

Audiovisualidades: tipos de montagem entre som e imagem em movimento no contexto do pós-digital

*Audiovisualities:
types of montage between sound and
moving image in the post-digital context*

Resumo: Este artigo discute uma série de procedimentos que amadurecem às margens dos formatos audiovisuais mais estabelecidos e ganham maior protagonismo após o processo de digitalização das linguagens que convertem texto, imagem e som em sequências de zero e um. Loops, máscaras, sinestesia e estrobo são discutidos como forma de ampliar o vocabulário crítico voltado para o audiovisual experimental.

Palavras-chave: Estrobo; Loop; Máscara; Montagem; Pós-digital; Sinestesia.

Abstract: *The article Audiovisualities: types of montage between sound and moving image in the post-digital context discusses a series of procedures that mature at the margins of the most established audiovisual formats, and gain greater prominence after the process of digitalization of languages that converts text, image and sound into sequences of zero and one. Loops, masks, synaesthesia and strobe are discussed as a way of broadening the critical vocabulary aimed at the experimental audiovisual.*

Keywords: Loop; Mask; Montage; Post-digital; Strobe; Synaesthesia.

O termo *pós-digital* refere-se a uma espécie de generalização do digital. Não o que vem depois do digital, mas o que vem depois do processo de digitalização que torna tudo digital (e, em consequência, promove o desejo por dois tipos de não digital, o dos equipamentos obsoletos e o das tecnologias *vintage*). Não há mais contraste entre linguagens e tecnologias analógicas e digitais, a não ser no registro de um retorno a algo que já não é mais a rotina. A lógica das mediações – e dos processos econômicos, sociais e culturais em geral – não apenas converte-se nos processos computacionais e derivados como também exclui a memória de seus antecedentes. Mas essa exclusão acontece de forma paradoxal, pois não implica um desaparecimento e sim uma incorporação indistinta. Todos os processos de linguagem – óticos, mecânicos, magnéticos e eletrônicos – reconfiguram-se em meio aos fluxos de zero e um do código binário. Richard Grusin explicou muito bem como esses processos aconteceram em seu livro *Remediation – Understanding New Media* (2000). Para Grusin (2000, p. 45), “chamamos a representação de um meio em outro *remediação*, e vamos argumentar que a remediação é uma característica definidora das novas mídias digitais”. O autor não falou nesses termos, mas sua pesquisa documenta justamente a transição ao que veio em seguida a ser chamado de pós-digital.

No texto Grusin deixa claro que o modo como as mídias digitais incorporam lógicas de seus antecessores não são exclusivos de seu funcionamento, ainda que seja possível argumentar que as mídias digitais transformam esses processos de reconfiguração de forma radical na medida em que inauguram modos de representação de abstração e amplitude

sem precedentes. Assim, por exemplo, se é possível identificar na fotografia uma prática de reconfiguração e recontextualização da perspectiva, que foi típica da pintura a partir do renascimento, no caso das mídias digitais acontecem processos muito mais complexos, considerando a grande quantidade de elementos que convergem para o fluxo de zeros e uns que as constitui. Não faz sentido, para os propósitos deste texto, descrever em detalhes a maneira como os processos sonoros, visuais e verbais foram aos poucos se acomodando ao digital. Livros como o já citado *Remediation, ou The Language of New Media* (2002), de Lev Manovich, discutem de forma bastante detalhada esse processo. O foco aqui é pensar o que se passou depois desse momento de digitalização das linguagens, ou seja, no *pós-digital*.

Todavia, seria impossível, diante da magnitude dos processos envolvidos, discutir o tema de forma ampla. Por esse motivo, o texto vai propor um recorte em torno das linguagens audiovisuais, concentrando-se nas formas de montagem que se consolidam em consequência das práticas *pós-digitais*. É preciso esclarecer que não são práticas de montagem que surgiram após os processos de remediação das linguagens audiovisuais, mas sim práticas incorporadas a esses ambientes de forma mais contundente que outros procedimentos. Isso é próprio do *pós-digital*, pouco surge sob sua égide, mas muitos processos existentes movem-se por outras circulações em função dos ambientes que surgem. Nesse sentido, cabe-se falar em um campo das audiovisualidades que se constitui às margens das histórias do cinema, da TV e do vídeo, entre outros, e que emerge de forma mais clara depois dos acontecimentos que levam à generalização dos processos digitais na vida contemporânea.

