escrita, a partitura seria um outro tipo de imagem constituinte daquela mesma música que ressoa na sala de concerto, materializada em um código que expressa as relações mais importantes em uma dada gramática musical.

⁸⁰ A percepção da preservação do valor ontológico nas diferentes versões de uma obra pode ser questionada nos casos em que o(a) ouvinte assume um modelo prévio como referencial. No âmbito da escuta e do gosto, uma nova interpretação pode sucumbir a um modelo previamente estabelecido (uma outra versão da mesma peça, que o assume o lugar do ideal e é tido como a "verdadeira" entidade musical). Também podem ser levados em conta critérios caros à musicologia histórica, que valoriza a acuidade da performance musical sob parâmetros que visam aproximar a música executada dos seus contextos de produção originais, sejam materiais (como a utilização de instrumentos do mesmo período) ou conceituais (como ornamentação e andamento). Nos dois casos descritos, ocorre um decaimento ontológico proporcional à percepção do afastamento do modelo ideal ou das conformidades históricas, ambas relacionadas a uma noção de "verdade".

A notação musical é, nesse aspecto, um modo de constituir, relacionar e visualizar os conteúdos e formas musicais, embasando o pensamento musical trazido à luz na partitura. Como propõe Fortes:

busca-se caracterizar o “pensamento musical” como um tipo de operação puramente formal. Isso pode ser observado pela atenção ao caráter estrutural da própria música ocidental, em que noções como a de Escala e a de ritmo são entendidas como modos de organização formal nas quais opera um certo tipo de cálculo. Assim, os signos da notação musical não executam simplesmente a função de substituir imagens acústicas, mas exibem ou “tornam visíveis” certos aspectos estruturais dessas imagens (FORTES, 2009, p. 5).

Nesse ponto também reside a distinção entre a transcrição de uma peça de tradição oral e da confecção de uma partitura de uma peça de tradição escrita. No primeiro caso, trata-se de um registro escrito de uma manifestação sonora que independe do que foi anotado, uma vez que possui autonomia ante ao registro; no segundo, é a partitura que funciona como matriz, elemento constituinte que organiza enquanto engendra seus materiais. O processo de criação da obra de tradição escrita apoia-se nos elementos simbólicos visuais para propor a própria estrutura e relações sonoras que muitas vezes não poderiam ser articuladas se não fosse por meio de uma concepção visual como a partitura.

Não se confunde aqui o processo de criação musical por meio de notação musical e a totalidade da experiência estética. A experiência musical habitual da recepção apoia-se sobretudo nos materiais ouvidos e não se condiciona à compreensão para garantir a fruição, afinal, é possível apreciar uma música mesmo sem entender o jogo de relações sonoras que a obra propõe. O(A) compositor(a) de música de tradição escrita possui uma condição diferente do(a) ouvinte, o que lhe permite abrir mão do próprio som para lidar no seu processo de composição com uma abstração sonora, vestígio do som e suas possibilidades de devir, de situar e transformar. Peças musicais podem ser avaliadas a partir da partitura e, em algumas disciplinas e concursos de composição musical, realmente o são. O(A) compositor(a) pode, dessa maneira, lidar com a música por meios não sonoros, em suas outras potências, com estruturas não audíveis que pertencem à natureza musical. Ao compor por meio da

notação musical, não se abre mão do controle do jogo relacional entre as notas. Por outro lado, renuncia-se à expressão sonora no processo da criação artística.

A música desenha-se como forma de compreender sons e relações sonoras por um prisma estético. O reconhecimento do território da música é construído a partir do sujeito e do jogo de associações sonoras percebidos por ele, extrapolando a mera ocorrência de sons e signos visuais ao compreendê-los enquanto um conjunto de regras relacionais. As regras ditas musicais, que regem esses princípios cognitivos, são diferentes a cada noção de música, podendo ser tão diversas quanto os critérios usados para compreender um *raga* indiano, a música de Mozart, de Webern, de Schaeffer ou a música *Igbo* denominada *nkwa*, caracterizada pela combinação em um único ato de canto, sons de instrumentos musicais e dança (NATTIEZ, 1990, p. 59). Posto isso, as especificidades das regras relacionais estabelecidas por cada música, incluindo a música tonal, não poderiam embasar uma definição abrangente o suficiente para englobar manifestações diversas como a videomúsica, ao passo que a constatação de relacionamentos estéticos entre sons e as suas conexões com o mundo não sonoro abre portas para pensar a música a partir de uma multiplicidade heterogênea que possui intensidade musical, percebida pelo sujeito como um princípio intelectual que apreende as relações.

Em um sentido mais estrito, seria possível uma concepção de música como um princípio mental que contém relações sonoras autotéticas (não necessariamente materializada por meio de sons). A insuficiência dessa apreensão reside no fato de que, mesmo que reconheça um jogo relacional, a ideia de princípio mental ignora a independência da obra — garantida apenas pela sua materialidade — atentando contra a existência do objeto quando longe dos olhos e ouvidos. O ato singelo de imaginar um conjunto de sons não seria suficiente para trazer à luz uma composição musical: uma obra artística diferencia-se de uma ideia por possuir uma dimensão material, ainda que o material não seja a obra em si. A obra precisa ser autônoma, existir como potência para além de quem a concebeu, bem como para cada sujeito que poderia apreciá-la.

3.10. A autonomia da obra musical

A autonomia de uma obra de arte passa a figurar como um tema relevante a partir de Kant, sendo utilizada para pensar o objeto a partir de si mesmo e não em termos dos efeitos e sentimentos que provocariam no público, a exemplo do que a estética hanslickiana combatia. Também derivam desse pressuposto as análises musicais, baseadas nos elementos que se relacionam internamente na estrutura de uma obra. Nesses termos, os sons, sejam ditos musicais, naturais ou urbanos e maquínicos, prescindem do homem mesmo quando derivam dele: são as suas potências que emanam de si, da dimensão material, e oferecem inúmeros vetores de força que atravessam os sujeitos que os experimentam. A obra musical torna-se autônoma na medida em que se materializa em uma expressão ou registro, seja escrito, performático, sonoro ou gravado em suporte. Por conseguinte, a obra situa-se além dos agentes criadores e receptores, sustentando-se por meio dos seus materiais enquanto aponta sempre para além deles.

A potência que emerge do material se faz presente em cada obra e em cada evento em que a obra se manifesta, mesmo que seja a reprodução por meio de alto-falantes de uma peça musical para uma audiência nula. Tais sons, mesmo que não sejam ouvidos, são compreendidos por Deleuze e Guattari como “um ser de sensação” que existe em si mesmo (cf. DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 213). Enquanto a percepção⁸¹ e a afecção⁸² demandam sujeitos, o composto autônomo de sensações que se revela a partir da obra é caracterizado por Deleuze e Guattari como *perceptos* e *afectos*.

Os perceptos não mais são percepções, são independentes do estado daqueles que os experimentam; os afectos não são mais sentimentos ou afecções, transbordam a força daqueles que são atravessados por eles. As sensações, perceptos e afectos, são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido. Existem na ausência do homem, podemos dizer,

⁸¹ Definida por Deleuze e Guattari como “estado do corpo enquanto induzido por um outro corpo” (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 199).

⁸² “a passagem deste estado a um outro, como aumento ou diminuição do potencial-potência, sob a ação de outros corpos: nenhum é passivo, mas tudo é interação, mesmo peso” (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 199).

porque o homem, tal como ele é fixado na pedra, sobre a tela ou ao longo das palavras, é ele próprio um composto de perceptos e de afectos. (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 213).

Os *perceptos* e *afectos* são conhecidos por meio das percepções que emulam a ausência do ser humano, como a partitura ou a gravação, vestígio da peça musical, da qual não fazem parte os agentes criadores ou receptores. A ambiguidade inerente à emancipação dos blocos de sensação da sua relação com os sujeitos, bem como o paradoxo resultante dessa separação, também são apontados por Deleuze e Guattari:

O percepto é a paisagem anterior ao homem, na ausência do homem. Mas em todos estes casos, por que dizer isso, já que a paisagem não é independente das supostas percepções dos personagens, e, por seu intermédio, das percepções e lembranças do autor? E como a cidade poderia ser sem homem ou antes dele, o espelho, sem a velha que nele se reflete, mesmo se ela não se mira nele? É o enigma (frequentemente comentado) de Cézanne: "o homem ausente, mas inteiro na paisagem" (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 219).

A autonomia surge, assim, não da negação entre as conexões intrínsecas entre obra, artista e público, mas do reconhecimento de um princípio de universalidade dos blocos de sensação, que asseguram a condição de serem experienciáveis, mesmo quando não o são, de fato. Assim, garantem a potência dos blocos mesmo quando não provocam agenciamentos, entendidos aqui como a articulação entre as relações materiais que emanam da forma e um regime de signos correspondente (ZOURABICHVILI, p. 9, 2004). Uma música, ser de sensação dado em termos materiais sonoros, visuais ou audiovisuais, não tem seu potencial estético diminuído pelo entendimento ou experiência real de um público específico, que pode desconhecer as regras musicais e construções sociais que regem o objeto.

Os *afectos* e *perceptos* parecem fundir-se com a própria noção de materialidade da obra, uma vez que estão atrelados sob a mesma condição temporal: uma obra existe enquanto seu suporte — seja partitura, imagem, arquivo ou ondas sonoras — não se desintegra (cf. DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 213). Ainda assim, distingue-se *a priori* as sensações que emanam da obra e os materiais que a

definem. O apreço por uma obra não se configura pela materialidade pura, mas pelo acesso à obra que o vestígio material possibilita, como explicam Deleuze e Guattari: “O que se conserva, de direito, não é o material, que constitui somente a condição de fato; mas, enquanto é preenchida esta condição (enquanto a tela, a cor ou a pedra não virem pó), o que se conserva em si é o percepto ou o afecto” (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 216). O pesquisador Silvio Ferraz coloca:

Tanto a escuta quanto a análise [musical] se dão como registros de perceptos e afectos, seja nos limites da palavra ou da metalinguagem, seja na própria sensação. Em *O que é a filosofia?*, Deleuze e Guattari (1992) propõem que a arte teria na sensação o seu caráter ontológico, desviando-se do campo outrora limitado à ideia e à matéria (FERRAZ, 1998, p. 159).

O dado material configura-se como imperativo à existência de *perceptos* e *afectos* que, por sua vez, tornam “sensíveis as forças insensíveis que povoam o mundo, e que nos afetam, nos fazem devir” (DELEUZE E GUATTARI, 1992, p. 235). Nesse sentido, “a única lei da criação” (idem, p. 213) também excede as configurações materiais: “o composto deve ficar de pé sozinho” (ibidem), isso é, emancipar-se, de fato, enquanto bloco de sensação.

3.11. Concepções musicais: o transcendente e o imanente

O composto de sensações de uma obra musical pode ser apreendido por um pensamento estruturante, que define as formas a serem percebidas pelos sujeitos (Cf. DELEUZE e GUATTARI, 1997b, p. 65). Trata-se de uma abordagem de organização e de desenvolvimento, apresentada por Deleuze e Guattari na exemplificação do que seria o plano transcendente:

Assim como na música, o princípio de organização ou de desenvolvimento não aparece por si mesmo em relação direta com aquilo que se desenvolve ou se organiza: há um princípio composicional transcendente que não é sonoro, que não é “audível” por si mesmo ou para si mesmo. (...). As formas e seus desenvolvimentos, os sujeitos e suas formações remetem a um plano que opera como unidade transcendente ou princípio oculto. Poderemos sempre expor o plano, mas como uma parte à parte,

um não-dado naquilo que ele dá. Não é assim que mesmo Balzac, e até Proust, expõem o plano de organização ou de desenvolvimento de sua obra, como numa metalinguagem? Mas também Stockhausen não precisa expor a estrutura de suas formas sonoras como que "ao lado" delas, na falta de fazer ouvi-la? Plano de vida, plano de música, plano de escrita, é igual: um plano que não pode ser dado enquanto tal, que só pode ser inferido, em função das formas que desenvolve e dos sujeitos que forma, pois ele é *para* essas formas e esses sujeitos (DELEUZE e GUATTARI, 1997b, p. 47).

Esse princípio composicional transcendente a que Deleuze e Guattari referem-se é caracterizado por não ser dado na obra, ainda que seja nele em que as formas se alicerçam. Ocasionalmente, pode ser parcialmente acessível como informação colateral, tal como um programa de concerto, que expõe o plano que não se faz perceptível no bloco de sensação. O plano transcendente é um princípio que abarca organização e desenvolvimento mas, ainda assim, nunca é explícito, podendo apenas ser induzido a partir de suas dimensões formais e dos sujeitos — autores(as) e apreciadores(as) — que ele engendra, tão importantes aqui quanto as próprias formas.

(...) o plano, assim concebido ou assim feito, concerne de todo modo o desenvolvimento das formas e a formação dos sujeitos. Uma estrutura oculta necessária às formas, um significante secreto necessário aos sujeitos. Sendo assim, é forçoso que o próprio plano não seja dado. Ele só existe, com efeito, numa dimensão suplementar àquilo que ele dá ($n + 1$). Nesse sentido, é um plano teleológico, um desenho, um princípio mental. É um plano de transcendência. É um plano de analogia, seja porque assinala o termo eminente de um desenvolvimento, seja porque estabelece as relações proporcionais da estrutura (DELEUZE e GUATTARI, 1997b, p. 47).

É justamente o caso da harmonia enquanto elemento constituinte e gerador da música ocidental tradicional, sobretudo anterior ao século XX, cuja estrutura é determinante na construção de relações entre cada um dos sons propostos, abrangendo sobretudo os parâmetros sonoros *duração* e *altura*, principais parâmetros de registro da partitura. Cada nota, por sua vez, pode apresentar funções (harmônicas, musicais) diferentes a cada nova ocorrência, a depender do desenvolvimento harmônico da peça. As notas sobrevivem pelo relacionamento intrínseco à forma e à fôrma cultural, como abstração do som enquanto seu apego à

estrutura e elemento geracional, sendo a concepção estética independente da manifestação sonora, ainda que ligada a ela (CAMPBELL, 2017).

Nesse jogo, o som não vale por si mesmo e suas especificações absolutas — parâmetros sonoros e características acústicas — mas possuem importância e funções variáveis dependendo do momento e maneira como se inserem em uma obra. O resultado musical é, dessa maneira, produto de uma trama que se desenvolve no tempo, por meio de modos de organização previamente estabelecidos. Nesse plano, a ideia de nota musical — signo audível e/ou visível — prevalece sobre a existência sonora, de modo que a noção abstraída de som seja sempre contextualizada, uma vez que a música está para além do sonoro.

Além do plano transcendente, Deleuze e Guattari também tratam de um outro plano, "ou toda uma outra concepção do plano" (DELEUZE e GUATTARI, 1997b, p. 47), denominado aqui de plano musical imanente. Esse plano não contém os elementos geracionais e estruturais da música ou seus sujeitos, mas diz respeito às relações de velocidade, movimento e repouso. Nesse plano, as referências situam-se todas voltadas ao próprio plano, relacionadas somente às velocidades e lentidões. Assim, o plano imanente é livre de conexões exteriores ou formais, não sendo mais capaz de se remeter às estruturas — presentes em outro plano — mas de diluí-las em partículas mínimas de movimentos e durações. "É o estado absoluto do movimento tanto quanto do repouso no qual se desenha todas as velocidades e lentidões relativas e nada além delas" (DELEUZE e GUATTARI, 1997b, p. 48).

É por meio do desenvolvimento do plano imanente que certos(as) compositores(as) do século XX e XXI conseguem se opor aos elementos estruturais e geradores em que os desdobramentos da música ocidental se basearam ao longo da história. Essa distinção entre os dois planos na composição musical é tratada por Pierre Boulez, que elaborou uma série de distinções entre os tempos que figurariam em cada um desses planos, tempo e não-tempo, o primeiro fundamentado em um espaço-tempo estriado, marcado, dotado de proporção, no qual a forma é preenchida pelos tempos que pressupõe; e o segundo caracterizado pela flutuação, pela ocupação em um

espaço liso de velocidades, em um tempo que constrói a percepção e revela uma outra concepção de temporalidade musical, capaz de diluir as formas em fragmentos de movimentos e velocidades (Cf. DELEUZE E GUATTARI, 1997b, p. 42; 1997c, p. 161). Essa outra noção de tempo trazida à luz por Boulez, Deleuze e Guattari é fruto do seu contexto estético específico, resultante das transformações da música ao longo do século XX que foram abordadas neste capítulo. Para Silvio Ferraz:

O fato é que, ao se abrir mão da noção de melodia e acompanhamento, de tema e desenvolvimento, a música abriu mão do tempo cronológico e do tempo causal. A música que resultava de tal modo de pensar saía do tempo e se aproximava das artes visuais (FERRAZ, 2010, p. 68).

Com efeito, a partir da segunda metade do século XX, o estudo do tempo tornou-se objeto de compositores como Karlheinz Stockhausen, quem chegou a publicar em 1959 um texto chamado “Como o tempo passa?” (FERRAZ, 2010, p. 68); e Olivier Messiaen, para quem a música é “abstrata, imaterial, uma arte do tempo” (MESSIAEN, 1998, p. 49, tradução nossa⁸³). Nesse sentido, “compor é tornar o tempo sonoro” (FERRAZ, 2010, p. 68) ou, no caso da videomúsica, sonoro e visível.

John Cage ressalta que a maior parte das músicas é feita sobre batidas, pulsações análogas às do corpo humano. Entretanto, o pulso corporal é ainda mais dinâmico do que as músicas costumam ser, intensificando e acelerando ou diminuindo e retardando em um tempo flutuante, tal como o fluir do sistema circulatório, à semelhança do som grave que Cage ouviu na câmara anecoica. O tempo estriado, que se contrapõe ao tempo liso explorado por Boulez e Cage, não parece adequado para contemplar os sons do mundo e seus múltiplos fluxos — de água, de sangue, de carros que passam — assim como não se adequam bem à compreensão de gestos e texturas sonoras e visuais desenvolvidos fora da quadratura, da repetição periódica. Todos esses elementos figuram como parte relevante das poéticas que se desenvolvem especialmente no plano imanente.

⁸³ “All this clarifies our conception of music: it is a thinking art, intellectual, abstract, imaterial, an art of time (...)”.

Pode-se apontar uma falsa oposição entre as duas proposições de plano, por serem situadas em polos abstratos distintos, ainda que complementares e integrantes de um mesmo objeto:

1) [no plano transcendente,] formas desenvolvem-se, sujeitos formam-se, em função de um plano que só pode ser inferido (plano de organização-desenvolvimento); 2) [no plano imanente,] só há velocidades e lentidões entre elementos não formados, e afectos entre potências não subjetivadas, em função de um plano que é necessariamente dado ao mesmo tempo que aquilo que ele dá (plano de consistência ou de composição) (DELEUZE E GUATTARI, 1997b, p. 49).

Trata-se, de fato, de duas diferentes dimensões complementares. O plano de transcendência organiza e estratifica uma peça musical, garantindo a identidade de uma dada música em suas inúmeras versões e remetendo sempre a sua própria potência de existência; o plano de imanência, por sua vez, faz com que cada performance seja única, que cada *rubato* seja irreprodutível — enquanto não for gravado — e possua um valor sonoro-musical próprio, delineado como um acontecimento musical singular (cf. DELEUZE E GUATTARI, 1997b, pp. 51-52).

Os dois planos são dimensões distintas da mesma obra, de forma que há composições que se desenvolvem mais em termos de um plano do que de outro. De fato, a música composta a partir segunda metade do século XX trouxe destaque aos acontecimentos desenvolvidos no plano de imanência, que até então era pouco valorizado dentro da tradição musical ocidental. Para Deleuze e Guattari, John Cage foi o primeiro músico que desenvolveu com primazia tal oposição ao plano transcendente, impondo a flutuação ante o *tempo*; o ruído e o acaso ante os sons estruturalmente organizados (1997b, p. 48). Os autores, todavia, fazem uma crítica não direcionada especificamente a John Cage, mas que poderia ser utilizada para questionar parte de sua produção:

quanta prudência é necessária para que o plano de consistência [imanente] não se torne um puro plano de abolição, ou de morte. Para que a involução não se transforme em regressão ao indiferenciado. Não será preciso guardar um mínimo de estratos, um mínimo de formas e de funções, um mínimo de sujeito para dele extrair materiais, afectos, agenciamentos? (DELEUZE E GUATTARI, 1997b, p. 52).

Quando Cage defende que "Música é sons ao redor", inferimos, a partir da argumentação aqui realizada, a ausência de uma conciliação com o plano transcendente complementar. Não um mínimo de estratos mas, essencialmente, "um mínimo de sujeito", que se forma em razão dos sons que ouve: música pode ser sons ao redor, na medida em que tais sons são percebidos de maneira relacional e estética pelo(a) próprio(a) ouvinte (que pode ser também o(a) intérprete/instrumentista/cantor(a), exercendo sempre o papel inerente de ouvinte). Para John Cage, "quanto mais você descobre que os sons do mundo exterior são musicais, mais musical ele fica" (CAGE apud NATTIEZ, 1990, p. 52. Tradução nossa⁸⁴). Com efeito, mesmo soando contraditório ao mencionar que a música/os sons não são "interiores" mas "exteriores", Cage revela-se alinhado com Marcel Duchamp quando este diz que a obra de arte não é completada pelo artista, mas pelo observador. A obra, logo, pode mudar de uma pessoa para outra (cf. *John Cage: From Zero*, 1995), à semelhança do que também propõe Umberto Eco em *Obra Aberta* (2008).

Pode-se inferir também que é o ato de relacionar, de um modo próprio do ser humano, que decodifica os sons ao redor enquanto os codifica novamente à sua maneira, relacionando-os sob diversos prismas, que é a ação criadora da experiência musical, formadora de sujeitos no plano transcendente. A fonte do jogo de relações sonoras pouco importa. Um trecho escrito de partitura, sons que emanam de uma orquestra ou alto-falantes, sons ordinários produzidos em um elevador: são todos blocos de perceptos e afectos. O jogo ocorre de modo espontâneo, conforme o(a) ouvinte estabelece relações entre os sons que ouve; ou de maneira organizada, em estruturas pré-concebidas. Esse princípio possibilitou que o compositor Iannis Xenakis julgasse a chuva tão musical quanto um *glissando* de violino (NATTIEZ, 1990, p. 57). Também é o que impulsiona o surgimento de trabalhos como o do compositor francês François-Bernard Mâche, que decodificou por meio de ferramentas linguísticas as repetições e transformações do canto dos pássaros em seu trabalho de "ornito-musicologia" de 1983 (ibidem). Em última instância, é o ser humano e, com destaque, o(a) ouvinte, que decide o que é ou o que não é musical, seja produto da cultura, da natureza ou de máquinas (cf. NATTIEZ, 1990, p. 58).

⁸⁴ "The more you realize that sounds of the external world are musical, the more music there is".

Sobre a escuta musical, Ferraz escreve:

é um território específico do agenciamento que não se dá apenas na forma de blocos de som e silêncio, mas na forma de blocos de movimento e duração, e uma série de intensidades (ora nomináveis, ora não) cujo objeto não é o som mas a qualidade de sensação musical (FERRAZ, 2001, p. 21).

A música é colocada por Ferraz como uma máquina sígnica, não condicionada a uma dada origem mas como agenciamento que age no tempo, enquanto resguarda outras possibilidades de escuta. Assim, configura-se como “um espaço de comunicações possíveis se assim o receptor a quiser” (FERRAZ, 2001, p. 23). A escuta, em um sentido amplo, é um devir-música, no qual o desejo atualiza as relações imanentes:

Devir é, a partir das formas que se tem, do sujeito que se é, dos órgãos que se possui ou das funções que se preenche, extrair partículas, entre as quais instauramos relações de movimento e repouso, de velocidade e lentidão, as mais *próximas* daquilo que estamos em vias de nos tornarmos, e através das quais nos tornamos. É nesse sentido que o devir é o processo do desejo (DELEUZE E GUATTARI, 1997b, p. 55, grifo dos autores).

Os dados materiais de uma peça musical resguardam, como condição, a possibilidade de relacionamento de dados sonoros, sejam notas na partitura, imagens ou sons de trânsito, que podem ser vistos e ouvidos musicalmente. Se o relacionamento não é estabelecido, não existe a percepção do fenômeno musical. A experiência musical, nesse sentido, constitui-se como uma individuação de relações sonoras que adquirem intensidade em uma vivência de sensibilidade (cf. SILVA, 2017). Isso é experimentável também em videomúsicas, que não se limitam a uma conformação estritamente sonora: imagens e sons articulam-se como iguais, estabelecendo regras internas de relacionamento em um plano transcendente, estrutural. Já no plano imanente, a experiência da videomúsica também amplia a noção de escuta musical ao permitir extrair velocidades e lentidões de um composto heterogêneo de sensações.

3.12. Uma territorialização da música

A delimitação do território musical expandido pela videomúsica assume aqui os seguintes pressupostos:

- A música é sempre construída, organizada ou reconhecida a partir de um ponto de vista cultural (cf. NATTIEZ, 1990, p. 67);
- A música é um devir-sonoro, mesmo quando não possui som. Nesse sentido, imprime uma temporalidade e admite diversas materialidades que comportam um jogo relacional;
- A música implica, em movimento recíproco, na individuação do objeto estético (por conseguinte, em termos deleuzianos, de um plano de transcendência, no qual formas desenvolvem-se também em função dos sujeitos que se formam);
- A música não se define pela matéria, mas existe por meio de alguma dimensão material (por extensão, de um plano imanente, com "velocidades e lentidões entre elementos não formados, e afectos entre potências não subjetivadas");
- A dimensão material da música é um dado sensível que não é necessariamente sonoro, embora trate de relações sonoras, tal como (mas não limitado a) a partitura;
- A música vale como ser de sensação, não pela sua dimensão material;
- O relacionamento entre os elementos que constituem a música é de caráter estético específico e diferencia-se de outros tipos de relacionamento sonoro, como os utilizados para criar palavras e frases ou a sirene que invade os sons da fábrica para informar o fim do expediente. O relacionamento sonoro proposto pela música está em conformidade a fins sem fim, de forma que a comunicação estritamente musical — dado meramente teórico — não comunique nada além da própria música, forma e conteúdo. Esse pressuposto é corroborado pela existência de vários sistemas musicais construídos a partir da premissa de que a música não significa nada, ainda que a música possa ser uma importante fonte de sentido, dependendo do contexto em que ela se insere (LEITE, 2004; COOK, 1998).

Neste trabalho, portanto, entende-se a música como o resultado do agenciamento autotélico de relações sonoras. A ideia de agenciamento envolve componentes heterogêneos que são, nesse caso, o sujeito que faz ou aprecia a música e os dados sensíveis que comportam o jogo de relações temporais. A música, dessa maneira, é um acontecimento dinâmico e múltiplo, fruto da junção dos materiais e do sujeito que os percebe. Para Zourabichvili, "Dir-se-á (...) que se está em presença de uma agenciamento todas as vezes em que pudermos identificar e descrever o acoplamento de um conjunto de relações materiais e de um regime de signos correspondente" (ZOURABICHVILI, p. 9, 2004). O movimento é recíproco, de maneira que os agenciamentos que constituem a música também dão origem aos sujeitos. Embora o agenciamento musical tenda a se basear nas regras culturais que organizam os sons, a delimitação proposta busca apreender não a norma estratificada, mas o ato territorializante de *agenciar*, de submeter o entendimento musical aos códigos; bem como de transduzir⁸⁵, alterar o código, resguardando as possíveis linhas de fuga que indicarão os novos territórios a serem ocupados pelas novas músicas.

Esse território amplo reconhece cada experiência musical como um fenômeno particular, baseado na confluência dos parâmetros sonoros selecionados do material pelo(a) ouvinte e o sentido musical percebido pelo(a) mesmo(a) na composição. A música é alicerçada em uma dimensão material própria, mas o agenciamento é determinante para estabelecer a condição individuante do fenômeno musical. Assim, os elementos musicais só se constituem como um objeto isolado na condição de potencial, sendo mais adequado tratá-los como produto de uma escuta que pode ser ampliada ou amplificada por outros dados sensíveis geridos pelo sujeito. Esse contexto é dinâmico e ressalta a importância do agente criador/receptor, que deve agenciar tais combinações por um prisma estético, sensível e criativo, fundamentado

⁸⁵ Em Física, compreende-se o termo transdução como a transformação de um tipo de energia em outro, como ocorre com a transformação de energia elétrica em cinética realizada por meio de um motor. Esse conceito, no entanto, pode ser expandido para além da Mecânica. Nas palavras de Simondon: "Entendemos por transdução uma operação física, biológica, mental, social pela qual uma atividade se propaga progressivamente no interior de um domínio, fundando esta propagação sobre uma estruturação do domínio operada aqui e ali: cada região de estrutura constituída serve de princípio de constituição à região seguinte, de modo que uma modificação se estende assim progressivamente, ao mesmo tempo que a própria operação estruturante" (SIMONDON, 2009, p. 380).

como um fim em si mesmo. Dessa maneira, a experiência musical pode abarcar os sons do mundo e a música tradicional; a ópera, a música popular, não-ocidental, eletroacústica e a videomúsica, sempre preservando a possibilidade de adequação de um conceito a uma prática que pode ser vista como musical.

Agenciam-se, na videomúsica, relações temporais estéticas em termos de som e imagem em um acoplamento de som, imagem e sujeito. Desse modo, a videomúsica pode ser compreendida sobretudo como um gênero musical, associado a um conjunto de práticas musicais, ainda que não restrinja a sua expressão àquilo que é exclusivamente sonoro. A composição visual e o tratamento cromático, em uma concepção restrita, são exclusivos da visualidade e seu tratamento musical se dá por uma transcodificação de caráter particular desenvolvida por cada artista em suas composições audiovisuais, em um plano de transcendência. As obras de videomúsica reestruturam o código essencialmente sonoro das peças eletroacústicas a fim de incorporar os elementos visuais e relações audiovisuais como parte essencial de sua poética de música expandida, que se desenvolve no tempo como música.

O caso da videomúsica é particularmente interessante: ainda que tenha as imagens em movimento como parte relevante de sua natureza, a estruturação dos materiais visuais também possui orientação musical, relacionando-se formalmente com a estruturação da obra e remontando ao plano transcendente. Na videomúsica, a ideia de música medeia o som, a imagem e os jogos audiovisuais. Nesse território, a qualidade de sensação musical não é um dado meramente sonoro, uma vez que emana dos desenvolvimentos temporais expressos por meios audiovisuais. Dissipa-se mais uma vez a falsa oposição entre os planos transcendente e imanente, uma vez que na videomúsica lidamos diretamente com ambas as concepções sonoras. Existe aqui a construção musical manifesta em audiovisual, enquanto os eventos sonoros e visuais se entrelaçam e esquadrinham seus fragmentos relacionais no tempo e no espaço, criando um novo corpo híbrido de som e imagem que pode ser acessado enquanto música. Os *perceptos* e *affectos* inerentes às obras desse gênero estabelecem, dessa forma, um alargamento da experiência musical a partir

do reconhecimento de dois novos polos — o das imagens em movimento e do próprio jogo audiovisual — como potências musicais legítimas.

Assim como ocorre com as partituras, que são visuais, a materialidade audiovisual da videomúsica não seria um obstáculo à validação do jogo de relações sonoras que contempla também as imagens, uma vez que até mesmo a ideia de som é estendida pelas práticas contemporâneas. De acordo com Ferraz:

um som não é aquilo que impacta nossos ouvidos, nem aquilo que projetamos ou idealizamos. Ele não é configurado por suas qualidades ou quantidades extensivas isoladas. O som é aquilo que se atualiza como som, mesmo que não seja produzido por ondas sonoras ou percebido auditivamente (FERRAZ, 1998, p. 158).

Sobre tal pressuposto, obras de música eletroacústicas como *Tristão e Isolda* (2007), de autoria de Rodolfo Caesar, atuam expandindo a ideia de sons e materiais musicais. Para o compositor, nesse trabalho "se estabelece uma ponte entre os sentidos, a partir do legado de Wagner e seu projeto de obra de arte total, na superfície movente, porém muda, de um alto-falante" (CAESAR, 2016, pp. 234-235). Nessa obra, vê-se o cone do alto-falante vibrar em padrões rítmicos que aceleram e desaceleram aleatoriamente, mas os sons produzidos possuem frequências baixas, fora do limiar da escuta humana e, portanto, só acessível por meios visuais (LIMA, 2011, pp. 11-12). Nesse caso, a imagem sonora "prima pela ausência" (CAESAR, 2016, p. 234). Caesar coloca:

A sonologia que eu gostaria de adotar como linha não poderia nem mesmo se limitar ao estudo do que soa, porque preciso resguardar a possibilidade de atravessar de um campo perceptivo para outro. Não fosse esse o meu entendimento, não teria proposto e exposto um trabalho musical como *Tristão & Isolda* (2007), no qual a materialidade eletroacústica do alto-falante, usualmente destinada a constituir imagens sonoras, em vez disso produz ritmos visíveis, sem qualquer intenção por parte do autor de situar o trabalho fora da esfera da música (CAESAR, 2016, p. 33).

Tal como ocorre na obra de Caesar, a materialidade audiovisual híbrida da videomúsica mostra-se como uma consolidação territorializante de expansão

conceitual do entendimento de música, som e seus devires. Para Rodolfo Caesar, o som, tido como um suporte privilegiado da música, "deixará de ser dissociável daquilo que chamamos de *imagem*. Trata-se de um esforço de recuperação de uma dentre as diversas possibilidades de escuta, uma que amplia para sempre – e ilimitadamente – o âmbito do escutar" (CAESAR, 2016, p. 160). Em outro texto, Caesar conclui, também em consonância às trajetórias estéticas descritas neste capítulo:

Se as noções de som e imagem são passíveis de fusão, então o conceito de sonoridade volta a abranger mais do que aquela estreita faixa tributária (...). O som como um todo, e desse modo o som musical em especial, retoma a amplitude que lhe foi subtraída pela defesa de uma arte autônoma centrada na manutenção do belo desinteressado de Kant (CAESAR, 2013, p. 8).

Essa tendência aponta para uma linha de fuga que se afasta de uma concepção já cristalizada de música para alterar suas fronteiras, fundamentando um tipo de expressão que não pode ser considerada como uma música menor ou uma manifestação “avizinhada”, mas uma das possibilidades legítimas do fazer musical na contemporaneidade. A videomúsica amplia os limites da música ao submeter as imagens ao jogo de relações sonoras proposto. Nesse aspecto, pode-se acordar com Nicholas Cook, pesquisador da música multimídia, para quem a música “está se expandindo fora da teoria musical”⁸⁶ (1998, p. VII, tradução nossa). Isso se dá não apenas pela inclusão da imagem, mas também pelo jogo entre o que se vê e o que se ouve, da interpretação e reinterpretação de texturas e gestos sonoros e visuais, dos jogos de sentido e estruturação musical. Em adição, essa dilatação da escuta propicia também uma abertura mais ampla que incorpora também outras trajetórias, referências, poéticas e técnicas presentes em outras manifestações visuais e musicais como a *visual music*, que será abordada no próximo capítulo.

Ainda que a territorialização de música proposta neste trabalho não pretenda resolver todos os problemas conceituais, ela perpassa uma série de conceitos e

⁸⁶ “(...) it is booming outside music theory”.

conteúdos que compreendem um arcabouço conceitual sobre o qual se assenta o nosso objeto, possibilitando fundamentá-lo enquanto uma expressão musical.

4. **VISUAL MUSIC: TERRITORIALIZAÇÃO DA IMAGEM COMO MÚSICA NO AUDIOVISUAL**

Como as imagens em movimento podem figurar como parte constituinte da expressão musical? A música eletroacústica empresta seus procedimentos, técnicas, ferramentas e espaços à videomúsica, gênero pesquisado e reconhecido sobretudo por compositores(as). A validação da musicalidade das imagens, contudo, conecta-se historicamente a manifestações artísticas que se aproximam conceitualmente da ideia de uma organização musical do material visual. Na videomúsica, as relações audiovisuais, técnicas de composição visual e propostas de recepção possuem como precedentes outras práticas que remetem a territórios distintos, como o Cinema, o Vídeo e as Artes Visuais. Com maior destaque, tal território define-se também a partir de algumas das práticas heterogêneas que podem ser reconhecidas como *Visual Music* ou *Música Visual*: um recorte conceitual, com características comuns à música, que abrange obras de todas as áreas citadas.

O termo *visual music* provavelmente foi utilizado pela primeira vez pelo crítico de arte Roger Fry no catálogo de uma exposição pós-impressionista em 1912. A expressão sintetiza o que o crítico inglês descreve no prefácio como uma “linguagem abstrata pura da forma”⁸⁷, quando referia-se explicitamente a trabalhos vanguardistas de Picasso, presentes na exposição (FRY, 1920, p. 157). A expressão cunhada foi associada também pelo crítico às pinturas de Kandinsky no ano seguinte (CARVALHO e LUND, 2015, p. 24), passando posteriormente a denominar as obras engajadas em relacionar música e imagem realizadas por artistas visuais como Paul Klee e František Kupka. Como um fragmento conceitual que permite construir ou reconstruir uma realidade histórica, a *visual music* tornou-se um substrato teórico que passou a agregar diversas manifestações distintas, sejam anteriores ou posteriores ao estabelecimento do próprio conceito que as reúne. Assim, não raras vezes pode-se encontrar, sob a égide da *visual music*, as associações entre imagem e som realizadas a partir mesmo do século XVIII por nomes como Newton, Castel e Chladni.

⁸⁷ “... a purely abstract language of form — a visual music; and the later works of Picasso show this clearly enough” (FRY, 1920, p. 157).

Brian Evans define a *visual music* como "imagens visuais baseadas no tempo que estabelecem uma arquitetura temporal de modo similar à música absoluta" (EVANS, 2005, p. 11, tradução nossa⁸⁸). A *visual music* é tipicamente não-narrativa e não-representacional, ainda que essa não seja uma regra (ibidem). Além disso, obras de *visual music* podem ser sonoras e híbridas, como as videomúsicas, ou completamente silenciosas, emulando relações sonoras por meio de imagens ou propondo um jogo imagético mudo essencialmente formal, cromático e dinâmico.

A analogia com a *música absoluta* estende a dualidade que permeou o campo da Música no século XIX à concepção de *filme absoluto*, desenvolvida no início do século XX. A nova expressão cinematográfica, descolada do naturalismo do registro filmográfico, apresenta duas possibilidades igualmente instigantes. Na primeira, o filme é portador ele mesmo de qualidades musicais que, de certa forma, elevam as imagens em movimento à condição de música e, amparados pelo mesmo princípio transcendente, ao Absoluto. A partir de um segundo prisma, concebe-se um cinema absoluto estritamente formal, um nova manifestação visual cuja expressividade se dá por meio de imagens em movimento, sem contudo apontar para qualquer tipo de entidade musical ou espiritual. As duas concepções vão coexistir na prática plural da *visual music*, fundamentando práticas ricamente elaboradas e suficientes em termos formais, mas também com aspirações ao universal, extrapolando as restrições de um absoluto formalista que se pretende puro jogo de formas visuais (Cf. MOLLAGHAN, 2011, p. 64).

4.1. A musicalidade das imagens

Carvalho e Lund referem-se ao intervalo compreendido do início do século XX até a década de 1930 como o "período da sinestesia", caracterizado pelas múltiplas relações entre música e artes visuais e pela transposição das questões formais levantadas pelas vanguardas artísticas europeias para o novo campo das imagens

⁸⁸ "Visual music can be defined as time-based visual imagery that establishes a temporal architecture in a way similar to absolute music".

em movimento (CARVALHO E LUND, 2015, pp. 13-14). A libertação da figuração objetiva do campo da Pintura iniciada no Impressionismo e a recusa expressionista do seu carácter sensorial (cf. ARGAN, 1992) possibilitaram o surgimento de grupos artísticos como *Der Blaue Reiter [O Cavaleiro Azul]* (1911), formado por artistas como Paul Klee, Wassily Kandinsky e Franz Marc, entre outros. O uso expressivo dos elementos organizacionais e constituintes da imagem no cerne do Expressionismo garantiram, dessa maneira, subsídios poéticos para o desenvolvimento de uma expressão fílmica abstrata no início da década de 1920. O contexto tecnológico do período engloba, além das inovações trazidas pelo cinema mudo e seus processos de feitura, outras novidades como o rádio e a implementação da radiodifusão, bem como o acesso restrito aos meios de gravação sonora, disponível nesse momento somente à indústria fonográfica (FREIRE, 2004b, p. 7).

Evans ressalta que, enquanto o estilo *hollywoodiano* dominava o cinema, muitos pioneiros do cinema estavam engajados em linguagens experimentais não-narrativas (EVANS, 2005, p. 11). Artistas visuais com trânsito em vários movimentos vanguardistas, como é o caso de Hans Richter, fizeram a transição do universo das imagens estáticas — ilustrado abaixo por uma pintura de 1923 — para o estudo do movimento e do dinamismo das formas, representado em seguida pelo filme absoluto *Rhythmus 21*⁸⁹.

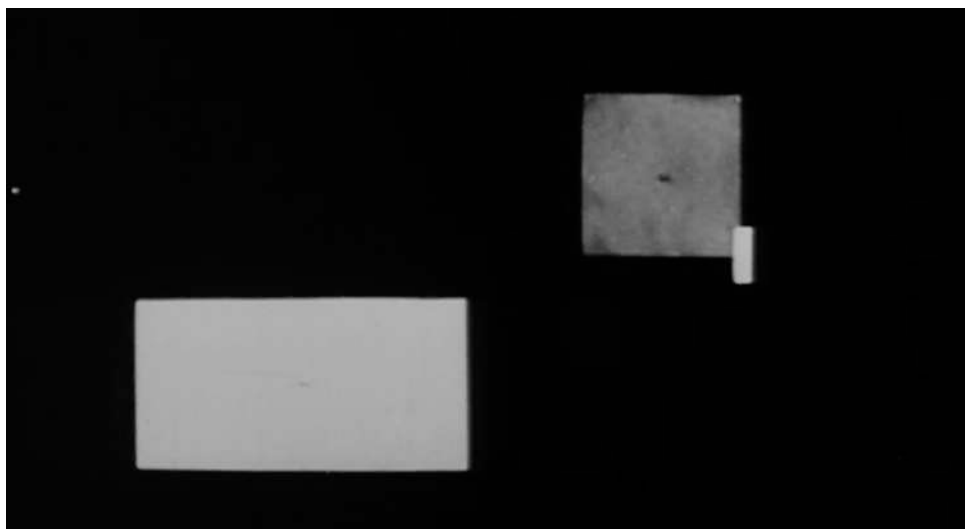
Imagem 4 — Hans Richter. *Rhythmus 23*. Óleo sobre tela, 40x420 cm, 1923.



Fonte: Sammlung Hans Richter/Deutsches Filminstitut DIF, Frankfurt am Main.

⁸⁹ Cf. <<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?work=188>> Acesso em: 20 out. 2020.

Imagem 5 — *Frame de Rhythmus 21* (1921), de Hans Richter.



Fonte: <https://youtu.be/239pHUy0FGc> Acesso em: 22 set. 2020.

As datas das obras referenciadas revelam que a exploração das formas no tempo não substituíram completamente a investigação rítmica das formas no espaço estático da tela. Não obstante, a nova mídia possibilita maior aproximação com as obras musicais ao incorporar uma temporalidade definida de modo similar ao proposto por obras sonoras.

Ainda que não siga uma forma musical específica reconhecível, o filme citado de Richter organiza segmentos — análogos a frases musicais — que abordam as formas dos retângulos como motivos a serem explorados ritmicamente (cf. MOLLAGHAN, 2011, p. 76). Mollaghan aponta que o primeiro filme de *visual music* de Richter, *Rhythmus 21*, "simboliza não apenas o espírito da música absoluta formal defendida por Hanslick, mas também um espírito plástico" (ibidem, tradução nossa⁹⁰). Richter buscava pintar de forma objetiva, de forma que a musicalidade do seu trabalho não consiste em traduzir em termos visuais uma composição musical sonora específica (idem, p. 74). O tratamento das formas no tempo e no espaço, contudo, são orientadas por estruturas musicais (idem, p. 42) e por conceitos como contraponto (idem, p. 74) e ritmo (idem, p. 47).

⁹⁰ "Richter's first visual music film *Rhythmus 21* epitomises not just the spirit of the formal absolute music advocated by Hanslick but also a plastic spirit."

Outros nomes importantes do mesmo período que realizaram obras estritamente visuais são Walter Ruttmann, autor de *Lichtspiel Opus I* (1921); e Viking Eggeling, criador de *Symphony Diagonale*⁹¹ (1924). Ambas as obras possuem nomes derivados do universo musical e dedicam-se a explorar os princípios de organização formal e musical/temporal na película fílmica, “o primeiro meio tecnológico baseado em tempo” (NAUMANN, 2012, p. 155). Segundo Mollaghan (2011, p. 74), Richter e Eggeling foram influenciados tanto pela concepção de música absoluta quanto pelas ideias de Kandinsky expressas em *Do espiritual na arte* (1996 [1911]), que via a música como “a arte mais imaterial de todas” e a mais bem-sucedida em exprimir o universo interior do artista (KANDINSKY, 1996, pp. 57-58). Para Mollaghan:

Embora os criadores de *visual music* abordem a forma do filme de maneiras conceitual e visualmente distintas, eles aspiravam alcançar a mesma expressão absoluta da forma que a música absoluta, por mais diversos que seus esforços individuais possam ter sido (MOLLAGHAN, 2011, p. 64, tradução nossa⁹²).

As imagens em movimento do início do século XX influenciariam também outras linguagens artísticas: o compositor alemão Kurt Weill antecipou a manipulação sonora característica da música eletroacústica ao assistir uma sessão de filme absoluto do *November-Gruppe* de Berlim. O músico imaginou, conforme relatado na crônica “Possibilidades da radioarte absoluta” (1925), processos de produção cinematográfica como a gravação de som e a montagem sendo empregados em uma nova arte sonora que não seria chamada de música (FREIRE, 2004b, p. 8).

Enquanto a ideia de uma música silenciosa em filme dava forma a uma prática da *visual music*, outras expressões estéticas como as imaginadas por Kurt Weill revelam como a História da Arte é pouco linear em seus processos poéticos e técnicos. Dessa maneira, a recém-criada linguagem audiovisual desdobrou-se como potência musical a partir das individuações propostas por diferentes artistas.

⁹¹ A obra pode ser vista em <<https://www.youtube.com/watch?v=KpCI67GMe7o>> Acesso em: 26 out. 2020.

⁹² “Even though the visual music filmmakers approach film form in conceptually and visually distinct ways, they aspired to achieve the same absolute expression of form as absolute music, however different their individual efforts otherwise may have been”.

Influenciado pelo poder do rádio e de peças radiofônicas [*Hörspiel*], Walter Ruttmann chegou a compor em 1930 um "filme" sem imagens feito apenas com áudio, chamado *Weekend*, articulando tomadas de áudio a partir do roteiro que comportava 5 cenas distintas (FREIRE, 2004a, p. 25). Sua concepção de que “todo o audível do mundo inteiro se torna material” (RUTTMANN apud FREIRE, 2004a, p. 22) se antecipa em décadas em relação à abertura proporcionada pela música concreta de Schaeffer, fundamentando um tipo de “‘pré-história’ imediata da música eletroacústica”, como descreve o professor e pesquisador Sérgio Freire (FREIRE, 2004b, p. 9).