Para dar conta dessa discussão sobre o audiovisual no *pós-digital*, será proposto um repertório crítico na forma de análises de obras por meio de uma terminologia que procura formular conceitos abrangentes aos campos dos cinemas experimentais, das artes do vídeo e do audiovisual contemporâneo. O objetivo deste texto não é constituir um campo homogêneo ou amarrar os vetores teóricos colocados em jogo, mas estabelecer um material em torno do qual é possível pensar certos aspectos da linguagem audiovisual do ângulo da montagem sem hierarquia entre som e imagem em movimento.

Seguindo o termo *audiovisuology* adotado no livro *See this Sound* (2011), organizado por Dieter Daniels e Sandra Naumann, esse repertório de obras e termos será descrito pelo termo *audiovisualidades*. Serão analisadas práticas de montagem existentes em campos diversos. O fato de persistirem em diferentes ciclos tecnológicos e constituírem certos modos de fazer que extrapolam campos estanques é justamente o que torna possível argumentar na direção de um universo de misturas e/ou expansões que culmina no *pós-digital*. Ao mesmo tempo que compartilham elementos do cinema, do vídeo, da televisão e das mídias digitais, as audiovisualidades recortam aspectos muito específicos de cada um deles, por isso nem sempre coincidem com aquilo que se considera mais marcante do cinema ou das mídias digitais e extrapolam os limites mais nítidos em que estes fecham-se. São próprios, portanto, desse momento outro que vai se desenhando conforme as culturas e sociedades se afastam da modernidade e aos poucos vão estabelecendo processos de fluidez equivalentes à velocidade e à dispersão das redes por onde circulam.

Apesar de nem sempre serem objeto de definições explícitas, são práticas recorrentes nos textos dos autores que começam a escrever sobre linguagens audiovisuais a partir do surgimento da televisão e do vídeo. Ao mesmo tempo que mantêm certas características da montagem cinematográfica, vão introduzir novos aspectos, num jogo de continuidades e descontinuidades que provavelmente nunca levará a uma acomodação definitiva. Um exemplo é o conceito de fluxo formulado por Raymond Williams em *Televisão* (2016, p. 104). Ele constata, diante da experiência da grade de programação, que “os modos de descrição e de observação que já possuímos não nos preparam para lidar com esta característica”. Com isso o crítico inglês quer dizer que pensar separadamente as unidades que compõem um repertório audiovisual, como faz a crítica de cinema quando se volta para os filmes, não é produtivo quando se trata de analisar o que acontece na TV. Seria possível inferir, do pensamento de Williams, que a montagem na TV não acontece apenas pelo encadeamento entre planos ou pela articulação entre sequências em um todo coerente, mas, sobretudo, pela justaposição de elementos que irrompem em meio à exibição de um programa (como comerciais, inserções sobre a programação do próprio canal ou *trailers* de filmes a serem exibidos). Por isso Williams (2016, p. 104) considera que “embora as unidades possam ser variadas, a experiência televisiva as unificou de uma forma importante. Quebrar essa experiência e retornar às unidades, e escrever sobre essas unidades para as quais já existem procedimentos prontos, é compreensível, mas sempre enganador”.

Além do problema de certas especificidades das prá-

ticas audiovisuais da televisão, que remonta à organização em mosaico das revistas de variedades, o que Williams formula em seu texto é a necessidade de um novo vocabulário, de novos conceitos para pensar experiências culturais que, ao surgirem em certos contextos muito específicos, sintetizam diversos aspectos difusos de um certo momento de certa sociedade e assim tornam-se um exemplo significativo de suas práticas. Certas práticas estabelecem elos de continuidade mais explícitos e outras introduzem uma quantidade maior de novidades. No caso do audiovisual, a televisão sintetiza e agrega muitas práticas. Ela liga-se ao formato de difusão iniciado de forma mais ampla com o rádio, mas também serve de plataforma para mudanças na dramaturgia. O cinema já havia introduzido modificações nos modos de narrar que, em parte, trouxe do teatro e do romance realistas do final do século XIX. A televisão, por causa do barateamento dos custos de produção, mas sobretudo pela lógica seriada que estimula, vai levar ainda mais adiante essas modificações.