Imagem 6— Wilfred sentado ao Clavilux “Model E”, c. 1924.



Fonte: Thomas Wilfred Papers, Manuscripts and Archives, Yale University Library.

Uma outra tendência da *visual music* desenha-se a partir da “expansão do visual no espaço” (NAUMANN, 2012, p. 156) e da criação em tempo real das imagens (ibidem), poéticas presentes também em obras de videomúsica. Um exemplo icônico se dá com Thomas Wilfred e suas várias versões do instrumento elétrico de criação e projeção de imagens denominado Clavilux, desenvolvido em colaboração com o arquiteto Claude Bragdon ainda na década de 1910. O instrumento consiste em um tipo de teclado que controla projeções luminosas, capaz de alicerçar uma expressão artística baseada em forma, cor e movimento que ele chamou de *Lumia* (idem, p. 170).

Imagem 7 — Registro de uma exibição⁹³ feita em 2004 de *Study in Depth, Op. 152* (1959), originalmente feita por Thomas Wilfred.



Fonte: Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian Institution, Washington.

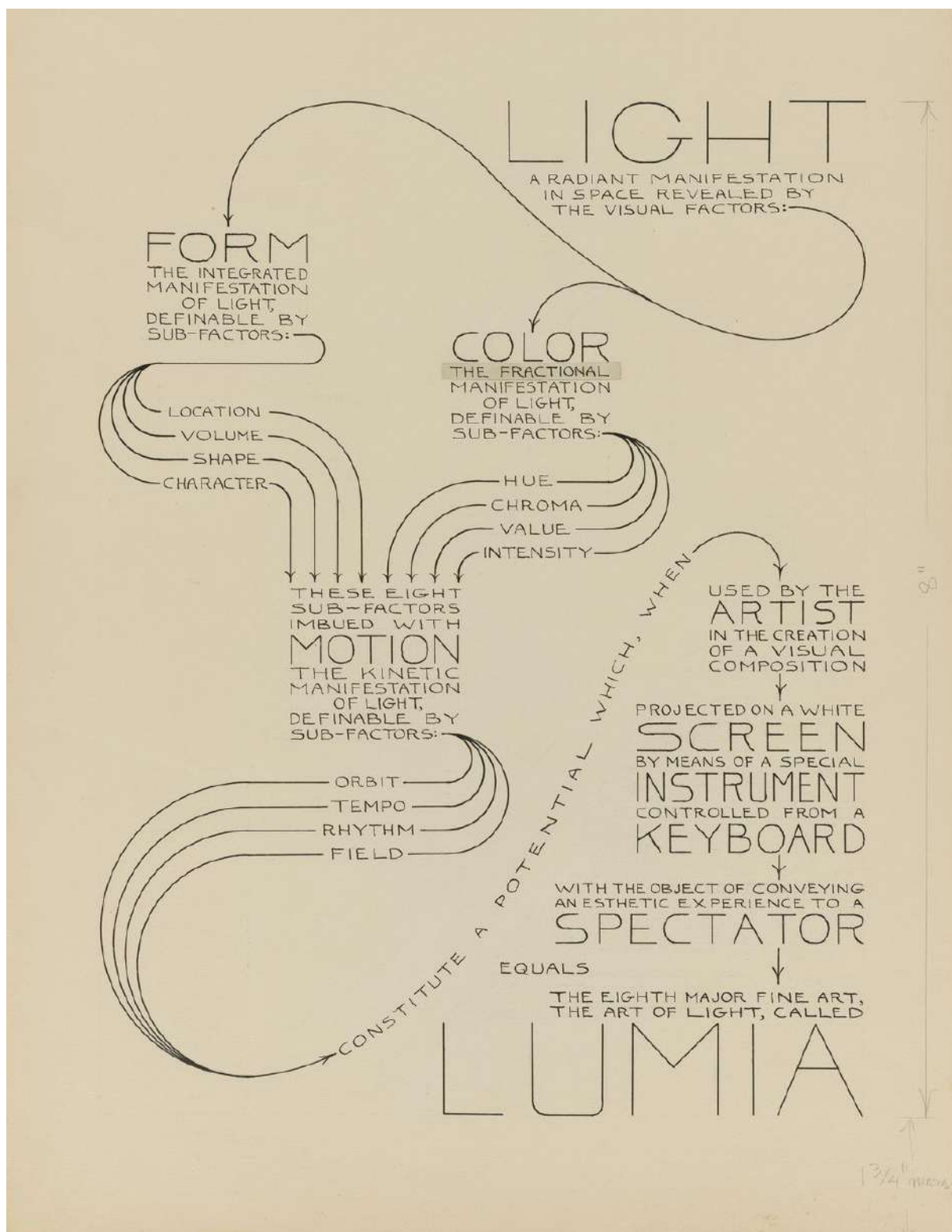
O trabalho de Wilfred não busca imitar instrumentos musicais ou fazer analogias entre cores e sons, mas é possível tecer paralelos com a música no seu modo de compor e tocar imagens no espaço e no tempo por meio de um instrumento de teclado (cf. NAUMANN, 2012, p. 171). A materialidade que compõe o jogo formal, contudo, é apenas visual, inaudível. Para Wilfred:

A luz é o único modo de expressão do artista. Ele deve moldá-la por meios óticos, quase como um escultor modela o barro. Ele deve adicionar cor, e finalmente movimento à sua criação. O movimento, em sua dimensão temporal, demanda que o artista seja um coreógrafo do espaço (WILFRED apud NAUMANN, 2012, p. 171).

⁹³ O registro da exibição pode ser visto em <<https://www.youtube.com/watch?v=EfQ4bEkNwoY>> Ou pelo QR Code:
Acesso em: 20/10/2021.



Imagem 8 — Diagrama de *Lumia*, c. 1940-1950, de Thomas Wilfred. Tinta sobre papel.



Fonte: Thomas Wilfred Papers, Manuscripts and Archives, Yale University Library.

O diagrama de Wilfred apresentado na Imagem 8 explicita os aspectos práticos da composição visual, ressaltando seus materiais em uma abordagem que poderia ser considerada formalista. A luz é compreendida por Wilfred a partir dos componentes inerentes à expressão visual, forma (*localização, volume, formatos*, e o subjetivo *caráter*) e cor (matiz, saturação, brilho e intensidade, sendo este último potencialmente atribuído à opacidade para distinguir-se da saturação), arquitetados por meio do movimento. A articulação de tais elementos engendra, dessa maneira, outras quatro percepções: trajetória, tempo, ritmo e campo visual. Alguns desses fatores também são destacados no campo sonoro por compositores como Olivier Messiaen, para quem “a música é então, em parte, feita com sons... mas também e acima de tudo, com durações, impulsos, pausas, acentos, intensidades e densidades, ataques e timbres, tudo o que se agrupa sob uma palavra geral: ritmo” (MESSIAEN, 1998, p. 51, tradução nossa⁹⁴). Nesse sentido, pode-se dizer que a expressão visual criada por Wilfred compartilha um ponto de maior importância com Messiaen: compor — seja imagens ou sons — é tornar o tempo sensível (sonoro ou visível).

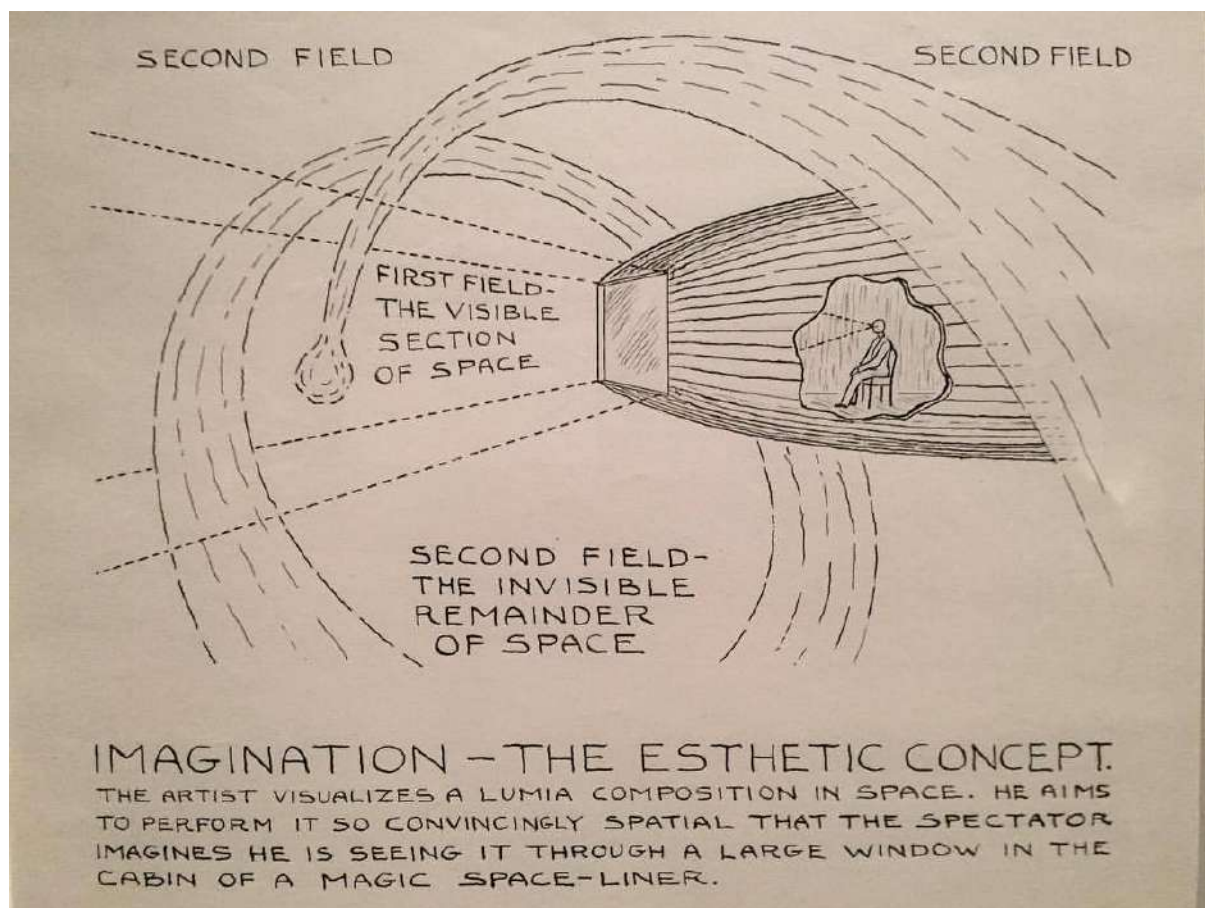
Apesar da ênfase materialista exibida no diagrama, o trabalho estritamente visual de Thomas Wilfred se baseia no princípio teosófico de que os sentidos humanos captam apenas uma parte dos fenômenos do universo, enquanto a arte mostra-se como uma maneira de transcender os limites da percepção (NAUMANN, 2012, p. 170). A obra seria, para Wilfred, “um drama tridimensional que se desdobra no espaço infinito” (WILFRED, apud NAUMANN, 2012, p. 170). Assim, a tela é transformada em um tipo de janela para um espaço — o Absoluto, tornado imagem? — que se faz visível por meio dela, conforme pode ser verificado no esquema disposto na figura 9.

Para Claude Bragdon, seguidor da teosofia, “o uso mais elevado e função suprema de uma arte da luz seria tornar-se o acelerador da evolução humana e da expansão da consciência” (apud NAUMANN, 2012, p. 170). Nesse sentido, é a obra de arte

⁹⁴ Music is then, in part, made with sounds... but also and above all, with Durations, Impulses, Rests, Accents, Intensities and Densities, Attacks, and Timbres, everything that is grouped under a general word: Rhythm.

que funciona de elo entre o Absoluto e o público, transcendendo as aspirações formalistas por meio de uma materialidade tão volátil e temporal quanto os sons.

Imagem 9 — Esquema da exibição de *Lumia* abordando a seção visível do espaço.



Fonte: Yale University Art Gallery.

As então recentes obras abstratas no campo das Artes Visuais e o desenvolvimento tecnológico das imagens em movimento trouxeram para o audiovisual questões relativas à natureza transcendente que caracterizou o pensamento musical espiritualista, limitado ao âmbito sonoro até o início do século XX. Enquanto o filme absoluto também consistia em um tipo de mídia fixada sobre suporte, mais próxima à noção consolidada de composição defendida por Dahlhaus, que demandava ser fixada na partitura para ser executada, as obras realizadas por meio do Clavilux proporcionam maior abertura à conformações materiais alternativas para tratar das mesmas questões em tempo real, em uma aproximação da performance musical.

Trabalhos audiovisuais realizados por diversos artistas exploraram materialidades e técnicas distintas na primeira metade do século XX, cunhando também estéticas particulares. Grande parte do trabalho do pioneiro Oskar Fischinger pode ser classificado como “visualizações da música” (NAUMANN, 2012, p. 165), uma vez que suas peças se estruturam a partir de músicas conhecidas do repertório clássico e romântico, como é o caso de *An Optical Poem*⁹⁵ (1938), realizada como forma de tornar visível uma versão orquestral da famosa Rapsódia Húngara número 2, do compositor Franz Liszt.

Imagens 10 e 11: *Frames de An Optical Poem* (1938), de Oskar Fischinger.



Fonte: vide nota de rodapé 95.

As obras de Fischinger refletem a sua concepção de que “a música não se limita ao mundo sonoro; também existe uma música do mundo visual” (FISCHINGER, 1951, tradução nossa⁹⁶), conforme o autor escreve no texto da sua exposição na Frank Perls Gallery, ocorrida em 1951, em Los Angeles. A exposição exibiu pinturas

⁹⁵ A obra pode ser vista em <<https://vimeo.com/205818965>> Ou pelo QR Code:
Acesso em: 9 nov. 2020.



An Optical Poem (1938)

⁹⁶ "Thus we find that music is not limited to the world of sound; there also exists a music of the visual world". O texto de abertura pode ser conferido na íntegra em <<http://www.oskarfischinger.org/Fisch1951Painting.htm>> Acesso em: 20/05/2021.

denominadas *stereo paintings* que o artista via como um desdobramento do seu trabalho audiovisual de *visual music*. A recepção idealizada das pinturas contava ainda um pequeno manual que mostrava como obter uma ilusão espacial ao olhar para um ponto focal entre as pinturas, que permitiria a percepção de uma terceira obra — fisicamente inexistente — mas que poderia ser apreendida entre duas obras de materialidade concreta, em um exercício que emancipava a percepção ante a matéria, expondo algumas das conexões conceituais e poéticas que poderiam ser exercitadas entre as diferentes linguagens artísticas.

Também há, na esfera da *visual music*, a ocorrência de obras que mesclam elementos figurativos e se aproximam do universo da música popular e do jazz, como ocorre em *Rainbow Dance*. Essa *visual music* foi feita por Len Lye a partir da filmagem do dançarino Rupert Doone, com inserção de cores possibilitada pelo sistema *Gasparcolor*⁹⁷, trabalhadas em alguns trechos com defasagens de tempo ou por meio da multiplicação de figuras, inserindo novas relações rítmicas a partir das imagens ou reforçando um dado sonoro.

Imagens 12 e 13 — *Frames de Rainbow Dance* (1936), de Len Lye.



Fonte: https://youtu.be/JpVrljj8mhU?si=65-r_2Z6jCsY_wJO Acesso em: 9 nov. 2020.

Uma ideia de música ou de musicalidade necessariamente medeia os filmes que são vistos e ouvidos a partir da relação estética entre os componentes: no embate entre

⁹⁷ Este sistema também foi utilizado por Oskar Fischinger em diversas de suas obras. Cf. MORITZ (1995).

o que se vê e o que se ouve, ocorre necessariamente um agenciamento, no qual é possível identificar o acoplamento de um conjunto de relações materiais (relações musicais, sonoras) a um regime sógnico visual. Por vezes, o modelo pode ser explícito como nas visualizações da música de Fischinger: é fácil encontrar correspondências entre notas (com altura e duração definidas) e imagens que se deslocam para a parte superior da tela quando as notas ficam agudas e desaparecem junto ao som.

A percepção da unicidade entre o que se vê e o que se ouve pode ser compreendida por meio da *síncrese*, conceito elaborado por Chion (1993, p.56) que combina "sincronia" e "síntese", utilizado para designar a "união irresistível e espontânea que se produz entre um fenômeno sonoro e um fenômeno visual momentâneo, quando eles coincidem em um mesmo momento, independente de toda lógica racional" (CHION, 1993, p. 56, tradução nossa⁹⁸). A união audiovisual definida pela síncrese abre caminhos para a exploração de fenômenos gestálticos que estabelecem o signo audiovisual como uma unidade interpretável, para muito além de uma abordagem naturalista do som no audiovisual. Grande parte das obras de *visual music* foram — e ainda são — construídas tendo como principal preceito audiovisual a associação criativa de sequências de sons e imagens em movimento. Assim, o conceito de síncrese descreve a força de percepção unificadora que atua reunindo, em um nível cognitivo, os diferentes materiais audiovisuais sincrônicos que não possuem conexões naturalistas entre si.

Um outro tipo de proposta de interação audiovisual presente em obras de *visual music* e videomúsica se desenha a partir da submissão de regras gerais que servem à composição de imagem e à composição sonora, um tipo de referencial absoluto. Um modelo relacional que transcende os materiais sonoros e visuais se faz particularmente notável em *Tarantella*⁹⁹ (1940) da norte-americana Mary Ellen Bute.

⁹⁸ "La síncresis (palabra que forjamos combinando «sincronismo» y «síntesis») es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional."

⁹⁹ A obra pode ser vista em <<https://youtu.be/czDsy8BYP1M>> Acesso em: 27 out. 2020.

A obra é baseada em um sistema matemático de composição de Joseph Schillinger que poderia ser utilizado na criação de obras de quaisquer materialidades (NAUMANN, 2012, p. 166). O compositor Edwin Gerschefski, responsável pela parte sonora, também utilizou os mesmos princípios para desenvolver os ritmos utilizados na peça, constituída visualmente sobretudo de formas lineares e correspondências audiovisuais sofisticadas, que não se limitam a uma correspondência sempre direta entre imagem e som.

Imagens 14 e 15 — *Frames de Tarantella* (1940), de Mary Ellen Bute.



Fonte: <https://lightconemedia.org/media/14/7254.mp4> Acesso em: 11 nov. 2020.

No mesmo ano de lançamento de *Tarantella*, 1940, surge também outra obra icônica da *visual music* feita pela Disney, *Fantasia*, em uma interseção com o cinema que, apesar de destacar a posição da música enquanto entidade orientadora da obra, não se abstém de recortá-las de acordo com a conveniência do filme. Alinhado a experimentações de som sincronizado do cinema comercial, *Fantasia* introduziu a tecnologia denominada *Fantasound*, desenvolvida pela RCA Victor (COSTA, 2004, p. 27). Essa experiência pioneira com som ótico multicanal foi utilizada para espalhar pela sala e levar de um lado a outro os sons do filme, o que seria desenvolvido como poética da música acusmática décadas mais tarde.

Imagem 16 — Imagem de Fantasia (1940).



Fonte: IMDb.

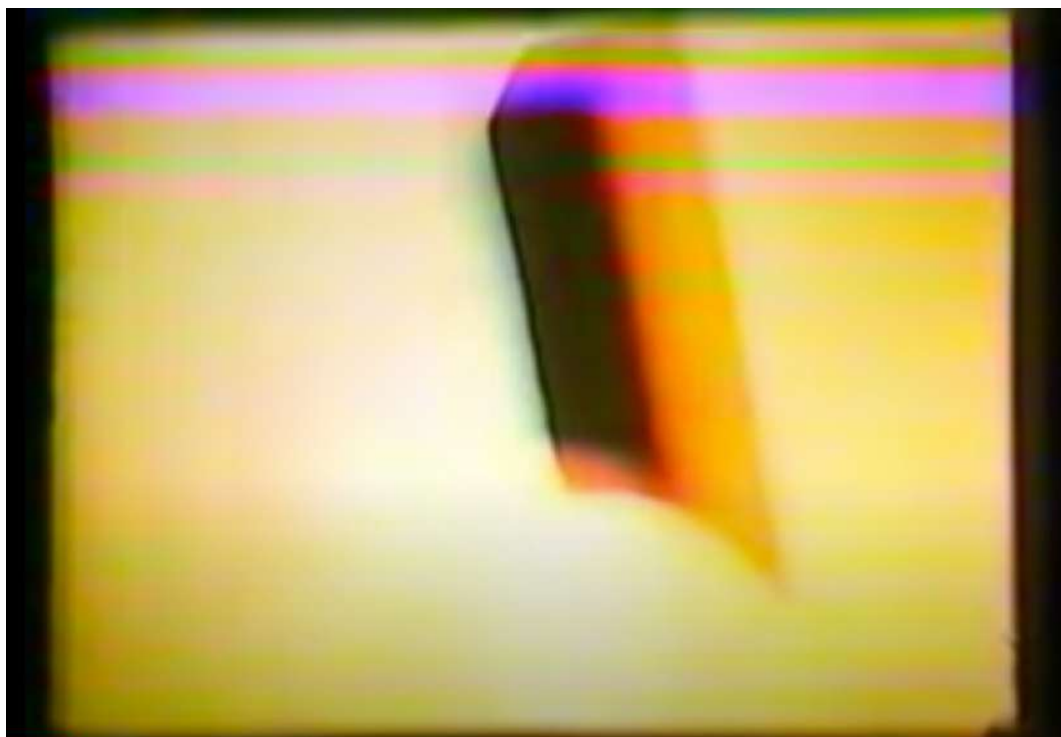
Mesmo sendo predominantemente figurativo, *Fantasia* é organizado ritmicamente pelos elementos sonoros e pontua as mudanças de seção musical com alterações visuais. Também ocorre, em vários momentos, a percepção de gestos audiovisuais híbridos, caracterizados pela síncrese e pela indissociabilidade entre som e imagem, tal como na entrada das madeiras na segunda seção da fuga de Bach/Stokowski mostrada no filme. Parte do que foi proposto em *Fantasia* pode ser creditado diretamente ao animador Oskar Fischinger, que trabalhou por nove meses no filme e sugeriu a fusão das animações abstratas às cenas da performance orquestral em uma carta enviada ainda em 1936 a Stokowski (cf. MORITZ, 1977). No cinema de animação, a técnica fílmica conhecida como *mickey mousing*, no qual cada movimento do personagem é acompanhado por uma ação musical (sonora) correspondente, parece favorecer a percepção de gesto híbrido. O *mickey mousing*, enquanto técnica de junção audiovisual, pode também ser utilizado com imagens abstratas, que evitam construções audiovisuais restritas ao naturalismo. Nesse caso, ressalta a unicidade do gesto e o caráter poético de um movimento que existe por si mesmo e, tanto por isso, tem a capacidade de suportar aspirações ao plano transcendente.

Com exceção de *Tarantella*, as obras referenciadas até o momento nesta seção exploram noções de musicalidade de maior apelo popular, com tempo pulsado e característica tonal, bem estabelecidas pela tradição ocidental. Assim, concentram seus esforços na busca pela relação audiovisual e pela expressão dessa musicalidade consolidada por meio de imagens em movimento, de todo diferente das obras atuais de videomúsica, alinhadas com questões recentes da música contemporânea. Estão presentes em todas as obras, contudo, duas características recorrentes em obras do gênero e também presentes em videomúsicas: o caráter experimental e a inovação técnica e tecnológica dos meios de produção. Mesmo se tratando de um outro referencial musical, é possível observar como os procedimentos e materiais explorados pela *visual music* comportam questões estéticas que são de interesse audiovisual mais geral, como o jogo entre os dados obtidos por meio da visão e audição, que também podem ser caros ao campo da Música. São exemplos: a utilização exploratória da síncrese; a criação das regras estéticas usadas para produzir imagens visuais análogas às imagens sonoras (e vice-versa); e a possível existência de uma entidade matemática, relacional, capaz de servir como referência para manifestações sensoriais de caráter tão distinto quanto som e imagem. Esse último ponto foi desenvolvido continuamente sobretudo a partir da inserção da tecnologia digital, que possibilitou efetivamente a transformação de um código em imagens e sons, procedimento também explorado pela videomúsica contemporânea.

Os irmãos John e James Whitney também podem ser destacados pelas experimentações técnicas e estéticas presentes em suas obras de *visual music*. Em *Five Film Exercises* (1943-1944), os irmãos submeteram o processo de criação visual a regras musicais, nomeadamente princípios de contraponto clássico e música serial (NAUMANN, 2012, p. 167). O caráter experimental se faz igualmente visível no processo de criação, que no caso de John e James Whitney estava relacionado, ainda, à luteria: também interessados pelos procedimentos de produção sonora não-tradicionais, os artistas criaram um instrumento musical subsônico — um predecessor analógico da escrita em MIDI — que consistia em um conjunto de pêndulos que marcavam a película fílmica para que fosse tocada posteriormente por um leitor óptico. O controle necessário dos pêndulos para realizar um motivo musical

consistia em iniciar e cessar cada pêndulo no momento certo, dado pela partitura (WHITNEY, 1980, p. 93; pp.152-154). As animações foram feitas inteiramente pela manipulação de máscaras de papel e luz, que foram efetivamente filmadas, recusando as técnicas tradicionais de animação, realizadas manualmente *frame a frame* (WHITNEY, 1980, p. 149).

Imagem 17 — *Frame* do primeiro filme da série *Five Film Exercises* (1943), de John e James Whitney.



Fonte: <https://youtu.be/kuZbgM8yxtY?si=jtHDdKEWApSKPWEV> Acesso em: 11 nov. 2020.

As animações feitas pelos irmãos Whitney frequentemente se desenvolviam por meio de procedimentos musicais, conforme John Whitney relata acerca do princípio de permutabilidade do material gráfico como forma de obter variedade na estrutura composicional visual, que possui grandes semelhanças com os processos dodecafonistas de construção melódica. Conforme John Whitney relatou no artigo *Moving Pictures and Electronic Music*, escrito em 1959 à publicação acadêmica *Die Reihe*, editada por Karlheinz Stockhausen e Herbert Eimert: "estávamos envolvidos em elaborações sobre as ideias de matriz que pressupunham alguma forma de permutação serial a ser justaposta dinamicamente contra si mesma por variação

retrógrada, inversão e espelhamento” (WHITNEY, [1959] 1980, p. 155, tradução nossa¹⁰⁰). A descrição dos procedimentos composicionais e técnicos relatados nesse artigo revelam alguns dos possíveis interesses dos editores da publicação *Die Reihe* no trabalho musical do animador, estreitando os laços entre as produções da *visual music* e da Música.

4.2. A musicalidade das Artes Expandidas

Na década de 1960, o interesse pelo relacionamento entre música e imagens em movimento ganham novo fôlego a partir das ideias das artes expandidas (NAUMANN, 2012, p.169). Nesse contexto, a expansão pode ser relacionada também a uma superação das conformações materiais das linguagens artísticas tradicionais como a pintura e a escultura, bem como uma oposição à mercantilização da obra de arte. Segundo Gibbs, nesse período “a arte contemporânea como um todo estava em um estado de fluxo e novas formas emergiam quase diariamente” (GIBBS, 2007, p. 32, tradução nossa¹⁰¹). Daniels e Naumann destacam também a importância de pensadores como Timothy Leary, pioneiro da pesquisa com substâncias psicodélicas, Norbert Wiener, precursor da cibernética e Marshall McLuhan, autor de *The Medium is the Massage* (1967) (DANIELS e NAUMANN, 2015, p. 15; NAUMANN, 2012, pp. 176,179). Entre os fatores de interesse desse período estão consolidação da mídia eletrônica (NAUMANN, 2012, p. 155) e o próprio *cinema expandido*, que “explodiu a sala de projeção cinematográfica” (ibidem). Assim, acrescentou-se “uma qualidade performativa em shows de luz, instalações multimídia, e aplicações em tempo-real” (ibidem), poéticas que ecoam ainda hoje na prática plural da videomúsica.

100 “We were soon engaged in elaborations upon the matrix ideas which presupposed some form of serial permutation to be juxtaposed dynamically against itself by retrogression, inversion, and mirroring”.

101 (...) contemporary art as a whole was in a state of flux and new forms emerged almost daily.”

Fazem parte do cenário efervescente das artes expandidas as colaborações entre diversos artistas diferentes, tais como a que envolveu Xenakis, Varèse e Le Corbusier na criação do Pavilhão Philips (1958), unindo música e projeções de imagens figurativas no interior do edifício (NAUMANN, 2012, p. 172). Ganham destaque várias exposições que apostam na então recente música eletroacústica e na espacialização do som, a exemplo da série de concertos *Vortex*, ocorrida entre 1957 e 1959 no Planetário Morrison, nos Estados Unidos. Nessa série organizada por Jordan Belson¹⁰² e Henry Jacobs, peças de compositores como Karlheinz Stockhausen e Toru Takemitsu eram espacializadas no planetário, que contava ainda com cerca de 30 dispositivos de projeção de imagens e criavam uma experiência imersiva sob o domo (ibidem), em uma experiência pioneira da videomúsica.

Imagem 18 — Capa do programa de Vortex III, jan. 1958.



Fonte: Collection Center for Visual Music.

Imagem 19 — Configuração da projeção de imagens para a série Vortex, no Planetário Morrison.



Fonte: NAUMANN, 2012, p. 172.

¹⁰² Segundo Naumann (2012, p. 172), Jordan Belson foi influenciado pelo trabalho não-figurativo de Fischinger, que imigrou para os EUA e instigou a costa oeste sobretudo entre 1946 e 1959.

O uso cuidadoso de luz, em contraste com a escuridão, possibilitou um afastamento da ideia de exibição cinematográfica tradicional: em *Vortex*, todo o espaço é o espaço de exibição, enquanto as imagens, que evitavam tocar as bordas do enquadramento, pareciam ilimitadas, alheias a qualquer referência (NAUMANN, 2012, p. 172). A junção experimental da música eletroacústica com imagens em movimento encontrada em *Vortex* antecipa muitas das possibilidades poéticas da videomúsica: enquanto os novos sons concretos e eletrônicos valem por si mesmos enquanto manifestação musical, o tipo de recepção proposta pela série de concertos não se limita a uma expressão estritamente sonora, valorizando uma experiência imersiva que agrega à exibição musical questões discutidas nos âmbitos das Artes e, mais especificamente, do cinema expandido.

As novas manifestações também expandiram os modos de recepção (NAUMANN, 2012, p. 173), o que ecoa ainda hoje em práticas artísticas audiovisuais que se apresentam invariavelmente no encontro de várias expressões artísticas. Em consonância com as transformações estéticas da década de 1960 que confrontavam a passividade do espectador e a percepção de todo espaço físico da obra, há, nas Artes, a ocorrência crescente de obras *site-specific*, que não podem ser consideradas alheias ao próprio espaço (cf. GIBBS, 2007, p. 112 e KWON, 2004). A reivindicação do espectador como parte da obra fomenta a construção de um sujeito baseado em um modelo fenomenológico da experiência, enquanto aspira transcender as limitações das linguagens artísticas tradicionais, fazendo emergir manifestações diversas como *land/earth art*, instalação, arte conceitual, performance (Cf. KWON, 2004) e arte sonora.

Soma-se a isso o “desejo autoconsciente de resistir às forças da economia capitalista de mercado, que faz circularem os trabalhos de arte como mercadorias transportáveis e negociáveis” (KWON, 2004, p. 167). Algumas práticas da *Visual Music* dos anos 1960 e 1970 estão relacionadas com movimentos de contracultura (NAUMANN, 2012, p. 179), como os *Liquid Light Show*, popularizados como acompanhamento visual ao vivo de *shows* de rock em meados da década de 1960, sobretudo na costa oeste dos Estados Unidos (PINTO, 2019, p. 148).

Imagem 20 — Projeções de Joshua Light Show com Frank Zappa e Mothers of Invention, Long Island, 1967.



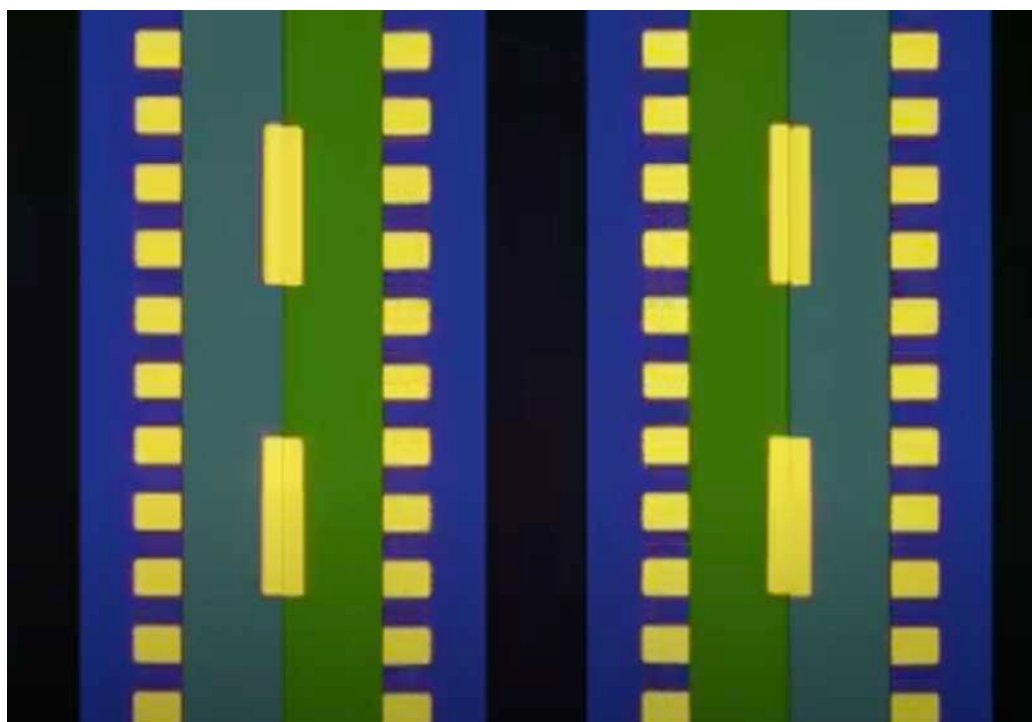
Fonte: Herb Dreiwitz/ Joshua Light Show.

As imagens predominantemente abstratas e multicoloridas eram realizadas por meio de aparatos e técnicas heterogêneas que também incluíam filtros, espelhos, lâmpadas e projeção de diferentes líquidos como água, óleo e glicerina em superfície transparente, além de sobreposições de imagens estáticas e em movimento. Técnicas de animações semelhantes, realizada com fluídos, haviam sido executadas ainda na década de 1940 por John Whitney (WHITNEY, 1980, p. 177). Na década de 1960, contudo, as imagens produzidas por essa técnica em tempo real agregariam uma nova dimensão ao transformar o palco em uma experiência imersiva enquanto definiriam nova linha de fuga à *visual music*, dessa vez associada à performance e à circulação de gêneros musicais com grande alcance de público.

Os *light shows* ajudaram a cunhar uma estética associada a experiências transensoriais produzidas ou intensificadas pelo uso de substâncias psicodélicas, que eram encorajadas como “forma de externalizar processos internos e expandir a consciência”(NAUMANN, 2012, p. 179). Coletivos como Joshua Light Show chegaram a acompanhar artistas de grande projeção como The Who, The Doors,

Jefferson Airplane, The Grateful Dead, Frank Zappa, Jimi Hendrix e Janis Joplin. As associações audiovisuais propostas pelos *light shows*, menos contundentes do que a sincronização precisa do *mickey mousing*, revelam sobretudo a percepção da união irresistível e espontânea descrita por Chion entre o que se vê e o que se ouve. Por outro lado, também reforçam a disposição exigida do público para apreciar tais relações: em um evento social estimulante e tumultuoso como um show, resguarda-se a possibilidade de uma entrega sensorial do(a) espectador(a) à performance e ao que é projetado na tela bidimensional e pelos alto-falantes, possibilitando uma escuta que envolve todo o corpo.

Imagem 21 — *Frame de Synchromy* (1971), de Norman McLaren.



Fonte: https://youtu.be/_UA40sL06sU?si=tWA4OMN4gxY5QNP7

Acesso em: 3 nov. 2021.

Em contraste à abordagem da música visual ao vivo, também datam desse período alguns dos trabalhos do canadense Norman McLaren em animação com som óptico, baseados em suas pesquisas desenvolvidas ao longo de suas produções pelo menos desde 1940. Em *Synchromy* (1971), a animação se baseia nos cartões de som, explicitando em imagens o processo de criação sonora a partir das marcações

que são lidas pelo leitor óptico¹⁰³. Essa "visualização do som" síncrona incorpora ainda elementos puramente estéticos como a cor e a forma, estabelecendo também processos de evolução cromática e adensamento formal em conformidade ao desenvolvimento do material musical e à regra autoimposta de visualização da música, tornando o processo técnico didaticamente visível. Esse caráter pedagógico também está presente em *Canon*¹⁰⁴ (1964), também de McLaren, em que a forma musical polifônica homônima ganha equivalentes visuais que explicitam as diferentes vozes em repetição, evidenciando uma segunda abordagem musical, consolidada também a partir da forma, utilizada pelo animador.

4.2.1. O vídeo como novo suporte da arte

A materialidade envolvida nas diferentes manifestações da *visual music* contribuiu para a diversidade de manifestações que se agrupam sob tal nome. O filme, como suporte privilegiado para o movimento, teve papel fundamental para muitos dos desenvolvimentos do gênero. Sua hegemonia, contudo, foi ameaçada a partir da popularização do vídeo. A alteração do suporte entre a película fílmica e o vídeo ressaltava diferenças fundamentais entre as mídias: enquanto a primeira lida com imagens únicas dispostas de maneira consecutiva, a segunda se baseia “em um fluxo contínuo de sinais eletrônicos e, portanto, em um sentido puramente técnico em processualidade” (NAUMANN, 2012, p. 168). Isso representa uma nova abertura a novos meios de manipulação que fariam desse suporte mais flexível, como coloca Bill Viola: “Em vídeo, a fixidez é a ilusão básica: a imagem fixa não existe porque o sinal de vídeo está em constante movimento de escaneamento pela tela” (apud NAUMANN, 2012, p. 168).

¹⁰³ O processo é mostrado no documentário *Pen Point Percussion*, feito por McLaren, Don Peters e Lorne Batchelor em 1951. Disponível em <https://youtu.be/Q0vgZv_JWfM> Acesso em: 3 nov. 2020.

¹⁰⁴ A obra pode ser acessada em <<https://youtu.be/lxNhUswEO7c>> Acesso em: 03 jun. 2021.

O vídeo enquanto manifestação artística começa ainda na década de 1960 com o grupo/movimento¹⁰⁵ Fluxus (DUGUET, 1988, p. 221), formado por nomes como Dick Higgins, George Brecht, George Maciunas, Yoko Ono, Joseph Beuys, Wolf Vostell, John Cage e Nam June Paik, entre outros. Tanto a formação musical quanto a experiência artística eclética do grupo possibilitaram a abertura absoluta de técnicas e materiais utilizados em suas obras. Música, Artes Visuais, Dança e Poesia ligam-se de forma inexorável, encontrando o vídeo como meio privilegiado de reunir tais manifestações, seja na forma de registro ou como proposição conceitual, que se afirma como novo meio essencial de expressão de novas obras nesse contexto (DUGUET, 1988, p. 222). Como Santaella coloca: “As matrizes não são puras. Não há linguagens puras” (SANTAELLA, 2002, p. 371). Posto isso, o vídeo também representa a superação da ideia de pureza das linguagens artísticas tradicionais e a abertura a novas materialidades e relações: “assim como a colagem substitui a tinta a óleo, também o tubo de raios catódicos substituirá a tela” (PAIK apud LIMA, 2011, p. 31).

O vídeo na Arte pode ser pensado a partir da inserção do aparato de exibição como dispositivo na galeria, o que representa a contribuição mais clara desse meio para novas concepções de obra de arte contemporânea, em um contexto à margem do modernismo (DUGUET, 1988, p. 240). Assim, a expressão audiovisual é acolhida como poética das Artes Visuais, sendo frequentemente inserida no ambiente da exposição como instalação e incorporando os elementos plásticos do vídeo ao conceito da obra. Além dos conteúdos intrínsecos às imagens e sons, as novas possibilidades videográficas trazem para a galeria os próprios processos de feitura e manipulação da imagem, tais como o posicionamento da câmera e do televisor ou as possibilidades de interferência do público nas imagens e sons das obras. Dessa maneira, estabelecem um jogo com os ambientes e, principalmente, com a percepção sensível de quem experimenta as obras, em uma articulação entre o conceito artístico e a experiência do público que se desenha a partir do dispositivo (cf. DUGUET, 1988). Para Anne-Marie Duguet:

¹⁰⁵ Não há identificação de um movimento artístico por parte dos integrantes. Para Paik, Fluxus é um “modo de vida, não um conceito artístico” (PAIK apud DUGUET, 1988, p. 221, tradução nossa).

[o vídeo] só pode ser um processo, uma pura virtualidade de imagens. E mais do que um objeto, é um sistema de representação, que se expõe e define um espaço conceitual sensível, reflexão e percepção ao mesmo tempo. As instalações que mobilizam todo o corpo na compreensão de uma determinada gênese da imagem tornam-se o lugar onde o conceito artístico e a percepção podem ser pensados/ vivenciados de outra forma (DUGUET, 1988, p. 226, tradução nossa¹⁰⁶).

A processualidade característica do vídeo possibilitou o surgimento de novas poéticas artísticas impregnadas de concepções e procedimentos musicais. O trabalho de Nam June Paik, artista de origem coreana com sólida formação musical¹⁰⁷, apresenta exemplos dessa relação e demonstra, na galeria, ligação com algumas das suas influências musicais, como John Cage e Karlheinz Stockhausen. Em 1963, Paik realizou sua primeira exposição solo na Galeria Parnass, em Wuppertal, denominada *Exposition of Music: Electronic Television*, em uma proposta que se buscava multissensorial, abarcando, inclusive, o olfato. Paik advogava a favor de uma “música física” no qual a TV teria papel de destaque: “minha TV NÃO é a expressão da minha personalidade, mas apenas uma ‘música física’ (...) mais (?) do que a arte ou menos (?) do que a arte” (PAIK, 1964, grifo do autor. Tradução nossa¹⁰⁸).

Entre inúmeros objetos que ocupavam todos os espaços possíveis, estavam pianos e televisores preparados, em afinidade ao que Cage fazia com o tradicional instrumento musical. As TVs preparadas exibiam em seus ecrãs o resultado de alterações técnicas de ordem eletrônica ou magnética na recepção da imagem, subvertendo, no âmbito da galeria, o recente papel da TV na sociedade da década de 1960.

106 "Elle peut n'être que processus, pure virtualité d'images. Et plutôt qu'un objet c'est un système de représentation, qui s'expose et définit un espace conceptuel sensible, de réflexion et de perception à la fois. Les installations mobilisant tout le corps dans la compréhension d'une certaine genèse de l'image deviennent le lieu où concept et percept peuvent se penser/s'expérimenter autrement."

107 Paik concluiu seus estudos em Música, História da Arte e Filosofia na Universidade de Tóquio em 1956, com tese sobre Arnold Schoenberg. Em seguida, estudou História da Música na Universidade de Munique (1956-1957) e Composição na Escola de Música de Freiburg (1957-1958), período em que conheceu Stockhausen e Cage. Também em 1958, começou a trabalhar no estúdio WDR de música eletrônica, em Colônia, o que fez até 1963 (DECKER-PHILLIPS, 1998, p. 197).

108 "My TV is NOT the expression of my personality, but merely a 'PHYSICAL MUSIC' (...) My TV is more (?) than the art, or less (?) than the art".

Imagem 22 — Nam June Paik em sua *Exposition of Music - Electronic Television*, Galeria Parnass, Wuppertal, mar. 1963.



Fonte: MoMA.

Ainda que a maior parte da exposição possa ser classificada como instalação, videoarte e/ou arte sonora, Nam June Paik relata, em um manifesto de inspiração dadaísta publicado pelo grupo Fluxus em 1963, o seu interesse em uma renovação ontológica da música. Ao invés de exercitar variações composicionais como música serial ou aleatória; notação gráfica ou partitura ou, ainda, música acusmática ou ao vivo (PAIK, 1963), Paik apostava na interatividade enquanto poética revolucionária, em um embate declarado com as conformidades da música eurocêntrica do passado. Enquanto em um concerto normal o som se move e o público se senta, em *Music Exposition* os sons sentam-se enquanto o público toca ou os ataca (PAIK, 1963). Assim como John Cage, Paik questionou o conceito de música e diminuiu o papel do compositor, ressignificando a sua própria função de criador, indo de “cozinheiro (compositor)” a “proprietário de *delicatessen*” (PAIK apud NEUBURGER, 2009, p. 36, tradução nossa¹⁰⁹).

¹⁰⁹ “His changed role from ‘cook (composer)’ to ‘a feinkosthändler (delicatessen proprietor)’”.

Em geral, as obras apresentadas encorajavam a interação com o público por meios audiovisuais, estendendo a ideia cageana de música aleatória não apenas ao intérprete, mas também ao público. Em *Participation TV*, presente na exposição de 1963, Paik utilizou um microfone para captar as vozes dos(as) participantes e transformá-las em imagens abstratas exibidas nos ecrãs das TVs. Já as obras *Record Shashlik* e *Random Access* refletem o engajamento de Paik na música contemporânea e podem ser consideradas como música concreta por incorporarem materiais sonoros pré-gravados (HA, 2015, pp. 5-6) em uma abordagem experimental.

Imagem 23 — Visitante em *Record Sashlik*, 1963.



Fonte: foto de Manfred Montwé. Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien.

Imagem 24 — Peter Brötzmann demonstrando *Random Access*, 1963.



Fonte: foto de Manfred Montwé. Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien.

Em *Record Shashlik*, o(a) visitante tinha à sua disposição dois diferentes sets contendo duas pilhas de discos cada. Os discos de cada pilha giram sincronizados e apresentam-se espetados como um *shashlik*, prato homônimo comum da Ásia à Europa, no qual pedaços de carne e vegetais são atravessados por um espeto (HA,

2015, p. 6). Um eixo alongado com uma cabeça móvel permitia que o público acessasse o material pré-gravado de modo não-linear e determinasse a reprodução sonora, escolhendo quais discos tocar e os pontos de partida em cada gravação (ibidem).

Em *Random Access*, a tecnologia escolhida é a fita cassete, materialidade tipicamente oculta durante uma apresentação de música acusmática que é tomada por Paik como possibilidade de composição visual, feita pelo próprio artista na disposição das fitas; e composição sonora, proposta conjuntamente por Paik e o sujeito que experimenta a obra. *Random Access* consiste em diversas fitas eletromagnéticas coladas na parede para serem lidas pelo público com o auxílio do cabeçote de um gravador. Diferentes velocidades e percursos poderiam ser experimentados individualmente, possibilitando a criação em tempo real de uma música interativa intermediada por um dispositivo tecnológico (HA, 2015, p. 6). Paik descreveu essa obra como um “mapa urbano e pintura abstrata, visão e som e ação” (PAIK apud NEUBURGER, 2009, p. 36, tradução nossa¹¹⁰). Para Byeongwon Ha, *Random Access* previu uma tela ocupando toda parede como uma interface de interatividade (HA, 2015, p.6).

A inovação de Paik em relação à temporalidade está relacionada sobretudo com sua maneira de lidar com os ritmos visuais e o caráter interativo de suas obras, cujas durações são determinadas no próprio ato de interação com o público (KIM, 2018). Para Sandra Naumann, o trabalho de Paik dava importância central às estruturas temporais, de maneira que “sua abordagem do vídeo sempre permaneceu composicional em sua natureza” (NAUMANN, 2012, p. 168). Isso traz a música para dentro da galeria em novas conformações audiovisuais e também corrobora a classificação do seu trabalho no âmbito da *visual music*, como sugere Edith Decker-Phillips (DECKER-PHILLIPS, 1998, pp. 190-191):

Tornar as estruturas temporais e não visuais em experiências sensoriais visíveis pode ser observado em todas as suas obras, sendo o próprio

¹¹⁰ “City map and abstract painting, sight and sound and action”.

tempo o seu tema mais importante. A esse princípio de funcionamento quase musical pertence até mesmo a reciclagem — a reutilização das fitas magnéticas — e a variação de conceitos formais. (...) Os videoteipes são de certa forma um conteúdo da forma externa, mas por mostrarem cada vez menos as estruturas semânticas das imagens nas telas, tornam-se também cada vez mais um jogo de formas e cores. A velocidade da informação pictórica cambiante cria uma torrente de motivos pictóricos heterogêneos que, como dificilmente ainda poderiam ser classificados de acordo com seu conteúdo, têm um efeito hipnótico e tranquilizante no(a) espectador(a) assim que ele(a) se envolve realmente na obra. O ritmo de edição das imagens, e não os motivos de cada sequência de imagens, determina essa experiência de ver, que pode ser compreendida sob o termo *Visual Music*, termo que [Ben Francis] Laposky já usava para seus *Oscillons*. Embora o material pictórico em sua obra passe por um processo de abstração, ele não nega a sua origem, que permanece reconhecível nas ainda rudimentares estruturas miméticas existentes (DECKER-PHILLIPS, 1998, pp. 191-192, tradução nossa¹¹¹).

Considerando a própria produção, Paik coloca: “indeterminação e variabilidade são os próprios parâmetros subdesenvolvidos na arte ótica, mesmo que este tenha sido o problema central da música nos últimos dez anos” (apud NAUMANN, 2012, p. 168). A abordagem conceitual possibilita a aproximação de mídias de materialidades muito distintas, mas ao contrário do que ocorreu nas primeiras décadas do século XX, o jogo estético proposto por Paik se abre a diferentes camadas conceituais e modos de interação, possibilitando novos recursos conceituais e técnicos de transposição de questões musicais para o vídeo.

Em *Magnet TV* (1965), o mesmo princípio da variabilidade é aplicado às imagens por meio de um aparelho de TV exposto com um grande ímã sobre ele. Assim, o campo magnético provoca uma interferência responsável por criar uma imagem abstrata estática na tela, exceto por pequenas mudanças causadas pela flutuação no fluxo energético (DECKER-PHILLIPS, 1998, p. 60). A obra foi criada com o

¹¹¹ "Making times structures and non-visual, sensory experiences visible can be observed in all of his works, while time itself is his most important theme. To this quasi-musical working principle belongs even recycling - the re-use of tape material - and the variation of formal concepts. (...) (...) The videotapes are in a certain way to content of the outer form, but because they show less and less of the semantic structures of the images on the screens, they also become more and more a game of shapes and colors. The speed of the changing pictorial information creates a flood of heterogeneous pictorial motifs which, as one can hardly still classify them according to their content, have a hypnotic and tranquilizing effect on the spectator as soon as one really gets involved in the work. The rhythm of the pictures editing, and not the motifs of the single picture sequences, determines this experience of seeing, which can be comprehended under the term "Visual Music", a term that Laposky had already used for his *Oscillons*. (...) While picture material in his work undergoes a process of abstraction, it does not disavow its origin, which remains recognizable in the still rudimentary existing mimetic structures".

propósito de interação, de modo que o ímã pudesse ser movido pelo público, acarretando em inúmeras variações nas formas exibidas (Cf. figura 25 na próxima página).

Imagem 25 — Nam June Paik. *Magnet TV*. 1965.



Fonte: Whitney Museum of American Art, Nova Iorque.

Alguns dos trabalhos de Paik estão especificamente relacionados à performance. Em 1971, Paik propôs uma interseção entre música, vídeo, performance e escultura com a obra *Concerto for TV Cello e Video Tape*, executada pela primeira vez em 1971 pela violoncelista Charlotte Moorman. A performance introduzia o *TV Cello*, instrumento audiovisual constituído por três televisores montados em uma estrutura plástica transparente que imita as formas da caixa de ressonância do violoncelo. Há, ainda, um braço vertical que tensiona as cordas do instrumento e captadores de som, que entram em ação durante a performance. As cordas passam sobre as telas livremente, sem o espelho que serve de apoio para os dedos da mão esquerda, mas sobrepõem linhas — das próprias cordas, mas também do arco, e do braço, durante a performance — sobre as imagens exibidas.

Imagem 26 — *TV Cello*, 1976.



Fonte: Art Gallery NSW.

Imagem 27 — Charlotte Moorman tocando o *TV Cello* em 1971.



Fonte: foto de Takahiko Limura.

Nas performances, a posição da instrumentista mostra aproximação entre as técnicas do violoncelo e do *TV Cello*, mas os sons produzidos revelam outra musicalidade: batidas nas cordas e no corpo do instrumento soam como pequenas explosões, enquanto as passagens realizadas com o arco intensificam a textura da fricção em detrimento de uma organização melódica. As imagens do *TV Cello* podem utilizar diferentes fontes, exibindo programa de TV ou fita de vídeo, configuração utilizada frequentemente em galerias que exibem o objeto/instrumento de Paik. Outra possibilidade consiste em conectar os televisores a um circuito fechado com uma câmera de vídeo, que exibe a própria Moorman em tempo real, hibridizada ao instrumento. Os sons produzidos durante a performance também

podem ser utilizados a partir da sua transformação em sinais ópticos que distorcem as imagens nas TVs¹¹² (DECKER-PHILLIPS, 1998, p. 127).

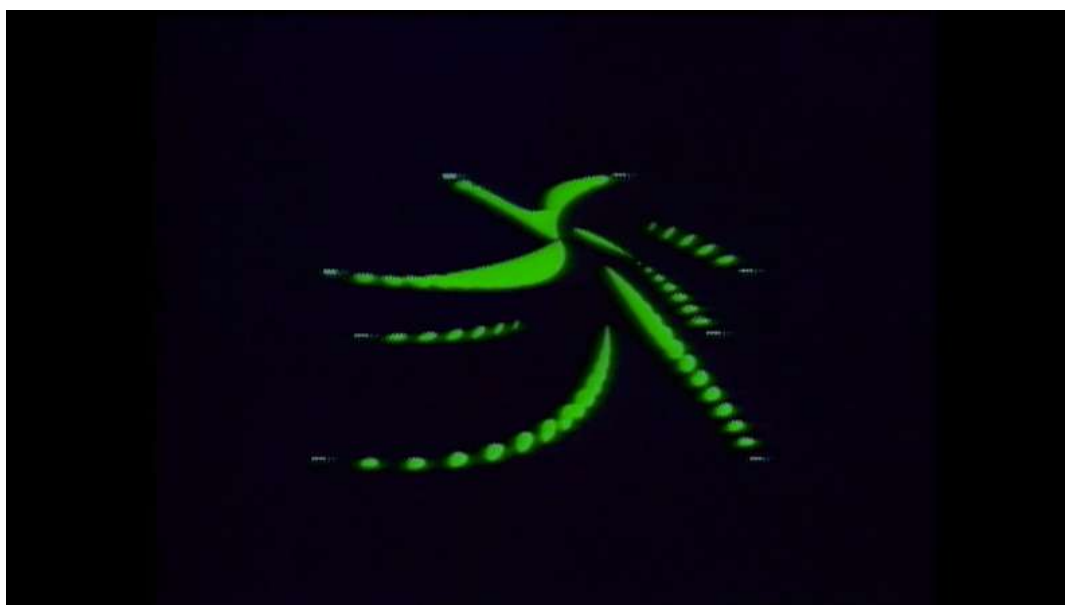
Fora das galerias, a profusão de expressões audiovisuais musicais derivadas do vídeo abrange também manifestações como o videoclipe, surgido no final dos anos 1950 (BELLEBONI, 2004). Somente no final dos anos 1960, contudo, o vídeo passou a ser largamente utilizado nos Estados Unidos e Europa (DUGUET, 1988, p. 222). O uso do videoteipe a partir do final da década de 1960 contribuiu para a democratização dos meios de manipulação de registros sonoros, até então privilégio dos estúdios profissionais (BELLEBONI, 2004), em uma tendência que expandia a utilização da fita magnética inclusive entre os compositores. Os videoclipes foram ligados à TV posteriormente, na década de 1970, alcançando popularidade crescente nas próximas décadas.

Para Lima, as expressões videográficas como instalações, videoarte e videoclipes, entre outras, configuram-se como predecessoras da prática da videomúsica (2011, p. 3). Em parte das obras dessas diferentes configurações, reunidas sob o recorte heterogêneo da *visual music*, é possível verificar a orientação musical da obra e o caráter transensorial do material audiovisual. O trabalho do artista Stephen Beck, que estudou música eletrônica com John Cage (USTARROZ, 2009, p. 2) e também foi influenciado por Fischinger, Thomas Wilfred, Jordan Belson e pelos irmãos Whitney (NAUMANN, 2012, p. 182), apresenta-se como uma confluência dessas tendências. Sua série de performances realizadas entre 1972 e 1973 foram feitas em tempo real utilizando um sintetizador de vídeo que ele mesmo desenvolveu durante uma residência artística na *National Center for Experiments in Television* (NCNET), chamado *Beck Direct Video Synthesizer*, que possibilitava a geração e manipulação de imagens analógicas em tempo real (USTARROZ, 2009, p. 1).

¹¹² Um trecho de uma performance de 1976 pode ser acessada em <<https://youtu.be/-9lnbIGHzUM>> Acesso em: 18 out. 2021.

Chamada *Illuminated Music*¹¹³, a série tinha como conceito tentar criar uma forma de jazz visual, que fluiria no tempo como a música, mas seria visual (USTARROZ, 2009, p. 2). A expressão também deveria possuir "uma estrutura composicional que fosse formal e completa, mas que ainda permitisse variações no jeito que é tocada e performada" (BECK apud USTARROZ, 2009, p. 2, tradução nossa¹¹⁴). A performance era acompanhada da música *Like it Is*, de Yusef Lateef, e foi ao ar na KQED-TV em São Francisco em maio de 1972.

Imagem 28 — *Frame de Illuminated Music 1 (1972)*, de Stephen Beck.



Fonte: <https://stevebeck.tv/clips.html> Acesso em: 21 jun. 2021.

O trabalho de Beck ressoaria outras vezes para grandes audiências. Em 1982, Beck realizou as imagens para o videoclipe de Jimi Hendrix intitulado *Voodoo Child*¹¹⁵, veiculado em VHS. O videoclipe mescla algumas cenas da performance do guitarrista com síntese de vídeo, fractais analógicos e outros tipos de efeito de vídeo, visando a construção de uma interpretação visual da música que prevaleça

¹¹³ Um trecho do videoclipe pode ser visto na página do artista: <<https://stevebeck.tv/clips.html>> Acesso em: 21 jun. 2021.

¹¹⁴ "that was kind of my concept, wanting to try to create a form of visual jazz, that would flow in time like music but be visual, and also have a compositional structure that was formal and intact, but still allowed for variations in the way that it was played and performed".

¹¹⁵ Um trecho da performance televisionada pode ser visto na página do artista: <<https://stevebeck.tv/clips.html>> Acesso em: 21 jun. 2021.

sobre a imagem da performance no vídeo. Para Ustarroz, o diálogo audiovisual estabelecido impossibilita separar música de imagem (USTARROZ, p. 3).

Nos anos 1990, o cenário foi caracterizado pela maior inserção de tecnologias digitais, com aumento de acesso a computadores, meios de produção, reprodução e compartilhamento de produtos audiovisuais. O barateamento dos *hardwares* utilizados contribuíram para que cada vez mais artistas se dedicassem a produção de trabalhos audiovisuais. O vídeo, dessa forma, vivenciou um *crescendo* de possibilidades e multiplicidades. Para Arlindo Machado:

O vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações. Ele pode estar presente em esculturas, instalações múltiplas, ambientes, performances, intervenções urbanas, até mesmo em peças de teatro, salas de concerto, shows musicais, raves. (...) A imagem e o som eletrônicos invadiram todos os setores da produção cultural, comprometendo todas as especificidades. Como consequência dessa generalização do vídeo, os profissionais que o praticam, bem como os públicos para o qual ele se dirige, tornam-se cada vez mais heterogêneos, sem qualquer referência padronizada, perfazendo hábitos culturais em expansão, circuitos de exibição efêmeros e experimentais, que resultam em verdadeiros quebra-cabeças para os fanáticos da especificidade (...). Trata-se de enfrentar o desafio e a resistência de um objeto híbrido, em expansão, fundamentalmente impuro, de identidades múltiplas, que tende a se dissolver camaleonicamente em outros objetos ou incorporar os seus modos de constituição (MACHADO apud LIMA, 2011, p. 37).

Machado expõe a insubordinação do vídeo quanto às especificidades das linguagens e restrições absolutas a uma conformidade idiomática ou material, destacando seu caráter expansivo, em consonância às possibilidades que o vídeo e, posteriormente, a digitalização, vieram a oferecer em larga escala ao final do século XX. Para Lima (*ibidem*), a fala de Machado reforça a ligação da videomúsica com as outras expressões videográficas. O vídeo admite *a priori* um corpo amplo de referências, hábitos e códigos oriundos das mais diversas áreas. O hibridismo do objeto audiovisual estabelece enquanto condição a percepção de que as linguagens não são imutáveis, mas territorializantes e desterritorializantes, permitindo tanto afetar quanto serem afetadas enquanto alteram os estatutos da imagem e do som. Historicamente, é possível apontar algumas dessas territorializações, como as transposições de questões musicais para a galeria tal como fez Paik ou a utilização

de processos composicionais como parte dos processos videográficos, em um exercício de pensar o vídeo como a música.

4.3. A *visual music* na era digital

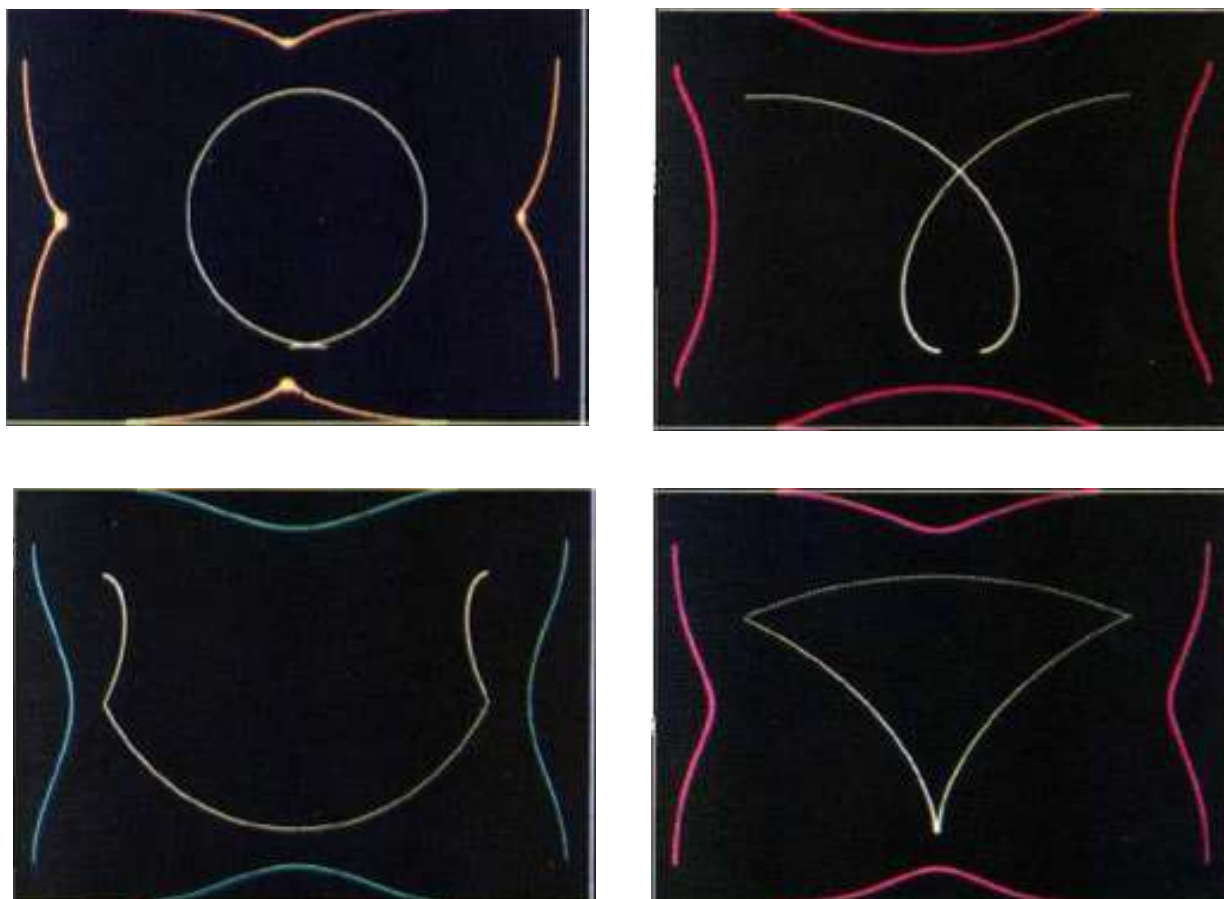
Pioneiro da animação computacional desde a década de 1960, John Whitney encontrou nas novas tecnologias um meio de exercitar a plasticidade do movimento gráfico com um controle que não era possível até então. No texto *Computer Art for the Video Picture Wall*, escrito em 1971, Whitney ressalta a capacidade única que o computador possui de lidar com a periodicidade dos fenômenos visuais. Para o autor, a manipulação dos padrões visuais possibilitada pelos computadores garante ao artista domínio do espectro visível, de forma semelhante ao controle do espectro sonoro exercido pela orquestração musical (WHITNEY, [1971] 1980, p. 192).

A estrutura das imagens do filme *Arabesque* (1976), programado por Larry Cuba e realizado por John Whitney, se baseia em um vetor gráfico que organiza 360 pontos em um círculo, que inicia o filme disposto em molduras que valorizam estruturas simétricas e curvilíneas, motivos visuais presentes em toda obra. O círculo funciona como um tipo de tema musical que gera padrões de movimento obedecidos por todos os pontos, originando senóides. Whitney também trabalha a inversão da polaridade dos eixos, provocando espelhamento e inversão na figura para criar variações. O movimento também aproveita a extensão da tela em um tipo de continuidade infinita em um espaço finito, com linhas que chegam à margem direita para ressurgirem no lado oposto (WHITNEY, 1980, pp. 97-100).

Arabesque foi um dos primeiros filmes produzidos após a transição de Whitney da computação analógica à digital, sendo considerado o apogeu da pesquisa do artista sobre a relação entre imagem e som (MOLLAGHAN, 2011, p. 243). Assim como outros trabalhos de John Whitney desenvolvidos a partir da década de 1970, *Arabesque* baseia-se na premissa de que os princípios pitagóricos que estruturam a

harmonia podem aplicados tanto à imagem quanto ao som (WHITNEY, 1980, p. 1), de forma a possibilitar uma equivalência da harmonia musical no mundo visual, configurando assim uma “harmonia gráfica” (idem, p. 5).

Imagem 29 — 4 frames de *Arabesque* (1976), de John Whitney.



Fonte: WHITNEY, 1980, p. 100.

As animações digitais de *Arabesque*, contudo, não foram sincronizadas a sons também feitos por meio do computador, mas por uma gravação de santur persa executado por Manoocheher Sadeghi (WHITNEY, 1980, p. 113). O referencial musical não-ocidental reforça o título e coloca em evidência as referências do *design* islâmico presentes nas imagens abstratas e suas relações matemáticas harmônicas, interligando noções entre música, geometria, arquitetura e o cosmos (MOLLAGHAN, 2011, p. 229). Somente a partir dos 1980 o autor passaria a produzir suas próprias músicas por meio de softwares (PINTO, 2019, p. 136).

Acerca das próprias escolhas acerca do componente sonoro de seus filmes, Whitney relata:

Eu nunca estive totalmente contente com as relações de meus próprios filmes e seu som. Eu vi em todas as faixas sonoras uma forma de acordo e cada uma apresentou um dilema. Muitos espectadores sentem uma incompatibilidade aqui e argumentam em prol de um filme silencioso. Ainda outro argumento é digno de nota. O olho, como testemunha de eventos na natureza, espera um som correspondente a cada evento. Por que uma experiência visual, tão próxima da música como esses filmes, deveria acontecer em silêncio? (...) Além das tradições óbvias de que a música e a pintura são ambas totalmente autossuficientes, por que não uma experiência musical igualmente envolvente a ser compartilhada com a visão? Por que não [propor] padrões de cores visuais que são construídos de modo a se entrelaçarem com os padrões auditivos, em uma frutífera complementaridade da arquitetura? (WHITNEY, 1980, pp. 91-92, tradução nossa¹¹⁶).

Tendo em conta a importância de uma percepção multissensorial, a defesa de uma expressão audiovisual feita por Whitney se desenvolve por meio de dois princípios: a possibilidade de articulação musical entre som e imagem como elementos complementares na construção dos seus filmes abstratos e a natureza musical das suas animações, pela afinidade com a música enquanto princípio organizacional. Sobre o primeiro ponto, o autor considera as imagens em movimento como meio de compor uma conjunção musical com a parte sonora, análoga aos grupos instrumentais, apta a criar um produto audiovisual musical em que a soma das partes é mais relevante do que as partes isoladas:

A inter-relação pode ser tão elaborada e a formação musical tão verdadeira quanto um duo de violino e piano, que discorre nas parcerias típicas de todos os duos ou composições polifônicas. Esta seria uma parceria válida somente se as combinações produzirem maiores interesses do que a

¹¹⁶ "I was never fully content with the relations of my own films and their sound. I saw in every sound track a form of compromise and each presented a dilemma. Many viewers sense an incompatibility here and argue for no sound at all. Yet another argument is noteworthy. The eye, as a witness to events in nature, expects a matching sound with each event. Why should a visual experience, so close to music as these films, happen in silence? On the other hand, apart from the obvious traditions that music and painting are both wholly self-sufficient, why not a musical experience to be shared with, and equally involving, the eye? Why not visual color patterns which are so constructed as to weave with aural patterns in a fruitful complementarity of architecture?"

contribuição separada dos sentidos da audição ou visão (WHITNEY 1980, p. 92, tradução nossa¹¹⁷).

A mediação tecnológica é decisiva para o desenvolvimento dessa expressão musical por ampliar as condições técnicas de expressão sonora e visual. O produto audiovisual resultante seria uma “inovadora fusão de música e artes visuais” (idem, p. 13, tradução nossa¹¹⁸) que traria impacto ao território autônomo da música por viabilizar “um novo começo para a música com um novo parceiro gráfico como equivalentes arquitetônicos nesta maravilha recém-descoberta das harmonias digitais” (idem, p. 91, tradução nossa¹¹⁹). Essa equivalência ocorre a partir das características temporais comuns entre som e imagem em movimento e também pela semelhança entre o modo de recepção audiovisual proposto pelos filmes abstratos, que é puramente estético e relacional. Para John Whitney, a arte visual abstrata do século XX é uma resposta visual à experiência musical, o que também facultaria englobar a percepção visual dos seus filmes enquanto uma experiência musical, de fato: “a arquitetura em movimento reside na raiz do nosso prazer da música” (WHITNEY, 1980, p. 14, tradução nossa¹²⁰).

A aproximação do trabalho visual de Whitney com o fenômeno musical-sonoro surge também por ambos construírem uma arquitetura no tempo (WHITNEY, 1980, p. 195). Para o artista, os mesmos aspectos periódicos do mundo da matemática expressos em suas imagens em movimento poderiam evocar, em alguns observadores treinados, “uma sensação de admiração tal como a própria música e frequentemente pensada como um similar à música”, que “pode agora estar acessível em uma

¹¹⁷ “The interrelationship might be as elaborate and the consort as true as violin and piano which discourse in the typical partnerships of all duo or multi-voiced compositions. This would be a partnership that is valid only if the combinations produce interest greater than the separate contribution of either the aural or the visual member”.

¹¹⁸ “Yet an inevitable artistic application, which I will describe, should popularize an exciting and innovative fusion of music and visual art”.

¹¹⁹ “One can foresee a fresh start for music with a fresh graphic partner as one-to-one architectonic co-equals in this newly discovered wonderland of digital harmonies”.

¹²⁰ “Twentieth-century abstract art has been a training ground for visual response to musical experience, but in the mind’s eye, architecture in motion lies at the root of our enjoyment of music”.

experiência visual direta (WHITNEY, [1971] 1980, p. 193, tradução nossa¹²¹). A temporalidade própria da música ainda é utilizada pelo artista para diferenciar o tipo de arte proposta por seus filmes de outras manifestações audiovisuais: "O tempo da TV pode passar, mas esses vídeos brandos não moldam o tempo. No entanto, dar forma compreensível ao tempo é característica da música" (WHITNEY, 1980, p. 85, tradução nossa¹²²).

O trabalho desse animador pioneiro pode ser considerado predecessor de muitas das práticas plurais da videomúsica contemporânea. As semelhanças são delineadas também pelo contexto relacionado ao vídeo e à arte digital, que resultariam em três aparições tímidas do termo "videomúsica" no livro *Digital Harmony: on the complementarity of Music and Visual Art*, publicado em 1980. Uma delas soa como um presságio ao que seguiria a partir da década de 1990: "Eu treinei com computadores durante anos, oculto, preparando-me para o dia em que *videodiscs* assumiriam o mercado. Eu sonhei em 'videomúsica' e tramei fusões revolucionárias secretas e transfusões das artes". (WHITNEY, 1980, p. 13, tradução nossa¹²³).

Um novo período de referência para a *visual music* inicia-se nos anos 1990, a partir da expansão do acesso às tecnologias de produção audiovisual pela digitalização dos meios de produção, que ampliariam progressivamente as possibilidades de combinar imagem e som (CARVALHO E LUND, 2015, p. 16). Tal cenário foi crucial na proliferação de diversas práticas audiovisuais contemporâneas como *live cinema* e *VJing*. Para Henrique Roscoe Pinto, artista e pesquisador do gênero, a digitalização também é "responsável por um renascimento da *Visual Music*, especialmente em seu caráter de performance ao vivo" (PINTO, 2019, p. 14). Para

¹²¹ "Certain phenomena, especially periodic aspects of the world of mathematics, that which has so intrigued the specialist as to evoke in some trained observers a sense of wonder as with music itself and often thought of as akin to music can now be made accessible to direct visual experience".

¹²² "TV time may pass, but these bland video actions do not shape time. Yet imparting lucid shape to time is characteristic of music".

¹²³ "I trained with computers for years, underground, preparing for the day when videodiscs would take over the marketplace. I dreamed in "video music" and plotted secret revolutionary fusions and transfusions of the arts".

Daniels e Naumann, esse cenário é caracterizado pela “cultura do clube, *samples* e *scratching* analógicos, novos *softwares* e *hardwares* audiovisuais digitais”, somados à “necessidade de acréscimos visuais à música eletrônica” (DANIELS e NAUMANN, 2015, p. 15, tradução nossa¹²⁴).

4.3.1. As performances audiovisuais

A experiência da performance audiovisual ao vivo remonta a um tipo de interação entre musicistas e imagens que antecede a experiência eletroacústica que caracteriza a videomúsica. A música do audiovisual desenvolveu-se nas suas primeiras décadas como um fenômeno performático — uma pequena orquestra, piano ou *photoplayer*¹²⁵ tocando na sala de cinema — uma vez que não havia dispositivos capazes de sincronizar e reproduzir imagem e som com qualidade satisfatória para um público amplo. Conforme essas tecnologias se desenvolveram, sobretudo a partir da década de 1920, a música rumou para a fixação em suporte, primeiro em disco e logo depois como registro fotoelétrico na película, originando um modelo que se tornaria padrão de reprodução internacional.

Enquanto os dispositivos sonoros que equipam as salas das grandes redes de cinema contribuem para exhibições cada vez mais uniformes dos sucessos cinematográficos, a performance ao vivo do audiovisual continua existindo como um recurso de interação e expressão particular, atraindo público a eventos específicos e cunhando estéticas artísticas mais híbridas, com confluências de diversas áreas do conhecimento e recursos técnicos diversos.

¹²⁴ “the club culture, analog sampling and scratching, new digital audiovisual software and hardware, and the need for visual additions to electronic music”.

¹²⁵ Instrumento musical baseado em um piano de armário, mas que agrega ainda percussões e outros componentes mecânicos que são utilizados a fim de se obter efeitos sonoros e maior diversidade timbrística. Os *photoplayers* podem executar músicas de maneira autônoma, como uma pianola, além de poderem ser tocados por instrumentista ou uma combinação entre os dois modos de operação.

A ascensão da internet também propiciou a divulgação e florescimento de outras práticas audiovisuais performáticas fora dos circuitos acadêmicos, das Artes Visuais e dos meios de distribuição em massa. O site *Movies in Concert*¹²⁶ tem como objetivo listar as performances ao vivo para obras audiovisuais e relata a ocorrência de milhares de exibições em dezenas de países que vão desde performances orquestrais da trilha sonora de desenhos animados e filmes famosos a experimentos com a música ao vivo de jogos digitais. Ainda que a grande maioria das exibições listadas seja referente a trilhas conhecidas de filmes populares voltadas para um público amplo, tais eventos contribuem para reinventar o espaço da sala de cinema: nessas exibições, não há apenas a tela brilhante contra a sala escura, mas também um palco, espaço cênico da performance musical.

Assim, mesmo que predominantemente tecnológica, a expressão audiovisual do século XXI pode apresentar interseções com a música instrumental de concerto. Embora seja evidente o predomínio de músicas tonais nessas exibições, é possível verificar a existência de obras de *visual music* que colocam questões audiovisuais por meio de uma expressão musical contemporânea, aproximando-se da videomúsica, a despeito de serem executadas com instrumentos acústicos tradicionais, sem qualquer tipo de manipulação digital do som. O grupo *Ascolta*, com sede de Stuttgart, Alemanha, tem participado ativamente de vários festivais de música contemporânea em países como Alemanha, Suíça, Inglaterra e Áustria. O *Ascolta* é em essência um grupo musical, mas também desenvolve um projeto audiovisual que combina arranjos instrumentais diversos, músicas autorais e improvisos feitos com linguagem musical contemporânea com a exibição de filmes feitos por autores como Hans Richter, Oskar Fischinger, René Clair, Luis Buñuel e filmes contemporâneos.

Uma peça executada¹²⁷ pelo grupo, baseada nas imagens de *Lichtspiel, Opus 1* (1921), do pioneiro da *visual music* Walter Ruttmann, trabalha com gestos

¹²⁶ Cf <<http://www.moviesinconcert.nl>> , acesso em: 01 ago. 2015.

¹²⁷ Disponível em <<https://youtu.be/uwBf5QV56wI>> Acesso em: 2 nov. 2020.

Um trecho da obra fixada sobre suporte pode ser visto em <<https://youtu.be/I6DESHu8mH8>> Acesso em: 2 nov. 2020.

audiovisuais híbridos de maneira similar a obras de videomúsica, com uma linguagem musical também contemporânea que valoriza os timbres e a organização estrutural proposta pelas imagens, recusando um pulso sonoro autônomo. O *Ascolta* também utiliza músicas pré-existentes arranjadas para a formação audiovisual, que inclui as imagens projetadas como parte integrante. Nesse caso, o ritmo comum entre o audível e o visível ocorre a partir da manipulação das imagens visuais, o que representa uma inversão de procedimentos muito rica para se pensar em audiovisualidade e ilustra o ideal estético do grupo: os músicos não estão preocupados em acompanhar as imagens, mas colocar ambos os campos — sonoro e visual — em diálogo por meio da hibridização do conteúdo audiovisual.

Imagem 30 — *Frame* da performance do grupo Ascolta. *Lichtspiel Opus 1* de Oliver Frick (2006) para o filme homônimo de Walter Ruttmann.



Fonte: <https://youtu.be/uwBf5QV56wl> Acesso em: 2 nov. 2020.

Contudo, a obra instrumental possui possibilidades e ferramentas de criação distintas, que não dizem respeito às particularidades da música acusmática, suas possibilidades de manipulação digital e difusão sonora. Ainda que esteja fora do

recorte eletroacústico que temos encontrado na bibliografia sobre a videomúsica, sob o aspecto do pensamento audiovisual musical, tal peça poderia facilmente ser pensada e apreciada como tal, a despeito da maneira tradicional de produzir sons acústicos, conduzidos por um regente diante dos músicos e da tela. Com mais assertividade, poderíamos nos referir ao território exposto por *Lichtspiel Opus 1* como Música Audiovisual, definido pela presença de imagem e som e pela musicalidade expressa de forma audiovisual, situando-se como um subconjunto contido no vasto território da *Visual Music*.

4.3.2. Entre a performance e o cinema

Uma das expressões frequentes ao tratar da performance audiovisual é "*live cinema*" — ou "cinema ao vivo". O termo remonta a relação das imagens em movimento com a performance musical antes do som sincronizado, tendo sido utilizado anteriormente para designar as sessões de cinema mudo acompanhadas de música executadas em tempo real (MAKELA, 2006, p. 22). O termo ressurgiu nos anos 2000 e passa a designar a "execução simultânea de imagens, sons e dados por artistas visuais, sonoros ou performáticos que apresentam suas obras diante da plateia"¹²⁸, tendo aparecido no meio acadêmico provavelmente pela primeira vez na dissertação da artista audiovisual e pesquisadora Mia Makela (2006).

No contexto do *live cinema*, destaca-se a figura em ascensão do VJ (*Video-Jockey*), termo que surgiu na MTV para designar os apresentadores dos videoclipes (MAKELA, 2006, p. 4) mas estendeu-se também aos(às) instrumentistas do vídeo, que criam e/ou manipulam imagens em tempo real. Para tocar imagens, são utilizados softwares como o *Resolume*, que permite a edição ao vivo de cores, ritmos, camadas e formas; além de softwares generativos como *Max/Msp* e *VVVV*. Também são frequentes *softwares* e *hardwares* criados sob demanda e *hardwares* como controladores MIDI. A figura do VJ é normalmente associada a contextos como

¹²⁸ Segundo a curadoria da *Mostra Live Cinema* <<http://livecinema.com.br/conceito/>>. Acesso em: 03 ago. 2015.

grandes festas e festivais dançantes, nos quais o público obtém uma experiência multissensorial dispersa, que não está focada unicamente nas imagens projetadas. Não obstante, a presença de VJs também pode ser constatada em grupos dedicados a exploração audiovisual envolvendo videomúsica, como é o caso da prática do grupo audiovisual As Is. Nesse caso, os músicos que atuam tocando as imagens são considerados constituintes do conjunto musical. Dessa maneira, frequentemente contam com suas partes escritas em partitura, que por sua vez orienta a execução musical de todos(as) os(as) instrumentistas, sejam eles(as) dedicados às imagens visuais ou sonoras.

Para a autora, a prática do *live cinema* pode ser definida pela presença de quatro elementos distintos: 1- *projeção ou painéis*, considerando a tecnologia disponível no momento e resguardando outras possibilidades futuras; 2- *performer*, indispensável para o “*live*”, sem o qual a obra seria uma instalação audiovisual; 3- *público*, pois, na concepção de Makela, a performance só se justifica pela sua recepção; 4- *espaço compartilhado* entre o público e o *performer* (MAKELA, 2006, pp. 19-20). Tais elementos aproximam o *live cinema* de Makela de uma performance audiovisual artística, em oposição aos usos comerciais, incorporando influências tecnológicas e artísticas do Cinema (MAKELA, 2006, pp. 6-7) e do campo autônomo da Música, bem como de muitas outras manifestações que podem ser classificadas no âmbito da *visual music* e da videomúsica.

Novas tecnologias e propostas artísticas podem atuar sobre as configurações abarcadas por Makela (2006): o artista *1mpar* (Henrique Roscoe), apresentou no segundo semestre de 2020, durante a pandemia, uma série de performances audiovisuais¹²⁹ em diferentes eventos como parte do seu projeto *1mpar Color Music*, transmitida da residência do artista. As imagens geradas nas telas individuais do público virtual configuram um produto heterogêneo em seu modo de criação, incorporando montagem (com a presença de várias câmeras), iluminação, cenografia e a própria imagem do *performer* no contexto da sua criação. Tudo é feito em tempo real, da iluminação às imagens e sons eletrônicos, controlados por meio

¹²⁹ A performance do Festival Artka pode ser vista em <<https://youtu.be/fRd8LDRUwCg>> Acesso em: 5 nov. 2020.

de *hardwares* digitais e analógicos como o Korg Electribe e os Moog Minitaur e Mother 32.



Imagem 31 (à esquerda) — Imagem da apresentação do projeto *1mpar Color Music* em out. de 2020, no Festival Artka. Fotografia: Danielle Curi.

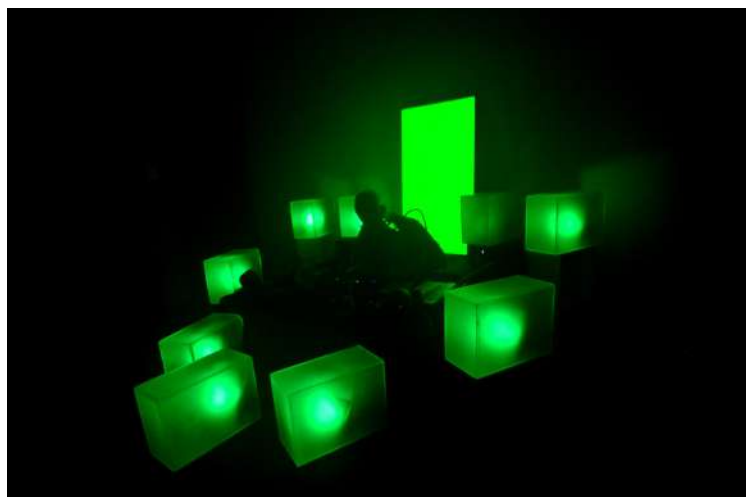


Imagem 32 (à direita) — Imagem da apresentação do projeto *1mpar Color Music* em out. de 2020, no evento ZonaMundial2010. Fotografia: Rafael Carneiro.

O amplo domínio visual do ambiente de criação da obra resulta no controle do que está sendo mostrado, mas também transforma um complexo audiovisual em uma experiência privada do público, restrita às telas dos computadores, *tablets* e telefones. Assim, enquanto facultam uma experiência imersiva e dedicada, também toleram quaisquer interferências oriundas dos dispositivos utilizados, configurações de brilho e tamanho de imagem nos dispositivos de exibição, bem como qualquer fidelidade de reprodução sonora. O espaço da obra, de existência digital, altera de modo significativo o caráter coletivo da experiência tradicional e multissensorial dos festivais de música eletrônica, reconfigurando assim o entendimento do espaço compartilhado entre o artista e o público. Dessa forma, solicita uma ampliação das concepções de *live cinema* de Makela.

Enquanto para Makela o território do *live cinema* se estende para toda performance audiovisual, inclusive as generativas, Para Henrique Roscoe C. Pinto, o *live cinema*

configura um recorte específico dentro das práticas do audiovisual ao vivo que se caracteriza justamente pela utilização de "trechos de filmes, retirando-os de seu contexto original e ressaltando muitas vezes seu caráter estético e rítmico, em trabalhos com forte apelo sincrônico com o som" (PINTO, 2019, p. 24). Ambos os recortes, contudo, aproximam-se de construções musicais e afastam-se do cinema pelos modos de organização temporal que propõem. A performance audiovisual baseia-se na montagem e na estruturação de imagens no tempo, independentes de narrativas e diálogos. Reivindica, assim, maior liberdade semântica e temporal, enquanto lida com imagens figurativas e abstratas, originais ou reutilizadas, com grande abertura à improvisação audiovisual.

Recorrentemente, constata-se uma ênfase visual na expressividade e nas considerações formais, mesmo quando os materiais visuais são organizados a partir do pulso sonoro. As características das obras de *live cinema* podem ser tão diversas quanto as trajetórias dos artistas envolvidos e os meios em que eles se inserem mas, de forma geral, preserva-se alguma relação com o cinema, normalmente manifesta como parte da origem do material audiovisual utilizado e agregando parte dos seus conteúdos semânticos, reorganizados como parte de uma nova expressão temporal. A digitalização ampliou de forma decisiva o acesso à produção e manipulação de imagens visuais e sonoras, emancipando o *live cinema* como gênero artístico, como defendido pela artista e pesquisadora Mia Makela (2006).

Essa fundamentação da individuação do gênero corrobora o surgimento de novos movimentos desterritorializantes a partir do *live cinema*, que empresta sua estética a obras fixadas sobre suporte e a outros espaços. O grupo inglês Addictive TV, conhecido por utilizar extratos de filmes, séries, *games* e outros materiais videográficos de alcance massificado, exploram as sonoridades diversas e conteúdos semânticos em remixagens audiovisuais pulsantes. Assim, compõem obras audiovisuais de *Electronic Dance Music* que embalam as plateias dançantes dos festivais de música eletrônica, mas também têm lugar em comerciais

esportivos¹³⁰ e no Museu de Arte Contemporânea de Xangai¹³¹, entre vários outros espaços.

No vídeo promocional feito pelo grupo para a série do *History Channel* chamada *Vikings, New Kingdom remix* (2003), o *design* sonoro da série é a principal fonte de matéria-prima sonora para a construção da peça publicitária. A imagem sonora e visual do *horn* se junta às percussões adicionadas de outro trecho, seguidas de breves cenas de lutas de caráter rítmico e uma nova estrutura, que não guarda semelhança com o uso desses sons no contexto da série, em uma montagem autoral e musical. Conteúdos semânticos também são usados para efeitos de comunicação caros ao cinema, como um personagem que traz o indicador aos lábios como um pedido de silêncio¹³², seguido de uma pausa dramática e uma sequência de novas cenas que poderiam pertencer a um trailer convencional.

Imagem 33 — *Frame* de *Vikings (New Kingdom remix)*, do coletivo Addictive TV.



Fonte: <https://youtu.be/bCPvI8GcWGo>? Acesso em: 5 nov. 2020.

¹³⁰ Cf. Comercial da *Europa League* para FIVE <<https://youtu.be/jOYk07IMoBM>> Acesso em: 5 nov. 2020.

¹³¹ Segundo o website do grupo: <<https://www.addictive.tv/biography/>> Acesso em: 5 nov. 2020.

¹³² Essa cena pode ser vista aqui: <<https://youtu.be/bCPvI8GcWGo?t=71>> Acesso em: 5 nov. 2020.

Ainda em 1980, John Whitney teria antecipado os novos espaços que seriam disputados pela *visual music* e pela videomúsica contemporânea, um dos pontos de interesse deste trabalho:

Uma arte que deve ser vista e ouvida, diversificada em seus potenciais para ser veiculada tanto para um público estreito (belas-artes) quanto para um grande público (arte popular). Espero ver uma arte que vai se adequar à tela de vídeo e a um novo tipo de teatro e à galeria de arte; Será tocado em todos os lugares por meio de *video disc* (WHITNEY, 1980, p. 7, tradução nossa¹³³).

A fala se alinham às possibilidades plurais das manifestações audiovisuais musicais realizadas e/ou difundidas por meios digitais que, dentro ou fora dos espaços tradicionais das salas de concerto, possuem a potência intrínseca de conquistar novos espaços e territórios.

Esse conjunto heterogêneo de práticas audiovisuais pode ser segmentado e situado a partir de diferentes referências e domínios, mas encontram na *visual music* um território comum relacionado ao pensar e fazer musicais. Para o artista e pesquisador Marcus Bastos¹³⁴, a produção audiovisual contemporânea tem sido pensada de duas maneiras distintas, que neste trabalho reforçamos como complementares: como resultante histórica do cinema de vanguarda e da *visual music*, trajetórias exploradas pelas pesquisadoras Cornelia Lund e Sandra Naumann; bem como forma de caracterizar a produção audiovisual que ganha corpo a partir dos anos 1990 como arte inovadora e autônoma, tese defendida por Mia Makela (2006), com intrínseca relação à disseminação e popularização de dispositivos tecnológicos digitais.

Não obstante o delineamento feito por Makela possa ser contextualizado também a partir de procedimentos e estéticas predecessoras, as práticas contemporâneas

¹³³ "an art that is to be seen and heard, diverse in its potentials both for narrowcast (fine art) and broadcast (popular art). I expect to see an art that will show well on the video screen and in a new kind of theatre and gallery; it will be played everywhere on videodisc".

¹³⁴ Em entrevista disponível em < <http://www.livecinema.com.br/portfolio/arqueologia-do-audiovisual-ao-vivo/>>. Acesso em: 24 maio 2018.

seguem distendendo os meios de produção e difusão, ampliando em muito as suas possibilidades expressivas a partir do novo leque tecnológico. Dessa forma, alicerçam uma arte viva que se manifesta tanto em novas territorializações quanto nos territórios habituais da *visual music* e, mais especificamente, da música audiovisual — recorte da expressão musical como imagem em movimento e do jogo audiovisual musical. A videomúsica passa pelas mesmas questões contextualizadoras: ora as obras desse gênero são situadas como um novo passo a partir da música eletroacústica; ora são incluídas como desdobramento contemporâneo da *visual music*. Apenas pontualmente, contudo, são contempladas como soma complexa de tantas trajetórias.

4.4. Videomúsica $\subset$ *Visual Music*

O pesquisador Marcelo Lima considera a *visual music* uma “forma de produção audiovisual análoga ao vídeo-música” (LIMA, 2011, p. 46), mas que abarca também “obras que são realizadas em tempo real (ao vivo), VJ’s, improvisações, por vezes com a presença de instalações, luzes, e outros recursos de produção de imagens sonoras e visuais” (ibidem). Nesse trabalho, contudo, defendemos que esses recursos podem ser (e são) incorporados pela videomúsica, extrapolando a restrição do gênero à configuração específica de mídia fixada sobre suporte defendida por Lima (2011, p. 2). Essa abertura ocorre em prol de uma musicalidade estruturada no tempo que incorpora quaisquer tecnologias disponíveis e se manifesta por qualquer configuração audiovisual.