Em *Cinema, Godard, Vídeo* (2004), Dubois também introduz questões parecidas em dois artigos. Em *Máquinas de Imagem: uma questão de linha geral*, o recorte transversal de problemas – como as questões do lugar do sujeito, da analogia e da mimese ou da materialidade e da imaterialidade das imagens técnicas – mostra que a abordagem por dispositivos não resiste a um exame que vai além do presente (e passado mais imediato). Da mesma forma, o campo das audiovisualidades aqui constituído procura colocar em relação momentos diferentes do fazer audiovisual, desvelando seus fios de continuidade. Em *Por uma estética da imagem*

de vídeo, o crítico francês pergunta-se se existe uma imagem videográfica:

Nos discursos acerca do vídeo, quase sempre se fala de sua imagem em termos importados de outros domínios. Costuma-se recorrer ao léxico que caracteriza esta “grande forma”, bem estabelecida, de imagem-movimento que é o cinema. Nas críticas, nas revistas e nos catálogos, desde que se fale de uma imagem de vídeo, usam-se termos como plano, montagem, corte (de olhar, de movimento), espaço off (fora de campo), voz off, close, campo/contracampo, ponto de vista, profundidade de campo etc. Todo vocabulário forjado para se falar das imagens cinematográficas acaba sendo transposto, tal e qual, sem maiores cautelas, como se esta transposição não apresentasse problema. Como se pudéssemos apenas pensar a imagem eletrônica por meio dos conceitos (e do filtro, e da linguagem em si) do cinema. Como se não houvesse diferenças entre ambos (DUBOIS, 2004, p. 74-5).

Em certa medida, o problema apontado por Dubois torna-se mais complicado com o surgimento da imagem digital. De um lado, a síntese em computadores emula as linguagens audiovisuais existentes, o cinema, o vídeo e a animação. Isso implica elos formais inegáveis, apesar de eles não resistirem a um exame mais cuidadoso. O procedimento de emular características do cinema no audiovisual digital é uma operação *na superfície*. O uso de um *plug-in* que imita o batimento ou o registro tonal de um filme, a inserção de uma vinheta que simula o modo como a luz incide sobre determinada lente, tudo isso é feito na tela. O arquivo audiovisual propriamente dito continua sendo uma sequência numérica, apesar das diferenças efetivas no aspecto de exibição das cenas ser cada vez menor – como discutido por Iazzetta, de forma equivalente, sobre a diferença entre o disco e o CD, em *Música e Mediação Tecnológica* (2009):

As tecnologias analógicas e digitais empregam sistemas totalmente diferentes de registro e processamento de áudio, e as diferenças de qualidade entre um sistema e outro, embora pequenas e cada vez mais passíveis de controle, são reais. O que se tem são duas maneiras diferentes de codificar o material sonoro e, como em qualquer codificação, há a possibilidade de distorções e, em última análise, de intromissão de ruído, os quais podem ser minimizados a níveis quase imperceptíveis com o aperfeiçoamento dos sistemas (IAZZETTA, 2009, p.102).

De outro lado, o digital multiplica formatos, permitindo recursos de navegação pela imagem e alterações em tempo real que só aumentam a diversidade de possibilidades e, por consequência, a extensão da inadequação do vocabulário existente. Qual o sentido de falar em corte, no caso de um ambiente navegável em que uma cena congela na tela, e fica fixa até o momento em que o usuário clica em uma ou mais áreas sensíveis disponíveis, só assim dando prosseguimento ao fluxo audiovisual, como é o caso nos vídeos interativos feitos com o Korsakow System? Qual o sentido de falar em plano e contraplano, ou diegese e espaço off, num vídeo 360° em que o usuário clica para fazer a imagem do ambiente girar em torno de seu olhar?

Um pouco do problema formulado por Dubois desapareceu na medida em que uma geração de críticos, curadores e pesquisadores especializados formularam as questões em outros termos. A rapidez com que os ciclos tecnológicos começam a se suceder, na cultura contemporânea, resulta tanto no desaparecimento de uma escrita crítica mais detida quanto num imaginário volátil que consegue rapidamente reformular os termos que usa para se referir aos próprios processos. Mesmo assim, a inquietação quanto às implicações desse

trânsito lexical, formulada em *Por uma estética da imagem vídeo* (2004), perdura. Ela pode ser transposta ao momento atual de maior heterogeneidade de processos, pontos de vista e terminologias voltadas às práticas audiovisuais:

Nunca se examinaram seriamente a validade desta transposição lexical e os problemas que ela coloca. Ora, as imagens em movimento funcionam todas do mesmo modo? A operação de montar planos no cinema é a mesma de editar imagens em vídeo? As questões em jogo são as mesmas em ambos os casos? O espaço off videográfico, se ele existe, é do mesmo tipo que o do cinema? O close, olhar da câmera ou a profundidade de campo repousam nos mesmos dados e possuem o mesmo sentido nos dois casos? (DUBOIS, 2004, p. 75).

O próprio pensamento de Dubois deslocou-se na direção que a cultura eletrônica sugeria, de gradual afastamento das durezas sintáticas das linguagens operadas por princípios óticos, mecânicos ou magnéticos e sistemas forjadas aos moldes dos estudos *estruturalistas* das linguagens. Com isso, surgem diferenças importantes mesmo em textos escritos em épocas muito próximas a *Por uma estética da imagem vídeo*, como *O estado vídeo: uma imagem que pensa*, também incluído em *Cinema, vídeo, Godard*. Ele mesmo formula esta passagem:

Durante muito tempo procurou-se uma definição, uma identidade ou uma especificidade do vídeo [...] Decifrar tudo isto – a forma, o sentido, o fenômeno – pressupunha que se concedesse uma natureza ao meio, ou uma ontologia ao suporte. Refletia-se sobre a trama, a varredura, o sinal, o ponto, a linha, a incrustação... ou sobre a banda magnética, os impulsos elétricos, a transmissão, o tempo real [...] Depois, progressivamente, ao longo dos anos 80-90, as pessoas foram deixando de crer na especificidade do vídeo [...] Era a perda do sentimento de horizonte, conjugada à multiplicação das invenções tecnológicas da imagem e do som, o computador vindo apagar as fronteiras e tornando cada vez mais indiscerníveis as clivagens físicas e técnicas: desenho, foto, cinema, vídeo, imagem, som, texto, tudo desaguava no digital (DUBOIS, 2004, p. 97).

Mas as questões que ele coloca ainda ressoam. Mesmo que a porosidade dos sinais videográficos e a posterior hibridez das linguagens reduzidas ao código binário coloquem em outros termos o jogo de relações que articulam, os fios de continuidade que mantém-se nos mais de cem anos de montagem audiovisual sugerem que ainda é preciso examinar até que ponto os vocabulários inventados para escrever sobre cinema, vídeo ou performance audiovisual podem manter elos, até que ponto são profícuos os trânsitos de conceitos e quando torna-se necessário formular novos vocabulários. Ao observar os termos propostos nesse texto, fica claro que o problema deve ser recolocado, pois alguns deles vão se referir a operações audiovisuais em filmes que, todavia, puderam ser melhor reconhecidas depois do surgimento do vídeo, da computação gráfica e do audiovisual digital. Retomando de outra forma o que já foi dito, o *pós-digital* incorpora e ressignifica as linguagens que foram pouco a pouco sendo convertidas em código binário.