Em um cenário diverso e interconectado, proliferam musicistas que desenvolvem performances audiovisuais ao vivo, instalações e obras fixadas sobre suporte, transitando também pelo Cinema e pelas Artes Visuais. Assim, corroboram com a ideia de que o fenômeno musical é mais amplo do que as estreitas categorias em que os trabalhos por vezes são inseridos. É especificamente desse contexto da *visual music* audiovisual que surge a videomúsica, ligada também à prática da

música eletroacústica e à expansão do acesso às tecnologias de produção de som e imagem, encontrando eco em práticas musicais/audiovisuais diversas.

Ainda que os termos *visual music* e *videomúsica* sejam ocasionalmente utilizados como sinônimos por artistas e pesquisadores(as), as expressões designam, respectivamente, um território maior que contém um menor: toda videomúsica é uma *visual music*, ainda que apenas uma pequena parte do que se entende por *visual music* pode ser caracterizada como videomúsica. Seria possível, ainda, incluir um território intermediário da música audiovisual, que reúne seus representantes por dois únicos aspectos: a materialidade audiovisual e a possibilidade de ser percebida como música, sem contudo apontar uma filiação técnica ou estilística minimamente coerente ao grupo.

Na nossa concepção, a videomúsica é resultante da convergência tecnológica e estética da *visual music* e da música eletroacústica. Como diferença, a videomúsica traz questões da música eletroacústica e da expansão da escuta musical, que incorpora a transformação dos sons musicais ao longo do século XX e a escuta voltada para a própria materialidade. Em comum, tanto a *visual music* quanto a videomúsica designam expressões ligadas à música e podem compartilhar os mesmos recursos de feitura e modelos de interação audiovisual, nos casos das *músicas audiovisuais*. Dessa maneira, ambos podem constituir um corpo híbrido e não-hierárquico em termos sensoriais, tendo a música, entidade relacional, como principal modelo de orientação na construção e percepção das imagens audiovisuais.

4.4.1. Territorialização da *Visual Music* a partir da música eletroacústica

Um dos consensos entre os(as) pesquisadores diz respeito à relação da videomúsica e os novos meios de produção de som e imagem. Para Piché, o gênero “apropria-se de todos os meios digitais de produção tanto para a imagem quanto

para a música¹³⁵ (PICHÉ, 2003, tradução nossa), figurando como "uma forma híbrida que entrega ao mesmo tempo em imagem e música uma visão poética e aberta do imaginário (...). Esta arte híbrida terá uma base tecnológica" (ibidem). Pode-se entender a videomúsica como soma das tecnologias surgidas dos contextos da música eletroacústica e da videoarte (PICHÉ, 2003), portanto, herdeira da televisão (ibidem), do cinema experimental, da *visual music*, dos processos de montagem inerentes ao cinema e aos programas de edição de áudio e vídeo.

O recorte técnico e estético da música eletroacústica pode ser pensado como um procedimento de variação que possibilita a configuração de um *estilo* no âmbito das práticas da música contemporânea, fundamentando uma "língua dentro de uma língua", na concepção deleuziana (DELEUZE e GUATTARI, 1997a, p. 34). O reconhecimento desse território envolve sobretudo as particularidades da expressão musical e das ferramentas empregadas, que asseguram a possibilidade de manipular e utilizar qualquer som gravado ou sintetizado, superar as limitações humanas das performances (os alto-falantes não se cansam ou precisam respirar) e também de criar novos sistemas de organização sonora (HOLMES, 2008, 121). O uso do ferramental da música eletroacústica, aliado a orientações musicais específicas, implica no emprego de técnicas e recursos composicionais que moldam a expressão musical a partir dos próprios processos criativos.

A individuação da videomúsica a partir da música eletroacústica é mais um reconhecimento das condições técnicas e estéticas, que podem ter mais ou menos influência nos processos heterogêneos de criação, do que uma restrição estilística. O campo da videomúsica não é determinado apenas pela técnica ou materialidade da música eletroacústica, mas sobretudo pelo território de escuta musical e audiovisual viabilizado pela obra. Assim, ao invés de limitar a videomúsica a uma prática derivada das correntes de música eletroacústica, o gênero também incorpora obras exibidas sob outras classificações, mas que utilizam as mesmas tecnologias de gravação, síntese, manipulação e reprodução sonora. Marcelo Lima aponta que

¹³⁵ "s'approprie tous les moyens de production numériques tant pour l'image que pour la musique. Une forme hybride qui livre en même temps en image et en musique une vision poétique et ouverte de l'imaginaire.(...) cet art hybride aura une fondation technologique."

parte da produção de videoarte de Bill Viola e Jym Davis, que empregam recursos da música eletroacústica, são indistinguíveis de obras categorizadas como videomúsica (LIMA, 2011, pp. 162-164). Na obra citada por Lima chamada *White Space* (2004)¹³⁶, de Jym Davis, são propostas relações semanticamente abertas a partir da referência à Criação do Homem e da articulação expressiva do material audiovisual. A obra, considerada não-narrativa pelo próprio autor, trabalha em quase todas as suas seções com a granulação do material sonoro, que contribui para a visualização da trepidação das imagens, soando como indicação do atrito ou um processo de impressão que poderia ser relacionado à gênese do homem, garantindo uma camada de significações ao material audiovisual híbrido. As referências musicais de Davis baseiam-se nos minimalistas Philip Glass e Steve Reich, caracterizando-se na obra pelo uso restrito do material sonoro que é acoplado às imagens, também minimalistas.

Imagem 34 — *Frame de White Space* (2004), de Jym Davis.



Fonte: vide nota de rodapé 136.

¹³⁶ A obra pode ser acessada em <<https://youtu.be/pl5U5bapHcw>> Acesso em: 19 jul. 2021.

Com a proliferação de espaços a serem ocupados pela videomúsica e o envolvimento em vários domínios técnicos distintos, há artistas com origens e formações diversas que não são pesquisadores e/ou não situam seu trabalho como extensão das experiências estéticas da música eletroacústica, da videoarte ou da *visual music*, mesmo que os atributos sejam identificáveis como pertencentes a mais de um desses gêneros. As categorizações ocorrem muito mais em função dos lugares que essas obras ocupam (LIMA, 2011, p. 162), meios de divulgação, razões mercadológicas ou à filiação do(a) autor(a) a uma área artística de origem (idem, p.164). O domínio técnico dos artefatos tecnológicos possibilita transições às práticas da *visual music* a partir da própria vivência do(a) artista com dispositivos como TV, câmeras, gravadores, instrumentos, computadores, *tablets* e *smartphones*. Nesse sentido, diferentes formações, como Artes Visuais, Música, Programação, Design Sonoro e Cinema, podem convergir em práticas semelhantes enquanto circulam por territórios distintos.

Ao longo deste capítulo, evidenciou-se que, apesar de a *visual music* ser reconhecida sobretudo por sua grande riqueza visual, sua prática está amparada em um pensamento eminentemente musical que, em alguns trabalhos, ganham visibilidade. Isso pode ser constatado em algumas regras de criação visual e audiovisual, amparadas em regras estéticas derivadas dos modos de organização musical tal como ocorre nos trabalhos de Whitney e Bute, mas também pelos modos de experienciar essas obras, que podem dar destaque a uma escuta estética que é enriquecida por elementos não sonoros. Não por acaso, diversos artistas citados tinham formação musical e encontraram em outras materialidades uma possibilidade de devir-música. Em alguns casos pontuais ao longo do século XX, estreitaram-se ainda mais os laços entre o campo da Música e as práticas da *Visual Music*, revelando trocas: a influência do cinema absoluto sobre Kurt Weill; o encontro dos trabalhos de Jordan Belson, Henry Jacobs e compositores como Karlheinz Stockhausen e Toru Takemitsu na série de concertos audiovisuais Vortex; a vivência musical de Paik com Cage, Stockhausen e com o estúdio WD de Colônia entre 1958 e 1963; a publicação de Whitney sobre seus métodos de composição audiovisual no periódico editado por Stockhausen e Eimert. Muitas das produções aqui citadas no âmbito da *visual music* tomaram como suas as questões conceituais e estruturais da

música, alinhando-se frequentemente à prática da videomúsica pela realidade material que comporta sons e imagens em movimento; pelos tipos de jogo audiovisual proposto; pelo emprego de ferramental técnico e tecnológico similar; bem como pela possibilidade de uma apreciação musical do fenômeno audiovisual.

Nesses termos, compreendemos a videomúsica com base em três perspectivas complementares: a partir do objeto em si, na sua realidade material que conta com a presença necessária de som e imagens em movimento; a partir da perspectiva da criação, que se vale de todos os recursos disponíveis de produção audiovisual, resguardando a ligação com as tecnologias eletroacústicas e com uma orientação estética contemporânea propriamente musical; e a partir da percepção, que acessa um composto de sensações a partir da realidade material e extrai dela intensidades musicais.

5. TERRITÓRIOS MATERIAIS, POIÉTICOS E ESTÉSICOS

Algumas características apontadas pelos(as) autores(as) dedicados(as) à videomúsica coincidem em seus recortes e reforçam a sua importância, tais como a hibridização de som e imagem, a presença da música eletroacústica, o afastamento da linguagem cinematográfica, a constatação do objeto audiovisual híbrido e a ausência de hierarquia sensorial. Outras, no entanto, são dissonantes ou imprecisas e limitam a abrangência conceitual a uma prática mais restrita. Os aspectos técnicos de produção, como os procedimentos empregados na criação ou a restrição da videomúsica a obras fixadas em suporte configuram alguns desses exemplos, aparecendo com frequência como um conjunto de regras que estaria no âmago da individuação do gênero no recorte de cada autor(a).

Segundo o semiólogo Jean Molino, uma obra musical tem um modo de existência tripla: a fim de se caracterizar o fenômeno musical, devemos considerá-lo como um "objeto arbitrariamente isolado", mas também "como objeto produzido e como objeto percebido" (MOLINO, sem data, 112). Dessa maneira, cada dimensão demanda um tipo de observação, embasando possibilidades de análise desse mesmo objeto em três níveis distintos, aqui chamados de *poiético* (perspectiva a partir da criação), *estésico* (perspectiva a partir da recepção) e *material* (perspectiva a partir do próprio objeto, arbitrariamente isolado). Neste trabalho, não aplicamos o modelo tripartite de semiologia musical como fundamento para análises de obras, como normalmente é usado. Contudo, entendemos que utilizar os níveis descritos por Nattiez e Molino para fins de classificação pode fundamentar diferenças entre as obras do gênero e as distintas perspectivas colocadas pela literatura.

No nível *poiético*, busca-se compreender o processo de criação de uma obra, atribuindo intencionalidade aos elementos que constituem a peça como forma de reconstruir ou descrever o processo de criação a partir do ponto de vista do(a) autor(a); no nível *estésico*, o sentido é constituído segundo a perspectiva ativa da recepção. Uma distinção similar entre esses níveis aparece também nos livros que

compõem o *Tratado dos Objetos Musicais* (1966), de Pierre Schaeffer. O primeiro livro é dedicado ao fazer musical, enquanto o segundo, centra-se no ato de ouvir os objetos musicais. Já o nível *material*, também chamado de nível *neutro* por Nattiez (2002), baseia-se na observação do vestígio material de uma obra (como sons e notas na partitura, por exemplo), que é descrito unicamente a partir da sua realidade material e, portanto, como independente das estratégias de produção ou percepção (NATTIEZ, 2002. p. 16). Assim, o nível material relaciona-se ao signo, configurando um vestígio material que é condição de existência para as significações mas que, por si só, não porta significações decifráveis de imediato (NATTIEZ, 2002, p. 16). Importante esclarecer que todas as identificações do material dependem de referenciais exteriores a ele, uma vez que os materiais apenas são percebidos e nomeados como tal dentro de preceitos culturais e perceptuais que consideram, em algum grau, o nível estésico e sua mediação sígnica.

Enquanto tratar do nível material é uma atribuição essencialmente descritiva e minimamente interpretativa, as dimensões poiética e estésica são caracterizadas pela interpretação da forma simbólica¹³⁷. Ainda que abordem o mesmo objeto, cada dimensão apresenta as suas particularidades e pode ser difícil alcançar todos os procedimentos poiéticos a partir da recepção da obra, uma vez que a dimensão material da mesma pode não revelá-los. Segundo Nattiez:

os processos poiéticos e estésicos não coincidem necessariamente. O poiético pode não deixar vestígios, discerníveis como tal, na forma simbólica em si. "Como afirma Molino, o poiético não tem necessariamente a vocação para se comunicar. Em sentido inverso, o "receptor" projeta sobre a forma simbólica configurações independentes das estruturas criadas pelo processo poiético (NATTIEZ, 2002, p. 17)

Vários procedimentos poiéticos da videomúsica não são reconhecíveis na obra finalizada: é impossível determinar qual elemento, imagem ou som, foi feito primeiro, ou mesmo se ambos foram realizados simultaneamente. Também não é factível

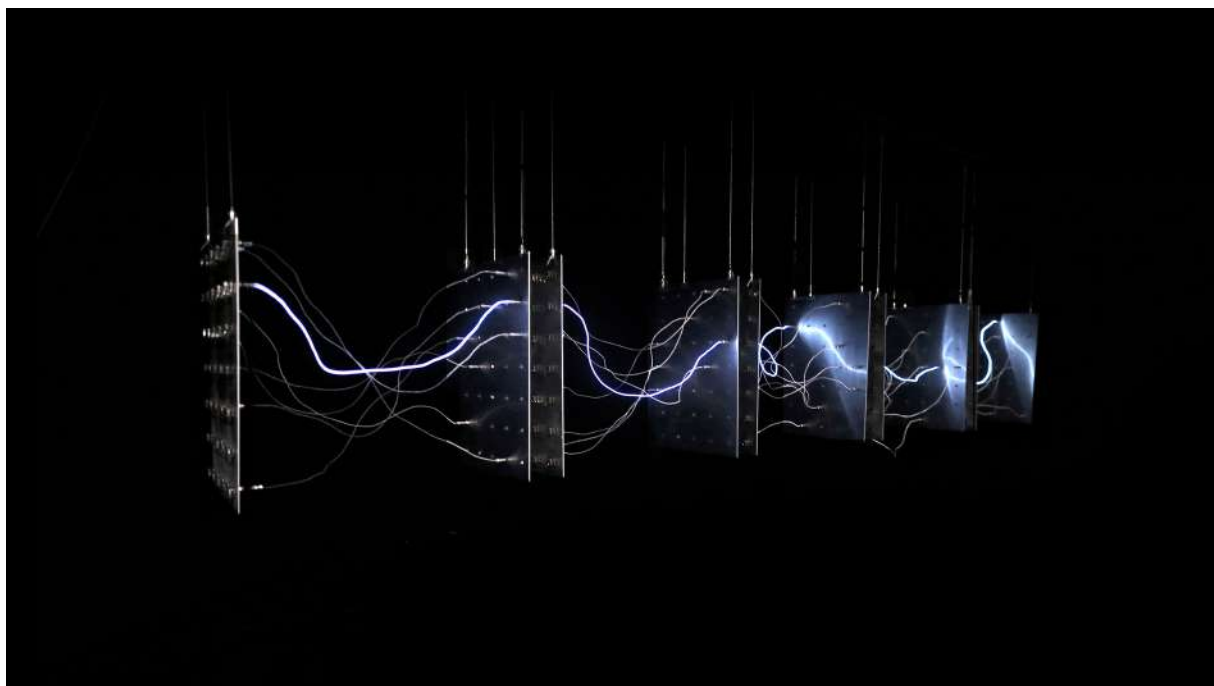
¹³⁷ A expressão "forma simbólica" não remete aqui ao alegórico, mas às formas (realidade material) tomadas como signos, "portadoras de significações para aqueles que os produzem e para aqueles que os percebem" (cf. NATTIEZ, 2002, p. 12).

constatar por meio da obra fixada em suporte se foi executada por um ou mais artistas, ainda que a literatura aponte para a presença recorrente de mais de um(a) artista envolvido na criação de uma obra (LEITE, 2004, p. 48). Embora esse dado contribua para a contextualização da prática da videomúsica, ele não altera a natureza do produto audiovisual resultante. Em vários casos, também é improvável a identificação dos *hardwares* e *softwares* utilizados nesse mesmo produto ou mesmo conhecer todos os procedimentos empregados na criação de sons e imagens em movimento, uma vez que apenas uma parte dos processos e fontes originais podem ser reconhecidas na exibição de uma videomúsica. Recursos como síntese sonora, gravação e manipulação de som, uso de controladores MIDI, algoritmos criadores e sequenciadores de som/imagens, pintura digital sobre vídeo ou animação são alguns dos elementos que podem ser utilizados na criação de uma obra audiovisual cujos processos poéticos não são necessariamente discerníveis a partir da apreciação da peça.

5.1. Apontamentos materiais

Na videomúsica, o nível material é caracterizado pela presença indispensável de sons e imagens em movimento. Essa audiovisualidade simultânea é amplamente reconhecida como necessária à expressão da videomúsica e é facilmente identificável, por tratar-se de “uma existência fisicamente comprovada” (BETHÔNICO, 2001, p. 127), verificável, portanto, a partir da obra em si. Normalmente, essa materialidade é proposta restrita aos sons das caixas alto-falantes e às telas e projeções luminosas, mas compreendemos que há outras materialidades que podem atender às condições materiais necessárias para propiciar um jogo audiovisual musical. Essa nova materialidade surge necessariamente como um desdobramento técnico, tecnológico e estético das poéticas da imagem no audiovisual, ligadas às projeções, ao vídeo e à programação, não sendo suficiente o reconhecimento da audiovisualidade inerente a qualquer expressão musical, tal como ocorre em um concerto tradicional ou espetáculo de dança.

Imagem 35 — Imagem de *Impulse* (2017), de Martin Messier.



Fonte: martinmessier.art Acesso em: 7 nov. 2021.

A realidade material tradicional da videomúsica é ampliada pela instalação *Impulse*¹³⁸ (2017), do compositor e artista Martin Messier, que exhibe formas de articulação audiovisual com sons eletroacústicos, tipicamente propostas por videomúsicas. Há uma materialidade física explicitada por 10 painéis de metal, espaçados em duplas e interconectados por oito fios que conduzem sinais luminosos aos painéis, de acordo com o sistema computadorizado de som e luz. O produto audiovisual resultante é uma metáfora do funcionamento cerebral e suas sinapses, coreografando ainda caminhos pouco fluídos e não lineares por meio de padrões rítmicos que ajudam a marcar cada seção. Nessa obra, o impulso luminoso age como um tipo de tema visual que se torna audiovisual com a sincronia dos elementos sonoros, revelando timbres progressivamente mais complexos que são associados à localização

¹³⁸ Um registro editado contendo diversas seções da obra pode ser acessado em <<https://vimeo.com/186225463>> ou pelo QR Code:
Acesso em: 7 nov. 2021.



Impulse (2017)

espacial dos impulsos, provendo variações. Enquanto registro audiovisual gravado, não haveria problemas em identificar as características discursivas e a presença de sons e imagens em movimento, bem como a organização estética, musical, dos eventos audiovisuais. Do nosso ponto de vista, a materialidade da tela não é um aspecto estável da videomúsica, mas uma parte da sua realidade material que se integra às possibilidades poéticas.

Imagem 36 — Primeira seção de *Field* (2015), de Martin Messier.



Fonte: martinmessier.art Acesso em: 7 nov. 2021.

Em *Field*¹³⁹ (2015), também de Messier, cada seção da performance reivindica a articulação de som e imagem por uma materialidade diferente. Na primeira parte, a experiência audiovisual é definida diretamente pela performance, que se desenvolve

¹³⁹ Um registro editado da performance que permite verificar as seções citadas pode ser acessado em: <<https://player.vimeo.com/video/149364292>> Ou pelo QR Code:
Acesso em: 7 nov. 2021.

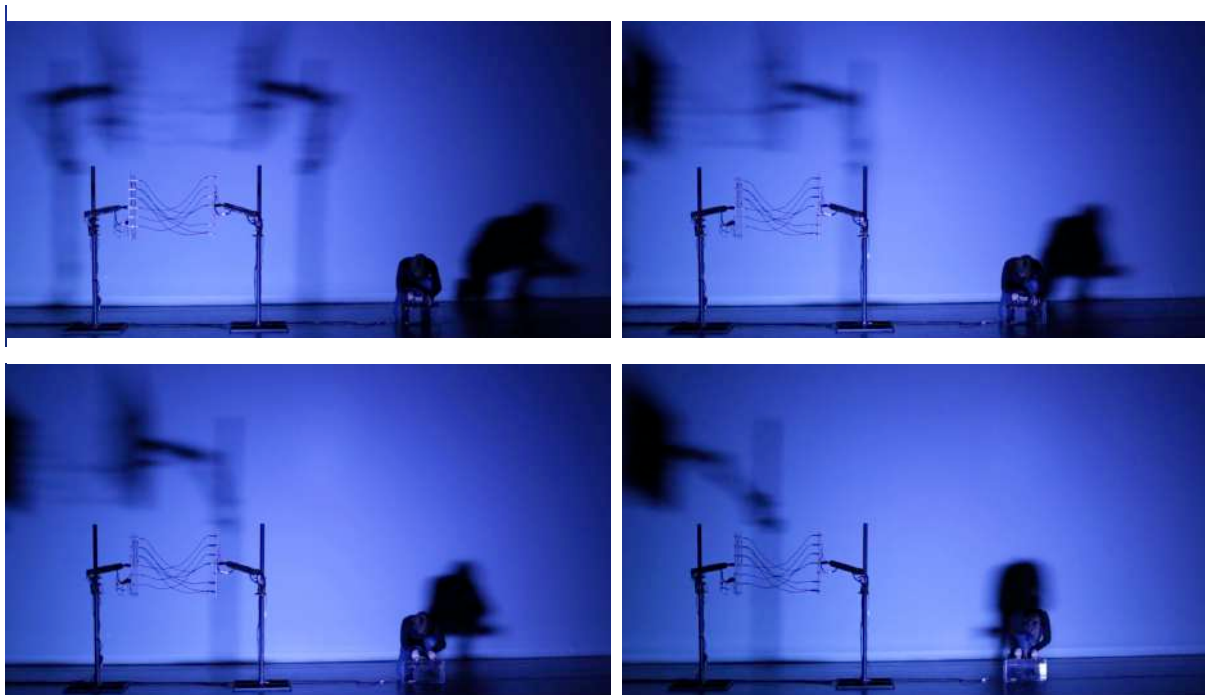


Field (2015).

a partir da ação do artista que conecta cabos aos painéis de alumínio que estão interligados, alterando a resistência do circuito e, assim, gerando um *input* em um sistema informatizado para a geração sonora. Não há projeção luminosa, apenas o gesto expressivo do artista, que amplifica a percepção entre os eventos vistos e os gestos sonoros ocasionados.

A imagem enquanto pura performance, mesmo que planejada como composição visual, não é o suficiente para atribuir a obra ao gênero da videomúsica devido às influências que definiram a constituição desse território. Entretanto, é possível conceber essa seção como uma forma de tornar o processo poiético visível, bem como perceber uma construção audiovisual que se associa aos sons, estabelecidos em camadas feitas com harmônicos, filtros e pulsações graves derivadas dos pulsos eletromagnéticos que aceleram ao ponto de serem percebidos como frequência ascendente. Mesmo com interrupções que retornam o fluxo ao estágio de lentidão, Messier propõe um *crescendo* e *accelerando* que marca o final da primeira parte.

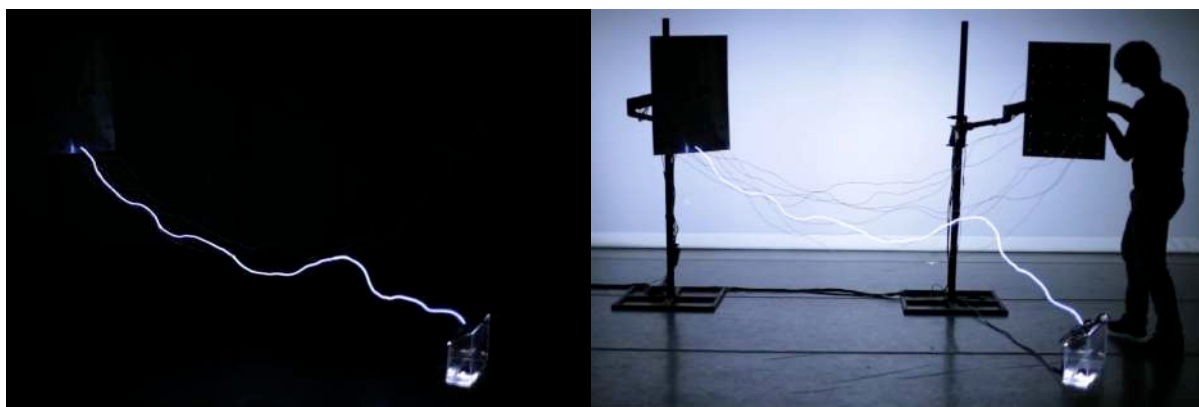
Imagens 37, 38, 39 e 40 — 4 *frames* da segunda seção de *Field* (2015), de Martin Messier.



Fonte: <https://player.vimeo.com/video/149364292> Acesso em: 7 nov. 2021.

Na segunda seção, o *performer* tem sua atuação diminuída em cena, aparecendo com menor destaque ao canto, enquanto controla as ações programadas. O jogo audiovisual ocorre agora em função do jogo de luzes móveis que incide sobre o palco, projetando dinamicamente na parede, da direita à esquerda, as sombras do artista e dos aparatos em cena. O movimento das sombras compreende alteração do tamanho das formas, dada a localização das fontes de luz, ocultas no registro. Esse movimento visual é sincronizado ao áudio, que marca cada retorno do movimento a cada ciclo com alguma diferença, como a utilização de filtros sonoros. Messier propõe uma experiência musical que torna o tempo sensível: as sombras não se movem de maneira contínua, mas expressam acelerações e desacelerações que criam a sensação de uma câmera lenta, até ser arrebatada por um novo fluxo veloz. Esse método de criar imagens em movimento com sombras também é utilizado ao final da performance, como um trêmulo visual que se hibridiza a um correspondente sonoro análogo.

Imagens 41 e 42 — Dois *frames* do registro correspondente à terceira seção de *Field* (2015), de Martin Messier.



Fonte: <https://player.vimeo.com/video/149364292> Acesso em: 7 nov. 2021.

O artista então direciona-se às placas, realiza novas conexões e dá início à terceira seção, na qual as relações audiovisuais são propostas por cabos iluminados, à semelhança do que o artista propôs anteriormente em *Impulse* (2017). O ritmo audiovisual frenético incorpora *flashes*, parte visual do pulso eletromagnético percebido audiovisualmente, que ocasionalmente revela as silhuetas dos aparatos

tecnológicos e do artista, ocultos no espaço planejado pela escuridão na maior parte do tempo durante essa seção.

Os objetos dispostos no espaço tridimensional do palco¹⁴⁰ compreendem uma realidade material audiovisual que permite o estabelecimento das relações audiovisuais nos níveis poético (enquanto proposição) e estético (enquanto percepção). O relacionamento entre a música eletroacústica e as imagens possui natureza estética, desprendendo-se do polo naturalista da escuta causal para centrar-se em atributos sonoros, enriquecendo a percepção musical, experiência do nível estético, a partir do que é mostrado de forma indissociável. Os elementos audiovisuais compartilham propriedades cinético-morfológicas, que ganham o espaço visual em movimentos luminosos por caminhos irregulares. Algumas diferenças que, em termos sonoros, podem parecer mais sutis, como as variações frequenciais dos sons atribuídos aos fios de luz, são destacadas pela alteração no percurso espacial feito pelos pulsos luminosos. De forma similar, a própria estrutura da obra, divididas em seções pelas diferenças nos materiais audiovisuais e seus modos de organização, remete a um plano de organização musical. A ausência de uma tela tradicional que confina as imagens visuais da videomúsica não são, dessa forma, empecilho ao jogo musical audiovisual. É uma desterritorialização da videomúsica que se dá em termos materiais, na medida em que incorporam novos modos audiovisuais de expressar música.

A videomúsica consiste, dessa maneira, em uma escritura audiovisual na qual os signos sonoros e visuais são articulados no tempo (cf. BETHÔNICO, 2001, p. 124), mas não unicamente a partir da montagem audiovisual característica do cinema ou bastando as sincronias e as traduções da *visual music*. A articulação audiovisual é um parâmetro de coerência que, na nossa concepção, remete forçosamente aos níveis poético (enquanto orientação, que engendra um produto musicalmente informado e informante) e estético (enquanto percepção, que permite um devir-musical audiovisual, entre outros devires). Desse modo, a videomúsica pode ser

¹⁴⁰ Apesar de acessarmos a obra por meio de um vídeo, registro editado, o fenômeno que descrevemos são baseados na performance que ocorre diante do público e ao vivo, em um espaço cênico real.

concebida como um bloco de sensações, um conjunto de perceptos e afectos que, nesse reconhecimento, destaca-se do seu contexto real para ser examinada a partir da sua dimensão material e do reconhecimento de suas potências.

5.1.1. Videomúsica fixada em suporte e como performance audiovisual

Uma dúvida que surge a partir do confronto de diferentes autores(as) é a validade de se pensar a forma de apresentação de uma videomúsica como uma condição estável. Leite (2004) considera tanto obras executadas ao vivo quanto peças gravadas em suporte como possibilidades que integram a expressão artística que define como *música-vídeo*. Já Andrew Hill (2010) alinha-se a Lima (2011), que por sua vez designa como videomúsica apenas "obras que são produzidas exclusivamente para suportes de fixação de sons e imagens visuais em meios magnéticos, ou digitais" (LIMA, 2011, p. 2). Esse recorte inclui, contudo, a possibilidade de compreender uma performance audiovisual como videomúsica na medida em que ela se materializa como registro fixado em suporte: uma das três grandes análises de videomúsicas apresentadas na tese de Lima (2001, p. 167) aborda a obra *Modell 5*¹⁴¹. Essa performance audiovisual é realizada em tempo real por Kurt Hentschläger e Ulf Langheinrich (duo *Granular Synthesis*) desde meados da década de 1990. A versão de *Modell 5* utilizada para a análise de Lima é um dos registros possíveis da obra.

Segundo Marcelo Lima, cada apresentação dessa videomúsica gera uma nova versão da mesma, sendo a obra projetada originalmente "em quatro telas ou

¹⁴¹ Uma versão da obra pode ser vista em <<https://youtu.be/micWnrTNNjo?si=D2OM17-NGsu3c8lc>> Ou pelo QR Code ao lado.
Acesso em: 25 jul. 2018.



Modell 5 (1994/1996)

paredes de 4x3m, e em oito canais de áudio. As mixagens finais das bandas visuais e sonoras são realizadas ao vivo” (idem, p. 168). A peça analisada está gravada em um DVD — portanto, com registro de som e imagem fixado em um suporte digital — mas trata-se primeiramente de um registro, apreensão de uma de muitas possibilidades da obra. Na condição latente de obra performática, *Modell 5* resguarda um conjunto mais amplo de perspectivas no que tange à interação entre os integrantes do duo, seus sons, imagens e relações audiovisuais propostas. A mixagem das bandas visuais e sonoras implica em fazer surgir ou desaparecer imagens e sons, com possibilidade de se alterar os pontos-chave da obra, criar ou ocultar relações audiovisuais possíveis, com muitas variáveis em aberto durante as performances, mas plenamente cristalizadas em um registro após cada uma delas.

Imagem 43 — *Frame* do registro de exibição de *Modell 5* - Granular-Synthesis.

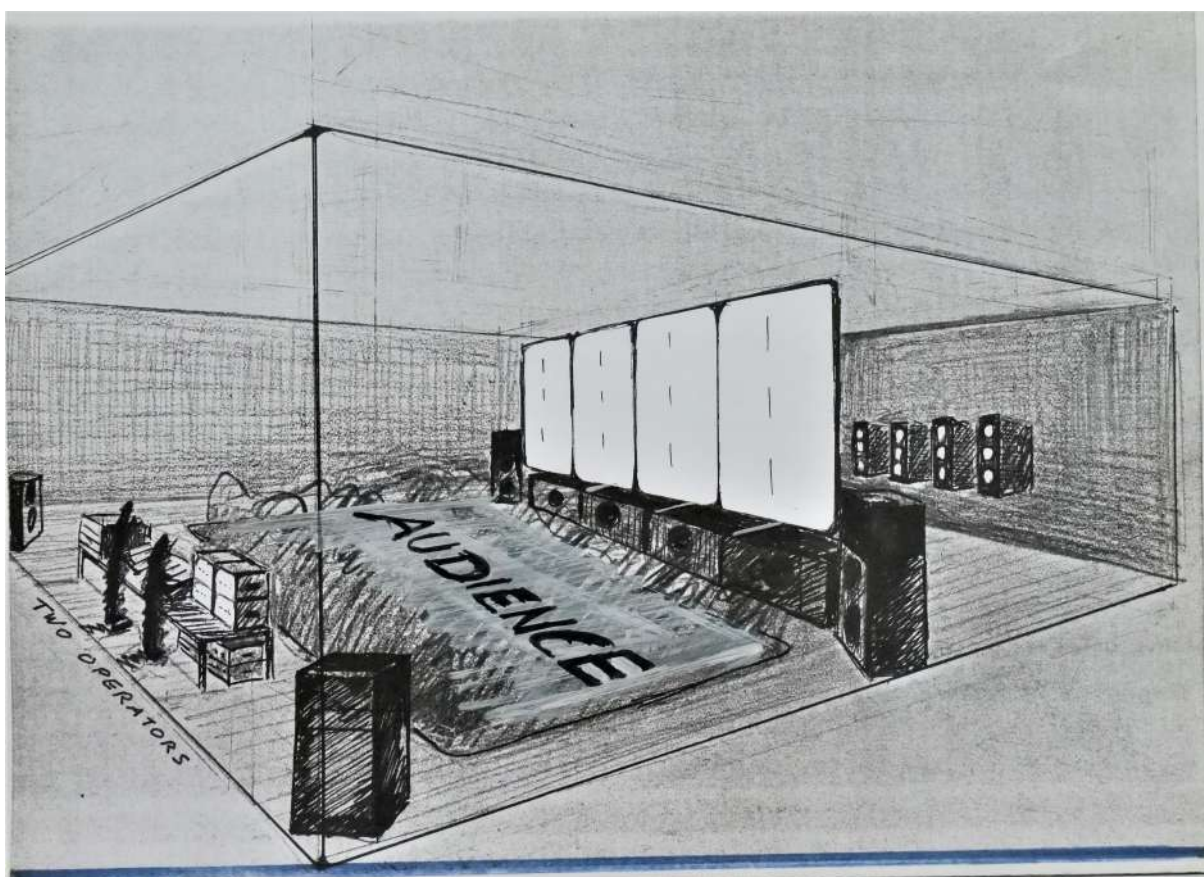


Fonte: <https://youtu.be/micWnrTNNjo?si=D2OM17-NGsu3c8lc> Acesso em: 25 jul. 2018.

Uma videomúsica concebida como performance em tempo real decerto possui características que a distinguem de uma obra realizada enquanto obra fixada em suporte, especialmente quanto à abrangência do fenômeno audiovisual, ao controle que os(as) artistas possuem do que está sendo realizado e quanto às possibilidades

de interação entre si, com os agentes maquínicos e com o público. Todas as interações da performance possibilitam uma reinvenção a partir da dinâmica dos processos poéticos que engendram a obra, que poderiam ser diferentes em uma obra originalmente designada fixada sobre suporte. Em todas as versões, preserva-se a estrutura que permite uma escuta a partir de dados audiovisuais.

Imagem 44 — Esboço do conceito, 1994.



Fonte: Granular~Synthesis.

O registro de uma obra pensada e realizada em tempo real consolida seus atributos, mas isso ocorre em detrimento da perda da heterogeneidade do espetáculo. Em uma situação de análise, é necessário que o objeto possa ser revisitado e, portanto, há uma dependência do registro ou vestígio material, tal como uma gravação. Contudo, no campo da percepção, o contato com a obra durante sua realização é suficiente para explicitar a unidade audiovisual entre os elementos dispostos, podendo incluir, ainda, elementos que não cabem no registro. A cristalização da obra

fomenta uma nova realidade material que suprime ou aglutina em uma mesma tela os elementos — músicos, cenário, luz, espaço — que ao vivo lá estavam. Todo o som que ocupava espaço agora limita-se aos alto-falantes do aparelho reproduzidor. Enquanto alguns desses componentes são tratados como marginais a partir da perspectiva da videomúsica fixada em suporte, sob o ponto de vista poiético da performance eles podem ganhar diferentes destaques, conforme sugere o esboço da obra realizado pelos artistas em 1994, que circunscreve a obra em um espaço real maior do que as telas, incorporando um espaço acústico e visual que envolve os músicos e o público.

Imagem 45 — Grupo Klang. Nas laterais, detalhes do quadro *Trente* (Trinta), partitura para a primeira peça do grupo. 2015.



Fonte: acervo pessoal de Jalver Bethônico.

De interesse mais geral, um outro ponto a ser observado em performances audiovisuais diz respeito ao destaque que os(as) musicistas têm no espaço cênico da obra, que permitem que eles(as) permaneçam ocultos(as), semi-ocultos(as) ou visíveis. O grupo As Is, assim como o grupo Klang, formado pelos músicos Jalver Bethônico, Sérgio Freire, Eduardo Campos, Francisco César (substituído posteriormente por Santonne Lobato) e Angélica Beatriz, optam por projetar as imagens em uma tela levemente translúcida, que permite a iluminação dos músicos situados atrás da tela, ocupando normalmente uma área horizontal mais ampla do que o alcance da projeção. Essa condição ambígua propicia o reconhecimento do

elemento performático ao mesmo tempo em que atualiza a configuração espacial do fosso da orquestra de séculos passados para uma condição contemporânea de exibição multimodal.

Imagem 46 — Registro da apresentação do As Is no SAD (Seminário de Artes Digitais) na Escola Guignard, UEMG. 2016. A foto foi tirada da perspectiva do VJ, revelando os músicos por trás da tela translúcida.

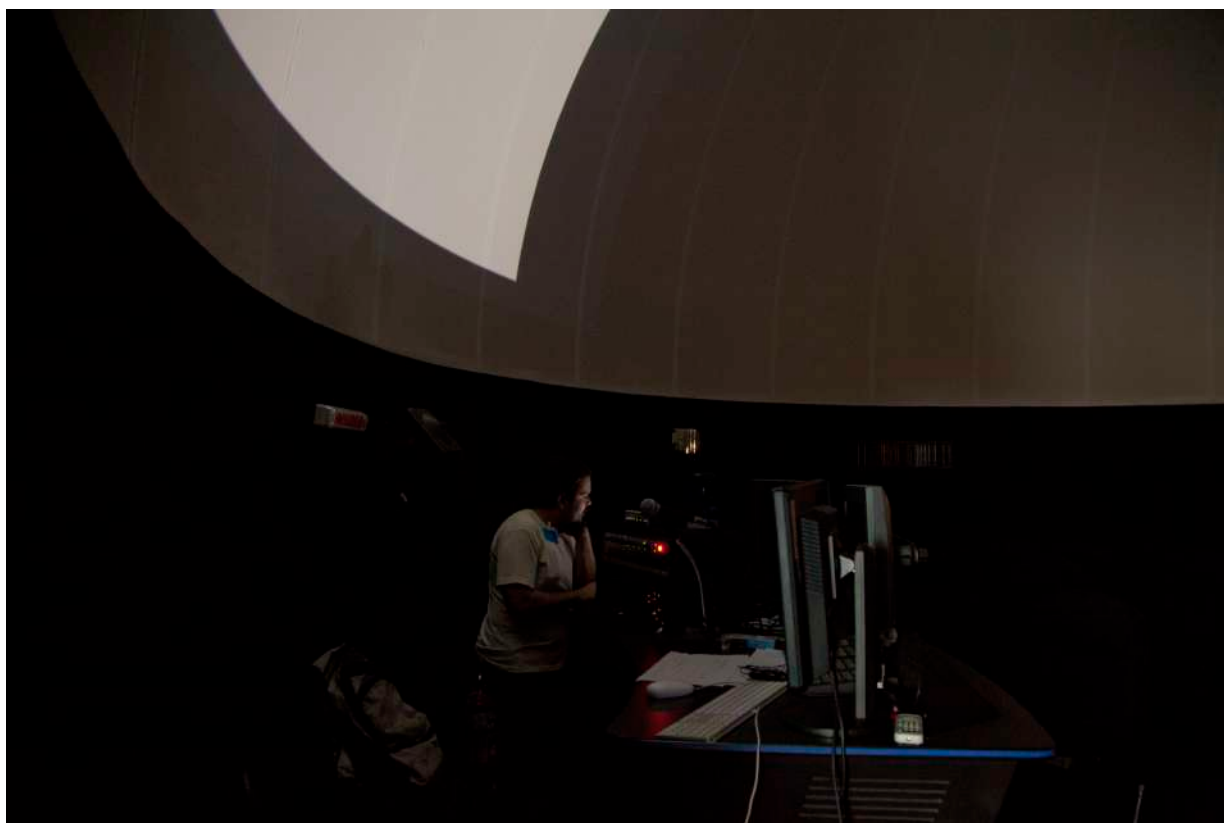


Fonte: acervo pessoal.

O As Is já lidou com outras disposições cênicas devido a diversidade dos espaços das performances: na Jornada Intermidia 2015, o grupo utilizou a tela do auditório, posicionando-se atrás dela, em uma área semi-iluminada, condição de menor destaque cênico em que a tela é dominante. No mesmo ano, em uma apresentação no Planetário do Espaço do Conhecimento da UFMG, o grupo optou por uma configuração distinta, posicionando-se fora do espaço de exibição, à entrada do Planetário. De forma análoga ao proposto pela série de concertos Vortex, realizada no Planetário Morisson no final década de 1950, as imagens criadas pelo As Is foram projetadas no domo do Planetário Espaço do Conhecimento da UFMG, contando também com a espacialização do som em 16 canais. Enquanto em uma exibição típica de videomúsica o som vem de todos os lados e as imagens ocorrem em um retângulo na parede, na exibição do planetário ambos lidaram com um

espaço em 360 graus. Apenas o operador de espacialização de áudio e o VJ permaneceram no interior do Planetário, constituindo um resquício visível pelo público da performance, enquanto os demais integrantes do As Is, alocados na antessala, contavam com retorno de áudio e vídeo por meio de fones de ouvido e um projetor posicionado especialmente para o grupo. Dessa maneira, o resultado audiovisual dessa exibição se desamarra da performance dos(as) musicistas, apartada em imagem, centrando-se nas projeções e na criação de um espaço multissensorial tridimensional, potencialmente imersivo.

Imagem 47 — Registro da apresentação do As Is no Espaço do Conhecimento da UFMG. Na imagem, o operador de espacialização Fábio Jahan, no interior do planetário. 2015.



Fonte: UFMG. Foto: Kayke Quadros.

Imagem 48 — Registro da apresentação do *As Is* no Espaço do Conhecimento da UFMG. Antessala do Planetário. Da esquerda para a direita: Ronaldo Gino, Marcelo Brandão, Samuel Nogueira, Jalver Bethônico, Luana Chaves, Bruno Medeiros e Luciano Alvim. 2015.



Fonte: UFMG. Foto: Kayke Quadros.

Em uma outra configuração cênica relativamente comum, os(as) artistas se situam no proscênio enquanto as imagens são projetadas diretamente sobre as pessoas em cena. Dessa maneira, também se assume decididamente a performance e a imagem dos(as) artistas como elemento estético que compõe a imagem da videomúsica, como é o caso de *Éléments*¹⁴² (2018), executada por Myriam Boucher e Pierre-Luc Lecours.

¹⁴² Trechos da performance podem ser vistos em <<https://vimeo.com/258664338>> Ou pelo QR Code:
Acesso em: 29 set. 2020.



Imagem 49 — Registro de *Éléments* (2018), de Myriam Boucher e Pierre-Luc Lecours.



Fonte: pierrelelucours.com Acesso em: 29 set. 2020.

Imagens 50 e 51 — *Frames* da performance *Éléments* (2018), de Myriam Boucher e Pierre-Luc Lecours.



Fonte: <https://vimeo.com/258664338> Acesso em: 29 set. 2020.

Cada proposta atribui uma importância relativa aos seus termos visuais constituintes. Pensá-los como parte inerente da expressão da performance da videomúsica propõe aos artistas uma reflexão acerca dos elementos que quer

diminuir ou ressaltar, incorporando novos jogos e multiplicidades, a exemplo das diferentes abordagens visuais propostas por Messier em *Field* (2015). A dimensão material coloca tudo à disposição como uma virtualidade que, no nível perceptual, pode ser experimentada e atualizada em signos.

As configurações descritas acima derivam da observação da prática da videomúsica e fazem parte dos seus contextos de criação artística que impactam a realidade material da obra, enquanto não devem ser tomadas como demarcação absoluta dos procedimentos poéticos do gênero, dadas as possibilidades de se propor questões desterritorializantes. Para Nattiez, “em todas as formas simbólicas-musicais, o *processo* coexiste com aspectos estáveis” (NATTIEZ, 1990, p. 89, tradução nossa¹⁴³, grifo do autor), enquanto, em certas práticas, “formas simbólicas também criam uma dimensão de *processo* que é *consustancial com seu modo existencial*” (ibidem, tradução nossa¹⁴⁴, grifos do autor). Mesmo em obras que se apresentam como fixadas em suporte, pode ser relevante relacioná-las aos seus processos de criação e atualização, que se integram ao modo de ser de uma obra. O reconhecimento desses elementos pode elevar a importância dos aspectos performáticos e de exibição ante a articulação da imagem projetada e som na videomúsica, adotando uma concepção de *obra* mais próxima das artes do que do conceito estabelecido pela tradição musical, que por vezes excluem práticas musicais baseadas em improvisação ou que não foram previamente escritas em partitura (DAHLHAUS apud LEWIS, 1996, p. 96).

Nenhuma das características ligadas à execução em tempo real, contudo, impede ou inibe o desenvolvimento musical ou o tratamento audiovisual musical da obra, que compreendemos aqui como parte dos aspectos estáveis pertinentes à forma simbólica da videomúsica. Também seria um equívoco deixar de pensar como videomúsica obras que contenham componentes performáticos, não fixados em suporte, como parte constituinte da obra, dos seus diferentes modos de ser. Cada elemento variável de interesse, tais como os componentes performáticos ou

¹⁴³ “*in all musico-symbolic forms, **process** coexists with stabler aspects*”.

¹⁴⁴ “symbolic forms also create a dimension of “**process**” that is **consustancial with their existential modality**”.

interativos, são possibilidades de agregar dimensões à videomúsica que não diminuem o valor musical da mesma, enquanto possibilitam outros modos de existência estética e outras experiências de fruição para além de uma concepção materialmente restrita de audiovisualidade.

5.2. Apontamentos poiéticos

A prática da videomúsica não está condicionada a materiais e recursos expressivos específicos, ainda que esteja relacionada historicamente a diversos conjuntos de práticas territorializantes oriundas da música eletroacústica e da *visual music*. Não obstante, certas caracterizações relacionadas aos meios, configurações e recursos de produção revelam-se insuficientes enquanto forma de apreensão do objeto, limitando o recorte a partir de cristalizações que não comportam a diversidade das manifestações contemporâneas.

Para Andrew Hill (2010, p. 40) o objeto **não** abrange:

- 1- Composições visuais para obras musicais pré-existentes, como *Fantasia* (1940, Disney), videoclipes e muitas das animações de Fischinger;
- 2- Síntese de materiais visuais a partir do som, como geração algorítmica de imagens a partir de eventos sonoros, e a própria representação visual do som, como ocorre em osciloscópios e geradores de imagem presentes em alguns *softwares* de reprodução de mídias.

Do nosso ponto de vista, essas características são viáveis na expressão da videomúsica. As delimitações propostas por Hill buscam refletir uma conformidade conceitual — idiomática e criativa — por meio de preceitos relacionados ao fazer artístico, remetendo unicamente à dimensão poiética da obra. O primeiro item, *composições visuais para obras musicais pré-existentes*, surge com o intuito de

diferenciar essa manifestação do estilo de *visual music* praticado por Oskar Fischinger e Len Lye, no qual a composição visual é realizada a partir de obras musicais tonais famosas. Entretanto, a condição descrita pode apontar para uma restrição dos procedimentos de composição, implicando na originalidade do material empregado (uma vez que não concebe o uso de música pré-existente) ou na mera recusa em admitir como videomúsica uma obra que, no seu processo de feitura, empenhou-se primeiramente na criação de uma obra acusmática.

Imagem 52 — *Frame* da videomúsica *Brain* (2020), de Stefano Scarani.



Fonte: vide nota 145.

Uma videomúsica pode, de fato, ser originada de uma obra musical composta previamente, como ocorre em *Brain*¹⁴⁵ (2020), originalmente música mista com piano preparado, composta por Stefano Scarani e Alberto Morelli em 1999. Reutilizada em

¹⁴⁵ A obra pode ser acessada em <<https://youtu.be/ds5lcoTPaVQ>> Ou pelo QR Code ao lado.
Acesso em: 8 jul. 2021.



Brain (2020)

uma instalação na Bienal de Valencia de 2001, apenas no ano de 2020 a obra ganhou adição de imagens em uma interseção com a videodança, tornando-se videomúsica pela montagem de Scarani. Esse histórico, contudo, não se manifesta na obra audiovisual, que hibridiza imagem e som em todas as seções. Além do reaproveitamento de material sonoro previamente composto, também é possível que grupos ou duplas de artistas trabalhem paralelamente seguindo uma orientação textual ou baseado no trabalho do(s) seu(s) par(es), independentemente da ordem de realização; um(a) autor(a) único(a) pode optar por compor a parte sonora antes da imagem; executar o exato oposto ou, ainda, desenvolver ambas as atividades de forma intercalada/simultânea, sem que nenhuma dessas variações poiéticas se faça visível na obra finalizada.

O segundo item apontado por Hill, *síntese de materiais visuais a partir do som, como geração algorítmica de imagens a partir de eventos sonoros, e a própria representação visual do som, como ocorre em osciloscópios e geradores de imagem*, aponta para a valorização da ação criativa de propor relações audiovisuais por meio de escolhas estéticas, excluindo ações correspondentes automatizadas. De fato, as conexões mais óbvias entre som e imagem muitas vezes se aproximam do proposto por *media players*, que geram animações a partir do sinal sonoro. Uma particularidade poética frequente do gênero baseia-se em evitar transmediações muito literais de um meio a outro (cf. WEINEL e CUNNINGHAM, 2014). Ao invés disso, a videomúsica frequentemente oferece um contraponto intersensorial de caráter dinâmico, cujas regras de interação entre som e imagem podem ser alteradas ao longo da peça.

A composição de videomúsica habitualmente não trata de paralelismos inequívocos entre som e imagem, mas do jogo particular proposto pelo(a) compositor(a), capaz de lidar com questões musicais e audiovisuais que integram uma produção heterogênea de videomúsica. O cerceamento no reconhecimento de uma videomúsica expresso pelo segundo item proposto por Hill, no entanto, invalida procedimentos poiéticos ao censurar a transformação algorítmica dos sinais sonoros em visuais em obras do gênero, concebendo tais procedimentos como ação técnica

do aparato tecnológico, desprovida de intenção e não como ferramenta de composição.

Opondo-se a essa ideia, em *Chromophore*, obra de Paul Prudence referenciada na Introdução, as imagens são geradas a partir de transformações e deformações de figuras tridimensionais cujo *input* deriva do áudio. As associações entre som e imagem, contudo, não são uniformes e previsíveis, mas atuam amplificando ou incorporando camadas de sentido, enquanto originam uma estrutura formal (plano de transcendência). O autor propõe a transformação da forma espectral e desenvolvimento de textura e gestos audiovisuais que, enquanto remetem a um plano de organização que concebe a regra do relacionamento audiovisual, podem ainda ser situadas no plano de imanência, que dilui as estruturas por meio das velocidades e lentidões entre elementos não formados. Durante a performance de Prudence, além das variabilidades previstas pelo código executado em VVVV ligado ao *software* de áudio *Ableton Live*, um controlador MIDI também permite, durante a performance, modular entre as estruturas programadas e alterar as imagens executadas (PRUDENCE, 2014, p. 454).

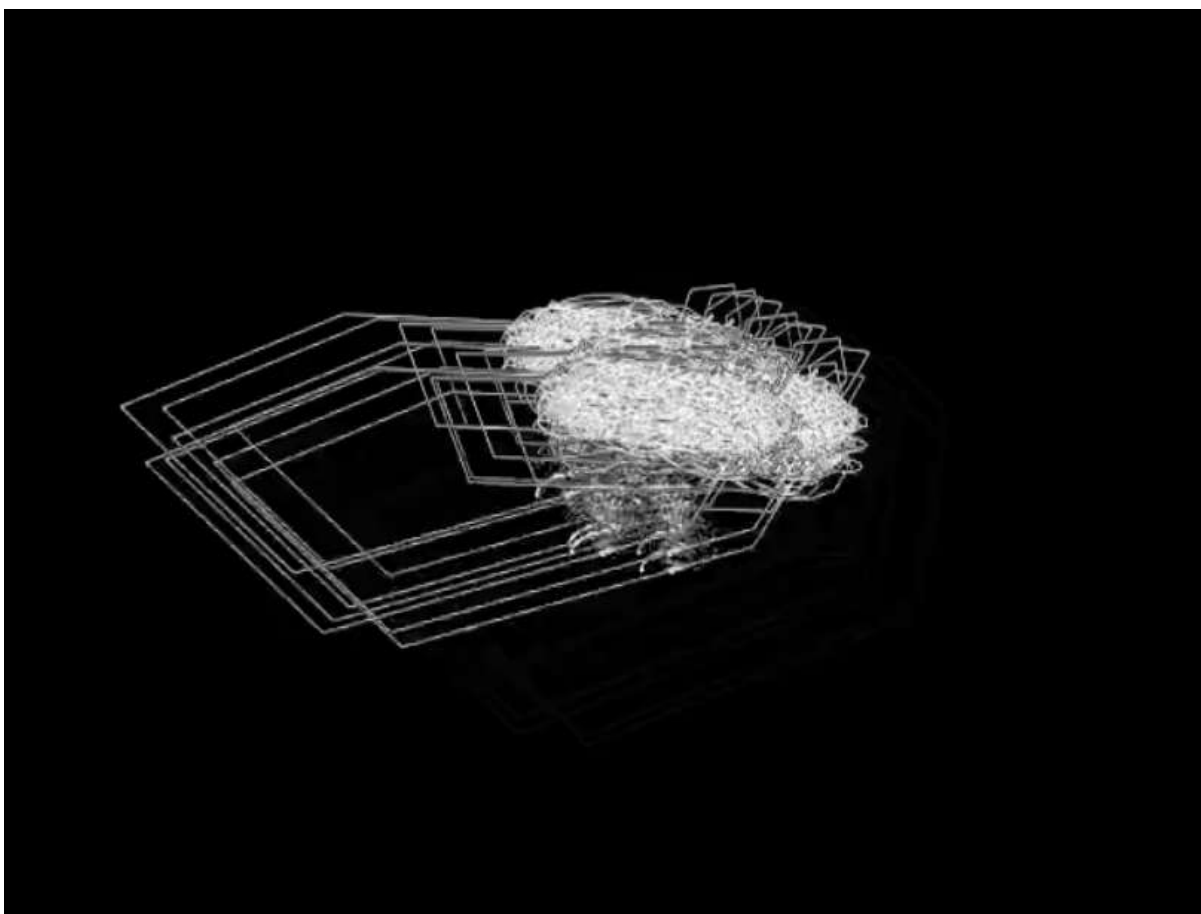
Em um segundo exemplo que utiliza a transformação de sinal como recurso composicional, *Transmissions II*¹⁴⁶ (2015), o compositor de origem sueca Åke Parmerud utiliza diferentes tipos de osciloscópio para tornar visíveis os sons, compostos majoritariamente de ruídos e sinais eletrônicos. As imagens geradas em tempo real são submetidas a outros processamentos, em busca de relações mais complexas e menos óbvias com o que se escuta, obtendo grande variedade entre figuras visuais abstratas, sejam lineares ou de aspecto pictórico, em suas diferentes seções que reforçam a unicidade dos gestos e texturas audiovisuais.

¹⁴⁶ A obra pode ser acessada em
<<https://vimeo.com/parmerud/review/127812439/71c230758d>> Ou pelo QR Code:
Acesso em: 12 jul. 2021.



Transmissions II (2015)

Imagem 53 — *Frame* da videomúsica *Transmission II*, de Åke Parmerud.



Fonte: <https://vimeo.com/parmerud/review/127812439/71c230758d> Acesso em: 12 jul. 2021.

Não há dúvidas de que o aspecto poiético, ligado à realização de uma obra audiovisual, auxilia na compreensão da configuração estética de uma videomúsica, evidenciando os seus modos de ser. De fato, a videomúsica se apropria difusamente de todas as tecnologias disponíveis no seu exercício audiovisual de musicalidade. Em termos discursivos, as obras do gênero orientam-se a partir da natureza musical e recusam o exercício da musicalidade hegemônica, amparada exclusivamente nos valores da música tonal, para se empenharem em questões estéticas contemporâneas do campo musical e da escuta audiovisual. O dado conceitual que diferencia a videomúsica de outras manifestações audiovisuais apresenta, dessa forma, dificuldades em ser transposto enquanto regra de criação, uma vez que os jogos de sentido e as relações estruturais podem ser propostos por meio de diferentes processos poiéticos.

Nesses termos, é relevante desconectar, em um nível teórico, os processos criativos e modos de existência material dos elementos discursivos da videomúsica, próprios de uma manifestação musical. A natureza musical da videomúsica pode se manifestar também enquanto processo poético, relacionado ao fazer musical e à criação de uma expressão audiovisual que se propõe musicalmente informada. Envolve, assim, muitos dos procedimentos adotados anteriormente no âmbito da *visual music*, como a utilização de métodos de criação musical aplicados às imagens em movimento e a estruturação do material visual/audiovisual orientada por princípios musicais, que remontam ao plano transcendente.

Dessa forma, inclui noções como contraponto e forma musical, ambas relacionadas pelo compositor João Pedro Oliveira aos atributos de importância na videomúsica *Petals* (2017), mas também abrange frases musicais, tema, variação e desenvolvimento, que encontram paralelo no filme absoluto *Rhythmus 21* (1921), de Hans Richter. Também pode ser destacado o código musical traduzido como código visual/audiovisual, seja em termos discursivos, como faz Richter, Ruttmann e Eggeling, que criam sintaxes visuais como uma analogia musical em outra modalidade sensorial; ou em termos materiais, incorporando um código no outro por tecnologias analógicas, como faz Norman McLaren em *Synchromy* (1971), ou informatizadas, como Åke Parmerud propõe em *Transmissions II* (2015).

Outra maneira de remeter ao plano transcendente deriva das noções absolutas que geram elementos sonoros e visuais, como a *visual music Tarantella* (1940), de Mary Ellen Bute ou as últimas produções de John Whitney. Essas noções absolutas normalmente são definidas por princípios matemáticos, relacionais, mas se aproximam de uma concepção musical que transcende os seus materiais, como foi abordado anteriormente. As diferentes formas de transmediação ocorrem em muitas manifestações de música audiovisual, consistindo geralmente da criação de regras de tradução audiovisual (cf. BETHÔNICO, 1995 e BETHÔNICO, 2001). Assim, o(a) compositor(a) cria regras audiovisuais que vão mediar a relação entre diferentes parâmetros — um valor sonoro, como frequência ou intensidade, por exemplo — ligado a um parâmetro visual, como cor ou localização no espaço visível.

Especificamente na prática da videomúsica, é frequente que essa regra não seja fixa, alterando-se no decorrer da obra.

Nos processos criativos, é frequente que, antes de consolidar a junção simultânea dos elementos visuais e sonoros como uma *escritura audiovisual* (BETHÔNICO, 2001), sejam estabelecidas pelo(a) autor(a) relações de *comparação* entre os signos visuais e sonoros, de natureza teórica; e de *tradução*, em que um signo é criado a partir do outro pelo(a) compositor(a), que leva em conta as conexões por ele(a) estabelecidas a partir de fatores estruturantes de ordem cultural, pessoal, conceitual e intuitiva, sem contudo propor uma articulação comunicativa de signos para um receptor (BETHÔNICO, 2001, p. 110). Todos esses processos estão conectados e são somados às experiências colaterais do fazer artístico na construção de regras abstratas que constituem a experiência audiovisual proposta no nível poiético (cf. BETHÔNICO, 2001).

O reconhecimento de outras forças que podem atuar conjuntamente na expressão musical configura-se como parte relevante das poéticas contemporâneas do gênero, permitindo que a obra musical seja vista como uma obra aberta que conjuga discursos ambíguos, “uma pluralidade de significados que coexistem dentro de um único significante”, conforme postulou Eco (apud NATTIEZ, 1990, p. 83, tradução nossa¹⁴⁷). Essa duplicidade é especialmente aparente em algumas configurações e obras. O grupo audiovisual As Is elaborou uma série de performances audiovisuais utilizando jogos digitais como *California Games* (Epyx, 1987) e *Grand Theft Auto 2* (Rockstar Games, 1999) como fonte visual. O conceito das peças se baseia na pergunta hipotética: *e se o início do audiovisual ao vivo não tivesse ocorrido com o cinema, mas com o video game?* A premissa era comunicada ao público no interlúdio da apresentação e integrava, como parte da proposta, utilizar os jogos como dispositivo de interação entre o As Is e o público, que era convidado a tocar com a banda por meio das ações dos avatares controlados.

¹⁴⁷ “the work of art is a fundamentally ambiguous message, a plurality of signifieds that coexist within a single signifier”.

Além da própria dinâmica do jogo, as imagens comportavam, em conjunto com os sons, um exercício musical. As regras do relacionamento entre áudio e vídeo variavam de acordo com as particularidades de cada obra: em *GTA 2*, a tela era pensada como uma partitura dinâmica e cada musicista era responsável por executar as ações desenvolvidas em uma área da tela previamente determinada. A partitura não oferecia restrição aos engajamentos musicais coletivos que surgiam durante a performance, conciliando a informação dada pelo visual a escolhas estéticas conjuntas que se arranjavam também em termos dos efeitos produzidos nos(as) próprios(as) musicistas. Como o avatar mostra-se sempre centralizado, os elementos sonoros ressaltam parte das ações desenvolvidas, mas substituem os sons de caráter naturalista e centrados nas ações do personagem principal por gestos musicais. Em adição, a abordagem sonora destaca algumas ações periféricas que ficam desconectadas do centro de atenção do espectador e perdem uma clareza sincrônica típica do audiovisual. Por meio da espacialização sonora operada em tempo real, a atenção dada à narrativa do *gameplay* é desviada para ações audiovisuais secundárias, permitindo desvendar o relacionamento de caráter estético proposto entre áudio e vídeo.

Imagem 54 — *Frame* de uma performance de *GTA 2*, executada pelo grupo As Is.



Fonte: acervo pessoal.

A peça *Foo Fighter*, tocada pelo As Is, também apresenta algumas possibilidades da performance como a interação com o público, além de confrontar outros dogmas estilísticos que só seriam possíveis como performance. A obra é feita a partir um jogo digital homônimo de Renato Murta e possui até 6 partes meta-narrativas, a depender da perícia do(a) jogador(a) convidado(a).

Imagem 55 — Cena da abertura de *Foo Fighter* (2015).



Fonte: acervo pessoal.

O jogo inicia-se com uma introdução em animação digital 2D que exibe uma nave espacial sendo lançada verticalmente, deixando a estratosfera (ver Imagem 55, acima). Os músicos acompanham de forma naturalista, mas há um trabalho elaborado de *design sonoro*, baseado em valores estéticos, que orientam a escolha dos sons, gestos sonoros e correspondências sonoras às imagens. Uma segunda parte da obra (e do jogo) desenvolve-se em seguida, com a nave recém-chegada ao espaço entrando em um tipo de nave-mãe — tela com imagem estática na qual o jogador distribui pontos em atributos específicos. A música que acompanha as cenas do interior do hangar foi pensada como uma brincadeira em torno da questão: “que música estariam ouvindo enquanto trabalham?” A solução do As Is foi um “baião” em sete tempos de inspiração tonal em *loop*, feito em tempo real por percussões,

instrumentos acústicos como violão e acordeom, além de sintetizadores, computadores e recursos de espacialização sonora.

Imagem 56 — Tela do menu principal de *Foo Fighter* (2015).



Fonte: acervo pessoal.

Imagem 57 — Tela do *gameplay* de *Foo Fighter* (2015).



Fonte: acervo pessoal.

As outras seções da obra são constituídas pelas fases jogáveis do jogo, em que a nave protagonista — normalmente controlada por alguém da plateia — deve enfrentar naves inimigas de várias classes em ambientes virtuais com cores e atmosferas diferentes. Os *softwares* e *hardwares* musicais são ajustados conforme a seção da peça, sendo o *gameplay* fortemente caracterizado pela improvisação. Os músicos dividem a atenção entre seguir o tempo e as propostas discursivas da imagem e o diálogo sonoro-musical com os outros músicos. Enquanto parte dos instrumentistas dedica-se a perseguir a ideal e inalcançável sincronia entre os sons escolhidos e os gestos visuais como colisões, ataques, disparos e escudos, os demais integrantes concentram-se em criar a textura sonora de cada fase, em seções entremeadas por *cutscenes* que retornam à nave-mãe para novas melhorias, formatando a obra como um *rondó*.

O término de *Foo Fighter* ocorre sempre com a destruição da nave em um final súbito, indicativo da derrota e da conclusão da obra. A orientação musical da peça revela-se, ainda, no código do jogo, que é alterado com trapagens que impedem tanto a derrota do *player* antes da terceira fase quanto a continuidade do *gameplay* para além da sexta, garantindo o mínimo de controle do As Is quanto ao tempo de duração da obra, pensada sobretudo como suporte para o desenvolvimento musical e audiovisual. Mesmo sendo proposta uma expressão sígnica musicalmente informante, também é possível uma recepção estética que interprete os signos a partir de um interpretante de outra ordem, ligado à vivência do sujeito que experimenta a obra e pode estabelecer relações mais ou menos pertinentes ao conhecido referencial estético da trilha sonora cinematográfica.

5.2.1 Processos poiéticos baseados em tecnologia digital

Piché (2003), Leite (2004), Hill (2010) e Lima (2011) mencionam o importante contexto tecnológico como parte constituinte do nosso objeto, não se tratando de apenas um dado histórico relacionado às tecnologias disponíveis à época de criação

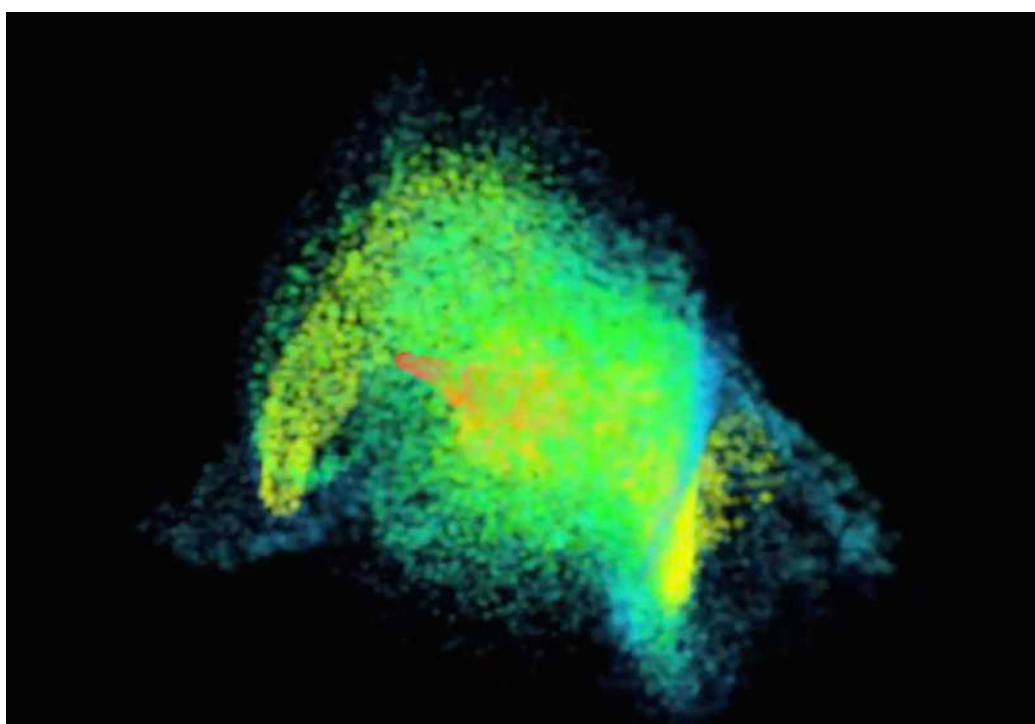
de cada obra, mas um fator relevante diretamente relacionado ao fazer e pensar artísticos. As ferramentas digitais constituem uma ampla gama de possibilidades ao tratar toda a materialidade da obra em termos semelhantes, dados numéricos, sejam ou não produtos nato-digitais. Dessa forma, a digitalização também contribui para a diluição das fronteiras materiais estabelecidas pelas expressões artísticas tradicionais do passado, quando o objeto artístico estava necessariamente atrelado à sua materialidade, tal como a escultura é dependente da sua matéria. A territorialização proposta pela videomúsica no nível material está, assim, intimamente ligada a abertura propiciada pelos processos poéticos.

A tecnologia digital pode mediar os processos de informação que abordam modalidades sensoriais distintas, característicos da prática da videomúsica, a partir da codificação, troca e integração de informação executada por meio de plataformas computacionais (LEMAN, 2008, p. 140). Esse processo é definido por Leman como *microintegração digital* e permite extrair parâmetros expressivos de uma modalidade como som ou imagem e reutilizá-la em outro nível sensorial. Desse modo, faculta um tipo de comunicação entre humanos e computadores com vistas a resultados expressivos no qual o agente maquínico desempenha um papel essencial (cf. LEMAN, p. 141).

A microintegração digital possibilita o surgimento de um novo conjunto de ferramentas que pouco lembra os instrumentos musicais tradicionais, seja pela própria natureza elétrica/eletrônica/digital ou pelas diferentes formas de operá-los, que reivindicam novos processos sensório-motores. Diferentemente de um instrumento acústico que funciona a partir da transferência de energia do(a) instrumentista ao instrumento, o código possibilita a troca entre diferentes níveis de energia física, como um pequeno gesto físico que pode ser capturado por microfones, câmeras e sensores, decodificado e respondido pelo sistema, transferindo dessa maneira aspectos da experiência multimodal para ambientes reais e virtuais. Em uma performance audiovisual, o produto resultante pode ser somado à sonoridade do instrumento acústico ou utilizado para tornar sensível um dado físico de menor grandeza, seja por meio visual ou sonoro. A microintegração

também baseia-se no preceito de que as obras multimídias são híbridas e indissociáveis, configurando mais do que a simples justaposição sincrônica e diacrônica de imagens e sons (idem, p. 140). De um ponto de vista técnico, também possibilita que um(a) único(a) artista controle sons e imagens em movimento por meio de um mesmo conjunto de *softwares*, que desdobra as finalidades estéticas de cada ação em um múltiplo audiovisual.

Imagem 58 — *Frame de Particle World* (2013), de Wilfried Jentzsch.



Fonte: vide nota de rodapé 148.

Em *Particle World*¹⁴⁸, videomúsica composta em 2013 por Wilfried Jentzsch, o som do alaúde chinês é a única fonte sonora primária. O som capturado é transformado em dois novos sons por meio de síntese granular, processamento e compressão

¹⁴⁸ Disponível em <<https://vimeo.com/111125397>> ou pelo QR Code: acesso em: 29 set. 2020.



espectral¹⁴⁹. Os sons gerados pelo alaúde e computador constituem um valor estético em si mesmo, mas também orientam, por meio da amplitude, o movimento do que seria o eixo visual análogo à posição da câmera no espaço tridimensional, exemplificando uma das muitas abordagens possibilitadas pela digitalização que envolvem a transformação de um parâmetro sonoro para outro visual. Como ressalta a pesquisadora Sandra Naumann: “a tecnologia digital parece ter dissolvido a distinção entre sons e imagens através de bits e bytes” (2012, p. 156). Não há uma maneira pré-determinada de passar de uma modalidade sensorial à outra, uma estratégia única de lidar com a diferença entre as matérias heterogêneas resultantes. O processo criativo é uma concatenação de orientações e interferências poéticas estabelecidas pelos agentes criadores a partir da experimentação. Nesse sentido, a diferença entre os termos heterogêneos é ela mesma um aspecto constituinte que gera heterogêneses, “forma de criação através de composições com diferentes materiais e formas de pensamento” (SOUZA, 2018, p. 126).

Um desdobramento da microintegração digital descrito por Leman (2008) diz respeito às possibilidades de controlar parâmetros sonoros ou visuais a partir de interfaces que codificam e decodificam gestos expressivos realizados em dispositivos específicos em um tipo de substituição gestual, tal como ocorre em *Particle World* (2003). Também pode ser citada a tecnologia MIDI, disponível desde os anos 1980, que já permitia transportar os parâmetros de altura, intensidade e duração a partir do toque nas teclas de um controlador para um sistema informatizado, no qual seria possível ligar esses parâmetros de entrada a um outro sistema como saída e, assim, controlar *softwares* de som e imagem. Controladores MIDI, em seus diversos formatos, também são amplamente utilizados para tocar tanto sons quanto imagens, o que inclui o protocolo DMX, derivado do MIDI que é atualmente usado para controle de iluminação. Ao invés de simplesmente reproduzir os ritmos visuais do vídeo, os aparatos de controle possibilitam a interferência de uma outra temporalidade, baseada no gesto de quem toca, atuando diretamente em diversos parâmetros visuais. Dessa maneira, pode-se controlar velocidades de

¹⁴⁹ Os procedimentos são descritos em uma palestra do *Seeing Sound 2018*, disponível em < <https://vimeo.com/271904973>>. Acesso em: 29 set. 2020.

reprodução, alterações cromáticas e formais diversas, bem como sobrepor as imagens em camadas com diferentes níveis de opacidade.

Uma gama de *softwares* utilizados na criação de videomúsicas desponta a partir de recursos de programação, que possibilitam gerar simultaneamente sons e imagens ou, ainda, funcionar com o *input* de um tipo de sinal — sonoro, por exemplo — ofertando parâmetros de transformação para o *output* visual, muitas vezes valendo-se de outros artifícios variáveis que são programados ou estão sujeitos à intervenção do(a) artista ou do público, evitando correspondências únicas e previsíveis. Os códigos da máquina funcionam como um princípio oculto que são incorporados como parte do código da peça, remetendo à constituição de um plano de transcendência que organiza os elementos e pressupõe um jogo de relações entre eles. Igualmente, é no plano estrutural que se originam os sujeitos, que além do(a) compositor(a), podem ser constituídos pelo agente maquínico e por quem experimenta a obra. Recorrentemente, são utilizados ambientes de programação gráfica como *Max/Msp*, *Pure Data (Pd)*, *VVVV* e *Isadora*; bem como linguagens de programação baseadas em texto, como *Processing* e *Supercollider*. Em ambos os casos, os *softwares* podem ser conectados a outros mais específicos, como faz Prudence com *VVVV* e *Ableton Live* na videomúsica *Chromophore* (2014). Também ocorrem situações em que o(a) próprio(a) artista desenha o *software* utilizado em seu trabalho, como é o caso do programa Cécilia¹⁵⁰, desenvolvido por Piché ainda na década de 1990 e utilizado para compor a parte sonora de obras como *Spin* (1999-2001) e *Skin Lines* (2016).

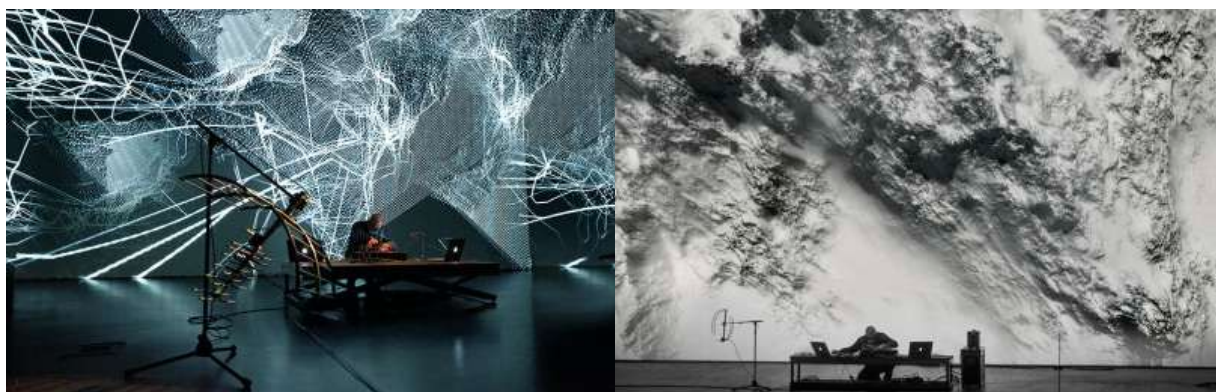
Em obras musicais que utilizam ferramentas digitais, é frequente o deslocamento da técnica instrumental, manipulação dos instrumentos musicais em si, para a própria construção/programação de *softwares* e meios alternativos de controle, direcionando a execução musical por meio de automações. Dessa maneira, o toque em uma única tecla ou alguma característica percebida em um sinal de áudio ou vídeo podem disparar uma série de ocorrências que foram programadas pelo(a) compositor(a) de forma manual, tornando dúbia a separação rigorosa entre

¹⁵⁰ Cf <<http://www.jeanpiche.com/software.htm>> Acesso em: 25 jul. 2018.

composição e execução musical. Igualmente, os procedimentos automatizados de geração de imagens a partir do som (e vice-versa) podem dar vazão a um pensamento composicional audiovisual expresso por meio de algoritmos, assim como possibilitar uma expressão maquínica, prolongação dos processos criativos do(a) artista.

O uso da tecnologia medeia a aproximação da videomúsica com outros territórios que utilizam os mesmos procedimentos poiéticos, mesmos *softwares* ou *softwares* construídos sob medida, reunidos em uma convergência com as artes digitais. Muitas obras híbridas também podem demandar trabalho semelhante em termos de construção de um discurso musical eletroacústico rico associado às relações audiovisuais. Os modos de feitura aproximam os territórios ao passo que ampliam as possibilidades de configuração material, de maneira a demonstrar a fragilidade de uma restrição do objeto como uma conformação a um único modo de existência.

Imagens 59 e 60 — Dois registros da performance *Seismik* (2014), de Herman Kolgen, em Bruxelas (2019).



Fonte: kolgen.net Acesso em: 07 nov. 2021.

O trabalho do artista canadense Herman Kolgen, fortemente marcado pela utilização de dispositivos tecnológicos, coloca à prova o discurso audiovisual musical por meio de interfaces distintas, envolvendo performances audiovisuais, instalações, esculturas sonoras e obras que misturam vários dos itens citados, situados nas

fronteiras da videomúsica. A performance audiovisual *Seismik*¹⁵¹ (2014) utiliza *softwares* próprios que conectam o artista a diferentes sismógrafos espalhados no mundo, utilizando as vibrações captadas a partir de um sismógrafo escolhido para orientar a obra. Transformando os dados digitais em sons eletroacústicos e imagens por meio de *softwares*, Kolgen faz com que o local da performance vibre com os dados do sismógrafo, que segue enviando dados durante toda a performance, influenciando as decisões que o artista toma durante a mesma. Um geofone presente no palco analisa as frequências do local da apresentação e as compara com as emitidas pelo sismógrafo, gerando mais material audiovisual que será utilizado pelo artista de maneira mais ampla, na busca de relações audiovisuais mais complexas¹⁵². O resultado não é a informação sísmica como narrativa explícita, mas seu uso como recurso temático para tornar visível o agente maquínico envolvido na criação de imagens e sons, baseado em fragmentos audiovisuais associados à ideia das vibrações.

Assim, o código possibilita uma abordagem audiovisual extrema de uma escrita sismográfica¹⁵³ em tempo real, que mescla, de modo audiovisual, diversos *inputs* humanos, naturais e maquínicos. O discurso sonoro-musical resultante é permeado de imagens visuais que o fazem ser percebido em suas variações estéticas, agrupando camadas de complexidade aural que se ligam às imagens colocadas em fluxo. Há, assim, alternâncias entre imagens da leitura sismográfica alterada pelos eventos sonoros, imagens abstratas generativas que remetem ao código e a parâmetros de mapeamento de superfícies, bem como entre imagens figurativas que

¹⁵¹ Um registro da performance pode ser visto em <<https://vimeo.com/102158828>> Ou pelo QR Code: Acesso em: 07 nov. 2021.



Seismik - Performance (2014)

¹⁵² O autor fala sobre esse procedimento em entrevista concedida, disponível em <http://www.itaucultural.org.br/herman-kolgen-kathodd-aftershock-dust-e-seismik-on_off-2017> Acesso em: 1 ago. 2018.

¹⁵³ Edgard Varèse disse em 1936: "Tenho certeza de que haverá um dia em que o compositor, após ter realizado graficamente sua partitura, verá esta partitura colocada automaticamente em uma máquina que transmitirá fielmente seu conteúdo musical ao ouvinte. Como frequências e novos ritmos terão de ser indicados na partitura, nossa notação atual será inadequada. A nova notação será provavelmente sismográfica" apud FREIRE, 2004, p. 23).

remetem à geologia e à captura de imagens feitas por satélite. Contudo, cada uma das sequências audiovisuais é proposta a partir das suas características cinéticas e morfológicas, assumindo também o papel da perspectiva em primeiro plano, simulação do ponto de vista da câmera, como elemento multiplicador de velocidades, que também interage com os sons em uma experiência que hibridiza os materiais audiovisuais.

A obra não se preocupa em expressar uma narrativa clara, enquanto há um esforço em buscar relações entre som e imagem que sejam esteticamente instigantes. Por isso, em determinada seção da obra, Kolgen retira o *software* que transforma os dados em imagens sonoras e visuais para focar na manipulação audiovisual, instigado pelas relações que emergem dos materiais. A obra também possui uma versão instalação¹⁵⁴, reforçando mais uma vez a transitoriedade poética que se manifesta nos processos de transmidiação.

A escolha de cada ferramenta molda a expressão resultante, provocando uma desterritorialização que age nos modos de organização audiovisual de uma obra por ampliar suas multiplicidades. Não se trata de uma aplicação técnica pela técnica, mas de utilizá-la como uma maneira de tornar sonora uma força inaudível. Abrange, assim, um pensamento musical que territorializa a ferramenta a cada uso, tanto em função dos princípios composicionais utilizados quanto dos efeitos estéticos que busca obter. Contudo, há sempre a possibilidade do inesperado, da correspondência atípica que coloca outras forças em jogo, principalmente quando o próprio processo poético concebe elementos de variedade a partir da ação de agentes não humanos. Esse uso estético da tecnologia marca uma desterritorialização do aparato tecnológico funcional. A máquina integra-se à obra enquanto produtora de signos que provoca novas cadeias de significações, sendo sua funcionalidade colocada em termos dos seus agenciamentos estéticos, dados em um campo de experimentação.

Estas máquinas vislumbram e transformam potencialidades e, portanto, circunscrevem os pontos [...] de heterogeneização, que podem multiplicar,

¹⁵⁴ A obra pode ser vista em <http://kolgen.net/installations/seismik-geopole/> Acesso em: 1 ago. 2018.

ou serem reterritorializados em formas petrificadas, molaes. Máquinas não são objetos mortos, e sim, têm sempre um estrato de proto-subjetividade e uma tendência em torno da teleologia e portanto, em torno da reflexividade, que as liga diretamente a processos de subjetivação, tema explorado por Guattari. Lidar com a estética do maquínico, então, significa, sair do nível da fascinação pelo hardware técnico e entrar no nível dos movimentos, dos processos, da dinâmica, da mudança (BROECKMANN apud SOUZA, 2018, p.46).

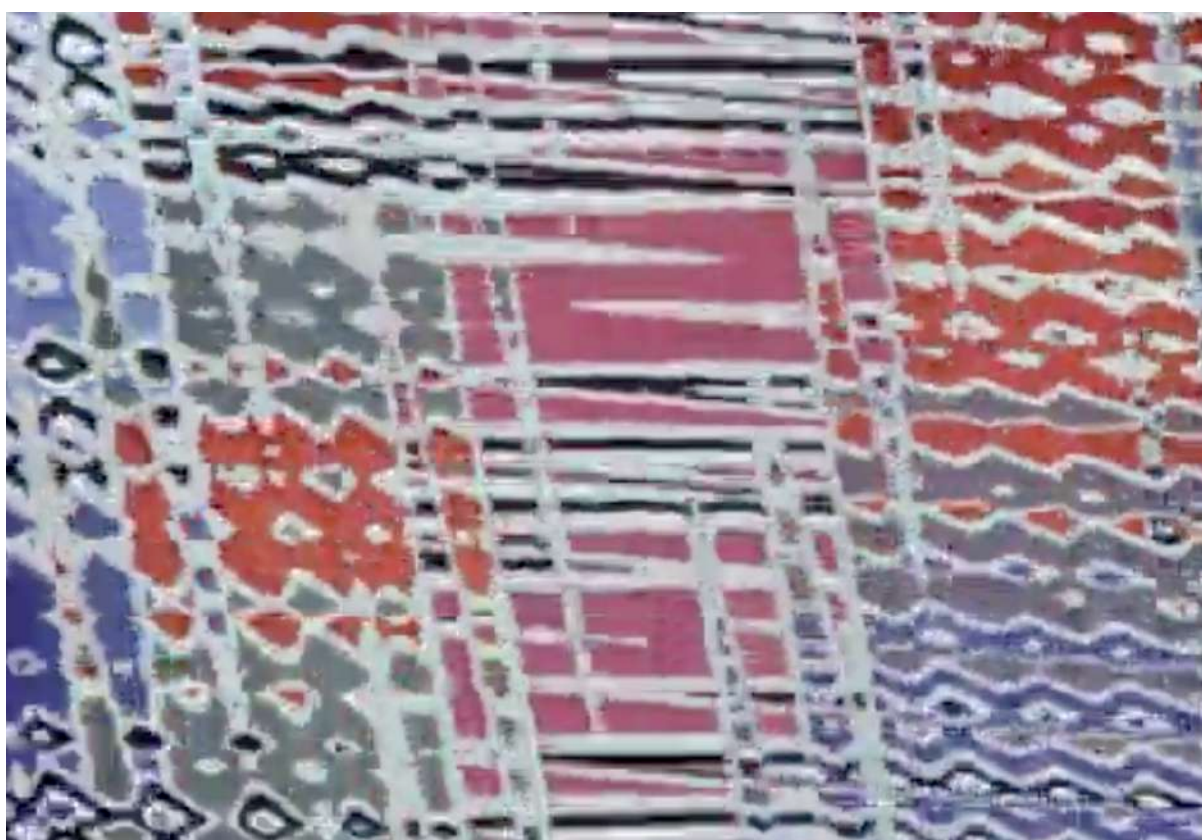
Nesse sentido, ganha destaque o simbiote humano-máquina, no qual a máquina deixa de ser pensada como uma ferramenta que meramente amplifica as forças e sentidos humanos para tornar-se uma extensão da capacidade humana de produção sógnica, o ser humano cuja expressão é a da máquina. Trata-se de um novo tipo de concepção em rede, não-linear, mediada por artefatos tecnológicos distintos que muitas vezes transformam-se em sujeitos e podem suscitar indagações não só de ordem tecnológica, mas também estética, ultrapassando a audiovisualidade do âmbito da obra e apontando para fora dela. Dessa forma, os materiais passam a ser entendidos enquanto informação, incorporando o código em um dinamismo contínuo que estabelece as relações entre os agentes maquínicos e humanos. O processo não apenas valida o resultado final da obra mas é, ele mesmo, parte integrante da mesma. De fato, a videomúsica, devido a seu caráter experimental relacionado às tecnologias e códigos tanto da *visual music* quanto da música eletroacústica, apresenta-se como um convite ao exercício de uma grande grama de procedimentos poéticos, de acordo com o que o(a) artista julgar adequado ou intuir na criação de uma obra audiovisual musical.

5.2.2. Recursos analógicos na prática da videomúsica

Os artifícios utilizados na confecção de imagens e sons são comumente associados às tecnologias mais recentes. Todavia, a experiência da música concreta fixada em suporte acrescida de imagens antecede a digitalização dos meios de produção: no dia 1 de janeiro de 1960 foi lançada pela *Radiodiffusion - Télévision Française* a

obra *Étude aux Allures*¹⁵⁵, com montagem de Michèle de Possel que mescla os sons eletroacústicos de Pierre Schaeffer às imagens em movimento feitas pelo pintor Raymond Hains. Os sons manipulados de maneira analógica se unificam às texturas visuais criadas pela influência rítmica e multilinear de lentes caneladas que geram as imagens, em uma experiência marcada pelo seu caráter experimental e associações texturais.

Imagem 61 — *Frame de Étude aux Allures* (1960), feita por Michèle de Possel, Pierre Schaeffer e Raymond Hains



Fonte: Vide nota de rodapé 155.

¹⁵⁵ A obra pode ser vista em
<<https://fresques.ina.fr/artsonores/fiche-media/InaGrm00201/etude-aux-allures.html>>
ou pelo QR Code:
Acesso em: 30 set. 2020.



Algumas videomúsicas podem ser situadas em uma interseção mais próxima às práticas do cinema experimental e do vasto domínio da *visual music*, uma vez que dialogam com materialidades e técnicas ligadas a esse percurso histórico, muitas vezes com adaptações que possibilitam maiores possibilidades de manipulação ou que representam recursos mais baratos e acessíveis. Em *Mezcal Animations*¹⁵⁶(2014), de Jonathan Weinel, as imagens foram produzidas a partir de animação direta em filme de 8 milímetros, a exemplo do que artistas como Len Lye, Stan Brakhage e Harry Smith faziam. Os filmes foram digitalizados em alta resolução para então serem ligados à pista sonora eletroacústica em uma mídia fixada em suporte (WEINEL e CUNNINGHAM, 2014).

Imagem 62 — *Frame* de *Mezcal Animations* (2014), de Jonathan Weinel.



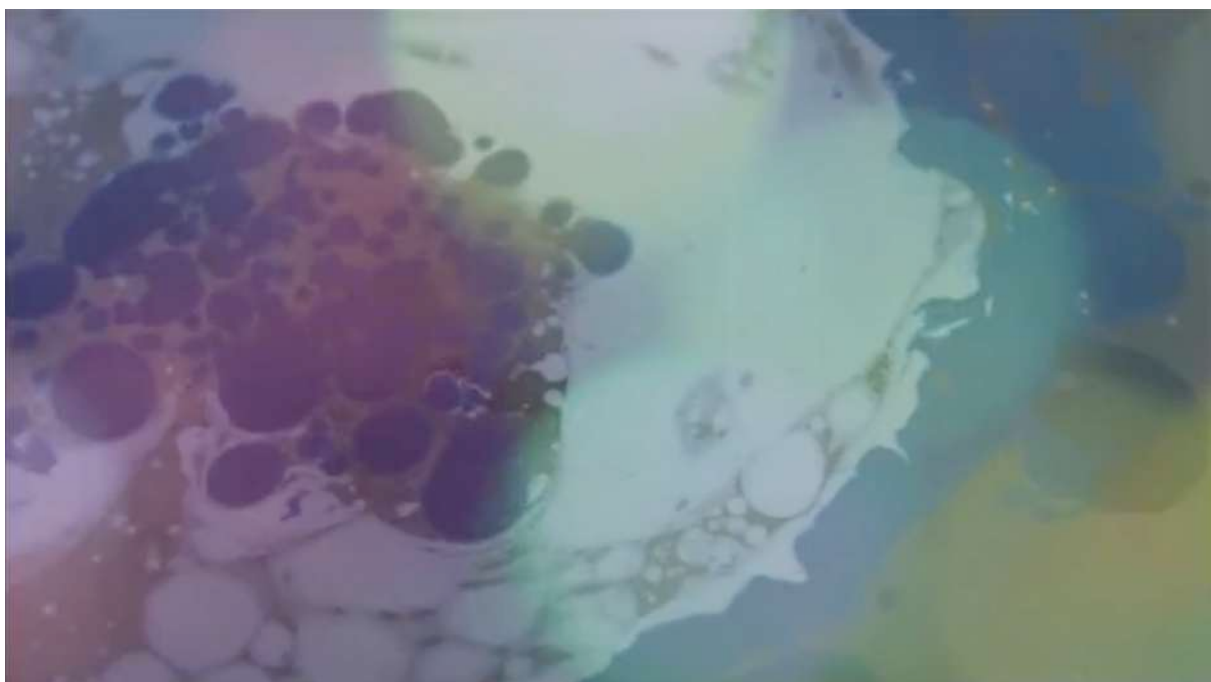
Fonte: vide nota de rodapé 156.

¹⁵⁶ Um trecho da obra pode ser acessado em
https://econtact.ca/15_4/video/weinel_mezcal-exc.mp4,
 Ou por meio do QR Code:
 Acesso em: 28 jul. 2020.



Outro exemplo de digitalização como forma de ampliar recursos e viabilizar a execução ocorre na obra *Música da Noite*¹⁵⁷ (2019), que possui imagens de Matheus Gepeto e execução audiovisual em tempo real do grupo As Is. A peça foi inspirada em *Nachtmusik*, uma das composições textuais da coletânea *Aus den sieben Tagen* (1968) de Karlheinz Stockhausen, cuja tradução utilizada pelo As Is consiste no texto: *Música da noite. Toque a vibração do universo. A vibração do sonho. Toque o sonho e transforme-o vagarosamente para que toque o ritmo do universo o máximo que puder.* O texto era lido ao início da peça, antes da execução musical e das animações entrarem em ação.

Imagem 63: *Frame de Música da Noite* (2019), executada pelo grupo As Is.



Fonte: vide nota de rodapé 157.