Não se trata, portanto, de um problema tecnológico, tampouco de sugerir uma linha evolutiva das linguagens audiovisuais. Pelo contrário, há uma mirada a contrapelo, que procura evitar o deslumbre pelo novo ou a suposição de vínculo entre avanço tecnológico e progresso. Como na *angústia da influência* formulada por Bloom, trata-se, aqui, de um audiovisual presente que reinventa seus passados. O alargamento de horizontes que o audiovisual vai permitir também alarga os modos de pensar o vídeo e o cinema. A opção pelo termo montagem reforça esse desfazimento de causalidades, pois trata-se de termo antigo, mas que tem um valor lógico dissociado das meras práticas de emendar negativos na moviola.

Os procedimentos de montagem, de certa maneira, foram se generalizando ao longo do século. É simplificador dizer que as práticas da música concreta, de selecionar trechos de fitas e emendar sons fisicamente, ou as práticas de copiar e colar nos editores de texto são práticas de montagem. Mas o gesto estrutural comum entre todos eles é realmente muito parecido, em que pese os possíveis sentidos particulares que esses gestos assumem em cada contexto. Essa proximidade não quer reduzir todas as linguagens contemporâneas ao modo de operação audiovisual, apesar de ser muito claro que o contexto pós-digital resulta de um certo deslocamento cultural do âmbito da cultura impressa para uma cultura multimodal que tem no audiovisual parte importante de seus modos de comunicação.

Invertendo a direção em benefício da interdisciplinaridade, é possível retornar a *A experiência musical*, fragmento do livro *Tratado dos Objetos Musicais* (1966), de Pierre Schaeffer, para examinar a extensão dessa proximidade. O argumento de Schaeffer é de que, no âmbito da composição musical feita diretamente com sons, é preciso ampliar o campo de preocupações. Além das materialidades do som, também se torna importante considerar o campo perceptivo, ou seja, a dimensão da escuta. Isso o leva a pensar em um método que permita, seja pela experiência acumulada com certas sonoridades, seja pelo conhecimento das sintaxes musicais, uma manipulação do dado sonoro que não seja baseada apenas na escolha dos sons existentes. Como reduzir o dado sonoro a unidades mínimas, que podem ser manipuladas e repetidas, sem causar a percepção da mera repetição sonora? Schaeffer afirma:

A pesquisa consiste agora, a partir dos conjuntos de sons já analisados, em juntar os sons de uma nova forma, a fim de que tal critério seja realçado em tal conjunto. Esse trabalho se desenvolverá em várias etapas [a saber, a etapa dos procedimentos operatórios alteradores do som, a etapa da análise e a etapa de estudo dos objetos] (SHAEFFER apud MENEZES, 1996, p. 157)

Os termos propostos, que ao longo do texto estão agrupados à análise de três obras audiovisuais produzidas em diferentes ciclos tecnológicos, não pretendem categorias estáveis, nem se propõem a suplantar terminologias existentes. São termos que podem ser úteis para o discurso crítico sobre o audiovisual, contribuindo para uma ecologia crítica mais diversificada, em que palavras da época do surgimento do cinema podem se misturar a termos pensados no âmbito das artes do vídeo, em que termos do cinema experimental misturam-se a palavras que surgiram no âmbito da circulação do audiovisual pelas redes, indicando a trama complexa de sentidos que o campo do audiovisual veio a produzir, assim como as continuidades possíveis e as inevitáveis rupturas.

Essa indicação de um olhar mais amplo, menos formal e específico, é uma ponderação importante para pensar os desdobramentos possíveis desta pesquisa. No estágio atual, a forma adotada pareceu importante diante da inexistência de um esforço mais direto de pensar os temas transversais das *audiovisualidades* – o quanto é possível manter e o quanto é preciso ajustar ou propor – no momento de usar termos como plano, corte, frame, sincronização, diegese e outros para a análise mais ampla de obras audiovisuais que não se restringem ao campo do cinema e do vídeo, no qual a maioria dos pensamentos sobre o assunto foram formulados de forma mais estrutu-