As imagens utilizadas como base são compostas por 13 fragmentos de animação que exploram diferentes materiais, como folhas de papel alumínio, plástico

¹⁵⁷ Uma versão binaural pode ser acessada em <<https://vimeo.com/327505795>> por meio da senha “musicadanoite”. Disponível também pelo QR Code: Acesso em: 28 jul. 2020.



transparente e celofane nacarado, além de nanquim sobre vidro, aquarela, tinta a óleo, água e álcool sobre papel. Há, ainda, animações 2D de estrelas cintilantes, feitas no *software Adobe After Effects*, que são sobrepostas às imagens em certos momentos da obra. As animações feitas em *stop-motion* revelam movimentos intimamente ligados às matérias (o modo como as superfícies planas amassam e as diferentes marcas desse processo; como o celofane transforma a luz que incide sobre ele; como a tinta reage ao óleo; como o nanquim se espalha sobre o vidro), em um tratamento material que se distancia do figurativo. As formas abstratas têm seus tempos determinados pelo VJ por meio do *software* Resolume, que permite nessa obra que se acelere e desacelere individualmente as diferentes camadas, provocando diferentes gestos e texturas e destacando o plano imanente. Os instrumentos sonoros caracterizam a música mista, com uso de computadores, sintetizadores e pistas pré-gravadas, mas também vozes, *beatbox*, violão, e percussão. Há, ainda, a espacialização sonora realizada em tempo real por meio dos *plugins ATK for Reaper*, que permitem mover digitalmente a fonte sonora captada ao redor do público.

O tipo de tecnologia empregada varia de acordo com cada proposta artística, podendo ser, inclusive, completamente analógica ou generativa, contemplando extremos. Habitualmente, contudo, envolve a utilização de pelo menos um computador equipado com uma estação de trabalho de áudio digital (conhecido pela sigla *DAW - Digital Audio Workstation*) e um *software* de criação/edição de vídeo/animação, além de, por exemplo, recorrentes *softwares* complementares desenhados para tarefas específicas, como síntese sonora e controle de instrumentos musicais virtuais. Os sons podem ser sintetizados ou gravados e manipulados digitalmente, acrescidos ou não de sons de instrumentos acústicos. As imagens podem derivar de filmagens analógicas ou digitais, animações 2D, 3D — acrescidas de edições e mixagens; ou, ainda, serem inteira ou parcialmente geradas por meio de computador.

5.2.3 Poéticas fronteiriças do material visual

A pesquisa das poéticas visuais é menos comum no território da videomúsica concebido unicamente a partir dos concertos e da trajetória da música eletroacústica, que enfatiza principalmente as explorações do som e sua percepção. Fruto do empenho histórico do campo da Música em descobrir continuamente novos modos de produzir, utilizar e difundir os sons mais diversos, a videomúsica vale-se das tecnologias musicais mais recentes e de suas indagações por princípio. Posto isso, a prática da videomúsica comumente privilegia os recursos e poéticas de criação e difusão sonora em detrimento da ênfase na investigação das materialidades pertinentes aos componentes visuais.

Concerne também o fato de os espaços de exibição mais comuns à expressão da videomúsica — ligados aos concertos de música, ao cinema e às artes — exigirem, habitualmente, configurações específicas relacionadas à logística do evento como condição para a participação/exibição que poucas obras e compositores(as) estão em condição de questionar. A chamada para envio de obras do *Synchresis*, por exemplo, limita sua convocatória de trabalhos artísticos a obras fixadas sobre um único suporte, com um único canal de vídeo e áudio estereofônico, permitindo versões com espacialização sonora de até 8 canais em algumas exibições no âmbito do festival *Punto de Encuentro*.

Em adição às dificuldades já citadas, as questões visuais também envolvem uma materialidade própria que não é tradicionalmente contemplada na formação musical¹⁵⁸, reforçando o que Daniels e Naumann chamam de “a ‘surdez’ das disciplinas que lidam com imagens e a ‘cegueira’ das disciplinas que lidam com som”

¹⁵⁸ Cabe aqui citar uma importante exceção: O Conservatório Robert Schumann, localizado em Düsseldorf, Alemanha, possui habilitação em *Visual Music* dentro dos bacharelados em *Audio and Video* e *Music and Media*. Os(as) candidatos(as) ao curso precisam realizar prova prática no instrumento musical de sua escolha e consideram-se primeiramente enquanto musicistas, conforme aponta a professora Heike Sperling. O curso envolve o estudo e prática de composição visual, programação voltada para os campos da Música e do Audiovisual e o desenvolvimento de projetos como instalações ou performances audiovisuais. A *visual music* também é abordada em seminários voltados para a pós-graduação no Conservatório Robert Schumann (Cf. <<http://www.centerforvisualmusic.org/Symposium/abstract.html>> e <<https://www.rsh-duesseldorf.de/en/application/requirements/bachelors-degree/>>). Acesso em: 01 out. 2020.

(DANIELS e NAUMANN, 2015, p. 8, tradução nossa¹⁵⁹). A sofisticação do *olhar* e do *ouvir* são resultantes complexas definidas a partir da soma de experiências do sujeito. Dessa maneira, a facilitação técnica em criar imagens e sons possibilitada por tecnologias digitais comuns ou semelhantes não estende — ao menos no primeiro contato — as ferramentas epistemológicas que orientam o pensar e o fazer artísticos, o que também se relaciona à própria resultante musical da videomúsica, dada por meio da articulação audiovisual. Posto isso, as poéticas derivadas da expansão da tela costumam ser tratadas nas práticas e pesquisas sobre a videomúsica apenas de maneira pontual, sobretudo entre os(as) compositores(as) de música eletroacústica.

Em que pesem os obstáculos, os procedimentos envolvidos na criação e exibição de imagens visuais podem ser expandidos conforme as videomúsicas são exibidas em espaços mais diversos ou customizáveis, possibilitando aflorar o interesse dos(as) compositores(as) por questões que normalmente ocupam outros campos e, assim, comportar movimentos de territorialização musical das poéticas visuais. Dessa maneira, é possível retomar, como assunto da videomúsica, a superação da tela que motivou Wilfred na sua prática de *visual music* há quase um século (cf. Capítulo 4).

O interesse do artista e o espaço de exibição adequado combinaram-se na criação da videomúsica *Spin*¹⁶⁰ (1999-2001), feita por Jean Piché. A obra foi comissionada pela Association pour la Création et la Recherche Électroacoustique du Québec (ACREQ) em 1999 e exibida no ano seguinte no Festival Elektra de Montreal, contando com som estereofônico e três canais de vídeo que permitem tanto três desenvolvimentos visuais paralelos quanto uma única imagem panorâmica que une as telas. Ainda que seja possível visualizar as três telas condensadas na conta do

¹⁵⁹ The “deafness” of the disciplines that engage with images, and the “blindness” of the disciplines that engage with music (...).

¹⁶⁰ A obra pode ser acessada em <<https://vimeo.com/7142396>>
Ou pelo QR Code:
Acesso em: 7 nov. 2021.



Spin (1999-2001)

Vimeo do compositor, seu website enfatiza que *Spin* está disponível para exibição exclusivamente no formato de DVD triplo, o que ressalta a importância dessa configuração para além da percepção simultânea das imagens.

Imagem 64 — *Frame de Spin* (1999-2001), versão adaptada - Vimeo.



Fonte: <https://vimeo.com/7142396> Acesso em: 7 nov. 2021.

Imagem 65 — *Frame de Spin* (1999-2001), versão adaptada - Vimeo.

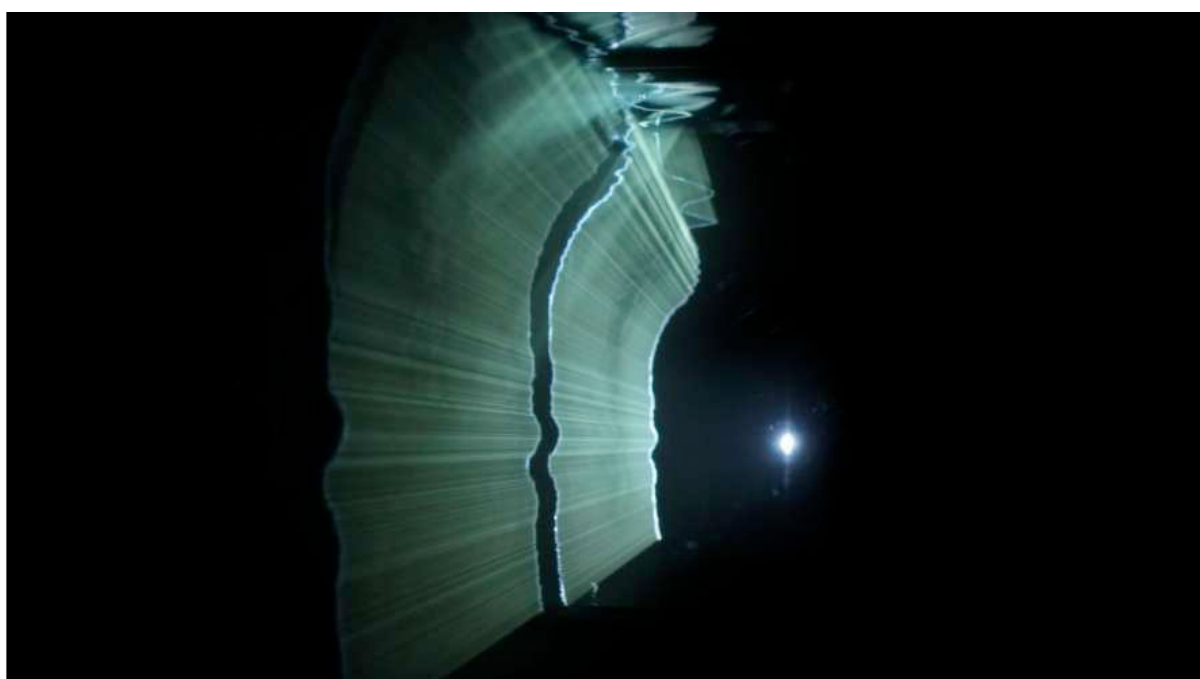


Fonte: <https://vimeo.com/7142396> Acesso em: 7 nov. 2021.

Fruto da trajetória técnica do compositor que lida com imagens desde os anos 1990, *Spin* foi a primeira obra do autor que contou com múltiplos canais de vídeo. Enquanto os sons estereofônicos foram produzidos por meio de gravações de materiais sonoros compostos pelo autor e pelo programa autoral *Cécilia*, as imagens são fruto de captura direta da câmera em rotação, posteriormente processada rumo à abstração para então ser sincronizada em três canais. Para Piché, trata-se de uma representação metafórica do tempo musical, cor e forma. Apesar da orientação musical, o processo de criação partiu das imagens: “ideias musicais foram o guia determinante para a elaboração das sequências visuais, mas a música foi composta

depois das imagens” (PICHE, 2004, tradução nossa¹⁶¹). Spin propõe uma territorialização musical do material audiovisual ao engendrar uma temporalidade estética, dada em um tempo liso que se organiza por múltiplos fluxos que podem conduzir todos os materiais em um único alinhamento ou sobrepor e dividir os diferentes ritmos entre os canais de som e imagem, em suas três vozes, canalizados em uma expressão audiovisual musical.

Imagem 66 — *Frame* do registro em vídeo de *Boîte Noir* (2015), de Martin Messier, com o projetor ao fundo.



Fonte: vide nota de rodapé 162.

De fato, o interesse em extrapolar a tela pode ser visto em outras obras contemporâneas, tal como ocorre em *Boîte Noir* (2015)¹⁶², de Martin Messier, desenvolvida como instalação. Nessa videomúsica, o encontro entre a música

¹⁶¹ “musical ideas were the determining guide for the elaboration of visual sequences, but the music was composed after the visuals.” Cf. <<http://jeanpiche.com/spin.htm>>, acesso em: 21 set. 2021.

¹⁶² Um registro editado está acessível em <<https://vimeo.com/109379321>>
Ou pelo QR Code:
Acesso em: 7 nov. 2021.



Boîte Noir (2015)

eletroacústica acusmática e as imagens visuais se dá de maneira atípica: a projeção luminosa monocromática se faz tridimensional por meio de dois paralelepípedos transparentes suspensos um ao lado do outro, saturados com fumaça branca. A imagem liberta-se da tela bidimensional para revelar-se como um tipo de holograma contido na caixa. Assim como outras obras audiovisuais que se avizinham do território videográfico, a obra de Messier vale-se da distribuição da fonte luminosa feita por meio de mapeamento da projeção, que seleciona as áreas que serão iluminadas em cada gesto ou textura audiovisual. A utilização de novas ferramentas e suportes, como a máquina de fumaça e as caixas transparentes implicadas na execução, possibilitam aprisionar a projeção em uma nova tela tridimensional, com arestas que ora aparentam ser bem definidas e ora somem, na ausência de luz. As imagens visuais dessa instalação possuem, dessa maneira, uma materialidade que parece tão volátil quanto o som, reiterando uma certa confluência imaterial na constituição desse objeto híbrido.

A sincronicidade entre os sons que soam no ambiente e as imagens geradas a partir do feixe de luz que atravessa as caixas de fumaça comportam as relações entre movimentos, texturas e timbres, expressos em momentos de estaticidade tensa (que antecedem a ruptura das formas), movimentos graduais (que, de um ponto de vista estésico, parecem escanear o espaço dos prismas) e rupturas provocadas por deslocamentos tridimensionais abruptos da luz com alterações simultâneas nos parâmetros sonoros. Ao fundo, é possível ver o projetor, ferramenta que tanto possibilita a criação de imagens visíveis quanto fomenta uma abertura legítima para o imaginário do cinema, reminiscência da projeção. Como é frequente em seus trabalhos, a realização da obra dirigida por Messier contou também com uma equipe interdisciplinar, que nesse caso incluía outros cinco colaboradores, dadas as competências técnicas distintas exigidas para a execução do projeto.

De um ponto de vista da percepção, *Boîte Noir* é apresentada por Messier como uma *instalação*, configuração que permite ao público posicionar-se com liberdade ao redor dos poliedros que comportam a efemeridade das imagens abstratas geométricas e suas conversões orgânicas. Mesmo ostentando a classificação de

outro campo artístico, os demais territórios envolvidos não inibem a apreciação musical e o jogo relacional da música com as imagens, mesmo que sobreponham a essas outras questões de grande importância para a obra que parecem marginais ao campo da Música e suas técnicas, alinhando-se também às Artes Visuais.

Imagem 67 — *Frame de Test Pattern* (performance), de Ryoji Ikeda. Sónar, 2010, Barcelona.



Fonte: https://youtu.be/T8Qpf4jy_y4 Acesso em: 07 nov. 2021.

Ainda que o barateamento dos computadores adequados à criação audiovisual e a difusão de *softwares* tenham tornado esse modelo de composição acessível, é preciso frisar que ainda há barreiras financeiras derivadas das necessidades tecnológicas, sobretudo relacionadas à exibição de obras com sistemas de som multicanais e, principalmente, projetores de alto desempenho. Por isso, só é comum a exibição de imagens inusitadamente grandes em obras de artistas de maior alcance de público, normalmente afastado do cenário acadêmico da música eletroacústica, como é o caso do japonês Ryoji Ikeda. Sua obra audiovisual *Test Pattern* (2008) traduz dados diversos (invisíveis ao público) em padrões audiovisuais binários. Assim, desenvolve relações audiovisuais sincrônicas baseadas em padrões repetitivos de som e de luz, podendo ser exibida em diferentes configurações, como

performances no palco¹⁶³, instalação audiovisual e até projeções de 100 metros no chão, que possibilitam que o público se movimente livremente sobre a "tela", transfigurada em um tipo de instalação audiovisual¹⁶⁴.

Imagem 68 — *Test Pattern* (versão 100 metros), de Ryoki Ikeda.

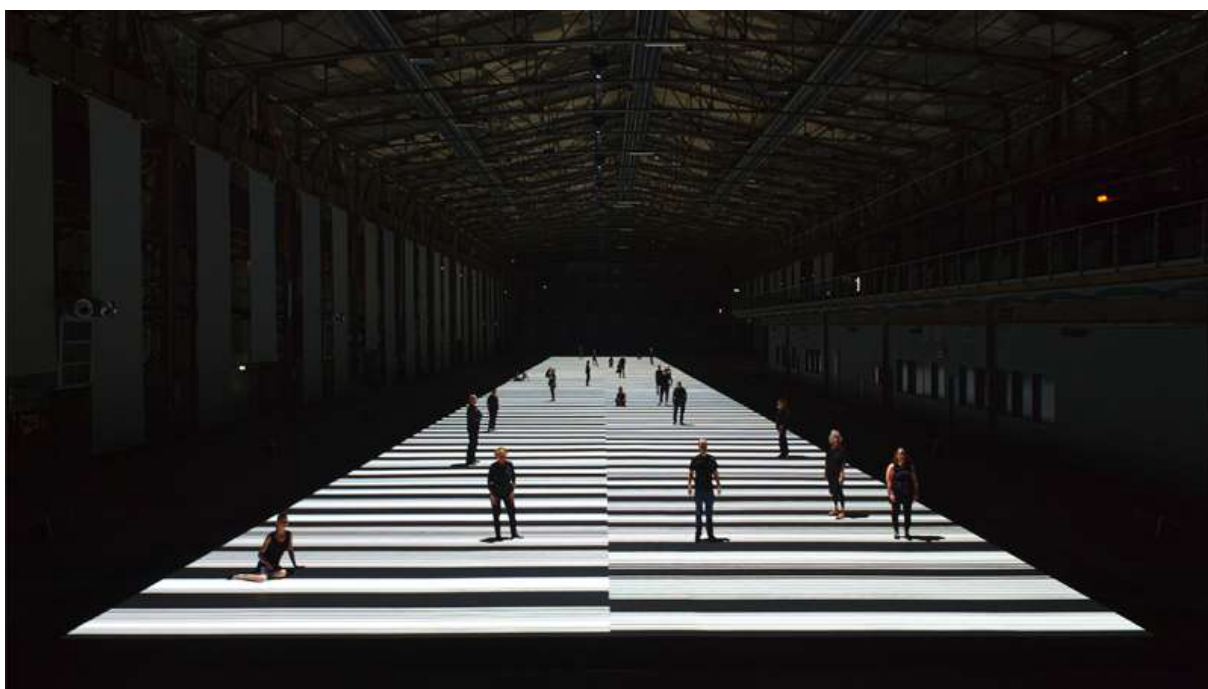


Foto de Wonge Bergmann. Ruhrtriennale 2013.

¹⁶³ Um trecho de uma performance de 2013 pode ser visto em https://youtu.be/T8Qpf4jy_y4 Ou pelo QR Code:
Acesso em: 07 nov. 2021.

Test Pattern - Performance (2013)

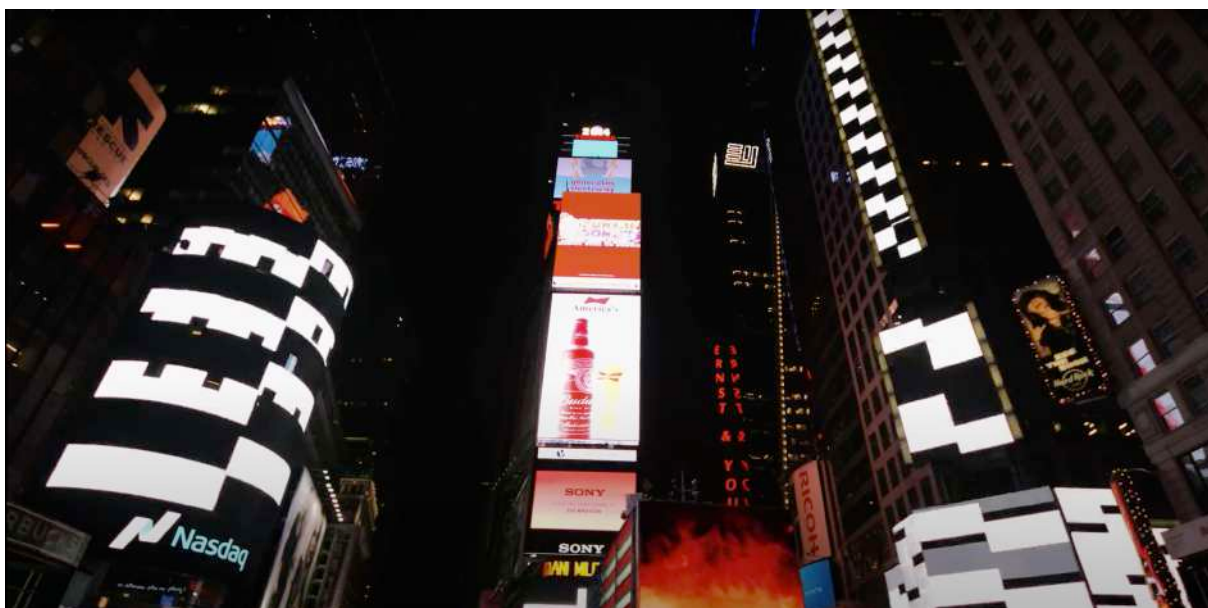


¹⁶⁴ Essa versão pode ser vista em <https://www.youtube.com/watch?v=XwjiYpJCBgk> Ou pelo QR Code:
Acesso em: 07 nov. 2021.

Test Pattern - Instalação - 100m (2013)



Imagem 69 — *Frame* de um registro de *Test Pattern (Times Square)*, de Ryoji Ikeda. 2014.



Fonte: filmado e editado por David Bates Jr / Streaming Museum. Vide nota de rodapé 166.

Há, ainda, versões que são exclusivamente sonoras¹⁶⁵, em formato de sons fixados sobre suporte, e exclusivamente visuais, como a versão na *Times Square*¹⁶⁶, constituída como uma intervenção urbana que possibilita ao público relacionar-se com a cidade a partir da obra. Nessa elaboração que não atende as configurações materiais mínimas da videomúsica por não ter som, Ikeda baseia-se nos mesmos parâmetros de luz para controlar as fachadas luminosas de vários prédios, em uma expansão conceitual da tela cara a poéticas contemporâneas da *visual music* e do pós-cinema.

¹⁶⁵ Acessível em <<https://youtu.be/aKjUo6cegko>>
Ou pelo QR Code:
Acesso em: 07 nov. 2021.



Test Pattern - Versão sonora (2008)

¹⁶⁶ Acessível em <<https://www.youtube.com/watch?v=JfcN9Qhfr4>>
Ou pelo QR Code:
Acesso em: 31 jul. 2018.

Test Pattern - *Times Square* (2014)



O desejo de superação da tela já se fazia visível mesmo em *Lumia*, cujo criador, Thomas Wilfred, idealizava a tela como uma janela cujas bordas ocultam todo um universo visual. Para o pesquisador Marcus Bastos¹⁶⁷, uma das poéticas do audiovisual contemporâneo — na perspectiva da *visual music* e do audiovisual ao vivo — é a destruição da tela, elemento do espaço composicional que confina as imagens desde as molduras das telas pintadas, passando pela fotografia e pelo próprio cinema. Nesse sentido, a composição visual passa a usufruir de parte da permeabilidade espacial que o som sempre possuiu como característica inerente, acrescentando outras possibilidades poéticas que surgem a partir de um espaço físico.

Os recursos técnicos digitais possibilitam que imagem e som se espalhem no ambiente, materializando uma nova concepção de espaço que também pode incluir recursos como realidade aumentada, realidade virtual e outros modos de se relacionar com a imagem e o espaço da obra. Nesse sentido, a arquitetura toma o lugar da tela bidimensional por meio do mapeamento das projeções que ressignificam tanto as fachadas dos prédios e locais públicos quanto o interior dos edifícios, convertidos em espaços de exibição.

Cada realização distinta implica em variações poéticas que ocorrem de acordo com a experiência perceptual idealizada pelo(a) artista. Mesmo que os códigos que engendram as imagens sonoras e visuais sejam os mesmos em todas as versões audiovisuais da obra de Ikeda, a experiência estética do público é radicalmente distinta: perceber os padrões de *Test Pattern* estando na própria superfície de projeção propõe uma vivência que ressalta o apelo visceral da obra enquanto agrega novos atributos a partir da experiência de recepção da tela, que possibilita caminhar e intervir sobre ela, sem visualizá-la inteiramente, entretanto. É um convite não só ao espaço estético da obra mas também à propriocepção, em reconhecimento que a experiência da imersão multissensorial pressupõe um sujeito que experimenta a obra por meio do próprio corpo e todo seu aparato sensório-motor.

¹⁶⁷ Em entrevista disponível em <<http://www.livecinema.com.br/portfolio/arqueologia-do-audiovisual-ao-vivo/>>. Acesso em: 24 maio 2018.

Toda versão acrescenta as suas próprias camadas conceituais extras que podem subverter a hierarquia dos atributos estéticos de *Test Pattern*. Encarar todas as versões audiovisuais como videomúsica, contudo, é reconhecer a musicalidade e seu modo de ser audiovisual, mesmo quando há outras forças – dominantes ou não – em jogo. Nesse sentido, a videomúsica revela-se como uma orientação estésica de caráter musical, que propõe a individualização dos signos audiovisuais como ampliação da experiência da escuta de acordo com os dados materiais percebidos e sua musicalidade aparente ou latente.

Do nosso ponto de vista, nenhuma dessas características particulares inviabiliza a inclusão das versões ao gênero videomúsica, uma vez que as obras ainda preservam suas qualidades materiais mais elementares — como a presença de música eletroacústica articulada às imagens em movimento em um complexo audiovisual — e suas possibilidades de devir musical. Tais características são decorrência da existência de uma entidade coesa, código-chave para a transmediação que, por meio da microintegração, transporta as características concebidas e codificadas como expressão para múltiplas modalidades sensoriais com níveis de energia distintos. O caráter musical e audiovisual resguardado pelo código possibilita englobar todas as versões de *Test Pattern* sob um mesmo título, independentemente das diferentes poéticas envolvidas e de outros campos de força atuantes em cada configuração.

Para Lev Manovich, a digitalização possibilita grande variabilidade de configurações por permitir a separação da obra de suas interfaces de realização, o que seria impensável em mídias tradicionais como a pintura:

O banco de dados se torna o centro do processo criativo na era do computador. Historicamente, o(a) artista criou um trabalho único dentro de um meio específico. Portanto, a interface e o trabalho eram os mesmos; em outras palavras, o nível de uma interface não existia. Com as novas mídias, o conteúdo da obra e a interface tornam-se separados. Portanto, é possível criar interfaces diferentes para o mesmo material. Essas interfaces podem apresentar versões diferentes de uma mesma obra (...) Ou podem ser radicalmente diferentes entre si (...). Essa é uma das maneiras pelas quais o já discutido princípio da variabilidade das novas mídias se manifesta. Mas agora podemos dar a este princípio uma nova formulação. O novo objeto de mídia consiste em uma ou mais interfaces

para um banco de dados de material multimídia. Se apenas uma interface for construída, o resultado será semelhante a um objeto de arte tradicional; mas esta é uma exceção e não a regra (MANOVICH, 2001, p. 200, tradução nossa¹⁶⁸).

Dessa maneira, o banco de dados apresenta-se como uma atualização contemporânea da função desempenhada pela partitura enquanto entidade musical, desvinculando suas configurações materiais da constituição ontológica total da obra e admitindo modos múltiplos de existência audiovisual, tal como ocorre com as versões distintas de *Test Pattern* realizadas por Ryoji Ikeda. Nos seus diferentes formatos envolvendo imagens em movimento e sons, esses trabalhos possuem uma identidade audiovisual comum estabelecida pelo código e comportam, no que tange a uma parcela da experiência total, os mesmos jogos audiovisuais. Em contrapartida, também exploram, em cada uma das versões, diferentes questões estéticas próprias das imagens visuais e das suas relações com o público.

4.3. Apontamentos estésicos

John Cage provocou uma mudança na concepção de música ao pensá-la não como objeto feito, fruto do senso estético e ação do(a) compositor(a), mas como objeto percebido. Nesse caso, tratava-se de um reconhecimento do substrato mínimo — qualquer som que se ouça — que suportasse o acoplamento de um regime sígnico, agenciamento de relações sonoras. Nessa perspectiva, a materialidade da videomúsica pode ser pensada como um substrato audiovisual do qual é possível extrairmos musicalidades, dadas como um entrelaçamento dos padrões visuais e

¹⁶⁸ "Database becomes the center of the creative process in the computer age. Historically, the artist made a unique work within a particular medium. Therefore the interface and the work were the same; in other words, the level of an interface did not exist. With new media, the content of the work and the interface become separate. It is therefore possible to create different interfaces to the same material. These interfaces may present different versions of the same work (...) Or they may be radically different from each other (...). This is one of the ways in which the already discussed principle of variability of new media manifests itself. But now we can give this principle a new formulation. The new media object consists of one or more interfaces to a database of multimedia material. If only one interface is constructed, the result will be similar to a traditional art object; but this is an exception rather than the norm."

sonoros em uma frutífera complementaridade da arquitetura, como propôs John Whitney.

No nível da percepção, a videomúsica caracteriza-se pelo devir musical do material audiovisual dinâmico, musicalmente informante por definição. Nessa apreensão, as imagens visuais e sonoras possuem igual importância. No nível estético, assim, a videomúsica se alinha a outras práticas audiovisuais e musicais tradicionalmente identificadas como *visual music* que possuem a mesma potência, tal como as obras dos irmãos Whitney; enquanto excluem outras, como as pinturas de Kandinsky, os filmes absolutos de Richter e o trabalho de Wilfred. É possível destacar um território amplo da Música Audiovisual que estabelece condições materiais e articulatórias necessárias, contemplando os modos perceptivos que concernem à videomúsica e a outras expressões audiovisuais, enquanto abrange também outros que são próprios da videomúsica. Dessa maneira, a videomúsica propõe uma diferença estética individuante em relação às outras manifestações que se dá em termos das questões musicais que coloca, sobretudo ligadas à música eletroacústica, e dos diferentes agenciamentos que propicia. A audiovisualidade que entendemos como característica individuante é própria de uma abordagem musical que concebe como iguais som e imagem. Trataremos dessa questão a seguir, antes de abordarmos os modelos audiovisuais propriamente musicais.

5.3.1. Hierarquia e hibridismo

A caracterização da videomúsica passa pelos modos de interação entre os sentidos envolvidos na recepção da obra, que reconhece a soma das linguagens sonora e visual como produto de uma expressão não direcionada a um sentido específico, mas capaz de produzir uma experiência de escuta. Importante notar que tal característica da videomúsica não ocorre em todos os tipos de obras audiovisuais: as obras cinematográficas propõem predominantemente uma escuta fundamentada nos acontecimentos mostrados, que direcionam a atenção para a causa dos sons —

diegéticos ou extradiegéticos — ou para os próprios diálogos, o que motiva a classificação do cinema como *vococêntrico*, de acordo com o teórico do som no cinema Michel Chion (CHION, 1993, p. 13). A música, na condição de trilha sonora, direciona suas sintaxes ao desenvolvimento semântico da narrativa, focada nos acontecimentos mostrados. Para o compositor Leonard Rosenman:

[Para fazer música de cinema,] Você usa todos os ingredientes da música: contraponto, harmonia etc. Mas, basicamente, ela não funciona como música, porque a propulsão não se dá por meio de ideias musicais. A propulsão se dá por meio de ideias literárias (1977, apud CARRASCO, 2003, p. 7).

A trilha sonora recebe a função de informar dados aos espectadores e reforçar ou alterar o entendimento da narrativa de um filme. Isso define o papel da música na maioria das obras cinematográficas, de maneira que a codificação do material musical se dê em um primeiro momento em termos funcionais e em razão da história, não da articulação estética dos sons. Em seu trabalho *The Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach*, a canadense Annabel J. Cohen elenca funções como *mascamamento*, *estabelecer continuidade*, *induzir estados de espírito* e *comunicar significados* para tratar das contribuições da música no audiovisual em uma perspectiva da psicologia cognitiva (COHEN, 1998). De maneira análoga, na monografia *Narrative music: towards an understanding of musical narrative functions in multimedia*, escrita pelo compositor sueco Johnny Wingstedt, a música é classificada não segundo suas características estilísticas musicais, mas pela função que exerce, incluindo aqui atribuições como *emotiva*, *informativa*, *descritiva*, *guia*, *temporal* e *retórica* (WINGSTEDT, 2005).

A trilha sonora de um filme, assim, existe normalmente em função do mesmo e, nessa estrutura audiovisual discursiva, não compõe com ele uma obra cujos elementos sonoros e visuais são indissociáveis e igualmente relevantes. Recorrentemente, em outras manifestações videográficas como o videoclipe, as imagens existem como uma corroboração do que se escuta, alternando trechos visuais da performance e imagens, às vezes com pequenas narrativas, que se

embrenham no universo musical e sociológico no qual a canção se insere.

Na videomúsica, por outro lado, os materiais audiovisuais são vistos como componentes de igual valor (HILL, 2010, p. 40). Para Lima, “música e visualidade se conectam de forma indissociável e não-hierárquica” (LIMA, 2011, p. 3). Leite, por sua vez, enfatiza que não há um direcionamento como ver/ouvir ou ouvir/ver, mas a soma das duas linguagens, “gerando uma nova forma de expressão — porque demanda não apenas novos domínios técnicos como também novas difusões e percepções” (LEITE, 2004, p. 48). Ambos os casos de hierarquia sensorial são descritos por Chion na sua definição dos conceitos *audiovisão* e *visuaudição* (CHION, 2004, p. 220). O primeiro, que deu origem ao seu livro homônimo (1993), diz respeito a uma audição característica do cinema, na qual a audição busca um sentido de complementaridade frente ao que se mostra diante dos olhos. Assim, o som insere-se na imagem que, por sua vez, ganha mais sentidos, mesmo que eventualmente redundantes. Já na visuaudição, típica das situações de concerto, o elemento de maior interesse é sonoro, de modo que cabe aos olhos acrescentar outras dimensões e percepções ao objeto. Outro exemplo de visuaudição pode ser visto também nos processos de edição de som, no qual os *softwares* criam representações visuais que possibilitam a montagem (CHION, 2004).

A recepção de uma videomúsica é caracterizada por um fluxo constante que alterna incessantemente os modos de recepção entre *audiovisão* e *visuaudição*, sem contudo conseguir estabelecer uma dominância sensorial que se sustente no decorrer da obra (cf. LEITE, 2004). Nenhuma das duas modalidades descritas por Chion, dessa maneira, seriam suficientes para definir um tipo de relação audiovisual que é delimitada pela videomúsica. Não há, nesse caso, uma hierarquia sensorial predefinida que orienta a recepção — situação na qual a audição visa confirmar a informação fornecida pela visão ou vice-versa — mas uma conformação de uma unidade audiovisual indivisível, criação multissensorial que pertence a todos os sentidos, sem direcionar-se especificamente a nenhum. Posto isso, a ausência de hierarquia sensorial pode ser tomado como um elemento individuante da videomúsica, indicando um afastamento de uma expressão narrativa ou descritiva

que articula imagem e som em um primeiro plano de importância, tal como ocorre em expressões audiovisuais como o cinema.

Essa relação simétrica de poder entre imagens visuais e sonoras é amparada pelo hibridismo, que pode ser tomado como uma característica de coerência sintática que reúne os materiais de natureza material heterogênea, tornando-os indissociáveis. Nesse sentido, as imagens sonoras e visuais nascem de um mesmo gesto (PICHÉ, 2003), feito audiovisual, no qual a percepção de unicidade anula a hierarquia (cf. GARRO, 2012, p. 110). O hibridismo ganha destaque no recorte proposto por Lima: "vídeo-música é uma modalidade de produção audiovisual em que as *imagens* visuais e sonoras se articulam em um processo contínuo e integrado, hibridizando-se em uma obra na qual a experiência perceptiva é trans-sensorial" (LIMA, 2011, p. 8, grifo do autor).

A palavra *transensorial* está alinhada ao uso proposto por Chion (1993), expressando a ideia de que a percepção é multissensorial e integrada. Dessa maneira, a qualidade transensorial rejeita a concepção de que os sentidos são isolados uns dos outros. Esse conceito não se confunde com intersensorial ou sinestesia, uma vez que não se trata de uma correspondência entre os sentidos mas de uma percepção geral, engendrada por dados que podem ser oriundos de todos os canais sensíveis de maneira não hierarquizada. Um exemplo de apreensão transensorial ocorre a partir do ritmo que, na percepção de uma obra audiovisual, é decodificado como tal em uma síntese cognitiva feita a partir de todos os dados sensíveis disponíveis, como uma individuação das durações percebidas anteriormente pelos sentidos integrados. O ritmo percebido não estaria ligado especificamente ao visual ou ao sonoro, mas a um todo mais complexo resultante da soma dos estímulos sensíveis. Além do ritmo, Chion aponta outros elementos com potência transensorial, como textura, matéria e linguagem (CHION, 1993, p. 109).

Esse tipo de recepção ressalta uma heterogeneidade de maior interesse que diz respeito à diferença entre o que se vê e o que se ouve, nos âmbitos das sensações e das significações. Para Deleuze:

O que constitui a imagem audiovisual é uma disjunção, uma dissociação do visual e do sonoro, ambos autônomos, mas ao mesmo tempo uma relação incomensurável ou um 'irracional' que liga um ao outro, sem formarem um todo, sem se proporem o mesmo todo. É uma resistência oriunda do arruinamento do esquema sensório-motor, e que separa a imagem visual e a imagem sonora, mas integrando-as, mais ainda, numa relação não totalizável [num devir] (DELEUZE, 2005, p.303).

Mesmo quando as informações visuais e sonoras convergem de maneira inequívoca, tornando-se uma unidade audiovisual claramente identificável, a videomúsica exalta a lacuna que é preenchida apenas em um nível cognitivo, diferença originada do processo de transcodificação na recepção da obra em que as imagens sonoras e visuais remetem-se de forma recíproca. Nesse processo, um código mistura-se e confunde-se com o outro, toma os pedaços do outro para si. A indissociabilidade das imagens sonoras e visuais resulta, dessa forma, em um produto que é maior do que a soma dos campos visual e sonoro, compreendendo as intrincadas relações que perpassam os sentidos e são estruturados também em termos próprios de uma escuta audiovisual.

A escuta musical que incorpora a imagem visual é apenas parcialmente imagética: as imagens em movimento, desacompanhadas e silenciosas, podem fazer ouvir apenas em um plano não sonoro, plano de transcendência que compara as estruturas, agenciamento de relações sonoras estratificadas. Não se faz audiovisual porque não há jogo entre imagens sonoras e visuais, apenas estruturas visuais que remetem a uma organização musical, sem contudo oferecer um contraponto sensorial. Quais seriam os sons que poderiam emanar de um filme absoluto, completamente mudo? As imagens em movimento, em um plano imanente de velocidades e lentidões, não faz devir-música porque a expressão visual se basta em termos materiais e não remete ao sonoro: daí a ambivalência dos filmes absolutos que podem ser compreendidos como um plano de transcendência, de estruturação musical; ou completo em suas características formais, exclusivamente visuais que criam um plano de organização próprio. Para usufruir da experiência musical transsensorial da videomúsica é preciso que a imagem se associe ao som num plano imanente. Essa associação ocorre a partir da apreensão dos constituintes

visuais pelas forças sonoras em uma síntese perceptiva de natureza *gestáltica*, que agrupa os elementos da maneira mais lógica e econômica (Cf. BETHÔNICO, 2001, p. 177). Bethônico coloca acerca da *Gestalt*:

Os signos nunca nos atingem de maneira isolada; mas na condição de sínteses organizadas, sempre que ocorre a mixagem de signos de um sistema semiótico pelo usuário podemos delimitar processos mentais muito específicos, que envolvem estruturas, unidades e agrupamentos (...). A teoria gestáltica sugeriu que há uma diferença entre a combinação de elementos básicos e a conformação de unidades mais complexamente estruturadas. (...) a síntese tradutora encontra analogia em outras atividades da mente: a unificação perceptiva é uma realização característica do sistema nervoso central, os fenômenos psíquicos são totalidades organizadas. Como o sistema nervoso central possui um dinamismo auto-regulador, que procura sua própria estabilidade dando ordem à entropia, aproximando-se de situações estáveis na classificação dos diversos estímulos, a percepção tende a organizar e reunir as formas em unidades coerentes. Assim, a excitação cerebral ocorreria em função da figura total, pela relação recíproca das suas várias partes, buscando ou construindo um todo estrutural. Portanto, esta é a lógica de todas as proposições: todas as formas que percebemos são arranjos estruturais da realidade que obedecem aos mesmos padrões de totalização formal (BETHÔNICO, 2001, pp. 165-166).

Nesse sentido, o conceito de *síncrese* elaborado por Chion compreende a apreensão gestáltica que associa, de imediato, um evento momentâneo de natureza sonora a outro de natureza visual, “independente de toda lógica racional” (CHION, 1993, p. 53). Algumas características são necessárias aos eventos sensíveis para fomentar tal percepção sintética: eles precisam ocorrer de forma simultânea bem como “progredir morfológicamente na mesma velocidade perceptual, compartilhando uma dinâmica direcional coerente” ou “desdobrar-se em uma periodicidade previsível ou como um padrão repetido singular” (BOUCHER e PICHÉ, 2020, p. 18, tradução nossa¹⁶⁹). A *síncrese* pode surgir a partir da sincronicidade entre os elementos audiovisuais (*síncrese direta*), mas também a partir do corte, mudança abrupta em ambos os canais (*síncrese no corte*) ou da evolução direcional percebida em um único objeto audiovisual que compartilha as mesmas características cinéticas e morfológicas, em que as formas visuais parecem ser a fonte sonora (*síncrese gestural*) (idem, p. 22), entre outras tipificações elaboradas por Boucher e Piché (2020).

¹⁶⁹ "progress morphologically at the same perceptual speed with coherent shared directional dynamics; or unfold at a predictable periodicity or as a singular repeated pattern."

Há, ainda, a associação entre imagens sonoras e visuais em defasagem temporal, que optamos aqui por não chamar por *síncrese* por não atender às mesmas condições temporais desse fenômeno perceptivo. Enquanto na percepção da síncrese os fenômenos visual e auditivo são *tornados* audiovisual, na associação em defasagem temporal eles parecem *interligados*, sendo associados em um momento posterior, após a aparição do segundo signo. Apesar de estabelecerem uma relação mais frágil em termos de percepção, as associações em defasagem temporal são mais sofisticadas de um ponto de vista cognitivo e podem ser utilizadas como artifício de expressão, obtendo variedade nos efeitos percebidos. Na nossa concepção, a síncrese — e não a associação em defasagem temporal — é a percepção responsável por cooptar a expressão visual sensível como parte indiferenciada do discurso musical, incumbida por fazer da imagem um devir-musical audiovisual ao transferir as características sonoras às imagens e misturar-se a elas, sendo indispensável à uma estese transsensorial.

5.3.2. Relações musicais percebidas entre imagens sonoras e visuais

Lima concebe um modelo de relações audiovisuais baseada na ideia de *blocos audiovisuais*, um tipo de unidade análoga ao motivo, termo amplamente utilizado na construção da música ocidental (LIMA, 2011, p. 72). Assim, o menor fragmento temporal de uma videomúsica pressupõe-se audiovisual: "questões como textura, intensidade, cor-timbre, espaço, massa, tanto nos materiais sonoros como nos visuais, são tratados em função das idiosincrasias dos *blocos audiovisuais* e não do material sonoro e do visual isolados" (LIMA, 2011, p. 62). De maneira análoga, Myriam Boucher e Jean Piché propõem segmentar a obra em *unidades audiovisuais*, que podem ser consideradas como "os principais blocos de construção que articulam o discurso videomusical" (BOUCHER e PICHÉ, 2020, p. 18, tradução nossa¹⁷⁰). Cada *unidade audiovisual* é individualmente constituída por um fragmento

¹⁷⁰ "AVUs [AudioVisual Units] are the main building blocks that articulate the videomusical discourse".

de duração variável (instantâneo, curto, médio ou longo) que carrega pelo menos uma relação som imagem perceptível que:

tenha um mínimo de saliência perceptual na forma do trabalho; possua propriedades cinético-morfológicas bem definidas que o tornam discernível de outras unidades em um determinado contexto; desempenhe um papel significativo em uma entidade discursiva mais ampla (BOUCHER e PICHÉ, 2020, p. 217).

Os pesquisadores Fábio Sousa (2019, p. 31) e Diego Garro (2005, p.1; 2014b) sugerem a expansão da ideia de *objeto sonoro*, estabelecida por Pierre Schaeffer, para as práticas da videomúsica, criando o que pode ser chamado de *objeto audiovisual*, elaborado por Boucher e Piché como "os menores componentes do discurso audiovisual, assim como os objetos sonoros são os principais constituintes da música eletroacústica" (BOUCHER e PICHÉ, 2020, p. 16, tradução nossa¹⁷¹). Na música eletroacústica, a experiência concreta, oriunda do material, delineia o caminho para a percepção do objeto, constituído ele mesmo por um evento acústico e sua percepção (Cf. DACK in SCHAEFFER, 2017, p. XXXII). Não se trata de uma tradução objetiva feita pelo ouvido a partir de um sinal físico, uma vez que a percepção do som por parte do(a) ouvinte engloba variáveis mais complexas que apenas partem das ondas sonoras enquanto não se esgotam nelas, considerando também correlações fisiológicas e psicológicas, objeto de estudo caro à psicoacústica, à música experimental (cf. CHION, 2009, pp. 14-16) e, por extensão, à prática da videomúsica.

Já o *objeto audiovisual* agregaria ao objeto sonoro a articulação simultânea do domínio visual e da montagem audiovisual, podendo ser pensado em termos de sincronicidade, em um eixo vertical, mas também em sucessões horizontais e diagonais, proposta reforçada por Lima (2011), Boucher e Piché (2020), mas que também pode ser ligada às concepções de montagem do cineasta Sergei Eisenstein (1990), elaboradas na primeira metade do século XX (BETHÔNICO, 2001). As

¹⁷¹ "Audiovisual objects act as the smallest components of audiovisual discourse, like sound objects are the main constituents of electroacoustic music".

relações de montagem podem propor diferentes vetores de força, englobando elementos derivados dos próprios materiais audiovisuais e suas percepções — em uma aproximação mais literal do objeto sonoro — mas que também podem envolver camadas discursivas que são percebidas como articulações simbólicas entre imagens sonoras e visuais.

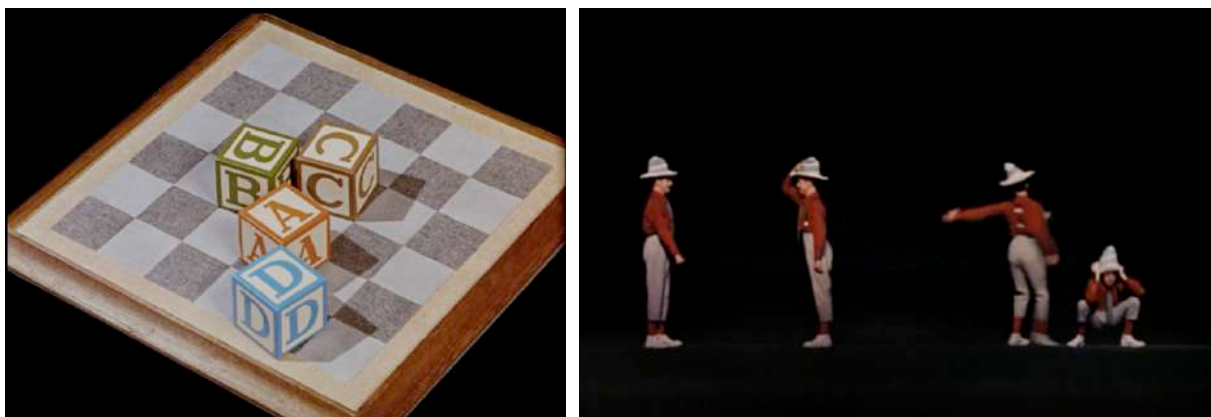
5.3.3. Tipificação das relações audiovisuais musicalmente informantes

O desafio em pensar a videomúsica como musicalmente informante, não apenas informada, é que nem sempre a estruturação musical que orienta os procedimentos criativos se faz perceptível nos processos estéticos. Há uma lacuna entre criar uma forma simbólica por princípios musicais e eles, de fato, permanecerem acessíveis a partir da forma material. Nesse sentido, a estruturação só compõe a percepção musical nos casos em que é possível decifrar a estrutura audiovisual a partir da perspectiva do público, enquanto a estrutura remete à organização musical. Dependendo da familiaridade do público com o discurso musical utilizado, a videomúsica pode não remeter à forma alguma, de modo que as durações, movimentos e morfologias podem não se individualizar na recepção estética e aparentar um puro plano de abolição, regressão ao indiferenciado que não provoca agenciamento musical.

Algumas associações audiovisuais possuem grande valor didático por ajudarem a tornar expostas as estruturas, fazendo ver o plano de organização. Um recurso muito comum consiste em separar visualmente as seções das músicas pelo uso de diferentes paletas de cores e materiais visuais, como forma de instigar a percepção dos novos materiais sonoros e marcar a própria estrutura. É com esse recurso que o animador Norman McLaren consegue tornar o cânone didaticamente visível na

visual music já abordada chamada *Canon*¹⁷² (1964), em que a forma musical do cânone é introduzida voz por voz e reproduzida também em termos visuais. O filme aglutina três diferentes composições que são exibidas sequencialmente e apresentam complexidade musical e audiovisual crescente.

Imagens 70 e 71 — Dois *frames* de *Canon* (1964), de Norman McLaren.



Fonte: vide nota de rodapé 172.

Na primeira animação, realizada em sincronia a uma famosa melodia popular, *Frère Jacques*, o processo é facilmente assimilado pelo público devido aos materiais audiovisuais serem apresentados antes, um a um. Os movimentos melódicos são unidos às imagens figurativas de quatro dados de seis faces, individualmente identificados por uma letra, cor específica e registro sonoro de altura correspondente a uma voz da composição polifônica. Os movimentos dos cubos ocorrem em um andamento moderado e são delimitados em um espaço marcado, constituído por um tabuleiro quadriculado. Já na última música, diferentes processos melódicos utilizados em cânone mais sofisticados — tal como a apresentação de uma voz invertida, retrógrada ou variada por diminuição — ganham um correspondente com a figura humana que marca a melodia, sendo apresentado de ponta-cabeça, de trás para frente ou com movimento acelerado.

¹⁷² A obra pode ser acessada em <<https://youtu.be/lxNhUswEO7c>>
Ou pelo QR Code:
Acesso em: 03 jun. 2021.



Canon (1964)

O artifício de delimitar cada seção por meio de elementos visuais identificáveis é utilizado em *Música da Noite* (2019), executada pelo As Is, para demarcar as duas seções que se alternam durante a peça, a primeira relacionada ao universo e a segunda ao sonho, ambos substantivos que marcam o texto de Stockhausen que serviu de apoio à criação audiovisual. Em termos visuais, o universo é representado em tons monocromáticos metálicos, enquanto o sonho torna-se visual a partir do aspecto multicolorido que incorpora as animações e as refrações e reflexos do plástico nacarado. Enquanto para os próprios integrantes do grupo o material sonoro é suficientemente distinto entre cada seção (sendo a primeira, mais orgânica e organizada do que a segunda), pode ser difícil para o público ter clareza dessas divisões, sobretudo porque os materiais são transformados de maneira gradual. Nesse sentido, a cor marca a forma de maneira indelével e possibilita a busca por novos elementos de individuação que são exclusivos de cada parte. Para o público leigo, há uma ordenação sonora que emerge da obra audiovisual que não seria captável a partir do discurso estritamente sonoro.

Um recurso semelhante é utilizado em *Pessoas* (2018), também do As Is, baseada no ritmo silábico de *Hora Morta*, poesia de Fernando Pessoa. Os ritmos e seus acentos são transformados em um som complexo composto por diferentes timbres de instrumentos acústicos, sintéticos e voz, mas que não permitem acessar ao conteúdo semântico da poesia. As imagens figurativas gravadas por mim mostram de maneira fixa um corredor, em que uma jovem espera o tempo passar, deslocando-se vagarosamente e acomodando-se por alguns instantes em diferentes pontos do local. Entre as estrofes, há seções musicais compostas de improvisações audiovisuais, em que há interferências cromáticas e multiplicações da personagem, que também ganha planos aéreos. As imagens atuam tornando as sonoridades mais palatáveis aos ouvidos não acostumados com essa expressão musical que, por si só, demanda um certo tipo de treinamento auditivo. Além da forma que remete ao plano de transcendência, outros atributos como ritmos e texturas são melhor compreendidos a partir das suas características de semelhança, comportando modelos de relacionamento específicos que servem como possibilidade de

mediação entre os signos visuais e sonoros que compõem a escritura audiovisual (cf. BETHÔNICO, 2001).

Boucher e Piché identificam as relações percebidas entre som e imagem como *técnicas* (que utilizam critérios de transformação de uma informação sonora em visual ou vice-versa), *físicas* (que levam em conta o nosso conhecimento do mundo físico) ou, ainda, como constituídas em complexos links metafóricos pelo sujeito que experiencia a obra (BOUCHER e PICHÉ, 2020, p. 14). Nessa perspectiva, são propostos descritores a partir da *síncrese* (idem, pp. 18-21) e da *diegese* (idem, pp. 21-25) a fim de classificar os modos de relacionamento audiovisual. Abordaremos a seguir as percepções diegéticas, que podem parcialmente ser diretamente relacionadas à qualidade musical perceptível, próprias de uma expressão musicalmente informante.

No campo dos estudos em cinema e nas suas origens etimológicas, a diegese refere-se a narrativa, que engendra um universo fictício. Entretanto, os autores o estendem a um campo mais amplo, que considera os universos fictícios criados por cada obra e seu conjunto de regras, podendo comportar as relações musicais¹⁷³ (BOUCHER e PICHÉ, 2020, p. 22). Nesse sentido, além da *diegese direta*, caracterizada pela associação naturalista entre o que se vê e o que se ouve; e da *diegese sublimada*, baseada na relação funcional que é própria da música de cinema, coerente à narrativa (idem, p. 23), são propostos também modelos como *diegese musical* e *diegese paramétrica*. Desses, nos interessamos principalmente pelos que podemos considerar como propriamente expressivos da música, que emanam das relações materiais discursivas e se afastam das percepções propostas por obras cinematográficas.

¹⁷³ Na perspectiva de quem compõe música para obras audiovisuais narrativas, o termo *diegese* parece problemático por apontar diretamente aos componentes que são impulsionados pelo drama. Nesse sentido, compreendemos várias dessas diegeses como diretamente expressivas, por expressarem diretamente o discurso musical sem a mediação signica da narrativa que caracteriza a música funcional do cinema. Contudo, mantivemos o uso do nome *diegese* tal como foi atribuído pelos autores.

A *diegese musical* consiste em uma representação visual dos elementos musicais da obra sonora como altura e ritmo, não necessariamente correspondente aos parâmetros físicos do som. Um exemplo dado pelos autores seria a *visual music An Optical Poem* (1938) de Oskar Fischinger (BOUCHER e PICHÉ, 2020, p. 24). Enquanto conjunto de regras que relaciona os elementos visuais e sonoros elencados como relevantes, o modelo remete à estrutura musical.

Na *diegese sintética*, são levados em conta critérios como ritmo, textura, *allure*, perfil melódico e perfil de massa, que expressam grande concordância entre seus constituintes visuais e sonoros (BOUCHER e PICHÉ, 2020, pp. 23-24). Na nossa concepção, a *diegese sintética* compreenderia também uma *diegese musical* alargada pelos valores de uma outra musicalidade. Essa diferenciação, contudo, ajuda a marcar a diferença dos novos parâmetros, próprios da música eletroacústica, cuja demanda pode definir a diferenciação da videomúsica de outras expressões musicais audiovisuais. Em uma experiência estética, é possível que o público não consiga nomear com o mesmo grau de identificação de um(a) compositor(a) os parâmetros que estão sendo articulados, tal como *allures* de dinâmica e altura que, tornados audiovisuais, poderiam ser descritos indistintamente como um “tremor”. Contudo, é patente a percepção da concordância cinético-morfológica entre os materiais audiovisuais abstratos. Seria possível, ainda, sugerirmos a inserção da direção sonora nessa categoria (ou em uma categoria à parte), dado que essa musicalidade também incorpora a espacialização do som enquanto poética.

Já a *diegese paramétrica* concebe a percepção da transformação de valores de uma mídia em outra (BOUCHER e PICHÉ, 2020, p. 24), como as obras citadas neste trabalho de autoria de Ikeda, Prudence e Parmerud. Aqui, cabe citar que normalmente esse dado não se faz acessível ao público, exceto como uma informação colateral, que pode direcionar a percepção aos procedimentos criativos empregados. Uma exceção seria *Field* (2015), em que Messier explicita parte dos processos poiéticos na seção da performance.

A *diegese incongruente*, por sua vez, expressa a discordância entre os desenvolvimentos visual e sonoro (BOUCHER e PICHÉ, 2020, p. 24). Assim, nega a síncrese e pode causar desconforto ao público. Como os demais descritores elencados, a *diegese incongruente* pode ser usada como estratégia de composição em manifestações audiovisuais mais abrangentes, como foi proposto por Merce Cunningham e John Cage no espetáculo de dança *Roaratorio*¹⁷⁴ (1983), em que dança e música podem ser vistos como independentes (BOUCHER e PICHÉ, 2020, p. 25), em contraste com uma composição contrapontística, que se mostra interdependente. No nosso entendimento, a *diegese incongruente* não estabelece uma relação audiovisual musical por si só, mas também expressa musicalidade em uma condição sensorial não hierarquizada.

Na *diegese monomídia*, última tipificação entre as que consideramos especificamente musicais, não há relação audiovisual em termos materiais, mas essa configuração na videomúsica existe dentro de um contexto discursivo em que o silêncio de uma das partes (visual ou sonora) pode ser relacionado a um efeito como a expectativa, ampliando a tensão (BOUCHER e PICHÉ, 2020, p. 25). Esse recurso é amplamente explorado no cinema e, na nossa opinião, seus efeitos expressivos podem ser estendidos ao silêncio audiovisual, como um todo¹⁷⁵. Tal artifício pode ser percebido entre 1'09" e 1'10" do vídeo indicado da já citada *Field*¹⁷⁶ (2015), de Martin Messier. Por um breve intervalo de tempo, há apenas escuridão (silêncio visual) e uma textura sonora granulada, de baixa intensidade e alta frequência, que faz notar a ausência do som complexo em registro médio que é associado aos impulsos luminosos. Assim, suspende-se o tempo antes da reentrada do material

¹⁷⁴ Um trecho da obra pode ser acessado em <<https://youtu.be/gGHvnRtr3TI>> ou pelo QR Code:
Acesso em: 2 nov. 2021.



Roaratorio (1983)

¹⁷⁵ Esse uso, contudo, exige grande cuidado em sua realização poética: muitas vezes o silêncio total de uma das mídias pode ser interpretado como uma falha técnica que lança o sujeito para fora do discurso da obra, não sendo computado como ausência expressiva. Aproveitando os preceitos cageanos, é possível propor um silêncio que seja sonoro o suficiente para se evitar essa leitura.

¹⁷⁶ Disponível em <<https://player.vimeo.com/video/149364292>> Acesso em: 03 nov. 2021.

audiovisual temático, em uma temporalidade antecipada pelos padrões rítmicos estabelecidos anteriormente.

É possível relacionar alguns itens das tipificações das relações audiovisuais diegéticas musicais propostas por Boucher e Piché aos elementos de potência transensorial apontados por Chion, constituídos por ritmo, textura, matéria, linguagem (CHION, 1993, p. 109). Nesse sentido, o ritmo também compreende as características cinéticas do objeto, enquanto a matéria abarca a morfologia. Acrescenta-se, ainda, o gesto e sua direcionalidade. A linguagem, por outro lado, representa na videomúsica possibilidades de linhas de fuga, que por meio das imagens sonoras e visuais constroem sentidos semânticos diversos, entrelaçados à expressão musical. Mesmo que uma videomúsica possa conter uma *diegese sublimada*, que compõe a narrativa tal como a música de cinema, no decorrer da obra essa relação entre os elementos sonoros e visuais é substituída ou soterrada por uma compreensão primordialmente musical (de outra forma, a videomúsica seria indiferenciável de uma obra cinematográfica).

Na expressão da videomúsica, as camadas discursivas de natureza semântica apoiam-se nos elementos sintáticos audiovisuais. Como coloca Nattiez em relação à música sonora: “O discurso musical se inscreve no tempo. É feito de repetições, lembranças, preparações, expectativas e resoluções. (...) Se ficamos tentados em falar de narrativa musical, o fazemos porque a música tem essa dimensão sintática” (1990, p. 127, tradução nossa¹⁷⁷). Isso é exemplificado em *Patah*¹⁷⁸, videomúsica composta por Diego Garro em 2010, em que os conteúdos musicais se sobressaem e ganham forma audiovisual, enquanto permanecem interligados a outras potências

¹⁷⁷ “Musical discourse inscribes itself in time. It is comprised of repetition, recollections, preparations, expectations, and resolutions (...). If we are tempted to speak of musical narrative, we do so because music has this syntactic dimension”.

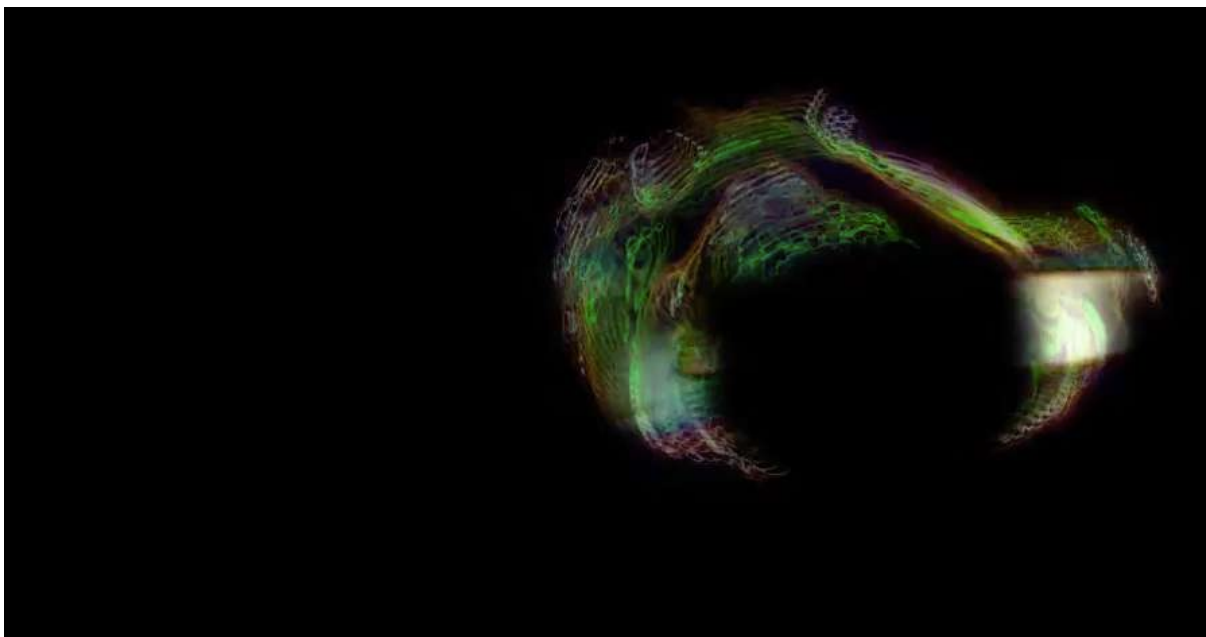
¹⁷⁸ Disponível em <<https://vimeo.com/14112798>> ou pelo QR Code:
Acesso em: 23 jun. 2018.



Patah (2010)

de significação. Garro propõe na descrição da videomúsica postada uma possível estratégia de recepção da obra, baseada em "considerar o papel do material sonoro em permear as 'fraturas' ('*patah*' em indonésio) das texturas visuais estriadas e o efeito dramático que resulta de tal interação" (tradução nossa¹⁷⁹).

Imagem 72 — *Frame* da videomúsica *Patah* (2010), de Diego Garro.



Fonte: vide nota de rodapé 178.

Texturas e gestos — que possuem potência transensorial — ganham nova dimensão a partir do jogo audiovisual, comportando unidades *gestálticas* entre as imagens sonoras e visuais. Isso é particularmente visível na segunda seção da obra, entre 3'40" e 4'38", composta por muitos gestos audiovisuais abstratos; bem como na terceira seção, no trecho entre 7'45" e 8'38", no qual as texturas audiovisuais são desenvolvidas em diversas camadas visuais e sonoras, estabelecendo um relacionamento *sintético*. Nesse contexto, tanto as imagens sonoras quanto as visuais valorizam os atributos materiais, que se voltam para as camadas visuais de movimentos microscópicos, com comportamentos, cores e níveis de opacidade distintas, bem como para as propriedades morfológicas do som, caras à escuta

¹⁷⁹ "A possible viewing strategy, which is somewhat in line with the composer's design, may consider the role of the sonic material in permeating the 'fractures' ('*patah*' in Indonesian) of the streaked visual textures and the dramatic effect that results from such interaction."

reduzida. Assim, a obra revela caminhos internos no sentido dos próprios materiais audiovisuais e suas microestruturas, em substituição às sequências de imagens visuais figurativas, fundamentadas no mundo real (*diegese direta*); e ao relacionamento das notas, proposto por uma noção de musicalidade mais convencional, frequente nas práticas de *visual music* (*diegese musical*).

O tipo de relacionamento audiovisual percebido como *diegese* sintética é baseado em uma exploração que compreende o som em si mesmo, herança da música eletroacústica e dos seus modos de percepção; bem como abrange as luzes da tela ou projeção como expressão de si mesma ou da música, porque é atraída pelo polo gravitacional exercido pelo sonoro a ponto de tornar-se indistinguível dele na experiência audiovisual transensorial de recepção. O complexo audiovisual resultante sobrepõe as materialidades com as suas concordâncias e discrepâncias, que se escrutinam de maneira recíproca, como potência expressiva indivisível. Assim, a obra se volta às sensações da materialidade, consolidando uma união audiovisual que é própria da videomúsica por incluir um novo parâmetro de articulação audiovisual amparado em novas qualidades da matéria que foram trazidas à luz pela música eletroacústica. Na busca por um relacionamento audiovisual recíproco, no nível poiético, Garro explora conceitos audiovisuais como o *grão*, presente em *Patah* com o agrupamento de partículas texturais com variação de comportamento cromático e espacial, bem como na síntese granular sonora, que segmenta os sussurros inteligíveis em fragmentos que são reordenados e processados em *software* de edição de som (cf. GARRO, 2012).

Ambos os materiais são complexos, constituídos por várias ocorrências simultâneas que se desenvolvem no tempo e no espaço. Os sons ocorrem em vários planos de altura e apresentam timbres, massas, densidades e *allures*¹⁸⁰ distintos, além de serem espacializados, de modo que é possível perceber deslocamentos expressivos das fontes sonoras. As animações visuais abstratas desenvolvem suas formas e comportamentos complexos fluindo em um fundo escuro, que parece relacionado às reverberações sonoras, atuando como um reconhecimento do espaço acústico

¹⁸⁰ Comportamentos ondulatórios tais como o *vibrato* (*allure* de altura) e *tremolo* (*allure* de dinâmica).

que se integra ao visual. Em certos momentos, a imagem lida com fragmentos visuais espaçados dispostos em diferentes frações do quadro, nos quais os movimentos das imagens visuais são decompostos ou multiplicados em uma pluralidade de tempos cuja manifestação interfere na composição visual e nos comportamentos periódicos das texturas animadas.

A percepção de gestos e texturas audiovisuais em videomúsicas ocorre a partir da síncrese, que liga os diversos componentes audiovisuais díspares, orientando-se sobretudo por sua temporalidade única ou relacionada. Essa relação temporal é especialmente relevante para a apreensão transensorial, que em *Patah* desenvolve-se em termos do ritmo (percepção das durações e comportamentos ondulatórios, periodicidades), textura e matéria, mutuamente implicadas nas junções dos componentes visuais e sonoros que se hibridizam.

A associação entre o que se vê e o que se ouve nem sempre ocorre de maneira óbvia em *Patah*, uma vez que parte dos eventos percebidos por um dos canais sensíveis não possui um correspondente explícito na outra modalidade. Alguns eventos engendrados a partir dos fluxos sonoros e visuais podem combinar-se em pares audiovisuais híbridos, enquanto outros podem passar sem compor um bloco audiovisual explícito, sendo articulado no tempo apenas no eixo da mesma matéria sonora ou visual. Há, ainda, a possibilidade de materiais audiovisuais que instiguem a empreitada pela busca de um par mais complexo, como ocorre com o reconhecimento de cochichos sonoros na primeira seção da obra (01'05" do vídeo referenciado), que se soma às texturas visuais desenvolvidas nas bordas inferior e superior. Os olhos buscam um viés de confirmação das vozes humanas, uma visuaudição que motiva a inspeção do campo visual proposto pela obra — provavelmente inseridas no recorte dos dois retângulos menores — na espera de uma imagem devir-humano, tal como o som das vozes humanas, um modo de tentar apreender pela via naturalista a diferença entre os componentes heterogêneos. Nessa seção, a tentativa é frustrada e o fluxo reconduz rapidamente a percepção a outros eventos audiovisuais de maior relevância, que conecta a percepção dos materiais em primeiro plano com muito mais vigor do que uma possível reiteração

semântica derivada do reconhecimento das vozes, ainda que essa linha de força seja notada.

Destacamos cinco aspectos estéticos que emergem do exemplo e das discussões que o precedem:

- A síncrese desempenha papel essencial ao ligar os componentes heterogêneos apresentados em uma mesma temporalidade;
- A hibridização é condição para o devir-musical da imagem visual, que impulsiona e potencializa o jogo de relações sonoras a partir da multiplicidade do jogo audiovisual;
- A transensorialidade é inerente a uma percepção audiovisual proposta pela videomúsica, mas esse fenômeno não ocorre de maneira uniforme entre os signos propostos;
- Nem todos os signos sonoros ou visuais são articulados em prol de uma finalidade musical, enquanto podem fazer surgir outras linhas de fuga;
- O discurso musical engendra uma temporalidade dominante, estabelecendo um fluxo que permite criar, manter e romper processos associativos conforme os materiais audiovisuais são apresentados e transformados.

Atribuímos a imposição da temporalidade musical em detrimento de outras organizações temporais discursivas, tais como a narrativa, como um elemento de individuação que caracteriza a abordagem musical estética da videomúsica. Em um primeiro momento, a narrativa se situa nas pesquisas sobre videomúsica como uma negação, que expressa o que a videomúsica *não é*. Para Piché, a “narrativa é o cinema. A música é a experiência do tempo puro, sem o inconveniente de uma história” (PICHÉ, 2003, tradução nossa¹⁸¹). O tema ocorre, assim, como um equivalente da linguagem cinematográfica, em oposição ao tipo de expressão

¹⁸¹ "Le narratif est le cinéma. La musique est l'expérience du temps pur, sans l'inconvénient d'une histoire."

orientada pela música, centrada em seus próprios elementos discursivos que engendram um tempo musical. Assim, compreendemos que a videomúsica afasta-se do cinema não pelos conteúdos semânticos agregados, mas por reivindicar uma organização temporal que difere da expressão narrativa.

5.3.4. Narratividade como potência semântica

Apesar de ser frequentemente utilizada como uma fronteira do gênero nas pesquisas sobre videomúsica, a qualidade narrativa não se configura como um dado binário, absoluto. Na prática da videomúsica, há uma ocorrência relativamente comum de “semi-narrativas”, termo utilizado pelo compositor Jean Piché para nomear uma certa qualidade narrativa de presente em uma peça, que permite uma aproximação de um entendimento dramático ao invés de exclusivamente formal, podendo ser também relacionado à *diegese sublimada*. Assim, concebe-se a adição de uma nova orientação conceitual para a produção de sentido por parte do público, em acréscimo à predominante orientação musical do material audiovisual. Como pontua o compositor Diego Garro: “Uma linguagem audiovisual que se desprende da atração gravitacional da narratividade flerta inevitavelmente com a poesia e com as suas mudanças do conto à meta-narrativas mais obscuras” (GARRO, 2014a, p. 1, tradução nossa¹⁸²).

O semioticista Paolo Fabbri (2000) adota a expressão “narratividade” como forma de compreender a pluralidade dos processos narrativos e as particularidades de cada expressão: uma música instrumental programática, por exemplo, não expressa uma narrativa do mesmo modo que palavras, mas atua transformando os seus significados (FABBRI, 2000, p. 58). Para Fabbri:

¹⁸² “An audio-visual language disenthralled from the gravitational pull of narrativity, inevitably flirts with poetry and with its shifts from the tale, to more obscure meta-narratives”.

A narratividade é, radicalmente, um ato de configuração do sentido variável de ações e paixões; ações e paixões que podem estar organizadas do ponto de vista da forma do seu conteúdo, ou seja, de sua semântica, e podem ser manifestadas por uma forma de expressão distinta (verbal, gestual, musical etc). [...] e está presente em cada trama de ações e paixões organizadas com vistas a uma realização dos sujeitos e objetos, dos valores, portanto, que estão em jogo. (FABBRI, 2000, p. 58, tradução nossa¹⁸³).

A narratividade pode ser compreendida, dessa maneira, como uma organização de significados e afecções, ressaltada pela influencia que a forma da expressão exerce sobre o conteúdo manifesto. Essa organização pode se dar em camadas, fragmentos, rizomas, curtos vetores de sentido, sequencialidades que se desdobram, dobram e bifurcam, surgem e desaparecem dando lugar a outras. São ondas semânticas que, na sua provisoriedade, vão participando do desenrolar temporal da obra, ora conduzindo, ora atritando, ora sendo conectadas. Cada vez que algum elemento visual, sonoro ou audiovisual dispara uma conexão semântica, faz bloco com um conteúdo que se coloca para além da forma e do discurso musical, deixando-se atravessar por novas forças não sonoras. Assim, a narratividade está relacionada a um certo impulso narrativo, que cria agenciamentos semânticos a partir dos dados heterogêneos que compõem a obra.

Mais aberto do que o conceito de narrativa, a narratividade permite contextualizar os significados semânticos à luz da própria expressão da videomúsica, que necessariamente engendra temporalidades musicais, territorializando como tal as ações audiovisuais. Isso ocorre mesmo quando é perceptível um outro encadeamento de sentidos, uma narratividade, como ocorre em *A siete millones de*

¹⁸³ "La narratividad es, radicalmente, un acto configuración del sentido variable de acciones y pasiones; acciones y pasiones que pueden estar organizadas desde al punto de vista de la forma de su contenido, es decir, de su semántica, y pueden ser manifestadas por una forma de expresión distinta (verbal, gestual, musical, etc). [...] y está presente en cada trama de acciones y pasiones organizada con vistas a una realización de los sujetos y los objetos, de los valores, por tanto, que están en juego".

*milímetros de acá*¹⁸⁴ (2007), videomúsica feita por Nicolás Testoni (vídeo) e Ricardo Armas (sons), além de texto de Marcelo Díaz, que deveria ser lido em tempo real durante a reprodução da obra.

Imagem 73 — *Frame da videomúsica A siete millones de milímetros de acá* (2007), de Testoni e Armas.



Fonte: vide nota de rodapé 184.

O título do trabalho de Armas/Testoni é inspirado no universo concreto que as formas visuais aludem: trata-se da distância do centro de Bahía Blanca, na Argentina, ao porto Ingeniero White, que totaliza sete quilômetros, convertidos em milímetros em uma alusão declarada aos formatos de película cinematográfica. O

¹⁸⁴ Disponível em <<https://vimeo.com/19546007>> ou pelo QR Code:
Acesso em: 7 nov. 2021.



A siete millones de milímetros de acá (2007)

material visual provém de filmes domésticos gravados em Super 8 nos anos 1970 e 1980, enquanto o material sonoro é oriundo de gravações digitais feitas em 2007 no mesmo local, a partir de fontes que envolvem queimadores petroquímicos, sons oriundos do despejo de cereais no porto e de veículos de transporte, entre outros. A diferença temporal da origem dos materiais utilizados ressalta a transformação do local e suas relações com as pessoas que o habitam.

Na apreciação, as formas e sons musicais podem ser conectados às imagens visuais e aos textos verbais como narratividade, sem contudo incorporar uma sintaxe audiovisual cinematográfica. Nesse sentido, a narratividade pode tomar para si as sintaxes musicais desenvolvidas de maneira audiovisual, que inclui as dezenas de manipulações visuais de caráter expressivo, o uso de *loops*, as diferentes relações entre as imagens sonoras e visuais, a montagem expressiva dos sons, as seções de "silêncio visual" e repetições de partes. Essa leitura forja um tipo de documentário obscuro, encontrando muitos obstáculos quanto ao entendimento da obra como uma sucessão de acontecimentos organizados no tempo, forma do conteúdo. Nesse aspecto, a leitura baseada na narratividade é menos econômica e eficiente — ao menos para os sujeitos que se colocam disponíveis para uma experiência musical — do que o agenciamento musical possibilitado a priori pela videomúsica. Esse agenciamento concebe o universo da obra como uma diegese própria que não obedece às regras do mundo natural. O resultado dessa experiência audiovisual musical é a articulação entre a memória do passado e a percepção do presente enquanto possibilidade para o desenvolvimento de ideias musicais, que apontam para além da experiência dos encadeamentos sensório-motores que constituem os hábitos.

Os fotogramas que exibem imagens figurativas (2'48" - 3'02") relacionam-se semanticamente aos projetores cujo ruído torna-se material de composição, mas não se organizam ritmicamente a partir dos sons gravados, optando por padrões estabelecidos pelo compositor. Dessa forma, recusa ser imagem-movimento, que reproduz o real e aponta para o natural. O reconhecimento dessa fonte sonora que se liga às imagens funciona, de fato, com um vetor oposto, que incorpora a ligação

semântica como parte de um todo que se organiza musicalmente. Daí a necessidade de romper a seção citada com outros gestos audiovisuais musicais ou de fazer o casal dançar no ritmo do sinal sonoro (3'11" - 3'21") que, anteriormente, tornava-se visual pela manipulação da imagem de uma paisagem, multiplicando-a ritmicamente (2'19" - 2'37").

Os elementos visuais da videomúsica possuem grande potência semântica, herança da expressão figurativa das Artes Visuais, dos modos de percepção propostos por obras cinematográficas e também consequência cognitiva da recepção do fenômeno visual. O campo visual também multiplica as apofenias, termo que designa o fenômeno cognitivo responsável pela percepção de padrões em dados aleatórios, tal como o discernimento da forma de um animal em uma nuvem e outras pareidolias que se adequam bem às várias formas visuais abstratas que integram as produções de videomúsicas.

Do ponto de vista de Jean Piché (2003), uma vez que o(a) compositor(a) opta por trabalhar com imagens figurativas, é necessário que também se leve em conta a produção de sentidos extramusicais. "Se visarmos a integração da imagem figurativa em videomúsica, teremos que nos interessar pela questão narrativa" (PICHÉ, 2003, tradução nossa¹⁸⁵), pelo menos em algum nível. Transpondo a questão para a recepção da videomúsica, é preciso considerar a multiplicidade de leituras que se prendem ou desprendem das características cinético-morfológicas: as imagens visuais reconhecíveis trazem em si perceptos e afectos que podem — ou não — fazer blocos e traçar linhas de fuga, podendo, em alguns casos, engendrar uma narratividade baseada em padrões de coerência extramusicais. Qualquer imagem pode disparar uma série de associações de sentido com o mundo do(a) ouvinte e do(a) compositor(a). Contudo, na caracterização da videomúsica, a realização dos sujeitos e objetos se dá predominantemente em termos da expressão musical.

¹⁸⁵ "Si on vise l'intégration de l'image concrète dans la vidéo-musique, il faudra s'intéresser à la question du narratif".

Assim como ocorre com a visão, o território sonoro também está suscetível às interpretações narrativas, conforme aponta Jean-Jacques Nattiez:

para que a música tenha comportamento narrativo, ela só precisa cumprir duas condições necessárias e suficientes: devemos receber um mínimo de dois sons de qualquer tipo, e esses dois sons devem ser inscritos em uma dimensão linear e temporal, de modo que uma relação seja estabelecida entre os dois objetos (NATTIEZ, 1990, p. 128, tradução nossa¹⁸⁶)

A percepção narrativa derivada de dois eventos que se desenvolvem no eixo temporal seria devida ao fato de seres humanos serem "animais simbólicos" que, ao confrontarem-se com um traço, procurarão interpretá-lo, a fim de dar-lhe um sentido (NATTIEZ, 1990, p. 128). Na música eletroacústica acusmática, as associações que constroem sentidos semânticos configuram uma poética proposta pelo compositor neozelandês Denis Smalley, que envolve a articulação dos elementos internos do som — suas características espectromorfológicas, relativas à *escuta reduzida* — e a ligação inevitável à sua exterioridade, tocante às *escutas causal e semântica* — relacionada às prováveis fontes sonoras que estão ausentes em imagem. Essa ligação foi denominada por Smalley por *source bonding* (SMALLEY, 1997, p. 110) e caracteriza uma concepção que se consolidou como uma poética da música eletroacústica encontrada nos trabalhos de compositores como Trevor Wishart, Luc Ferrari e Francis Dhomont, que "encorajam o ouvinte a (re)criar imagens mentais a partir de uma rede complexa de referências pessoais e culturais nas quais a música é usada" (GARRO, 2014a, p. 1, tradução nossa¹⁸⁷).

As referências podem vir da gravação e do reconhecimento das fontes originais do som ou mesmo pelo emprego de recursos composicionais que buscam mimetizar um som natural por meio de síntese sonora ou por aproximação espectral, como

¹⁸⁶ "for music to elicit narrative behavior, it need only fulfill two necessary and sufficient conditions: we must be given a minimum of two sounds of any kind, and these two sounds must be inscribed within a linear, temporal dimension, so that a relationship will be established between the two objects. Why does this happen? Human beings are symbolic animals; confronted with a trace they will seek to interpret it, to give it meaning. We ascribe meaning by grasping the traces we find, artworks that ensue from a creative act. This is exactly what happens with music."

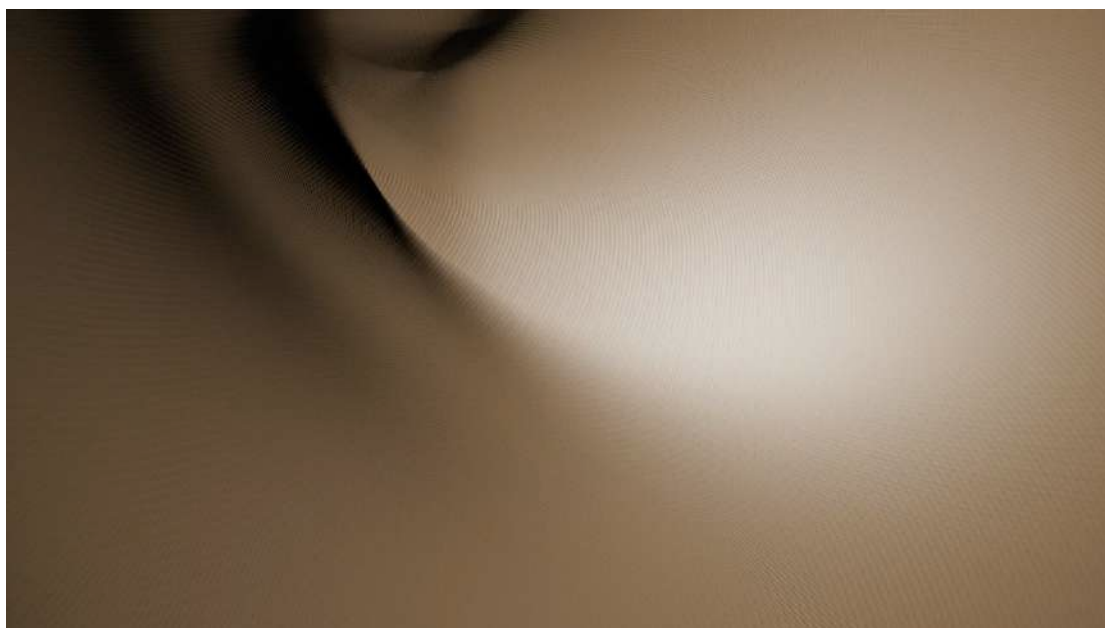
¹⁸⁷ "(...) encourages the listener to (re)create mental images from a complex web of personal and cultural references the music taps into".

“sons de violino imitando insetos, por exemplo” (LIMA, 2011, p. 49). O *source bonding* destaca duas grandes contribuições estéticas do gênero sonoro da música eletroacústica: a emancipação do som enquanto objeto musical, descolado das correspondências do mundo natural; e a validação de um novo jogo semântico vinculado aos conteúdos expressivos do som. Dessa forma, os signos sonoros somam às evoluções temporais pelo menos dois vetores opostos: um voltado para dentro do som e o outro apontado para a sua exterioridade. Cria-se, assim, remissões intrínsecas, em que as próprias estruturas sonoras remetem a outras estruturas sonoras — baseadas no princípio de que a música significa a si mesma (NATTIEZ, 2002, p. 24); e remissões extrínsecas, que “remetem ao mundo em seus aspectos mais diversos (...) que são da alçada daquilo que denominamos geralmente do campo das significações” (ibidem). A música acusmática, desprovida de um equivalente visual, torna-se “música invisível” na medida em que se afasta da possibilidade de ser representada ou compreendida visualmente (Cf. FRISIUS, 1997). Na videomúsica, contudo, a música eletroacústica torna-se aparente a partir da resignificação dos sons em novos gestos e texturas audiovisuais.

Em uma manifestação musical audiovisual, as remissões incluem, ainda, estruturas visuais e audiovisuais, que remetem a si mesmas e também aos conteúdos mais diversos. A relação inexorável entre um som e seu correspondente visual reforça uma ideia de “desacusmatização”, em que o som, elaborado em seus próprios meios, passa a ser percebido como parte de um fenômeno audiovisual, ligado à *síncrese gestural*. Isso ocorre mesmo que essa ligação entre o que se vê e o que se ouve, construída a partir do condicionamento do(a) ouvinte em anos de treinamento audiovisual inconsciente em relacionar uma imagem sonora a uma imagem visual (cf. SMALLEY, 1997, p. 112), só exista no âmbito da própria obra. Quando a obra eletroacústica é acrescida de imagens, a concepção expressa pelo conceito de *source bonding* ajuda a fundamentar a abertura para um jogo audiovisual no qual a videomúsica pode provocar ajustes e desajustes de interesse estético ao associar e dissociar, a partir da sincronia, imagens e sons em uma abordagem naturalista ou anti-naturalista, propondo referenciais móveis como faz Herman Kolgen em *Seismik* (2014) ao ligar novas formulações sonoras a um mesmo tipo de gesto visual, enfatizando-o como audiovisualmente diferente.

Frequentemente, o(a) compositor(a) demonstra seu interesse pelas associações imagéticas por meio do título de sua obra. Desse modo, oferece o mínimo de substrato para o desenvolvimento e confirmação de um regime sígnico fundamentado parcialmente em uma realidade física, que permite associar os constituintes visuais e sonoros por um conceito que se lança como parte do jogo semiótico. Piché denota preferência por imagens abstratas em seus trabalhos, mas também adota títulos para suas peças que aludem a algum material figurativo, que também é utilizado como tema para exploração formal das imagens abstratas, recurso comum entre os(as) compositores(as) de videomúsica. É o que ocorre em trabalhos como *Petals* (2017), de João Pedro Oliveira e *Skin Lines*¹⁸⁸(2016), de Jean Piché.

Imagem 74 — *Frame* da videomúsica *Skin Lines* (2016), de Jean Piché.



Fonte: vide nota de rodapé 188.

¹⁸⁸ Disponível em <<https://vimeo.com/156469557>> ou pelo QR Code:
Acesso em: 30 jul. 2018.



Nessa videomúsica do autor canadense, as imagens abstratas em tons claros de matiz amarelo desenvolvem linhas e sombras que lembram as rugas e texturas presentes na pele humana, propondo um tipo de "aproximação espectral" visual, em analogia ao termo utilizado no campo sonoro. O desenvolvimento das formas ocorre livre de qualquer função figurativa, da obrigação de representar ou de contar uma história. Ainda assim, uma videomúsica pode ser objeto de diversas narratividades que tomam para si as sintaxes musicais desenvolvidas de maneira audiovisual. Ocorre, assim, em favor de uma estruturação não-hierárquica do material audiovisual em que o discurso musical define as relações temporais, mesmo quando isso acrescenta novos elementos semânticos.

5.3.4.1 Narrativa e temporalidade

A ideia de narrativa está associada ao relato e a uma série temporal de acontecimentos. Nesse sentido, o tempo revela-se questão da própria narrativa, em suas múltiplas expressões, inclusive, literárias. Conforme indagou o narrador de *A Montanha Mágica*, de Thomas Mann, no capítulo VII: “Pode-se narrar o tempo, o próprio tempo, o tempo como tal e em si?” (MANN apud NUNES, 1988, p. 5). Para o professor Benedito Nunes, “para narrar — e também para criar musicalmente — precisamos do tempo. Mas somente a narrativa e a criação musical possibilitam divisá-lo em formas determinadas” (NUNES, 1988, p. 6). Nesse sentido, uma videomúsica que incorpora elementos narrativos agrega um novo fluxo temporal à expressão audiovisual, enquanto preserva, ainda, a característica musical de dar forma ao tempo de maneira desvinculada das ações e personagens.

Na videomúsica em tempo real *I’m Late* (2015), o grupo As Is incorpora a narrativa do filme *Alice no País das Maravilhas* (1903, dir. Cecil M. Hepworth e Percy Stow) e diversos sons figurativos no desenvolvimento das suas próprias relações temporais, questão central da peça. A introdução apresenta-se como uma sequência de imagens projetadas composta por *time lapses* de paisagens e observações astronômicas, sincronizada em tempo real a um contínuo sonoro produzido pelo

deslocamento de ar causado por uma mangueira girando, parte de uma performance que sai de trás da tela para ganhar o espaço cênico na frente dela. Assim, acrescenta-se o *performer* como elemento da audiovisualidade que se contrapõe aos sons e imagens percebidos como anteriores ao ser humano, ligados ao Cosmo. A seção é interrompida com sons de despertadores, que logo dão lugar a outras noções de passagem de tempo, representadas sonoramente por sons de relógio alterados e sobrepostos, que criam um outro tipo de encadeamento sógnico que articula a questão temporal.

Imagem 75: *Frame de I'm Late* (2015), do grupo As Is.



Fonte: acervo pessoal.

As imagens do filme são manipuladas em tempo real, buscando incorporar o ritmo das suas imagens e da performance visual ao complexo audiovisual. A apropriação digital do filme pelo *software* permite aos VJ's do As Is lidar com as imagens em camadas, controlando separadamente cada uma delas por meio de diferentes procedimentos de edição. Há, assim, sobreposição de imagens com diferentes

níveis de opacidade e velocidade, valorizando uma montagem polirrítmica que se soma aos compassos alternados executados pelos instrumentos sonoros.

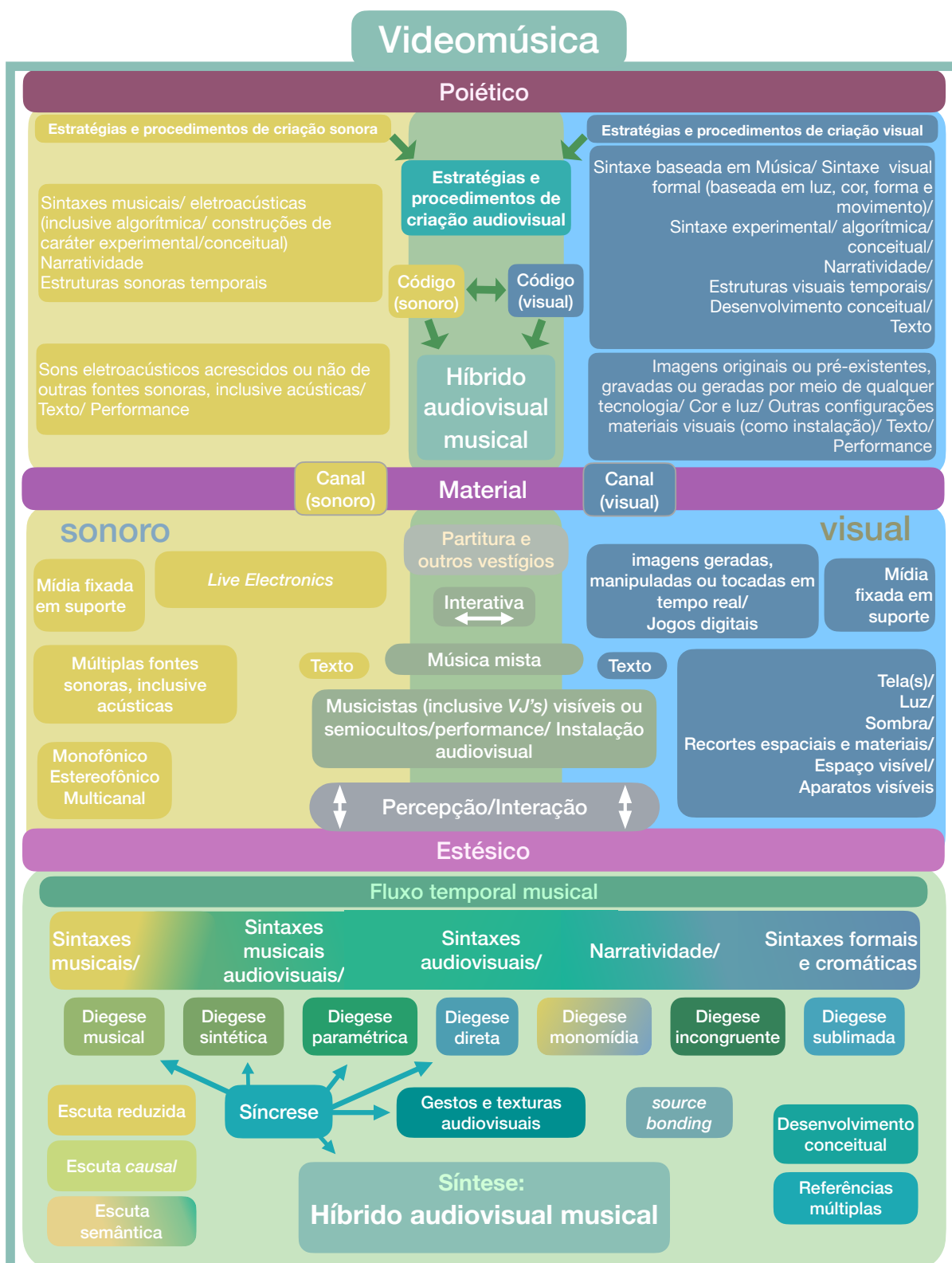
Embora a obra tenha diversos elementos que proponham uma concatenação semântica, o tempo da narrativa do filme de 1903 é desmantelado em prol de um tempo musical particular, que se agrupa de maneira mais lógica e econômica como um fluxo audiovisual expressivo do que com uma narrativa obscura que não suporta a articulação contínua de componentes tão díspares.