rada. Hoje em dia o audiovisual sequer restringe-se ao regime de exibição em salas com telas próprias. A fluidez das coisas e as cargas que o pensamento contemporâneo formulou contra os pensamentos essencialistas levaram a uma dificuldade de elaborar conjuntos estruturados, grupos organizados, pensamentos em categorias. O problema não são as categorias propriamente ditas, mas acreditar que elas tenham um peso ontológico ao invés de servirem como referências operacionais que vão mudando no ritmo das próprias mudanças das coisas. Ao propor um percurso por um período de tempo mais extenso e olhar para o audiovisual como um corpo capaz de abranger os diferentes ciclos tecnológicos do cinema, do vídeo e dos formatos digitais, certas regularidades vêm à tona. Não é possível descartá-las ou escondê-las embaixo do tapete por mero capricho conceitual. Ao colocar em diálogo obras de cinema experimental, videoarte, performance audiovisual e outras, certos procedimentos revelam-se recorrentes. Vamos a alguns deles, como ponto de partida para pensar um vocabulário que pode ser ainda mais amplo.

Loop

A certa altura, o *loop* foi considerado um dos procedimentos mais importantes do século XXI. Passado o ápice do recurso, a fragmentação reiterativa ainda persiste como um dos modos de acessar as sensibilidades formadas pela cultura digital. Mas o *loop* é um procedimento anterior e muito mais complexo. A música, especialmente nos estilos que privilegiam o ritmo, é marcada por motivos que retornam sobre si mesmos e repetem-se como fios condutores. Em *O Som e o Sentido* (1989), José Miguel Wisnik sugere uma ligação intrínseca entre as práticas sonoras e o *loop* ao referir-se ao caráter cíclico da onda sonora:

A onda sonora é um sinal oscilante e recorrente, que retorna por períodos (repetindo certos padrões no tempo). Isto quer dizer que, no caso do som, um sinal está só: ele é a marca de uma propagação, irradiação de frequência. Para dizer isso podemos usar uma metáfora corporal: a onda sonora obedece a um pulso, ela segue o princípio da pulsação. Bem a propósito, é fundamental pensar aqui nessa espécie de correspondência entre as escalas sonoras e as escalas corporais com as quais medimos o tempo. Porque o complexo corpo/mente é um medidor frequencial de frequências. toda nossa relação com os universos sonoros e a música passa por certos padrões de pulsação somático e psíquicos, com os quais jogamos ao ler o tempo e som (WISNIK, 1989, p. 19).

Wisnik explica que isso leva a formas de medir o tempo de nível somático, como “*o pulso sanguíneo e certas disposições musculares (que se relacionam sobretudo com o andar e suas velocidades), além da respiração*”, o que explica por que a terminologia tradicional “*associa o ritmo à categoria do andamento, que tem sua medida média no andante, sua forma mais lenta no largo e as indicações mais rápidas associadas já à corrida afetiva do allegro e do vivace*”. Ele também lembra que os “*indianos usam o batimento do coração ou o piscar do olho como referência, esse último já mais próximo de uma referência abstrata*”. O audiovisual também mede seus pulsos por regularidades que podem ser sentidas pelo corpo, como num piscar de olhos. Se isso fica mais evidente em filmes abstratos como *Arnulf Rainer* (1960), de Kubelka, ou *The Flicker* (1966), de Conrad, uma obra que parece oposta revela essa regularidade do loop no arco das durações estendidas. Trata-se de *Manakamana* (2013), do Sensory Ethnography Lab.

O filme oferece um mergulho em um percurso pela

tradicional rota de teleférico até o templo Manakamana, local onde os peregrinos vão louvar a deusa Bhagwati. São 11 planos que têm a mesma duração do período de subida (ou descida) do teleférico – em torno de 10 minutos, que também é o tempo de filmagem de um rolo dos filmes super-16 que foram usados para o documentário. O teleférico é uma espécie de *loop*: dois fios circulam um mecanismo que leva os carros para cima e para baixo, num ritmo regular. O filme explora essa articulação ao encerrar seus planos com a câmera girando em direção ao mecanismo, numa tomada que ao mesmo tempo se torna escura, permitindo pela montagem a ilusão de continuidade com o plano seguinte.

Na formamecânica, a fita cortada, com suas pontas coladas em círculo, surge nos estúdios de música concreta. O *loop* e a experiência com sons são distintos, mas é preciso que a fita se torne material do compositor para ser plausível enrolar um pedaço de fita sobre ele mesmo. O gesto de cortar, colar e emendar aproxima música e cinema e talvez indique o instante em que as coisas começam a fragmentar-se e articular-se em meio aos fragmentos. Em *Música e Mediação Tecnológica* (2009), Iazzetta comenta os resultados desse primeiro gesto estilhaçante:

[Os] meios de gravação, ao colocarem músicas de épocas diferentes para serem reproduzidas de um mesmo modo e dentro de um mesmo ambiente, forçaram o estabelecimento de uma nova compreensão do repertório musical [...] A fragmentação tornou-se hábito. Os meios de gravação possibilitaram a seleção e o recorte do que se julga mais significativo para ser escutado. (IAZZETTA, 2009, p. 41)

Mais de meio século depois das primeiras experiências com fitas enroladas em torno de si mesmas a escolha dos sons deixa de ser exclusiva do âmbito da composição e impregna a esfera da escuta, assim, de forma mais ampla, a cultura transforma-se numa cultura de reciclagem (cf. Bastos, 2004). Em *Pós-Produção* (2009), Bourriaud refere-se ao processo que vai democratizar as práticas do *loop* para além dos círculos da música de concerto, ao desenvolver analogias entre as práticas DJ e da arte contemporânea que reiteram a generalidade do princípio de reiteração fragmentária: “Clive Campbell, aliás Kool Herc, já nos anos 1970 praticava uma espécie de *sample* primitivo, o *breakbeat*, que consistia em isolar uma frase musical e colocá-la em círculo fechado, transferindo-a de uma cópia para outra do mesmo disco de vinil” (BOURRIAUD, 2009, p. 40).

No audiovisual, o gesto de cortar um fragmento curto é bastante anterior, mas a forma como o filme passa no projetor dificulta o uso do *loop*. Mesmo assim, as mudanças de velocidade e as repetições de cena são comuns no primeiro cinema. Como já foi dito, na época o projetor tinha liberdade de exibir o filme conforme desejasse, e as cenas curtas de enquadramento fixo e dramaturgia lúdica dos filmes do final do século XIX eram propícias à repetição. É famosa a forma como a cena da demolição do muro dos irmãos Lumière era exibida até o fim e depois em reverso, em uma antecipação inegável das práticas VJ.

Mas o *loop* e a reiteração fragmentária foram sumindo das práticas audiovisuais, conforme surgem plano,

contraplano, montagem paralela e demais repertórios da narrativa clássica. O cinema se interessa pela continuidade e pela narrativa. A fragmentação, pelo menos nesse momento em que a percepção das pessoas passa a ser treinada para a continuidade, é deixada de lado. Mesmo o cinema das vanguardas vai investir em um regime de planos próximo ao da indústria cultural. A fragmentação das obras de Buñuel, por exemplo, acontecem pela ausência de nexos semânticos, pela montagem de ritmos difusos, mas nunca pela fragmentação reiterativa.

É William Burroughs quem vai explorar esse tipo de montagem, que pode ser entendida como uma prática de micromontagem. Em 1959, o autor do recém-lançado *Almoço Nu* (1959) depara-se com o método de colagem de Brion Gysin inspirado nas práticas de escrita dadaístas de Tristan Tzara. Mas Burroughs, que primeiro vai experimentar as práticas de colagem nos livros *The Soft Machine* (1961), *The Ticket that Exploded* (1962) e *Nova Express* (1964), emprestará um novo sentido às colagens. Para os dadaístas, as práticas de colagem pretendiam revelar o absurdo intrínseco do mundo. Mas Burroughs considerava a linguagem um método de controle e achava que as colagens ajudavam a fugir das formas tradicionais de pensar. Em 1966, realiza o curta-metragem *The Cut Ups*, em parceria com Antony Balch. O filme intercala cenas de Burroughs à deriva por Nova Iorque, Londres e Tânger, de forma a desmontar a continuidade das sequências e produzir um efeito estroboscópico. O som é uma conversa (telefônica) que repete “Sim” e “Não” num mantra em que as sílabas em loop ficam cada vez mais mastigadas.