A recepção que encadeia as ações dos personagens transforma-se em uma experiência de caráter sensorial. Nesse sentido, os fluxos temporais musicais não remetem a uma pretensa realidade pré-existente aos signos audiovisuais sobre a qual versa a narrativa (imagem-movimento), mas às potências sígnicas que não são mais uma representação ou reprodução, substituindo o "modelo de verdade pelas potências do falso, do ambíguo e do erro" (BETHÔNICO e CASTRO, 2019, p. 248). Assim, a videomúsica reivindica uma imagem-tempo que pode ser pensada como uma apresentação direta do tempo em devir, desvinculado do mundo real, que se revela como cisão temporal, que conserva todo o passado enquanto aponta para o futuro (Cf. DELEUZE, 2005; BETHÔNICO e CASTRO, 2019). Nesse sentido, não é o tempo da ação da Alice ou do coelho que originam o tempo de *I'm Late*, mas o tempo musical que concebe ou manipula a ação dos personagens como multiplicidades, heterogêneses que faz devir-musical.

Todos os constituintes audiovisuais obedecem a regras poéticas próprias, furtando-se do compromisso de contar uma história clara e criando assim uma experiência sensível e musical mais rica do que o vestígio narrativo da estória que a peça esboça. Em suma, é preciso considerar em primeiro plano o estabelecimento da própria temporalidade musical, mesmo quando somada a uma outra temporalidade relacionada à narratividade, uma vez que a ordenação do material audiovisual potencialmente narrativo obedece a preceitos da organização musical. O reconhecimento da potência semântica dos materiais audiovisuais figurativos não configura, assim, obstáculo ao estabelecimento de fluxos temporais musicais de

imagens, que podem ser incorporadas como multiplicidades que apontam linhas de fuga e podem engendrar uma *diegese sublimada* ou tratadas também em termos formais, signos puros, tal como o material sonoro é frequentemente abordado, em uma territorialização musical.

5.4. Síntese visual do capítulo



Fonte: autoria própria.

O esquema gráfico na página anterior mostra o território traçado nesta pesquisa, em uma tentativa de resumir as abordagens baseadas nas características materiais, poéticas e estéticas da videomúsica. Para o pesquisador Silvio Ferraz, “o território não é um simples fluxograma em que se localiza um centro claro e toda a grade hierárquica. O território é antes uma teia, uma trama, um emaranhado, desatar o seu novelo é impossível” (FERRAZ, 2010, p. 13), de maneira que entendemos a insuficiência da imagem criada como uma sistematização linear do que foi tratado. Contudo, a síntese visual expõe parte dos rizomas e recapitula tópicos e relações que foram abordados, servindo como recurso visual para relacionar conteúdos discursivos extensos.

Os elementos listados não representam necessariamente todas as possibilidades da videomúsica, mas apontam os recortes territorializantes definidos ao longo deste capítulo a partir das obras referenciadas. Na figura, separamos os itens sonoros (em amarelo) e visuais (em azul), enquanto designamos uma área que é propriamente audiovisual, representada pelo verde, cor secundária, reservada no nível material aos componentes que podem ser percebidos de maneira multissensorial.

A imagem compreende diferentes configurações materiais e orientações estéticas distintas que podem ocorrer em obras do gênero, bem como alguns itens necessários para a diferenciação do mesmo: em primeiro plano, destaca-se o pensamento musical elaborado como matéria audiovisual. A relação com a música eletroacústica torna-se critério para situar a videomúsica como um sub-grupo especializado da *Visual Music* e da *Música Audiovisual*, mesmo que outros recursos e orientações musicais possam ser sobrepostas, tal como ocorre em músicas mistas. Igualmente, o híbrido audiovisual não-hierárquico é outro elemento determinante na diferenciação do nosso objeto audiovisual de manifestações como o cinema ou o videoclipe.

Nossa abrangência do objeto definida durante a pesquisa não incorpora partituras visuais como origem do jogo audiovisual (como sugere uma modalidade de música-vídeo de Leite, 2004) ou fixa exigências rígidas em relação às configurações

materiais, suportes ou recursos composicionais (cf. LIMA, 2011; HILL, 2010). A exemplo do que também ocorre com o campo contemporâneo das Artes Visuais, as especificidades materiais — tais como a fixação de imagem e som em suporte — são insuficientes para propor um agrupamento categórico esteticamente coerente que não exclua obras semelhantes. Uma vez que a prática da videomúsica ocorre no contexto das artes digitais, que possibilita que um mesmo conteúdo se exteriorize por meio de formas distintas em consonância ao princípio de variabilidade das novas mídias (MANOVICH, 2001, p. 200), admite-se múltiplas possibilidades de interação audiovisual como constituintes do gênero. Além de um conteúdo musical audiovisual que pode se manifestar por meio de diferentes interfaces, há, ainda, um conteúdo próprio derivado de cada configuração que precisa ser considerado como parte do modo de ser das videomúsicas, que acrescentam elementos diversos como a interação com o público ou a leitura de um dado em tempo real feita pela máquina. Assim, é relevante incorporar também as camadas conceituais derivadas das poéticas expressas em videomúsica que definem linhas de fuga para desterritorialização ou reterritorialização.

Os elementos poiéticos, agrupados na parte superior da imagem, estão relacionados aos modos de criação e organização sonora, visual, audiovisual e a fontes sonoras e visuais abrangentes utilizadas no processo de composição. A busca pelo hibridismo transensorial direciona a montagem, competindo com o desenvolvimento de aspectos próprios visuais ou sonoros, bem como com outros modos de organização e orientações audiovisuais, a exemplo da narratividade e da influência de materiais pré-fabricados que já possuem uma estrutura temporal, como um trecho de filme.

A orientação musical se manifesta no conjuntos heterogêneos de procedimentos emprestados ou relacionados à composição e ao fazer musical, envolvendo a transdução de sintaxes e a mistura de códigos. O código envolve não apenas os códigos musicais, verbais, visuais e digitais, mas também as possibilidades interdisciplinares de abordar uma modalidade sensorial segundo um código derivado de outro domínio, seja por meios tecnológicos ou conceituais. As setas bidirecionais entre os códigos sonoro e visual sintetizam os diferentes modelos de interação entre

ambos, remetendo às regras de uma gramática audiovisual particular desenvolvida por cada obra.

Os procedimentos e sintaxes empregados pelo(a) artista no contexto poiético manifestam-se em síntese no nível material e podem, apenas em parte, serem inferidos ou decodificados no nível estésico pelo público. Logo, as fontes sonoras e visuais, textos e configurações que foram engendrados no nível poiético podem pertencer também ao nível material, em sua forma audiovisual complexa. A rigor, o processo poiético não é completamente concluído até que a performance seja finalizada (NATTIEZ, 1990, p. 72) e, por isso, também incluem os processos de criação em tempo real e a performance. Contudo, optamos por também alocar itens como *música mista*, *musicistas visíveis* e *performance* no nível material por entendemos que os elementos performáticos são materializados e integrados à própria obra como dado acessível a partir da apreciação, assim como certos procedimentos de interação que se fazem perceptíveis. Esses tópicos reproduzem parte das materialidades e estruturas descritas nos quadros laterais do nível poiético mas, no âmbito dessa classificação, são propostos também no nível material em reconhecimento à manifestação do fato musical em uma realidade material.

No contexto da videomúsica como realização, destacam-se os *canais*, que expressam uma condição de existência material fundamental para essa expressão: a presença simultânea de imagem e som, articulados no tempo em diferentes configurações. Dessa maneira, no reconhecimento do gênero da videomúsica não basta que o visual se integre ao sonoro nos processos de feitura ou como reminiscência nos processos de recepção, mas é forçoso que ambos se manifestem materialmente na obra. Os itens dispostos nesse nível não são excludentes ou individualmente necessários, desde que resguardecam ligação com a música eletroacústica e atendam a condição material que proporcione o relacionamento audiovisual. Enquanto alguns processos poiéticos não se fazem necessariamente visíveis na obra finalizada, há elementos que só existem enquanto atualização, como a performance e a interatividade. Assim, o nível material revela alguns dos possíveis espaços visuais e sonoros da obra e a heterogeneidade de modos de existência que comportam a diversidade de videomúsicas.

O primeiro item listado como audiovisual no nível material, *partituras e outros vestígios*, engloba os vestígios materiais da peça, como partituras, textos, o código digital ou projeto dos *softwares* e arquivos brutos utilizados. Normalmente esses vestígios não são expostos junto a obra finalizada, mas podem eventualmente estar acessíveis para os(as) analistas e explicitar tanto as relações entre as imagens sonoras e visuais quanto alguns dos processos poiéticos, sendo um relevante recurso para análises (cf. NATTIEZ, 2002). Com exceção desse tópico, apresentado em uma forma de cor diferente, menos saturada, o nível material caracteriza-se pela manifestação da videomúsica como atualização, incorporando os elementos presentes quando o gênero é performado ou exibido.

No plano sonoro, o nível material abrange os recursos e a expressão da música eletroacústica e dos instrumentos tradicionais (ou não), também envolvidos no exercício de uma mesma musicalidade que não se limita às ferramentas de criação eletrônicas ou digitais. Entre as possibilidades de difusão, ganham destaque as fontes espacializadas, também ligada à prática da música eletroacústica (cf. OTONDO, 2008; SOUSA, 2019). Visualmente, a videomúsica multiplica a ideia de imagem ao materializar esse conceito também como luz, múltiplos canais de vídeo, interfaces físicas e a própria performance, extrapolando uma concepção restrita de fontes produtoras do jogo audiovisual.

De acordo com modelo semiológico proposto por Nattiez e Molino, os vestígios materiais compreenderiam também os elementos expressivos das imagens sonoras e visuais, de maneira que uma análise do nível material contemple a descrição das formas e estruturas audiovisuais da forma simbólica, em oposição às análises poiéticas e estéticas, “que descrevem e interpretam *processos*” (cf. NATTIEZ, 2002, p. 16). Do nosso ponto de vista, qualquer descrição dos elementos estruturais já pressupõe um agenciamento que organiza os termos de acordo com a pertinência atribuída em um nível poiético ou estético. Esse agenciamento sintetiza um fato musical amplo com base na vivência cultural do sujeito e seu recorte de elementos perceptivos que fazem bloco ou que já pressupõe um sistema de organização prévio, que pode ou não estar exposto em algum vestígio interpretável como a

partitura. Reconhecemos as potências que podem se fazer estruturantes e emanam do material como perceptos e afectos, que independem das estratégias poiéticas e estéticas, enquanto o composto audiovisual for virtualmente capaz de expandir a escuta, criar um plano de transcendência que forme os sujeitos. Nesse aspecto, importa a videomúsica como bloco de sensação, composto de perceptos e afectos que, dada a condição material e suas potências, são independentes da experiência particular do sujeito.

O entendimento da comunicação entre os níveis neutro e estético, espaço da percepção, se baseia em um esquema sugerido por Molino e Nattiez, que considera a obra não como uma forma intermediária de comunicação unidirecional entre artistas e público, que transfere as intenções composicionais de um ao outro, mas como resultante de um processo de criação que pode ser experimentado de várias maneiras (NATTIEZ, 2002, p. 17). Nesse sentido, a obra, como apresentada, constitui um vestígio material que tem formas e conteúdos que demandam ser decodificados ativamente pelos sujeitos. Como coloca Nattiez:

Entre o processo poiético e o processo estético existe, portanto, um vestígio material que não é em si mesmo portador de significações imediatamente inteligíveis, mas sem o qual as significações não poderiam existir. Para que se possa estabelecer a que signos se relacionam as redes de significações, é preciso ser capaz de identificá-los, de delimitá-los e de descrevê-los (NATTIEZ, 2002, p. 16).

A possibilidade de uma decodificação musical do material audiovisual é condição da existência da videomúsica, da mesma maneira que a individuação do universo sonoro é condição para o reconhecimento do fenômeno musical, conforme abordamos no terceiro capítulo. Na videomúsica, a experiência estética proposta pela obras diferentes obras também é variável, demandando uma escuta audiovisual ativa e, em alguns casos, subverte o papel do(a) espectador(a) ao permitir interações ou fomentar participações. Dessa maneira, as setas biorientadas inseridas na figura em *Percepção/Interação* representam tanto o distanciamento entre as dimensões poiéticas e estéticas quanto as possibilidades do(a) participante

produzir *inputs* ou intervenções na própria obra, no sentido de que ela, sim, pode reagir diretamente ao que é proposto pelo público que se faz sujeito na obra, seja controlando um avatar em um jogo digital, disparando comandos específicos, tendo sua imagem projetada ou lançando a própria sombra sobre a projeção. A inclusão do público como sujeito da obra torna as relações mais complexas, uma vez que propõe uma relação simultânea, complexa e plural de vetores. Nesse sentido, as variáveis dependem das interpretações e orientações que derivam da articulação entre compositores(as), musicistas, máquinas e os sujeitos que experimentam a obra.

Ligado à recepção, o nível estésico é representado na parte inferior da figura. Aqui, cria-se ou percebe-se um fluxo temporal musical de caráter híbrido, que permite ligar as referências sonoras às referências imagéticas em um jogo de associações cujas regras frequentemente se alteram. É possível pensar a escuta causal em relação às performance e dispositivos de difusão sonora, ainda que a microintegração digital (LEMAN, 2008) muitas vezes inviabilize atribuir um evento sonoro a um dado visível da performance. As sintaxes musicais são percebidas como tal por meio da escuta reduzida e da escuta semântica do próprio discurso musical, que engendram, por meio da síncrese, diegeses musicais, sintéticas, paramétricas e diretas. A escuta causal em relação ao material audiovisual exibido, por sua vez, pode forçar associações mais naturalistas ou abstratas com remissões extrínsecas. Assim, muito do tratamento sonoro pode ganhar um correspondente visual, da mesma maneira que movimentos visuais e narratividades (relacionadas ou não à *diegese sublimada*) podem ser sugeridas pelas escutas semântica e causal, aqui também consideradas como audiovisuais. A obra também pode propor um desenvolvimento conceitual, tal como ocorre em *Seismik* (2014, Herman Kolgen), no qual há um tema que serve como pretexto para a interação audiovisual.

Em todos esses casos, a síntese resultante, característica da videomúsica, não é predominantemente cinematográfica ou naturalista, mas necessariamente um híbrido audiovisual de caráter musical, que engendra uma temporalidade própria. Essa síntese considera a videomúsica como potência perceptiva e pode, no âmbito da

experiência particular, traçar linha de fuga em direção a outros territórios. Estesicamente, assim, resguarda-se a videomúsica como um bloco de perceptos e afectos que se articulam na experiência perceptiva como um devir-musical. Isso significa reconhecer a videomúsica como expressão musical mesmo quando as obras do gênero são expostas em galerias como instalação ou em festivais de cinema, que sugerem, pela própria natureza do espaço, uma apreciação avalizada por parâmetros não musicais.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existe uma preocupação corrente em diferenciar a videomúsica de outros gêneros audiovisuais como o videoclipe e o cinema. Essa busca, no entanto, ocasionalmente assume como mandatórias diversas características de uso. As definições restritivas, especialmente problemáticas a partir da década de 1960 no universo das artes (Cf. Capítulo 4), tornam-se obstáculo para se pensar em obras que diluem ou expandem suas questões para outras materialidades ou configurações. A nomenclatura variável é um dos reflexos dessa produção dispersa e dos múltiplos recortes materiais e poéticos realizados por pesquisadores(as)/artistas que se dedicam ao tema, favorecendo uma produção intelectual pouco conectada entre os muito segmentos e práticas relacionadas. Nesse sentido, reunir os(as) pesquisadores(as) e artistas que lidam com questões musicais/visuais/audiovisuais semelhantes e colocá-los(as) em diálogo configura maneiras de apontar a diversidade que envolve o tema. Igualmente, esse diálogo oportuniza explicitar padrões de coerência, propondo uma organização que ressalta o intercâmbio de poéticas, métodos e recursos de composição, referências, características e nomes.

De uma perspectiva das manifestações musicais e num enriquecimento das abordagens da audiovisualidade, a videomúsica reivindica a elevação do audiovisual ao status de expressão musical e a quebra de uma tradição de concerto que ainda persiste nos festivais. Assim, valoriza uma experiência customizável dos seus espaços múltiplos de realização, em sintonia com elaborações do passado como a série *Vortex* (1958) e a obra *Étude aux Allures* (1960, Schaeffer, Hains e Possel). Os procedimentos de criação da videomúsica podem ser tão diversos quanto os recursos empregados na *visual music* e na música eletroacústica, guardando forte relação com as tecnologias digitais. De fato, as novas tecnologias criaram um novo perfil de musicista, situado em um território que não é necessariamente das Artes Visuais, da Música vernacular ou de concerto, mas que circula e dialoga por meio das tecnologias com uma série de expressões artísticas em vários contextos distintos (cf. HUGILL, 2008).

Mesmo sendo uma manifestação também ligada à produção de música eletroacústica, a videomúsica pôde territorializar os espaços artísticos não relacionados à atividade musical, como galerias de arte e festivais de cinema. O caráter experimental inerente às obras que se empenham em buscar vetores desterritorializantes expande o território conhecido em conflito com as tradições consolidadas em cada prática predecessora, como a música eletroacústica e o vídeo, enquanto assegura outras configurações, novos meios de circulação, novos locais de exibição e novos públicos que consolidam este gênero em permanente trânsito entre vários territórios. Nesse sentido, interessa mais conceber a videomúsica como um pensamento musical que possui diversos modos audiovisuais de existência, favorecendo a valorização da musicalidade em obras audiovisuais.

Nesta tese, mapeamos as características recorrentes encontradas na composição e recepção da videomúsica, confrontando-as também com procedimentos artísticos mais amplos que envolvem performances, instalações e outros gêneros audiovisuais. Assim, apontamos uma parte pouco conhecida do território da videomúsica, que incorpora a projeção para além da tela, imagem enquanto luz, instalações audiovisuais e performance ao vivo, entre outras realidades que possibilitam a condição necessária ao jogo audiovisual e a viabilidade de se criar um objeto audiovisual musicalmente informante.

Este trabalho permitiu compreender não apenas o território da videomúsica mas os movimentos desterritorializantes e rerritorializantes que surgem a cada configuração material. Um dos argumentos defendidos tratou, assim, da flexibilização material como forma de aumentar a permeabilidade e o fluxo das poéticas que transitam por esses territórios. Dessa forma, é possível compreender não apenas os territórios já estabelecidos, mas os movimentos desterritorializantes que surgem a cada configuração material e os seus agenciamentos estéticos particulares, como a interseção entre espetáculo audiovisual e instalação proposta por artistas como Messier, Kolgen e Ikeda. A videomúsica oferece experimentações musicais ligadas à visualidade em performances e outras expressões que possibilitam o desenvolvimento da pesquisa estética musical.

Os diversos elementos articulados em obras híbridas, inclusive a concatenação de ideias musicais e audiovisuais caras ao gênero, fornecem variações perceptivas que permitem conceber a videomúsica não apenas como orientação poiética, relacionada ao fazer artístico multimodal; mas também estésica, um posicionamento estético do(a) ouvinte/espectador(a) diante de um objeto audiovisual híbrido e musical. Nesse sentido, a videomúsica se caracteriza como um tipo de agenciamento musical específico do material audiovisual, que se manifesta de modo independente das demais comunicações concomitantes propostas pelas obras em seus espaços plurais. Novos sujeitos são engendrados a partir da apreciação musical da obra audiovisual, que sugere uma ampliação da sensibilidade e do pensamento do agente receptor ao construir hábitos perceptuais mais duradouros do que a natureza efêmera das obras. São caminhos cognitivos que colocam em relevo a questão: “essa obra audiovisual me propõe uma musicalidade que não ouço?” de modo independente das estratégias poiéticas. Ainda que este trabalho tenha abordado a videomúsica a partir de uma perspectiva estésica, o aprofundamento sistemático das questões perceptuais demanda investigações futuras.

Pensar na videomúsica como uma configuração estésica audiovisual e musical pode abrir caminhos para uma valorização da experiência musical/audiovisual em produtos como o cinema e a videoarte. Enquanto orientação poiética, a videomúsica suscita situações em que uma obra audiovisual coloca em jogo questões musicais, seja por concepção do(a) diretor(a), artista ou do(a) compositor(a) de trilha sonora, do(a) editor(a), do(a) designer de som ou, ainda, pela capacidade sensível e criativa do sujeito que experimenta a obra. Enquanto orientação estésica, esse gênero fornece aos(às) ouvintes-espectadores(as) e pesquisadores(as) um conceito enriquecedor para pensar em obras multissensoriais e considerá-las como proponentes de questões musicais e audiovisuais atuais.

De fato, os estudos cinematográficos já se beneficiaram antes de referências da música contemporânea, como ocorre com o uso que Chion (1993; 2009) faz de conceitos estabelecidos por Pierre Schaeffer. Isso abre portas para enriquecer a apreciação artística e os modos de criação de obras categorizadas de maneiras

diversas a partir dos elementos destacados pela videomúsica, como procedimentos relacionados à música eletroacústica e a ênfase no relacionamento audiovisual de caráter híbrido. Esse referencial musical e técnico, característico da videomúsica em seus modos diversos de produção e recepção, atua borrando as fronteiras dos territórios ocupados pelo objeto artístico em diferentes espaços, possibilitando apreciar como videomúsica uma produção audiovisual tão diversa quanto uma instalação ou obras audiovisuais que se afastem das tecnologias e lógicas da música eletroacústica, como o projeto fílmico do grupo Ascolta, abordado no quarto capítulo.

Uma videomúsica “modelo” – que se encaixasse em todos os recortes propostos pelos(as) autores(as), não estabelecesse narrativas ou representações, visando um diálogo puramente formal e material entre imagem e som – abre mão de pensar em aspectos práticos da obra como as alusões figurativas que as formas sonoras e visuais fazem e as relações audiovisuais transformam, os aspectos acústicos da sala ou do equipamento de exibição e a localização do(a) ouvinte. Assim, a possibilidade de uma videomúsica “pura”, que recusa toda e qualquer conexão com o mundo e com outras manifestações artísticas e sociais, deve ser vista como apenas uma de muitas possibilidades desse objeto. Aqui, nos interessamos também pelas outras, em suas distintas maneiras de desencadear um devir-musical.

Como todas as outras músicas, a videomúsica faz parte de um contexto mais amplo e se relaciona com tudo que está a sua volta. Ela trata, assim, de uma das questões mais antigas da música: seu poder de transbordar o universo sonoro e misturar-se ao mundo. Este território comporta, dessa maneira, uma musicalidade que está além dos sons e estende seu imaginário a outros sentidos e percepções, um caminho estético fluido que se vale de múltiplas poéticas artísticas para propor interrogações e exclamações, ambas musicais e audiovisuais.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ADORNO, Theodor; EISLER, Hanns. **Composing for the Films**. Londres: Athlone, 1994.
- AGAMBEN, Giorgio. **O homem sem conteúdo**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.
- AGUIAR, Danilo Silva. **Estratégias na composição eletroacústica audiovisual com imagens em movimento e sistema sonoro multicanal**. 2016. 84 f. Dissertação (Mestrado em Linguística, Letras e Artes) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016.
- ARGAN, G. C. **Arte moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos**. São Paulo: Cia. das Letras, 1992.
- ASSUMPÇÃO, , Gabriel Almeida. **Criação das artes plásticas e produtividade da natureza em Friedrich Schelling**. Tese (Doutorado em Filosofia). Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais - Faculdade de filosofia e Ciências Humanas.
- ATTALI, Jacques. **Noise: the political economy of music**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1985.
- AUSTIN, Kevin. **Questions to Composer and Video Artist Jean Piché**. In: eContact! 15.2. 6th Toronto Electroacoustic Symposium (2012). Montreal: Communauté électroacoustique canadienne / Canadian Electroacoustic Community, 2013. Disponível em <https://econtact.ca/15_2/austin_piche.html>. Acesso em: 27 jun. 2018.
- BAVALIER, Ariane. **Danse: cent printemps pour Le Sacre**. In Le Figaro 19/04/2013. Disponível em <<http://www.lefigaro.fr/culture/2013/04/19/03004-20130419ARTFIG00242-danse-cent-printemps-pour-le-sacre.php>>. Acesso em: 31/01/2018.
- BELLEBONI, Luciene. **A difícil relação entre imagem e som no audiovisual contemporâneo**. Anais do II Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho, 2004.
- BETHÔNICO, Jalver. **A Articulação dos Signos Audiovisuais**. 2001. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: Pontifícia Universidade Católica – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica.
- BETHÔNICO, Jalver. **Comunicação visual e comunicação sonora: uma relação semiótica**. 1995. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação). Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação.
- BETHÔNICO, Jalver; CASTRO, Rafael Sodré de. **A música se move?** In Pesquisas em animação - cinema & poéticas tecnológicas. Org. Mariana Ribeiro Tavares e Maurício Silva Gino. Belo Horizonte: Ramallete, 2019. ISBN 978-65-5034-016-2

BOUCHER, Myriam. PICHÉ, Jean. **Sound/image relations in videomusic** — A typological proposition. In *Sound and Image: Aesthetics and Practices*. Nova Iorque: Routledge, 2020.

CAESAR, Rodolfo. **A espessura da sonoridade: entre o som e a imagem** (comunicação). In XXIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música. Natal, 2013.

CAESAR, Rodolfo. **O enigma de Lupe**. Rio de Janeiro: Zazie Edições, 2016.

CAGE, John. **Silence: Lectures and writings** Middletown: Wesleyan University Press, 1961.

CAMPBELL, Iain. **John Cage, Gilles Deleuze, and the Idea of Sound**. in *Parallax*, Vol. 23, No. 3, 361–378, 2017.

CAMPESATO, LÍlian. **Arte Sonora: Uma Metamorfose das Musas**. Dissertação (Mestrado em Música). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2007.

CARPEAUX, Otto Maria. **Uma nova historia da musica**. 2. ed. rev. e aumentada. Rio de Janeiro: Jose Olympio, 1967. 364p

CARRASCO, Ney. **Syngkhronos: a formação da poética musical do cinema**. São Paulo: Via Lettera, 2003.

CARVALHO, Ana (org); LUND, Cornelia (org). **The Audiovisual Breakthrough**. Berlim: Collin&Majersky, 2015.

CASTRO, Rafael Sodré de. **Reflexões sobre a trilha sonora a partir de Hanslick**. Dissertação (Mestrado em Artes). Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais/ Escola de Belas Artes, 2016.

CHION, Michel. **Guide to sound objects** - Pierre Schaeffer and musical research. Paris: Édition Buchet/Chastel, 1989. Tradução para o inglês de John Dack e Christine North, 2009.

CHION, Michel. **La audiovisión** - Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A, 1993.

CHION, Michel. **Le son**. Paris: Nathan, 2004.

COHEN, Annabel J. **The Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach**. Proceedings of the Fifth International Conference on Music Perception and Cognition, Seoul, Korea, 1998.

COOK, Nicholas. **Analyzing musical multimedia**. Oxford: Oxford University Press. 1998.

COPE, Nicholas D. **Northern Industrial Scratch: The history and contexts of a visual music practice**. Tese (Doutorado). Sunderland, University of Sunderland/Faculty of Art, Design and Media. Sunderland, 2012. Disponível em <<https://>

nickcopefilm.files.wordpress.com/2013/09/northern-industrial-scratch-final-web.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2018.

COSTA, Nélio. **O surround e a espacialidade sonora no cinema**. Belo Horizonte: UFMG. Dissertação de mestrado, 2004.

DANIELS, Dieter; NAUMANN, Sandra (eds.). **See this Sound: Audiovisuology**. New ed. 2015. Cologne: Walther König, 2015.

DANNEBERG, Roger. **Interactive Visual Music: A Personal Perspective**. In *Computer Music Journal* 29/4, 2005.

DAHLHAUS, Carl. **Fundamentos de la história de la música**. Barcelona: Gedisa, 2003.

DAHLHAUS, Carl. **La idea de la música absoluta**. Barcelona: Idea Books S.A., 1999.

DAHLHAUS, Carl. **Schoenberg and the New Music**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

DECKER-PHILLIPS, Edith. **Paik Video**. Nova Iorque: Station Hill Arts, 1998.

DELALANDE, François. **¿Hacia qué sociedad musical?** Reflexiones sobre el rol de los educadores. Tradução: Cecília Assael B. Am, revista de pedagogia em música, ano 1, volume 1. Santiago: UAHC, 2013. Disponível em <<http://bibliotecadigital.academia.cl/handle/123456789/2895>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: a imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. vol. 2. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997a (versão eletrônica).

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. vol. 4. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997b (versão eletrônica).

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. vol. 5. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997c (versão eletrônica).

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?**. Rio de Janeiro: 34, 1992 (versão eletrônica).

DEUTSCH, Herbert A. **Electroacoustic Music: The First Century**. Miami, F.L.: Belwin Mills, 1993

DUGUET, Anne-Marie. **Dispositifs**. In: Communications, 48, Vidéo. 1988. pp. 221-242 Disponível em <http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1988_num_48_1_1728>. Acesso em: 2 nov. 2020.

ECO, Umberto. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

EVANS, Brian. **Foundations of a Visual Music**. In.: Computer Music Journal, v. 29, no 4. Massachusetts Institute of Technology, 2005. p. 11-24.

FABBRI, Paolo. **El Giro Semiótico**. Barcelona: Gedisa, 2000.

FERRAZ, Silvio. **Apontamentos sobre a Escuta Musical**. In Música Hodie, Vol. I, 2001.

FERRAZ, Silvio. **Deleuze, música, tempo e forças não sonoras**. In Artefilosofia, Ouro Preto, n. 9, 2010.

FERRAZ, Silvio. **Música e repetição**: a diferença na composição contemporânea. São Paulo: FAPESP, 1998.

FERRAZ, Silvio. **Músicas e Territórios**. In Polêm!ca, v. 9, n. 4, 2010.

FISCHINGER, Oskar. **A statement about painting**. Los Angeles: Frank Perls Gallery, 1951. Texto escrito para a exposição. Disponível em <<http://www.oskarfischinger.org/Fisch1951Painting.htm>>. Acesso em: 20 maio 2021.

FLUSSER, Vilém. **Los gestos**. Barcelona: Empresa Editorial Herder, 1994.

FORTES, Fabrício Pires. **Pensamento simbólico e notação musical**. Dissertação (Mestrado em Filosofia). Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 2009.

FREIRE, Sérgio. **Alto-, alter-, auto-falantes**: concertos eletroacústicos e o ao vivo musical. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - PUC-SP, São Paulo: 2004a.

FREIRE, Sérgio. **Uma arte sonora absoluta, que não se chama música, segundo Kurt Weill (1925)**. In Em Pauta, Porto Alegre, v. 15, n. 24, jan. a jun. 2004b. ISSN 0103-7420.

FRISIUS, Rudolf. **Unsichtbare Musik** – Akustische Kunst. In: BLOMANN, K.; SIELECKI, F. (Eds.). Hören – Eine vernachlässigte Kunst? Hofheim: Wolke, 1997. p. 221-249.

FRY, Roger. **Vision and Design**. Londres: Chatto & Windus, 1920.

GARRO, Diego. **A Glow on Pythagora's Curtain**: A Composer's Perspective on Electroacoustic Music with Video. In: Proceedings of the Electroacoustic Music Studies Network Conference 2005 (EMS05): Sound in Multimedia Contexts, Montreal, 2005. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/526d/4634e5f999e744d37cd8d65acb4de6487e5b.pdf>> Acesso em: 23 jun. 2018.

GARRO, Diego. **From 'concert' to 'screening'**: visual anecdotes in Electroacoustic Music presentations. In: Proceedings of the Electroacoustic Music Studies Network Conference ! 79 Electroacoustic Music Beyond Performance, Berlin, 2014a. Disponível em <http://www.ems-network.org/IMG/pdf_EMS14_garro.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2018.

GARRO, Diego. **From Sonic Art to Visual Music**: Divergences, convergences, intersections. In: *Organised Sound*, 17, pp. 103-113. Cambridge: Cambridge University Press, 2012. DOI:10.1017/S1355771812000027

GARRO, Diego. **On the Brink of (In)visibility** - Granulation Techniques in Visual Music. In *eContact!*, vol. 4(15). Canadian Electroacoustic Community (CEC). Montreal (Canada). Disponível em <http://eprints.keele.ac.uk/3395/1/ec154_garro_brinkofinvisibility_article_with_figures.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2018.

GIBBS, Tony. **The fundamentals of sonic art and sound design**. Laussane: AVA Publishing SA, 2007.

GUBERNIKOFF, Carole. **Metodologias de análise musical para música eletroacústica**. Revista eletrônica de musicologia, v. 11, 2007.

HA, Byeongwon. **A Pioneer of Interactive Art**: Nam June Paik as Musique Concrète Composing Researcher. In *International Symposium on Electronic Art*, 2015. ISSN: 2451-8611.

HANSLICK, Eduard. **Do Belo Musical**. Um contributo para a revisão da estética da arte dos sons. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2011.

HILL, Andrew. **Interpreting Electroacoustic Audio-visual Music**. Tese (doutorado). Montfort University, 2013.

HILL, Andrew. **What is Electroacoustic Audio-Visual Music?** Nomenclature and Cognition. In: *Proceedings of Sound, Sight, Space and Play 2010*, De Montfort University Leicester, UK, jun., 2010. Disponível em: <<http://www.dmu.ac.uk/documents/technology-documents/research/mtirc/sssp201005ahill.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

HOLMES, Thom. **Electronic and experimental music**: pioneers in technology and composition. 3rd ed. New York: Routledge, 2002.

HUGILL, Andrew. **The Digital Musician**. Nova Iorque: Routledge, 2008.

JOHNSON, James H. **Listening in Paris**: A Cultural History. Los Angeles: University of California Press, 1995.

KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte e na pintura em particular**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade do Juízo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

KIM, Hee-young. **Indeterminate Temporality Embedded in Nam June Paik's Early Experiments from 1959 to 1963** in *Journal of TFAM* No.34, 2018.

KWON, Miwon. **One Place After Another**: Site Specific Art and Locational Identity. Massachusetts: MIT Press, 2004.

LEMAN, Marc. **Embodied music cognition and mediation technology**. Massachusetts: The MIT Press, 2008.

LEITE, Vania Dantas. **Relação som/imagem: um estudo da relação som/imagem na produção musical eletroacústica de compositores brasileiros atuantes no Rio de Janeiro**: do gesto instrumental tradicional às interfaces interativas em tempo real. Tese (Doutorado em Música) - Programa de Pós-Graduação em Música, Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2004.

LEITE, Vania Dantas. **Música-vídeo**: um novo gênero musical. In XVII Congresso da ANPPOM. São Paulo, 2007. Disponível em <http://www.anppom.com.br/anais/anaiscongresso_anppom_2007/composicao/comp_VDLeite.pdf>. Acesso em: 02 ago. 2015.

LEWIS, George E. **Improvised Music after 1950**: Afrological and Eurological Perspectives. In Black Music Research Journal, Vol. 16, No. 1, pp. 91-122. Center for Black Music Research - Columbia College Chicago and University of Illinois Press, 1996.

LIMA, Henrique Rocha de Souza. **John Cage**: N-1. In Polêm!ca (Revista Eletrônica), v. 13, n.2, 2014.

LIMA, Marcelo Carneiro de. **A Composição Audiovisual no Vídeo-Música**. In: Encontro Internacional de Música e Arte Sonora, EIMAS, Juiz de Fora, 2012.

LIMA, Marcelo Carneiro de. **Video-Música**. Tese (Doutorado em Música) - Programa de Pós-Graduação em Música, Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2011.

LIMA, Marcelo Carneiro de. **What was Left From Experimentation?** A Discussion on the current role of Electroacoustic Music to the New Generation of Sonic Artists in Brazil. In: Proceedings of the Electroacoustic Music Studies Network Conference, Florence (Italy), 2018.

LUND, Cornelia. **Visual Music**. In CARVALHO, Ana (org); LUND, Cornelia (org). The Audiovisual Breakthrough. Berlim: Collin&Maiersky, 2015.

MAKELA, Mia. **Live Cinema**: languages and elements. MA: Helsinki University of Art and Design, 2006.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Boston: MIT Press, 2001.

MARTIN, Denis-Constant. **Jean Molino**: Le singe musicien. Sémiologie et anthropologie de la musique. Precedido de: Introduction à l'œuvre musicologique de Jean Molino par Jean-Jacques Nattiez », Cahiers d'ethnomusicologie, 23 | 2010. Disponível em <<http://ethnomusicologie.revues.org/1050>>. Acesso em: 24 fev. 2018.

MARTINEZ, José Luiz. **Ciência, significação e metalinguagem: Le sacre du printemps**. In Opus, Revista Eletrônica da ANPPOM, Vol. 9, 2003. Disponível em: <<http://www.anppom.com.br/revista/index.php/opus/article/view/89/72>>. Acesso em: 02 jun. 2015.

MED, Bohumil. **Teoria Musical**. Brasília: Musimed, 1996.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Ed. Senac, 2008.

MENEZES, Flo. **Stockhausen é a além-música**, 2005. Disponível em <http://flomenezes.mus.br/flomenezes/booksarticles_en/books_pdf/flomenezes_morte_stockhausen.pdf>. Acesso em: 26 maio 2018.

MESSIAEN, Olivier. **Treatise on Rhythm, Color and Ornithology**. Vol. 1. Tradução de Melody Baggech. Norman: University of Oklahoma, 1998.

METROPOLITAN Museum of Art, The. **Janet Cardiff: the forty part motet**. Disponível em <<http://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2013/janet-cardiff>>. Acesso em: 13 maio 2015.

MOLINO, Jean. **Facto Musical e Semiologia da Música**. In NATTIEZ, J. J., ECO, Umberto, RUWET, Nicolas, MOLINO, Jean. *Semiologia da música*. Lisboa: Vega, sem data.

MOLLAGHAN, Aimée. **The musicality of the visual music film**. - Glasgow: University of Glasgow (United Kingdom), Ph.D. 2011. Disponível em: <<http://theses.gla.ac.uk/3205/>>. Acesso em: 7 maio 2018.

MORITZ, William. **Gasparcolor**: Perfect Hues for Animation. Apresentado originalmente como uma palestra no Museu do Louvre, Paris, em 6 de Outubro de 1995. Disponível em <<http://www.oskarfischinger.org/GasparColor.htm>>. Acesso em: 26 out. 2020.

MORITZ, William. **Fischinger at Disney, or Oskar in the Mousetrap**. Publicado originalmente na revista *Millimeter*, volume 5:2, em Fevereiro de 1977. Disponível em <<http://www.centerforvisualmusic.org/OFMousetrap.htm>>. Acesso em: 27 out. 2021.

NAUMANN, Sandra. **A Imagem Expandida**: sobre a musicalização das artes visuais no século vinte. In: TECCOGS - Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, nº 6, jan-jun, 2012. Disponível em <http://www4.pucsp.br/pos/tdd/teccogs/edicao_completa/teccogs_cognicao_informacao-edicao_6-2012-completa.pdf>. Acesso em: 30 maio 2018.

NATTIEZ, Jean-Jacques. **Music and Discourse** — Toward a Semiology of Music. Princeton: Princeton University Press, 1990.

NATTIEZ, Jean-Jacques. **O modelo tripartite de semiologia musical**: o exemplo de La Cathédrale Engloutie, de Debussy. Debates, cadernos do Programa de Pós-Graduação em Música da UNIRIO 6: 7-39, 2002.

NEUBURGER, Susanne. **Terrific Exhibit**. “Time Art” alias Music in the Exhibition Genre. In Nam June Paik: *Exposition of Music Electronic Television Revisited*. Colônia: Walther König Verlag, 2009.

NUNES, Benedito. **O tempo na narrativa**. São Paulo: Editora Ática, 1988.

OBICI, Giuliano Lamberti. **Condição da escuta**: mídias e territórios sonoros. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.

OLIVEIRA, João Pedro. Entrevista não publicada feita via e-mail por meio do pesquisador Fábio Jahn, 2018.

OTONDO, Felipe. **Contemporary trends in the use of space in electroacoustic music** In: Organised Sound 13(1): 77–81. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. DOI: 10.1017/S1355771808000095

PAIK, Nam June. **Afterlude to the Exposition of Experimental Television**. in Fluxus cc Five Three, no. 4, 1964.

PAIK, Nam June. **New Ontology of Music** in Monthly Review of the University of Avant-Garde Hinduism. Nova Iorque: Fluxus, 1963. Disponível em <<https://www.moma.org/collection/works/127508>>. Acesso em: 16 jun. 2021.

PALOMBINI, Carlos. **Machine Songs V: Pierre Schaeffer: From Research into Noises to Experimental Music**. In Computer Music Journal, Vol. 17, No. 3, 1993, pp. 14-19

PALOMBINI, Carlos. **Pierre Schaeffer, 1953: por uma música experimental** in Revista eletrônica de Musicologia. Vol. 3. Curitiba: Departamento de Artes da UFPR, 1998. ('Pierre Schaeffer, 1953: towards an Experimental Music', originalmente publicado em *Music & Letters*, v. 74, n. 4, pp. 542--57, 1998). Disponível em <<http://www.rem.ufpr.br/REM/REMV3.1/vol3/Schaeffer.html>>. Acesso em: 8 maio 2018.

PAYLING, David. **Visual Music Composition with Electronic Sound and Video**. Tese (Doutorado em Música). Staffordshire University, 2014.

PICHÉ, Jean. **De la musique et des images**. In CIRCUIT: Revue nord-américaine de musique du XXème siècle, Électroacoustique: Nouvelles Utopies, v. 13, n. 3, 2003. Disponível em: <<http://www.jeanpiche.com/Textes/images.htm>>. Acesso em: 30 maio 2018.

PICHÉ, Jean. **Interview with Paul Steenhuisen**, 2004. Disponível em <<http://www.jeanpiche.com/Textes/Interview.htm>>. Acesso em: 23 jun. 2018.

PINTO, Henrique Roscoe Correa. **Tocando imagens: dispositivos e técnicas da Visual Music**. Dissertação (mestrado em Artes). Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, 2019.

PRUDENCE, Paul. **Chromophore**. In CARVALHAIS, Miguel e VERDICCHIO, Mario (ed.). xCoAx2014: Proceedings of the Second Conference on Computation, Communication, Aesthetics and X. Porto: Universidade do Porto, 2014.

ROSS, Alex. **O resto é ruído**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

RUSSOLO, Luigi. **A arte dos ruídos**, 1913. Trad. Daniel Belquer e José Henrique Padovani, 1913. Disponível em <<http://revistaportfolioeav.rj.gov.br/edicoes/03/?p=1373>>. Acesso em: 18 nov. 2015.

SADIE, Stanley. **The New Grove Dictionary of Music and Musicians**. 20 vol. Londres: Macmillan Publishers limited, 1990.

SANCHES, Alexandre Martinello. **Estruturação audiovisual através de qualidades morfológicas**. Dissertação (Mestrado em Música). Campinas: PPG-Música/Instituto de Artes da Unicamp, 2010. Disponível em <http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/284959/1/Sanches_AlexandreMartinello_M.pdf>. Acesso em: 03 mar. 2018.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e do pensamento**: sonora, visual e verbal. São Paulo: Iluminaras, 2002.

SCHAFER, R. Murray. **O Ouvido Pensante**. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

SCHOPENHAUER, Arthur. **O Mundo como Vontade e como Representação**. 2 ed. São Paulo: UNESP, 2005.

SCHULZ, Bernd (Ed.). **Robin Minard: Silent Music**. Heidelberg: Kehrer Verlag, 1999.

SILVA, Cíntia Vieira da. **Intensidade e individuação**: Deleuze e os dois sentidos de estética. Rev. Filos., Aurora, Curitiba, v. 29, n. 46, p. 17-34, jan./abr. 2017.

SIMONDON, Gilbert. **La individuación**. Buenos Aires: Editorial Catus/ La Cebra Ediciones, 2009.

SMALLEY, Denis. **Spectromorphology**: explaining sound-shapes. Organised Sound, 2, pp 107-126 DOI:10.1017/ S1355771897009059, 1997.

SOLOMOS, Makis. **Da música ao som, a emergência do som na música dos séculos XX e XXI** – uma pequena introdução. In Art Research Journal , 2015. <hal-01202406> Disponível em <<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01202406/document>>. Acesso em: 02 maio 2018.

SOUSA, Fábio Wanderley Janhan. **Mídias audiovisuais adaptativas para realidade virtual**: o espaço extrínseco de uma modalidade artística emergente. Tese (Doutorado em Música). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Música, 2019.

SOUZA, Leonardo da Silva. **A poética da heterogênese**: acerca de dispositivos artísticos com aparatos computacionais. Tese (Doutorado em Artes). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2018.

USTARROZ, César. **The Electronic Canvas of Stephen Beck** in Vjing Theory - Audiovisual Production and Representation in Real-Time, A link to the Cinematic Avant-Garde of 20th Century, 2009.

VARÈSE, Edgard. **The liberation of sound**. in Perspectives of New Music, vol. 5, n 1, Autumn- Winter: 11-19, 1966.

WEINEL, Jonathan; CUNNINGHAM, Stuart. **Digitized Direct Animation**: Creating Materials for Electroacoustic Visual Music Using 8mm Film. In eContact!, vol. 4(15). Canadian Electroacoustic Community (CEC). Montreal (Canada), 2014. Disponível em <https://econtact.ca/15_4/weinel-cunningham_directanimation.html>. Acesso em: 28 jul. 2020.

WEINEL, Jonathan; CUNNINGHAM, Stuart; PICKING, Richard; WILLIAMS, Lyal.

Holophonor: On the Future Technology of Visual Music. In CURRANT, Kevin. Recent Advances in Ambient Intelligence and Context-Aware Computing. Hershey: IGC Global, 2015.

WHITNEY, John. **Digital Harmony**: On the Complementarity of Music and Visual Art. New Hampshire: Byte Books, 1980.

WINGSTEDT, Johnny. **Narrative Music**: towards and understanding of musical narrative functions in multimedia. Luleå: Luleå University of Technology - School of Music, 2005. Disponível em <<http://epubl.ltu.se/1402-1757/2005/59/LTU-LIC-0559-SE.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2015.

WISNIK, José Miguel. [1989] **O som e o sentido**: uma outra história das músicas. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

ZAMPRONHA, Edson. **100 Años de la Música que Cambió la Música**. In *Resonancias*. N. 08, p. 42-45, 2013.

ZBIKOWSKI, Lawrence M. **Music, Emotion, Analysis**. "Music, Emotion, Analysis. In Music Analysis, volume 29 (1–3), 2010. DOI: 10.1111/j.1468-2249.2011.00330.x

ZOURABICHVILI, François. **O vocabulário de Deleuze**. Rio de Janeiro: IC, 2004.