Máscaras

O termo montagem interna ao quadro tem sentido ambíguo. É bastante comum os críticos de artes e audiovisual se referirem ao enquadramento como uma operação que antecipa algo da montagem. Ao escolher o que aparece numa cena, o pintor ou artista que aponta uma câmera para fotografar ou filmar um acontecimento já opera um procedimento de seleção. Além disso, as práticas de junção ou interferência física na imagem são bastante conhecidas, e muitas vezes tem um caráter ilusionista que implica o desaparecimento da operação de montagem. Livros como *O Conhecimento Secreto* (1991), de David Hockney, ou *Vermeer's Camera* (2001), de Philip Steadman, demonstram de forma detalhada esses procedimentos. Portanto, falar em montagem interna ao quadro para se referir ao uso de máscaras no cinema experimental, na videoarte e nos formatos digitais não deixa de ser parcial e possível apenas na falta de um termo mais preciso.

As aproximações desenvolvidas a seguir procuram sistematizar algumas das relações encontradas, tanto no domínio do não verossímil disparado por Méliès (vetor que leva às representações deformantes e ao audiovisual abstrato) quanto nos procedimentos de montagem disparados por Eisenstein (campo que expande a produção de pensamentos-imagem em função da diversidade tecnológica).

O elemento mágico nas cenas produzidas por Méliès faz de seu cinema uma substância de caráter estranho, o que é acentuado pela ausência de enredos estruturados. Seus filmes estão mais próximos dos formatos que tornaram-se novamente comuns com a disponibilidade de canais on-line de difusão que dos longos-metragens exibidos em sala de

cinema. Ao contrário das monstruosidades recorrentes no cinema de terror ou ficção científica, em que há uma motivação explícita para a existência dos seres apresentados, em Méliès o que surge na tela é um mundo de ilusões autocontido, cuja motivação é sua própria estranheza (no que ele se aproxima do circo e da magia, da mesma forma que outros pioneiros da imagem em movimento, como William Kennedy Laurie Dickson).

Esse caráter divergente presente na produção de Méliès também aparece no videoclipe, o qual, devido à simbiose com a música, instala-se num espaço de intersecção semelhante aos truques de luz do homem que filmou pela primeira vez uma viagem à lua. Um elemento marcante no videoclipe é a ausência de enredos como forma de estruturar a organização das cenas. Como a música garante coesão ao material apresentado, é comum o uso de imagens desconexas e uma ênfase maior nas qualidades rítmicas e plásticas das cenas. Essa característica é inerente à maneira como o vídeo musical foi inventado, mas não se manteve durante a história do formato.

A relação entre o videoclipe e o vetor da não verossimilhança que Méliès dispara na cultura audiovisual não se restringe aos domínios da descontinuidade. Basta pensar em exemplos como *Enter Sandman*, dirigido por Wayne Isham, ou *Come to Daddy*, dirigido por Chris Cunningham. O primeiro oscila entre a descontinuidade e o universo dos filmes de terror, algo que o próprio tema da música e a história diabólica do thrash metal, inventado pelo Metallica, pressupõe. Mas a proximidade com as invenções disparatas do comico francês não se restringe ao fio de meada de enredo apresentado (mais

uma ilustração da letra da música que um contar autônomo). O clipe mistura, por meio da incrustação, personagens de tamanhos desproporcionais como uma forma de tornar visível o universo de pesadelo que apresenta. Além disso, os cortes extremamente rápidos de cenas da banda tocando, filmadas sob luz estroboscópica, produzem deslocamentos e deformações que reiteram a sensação onírica predominante.

Esse tipo de montagem faz pulsar em luz e sombra os ritmos da música para a qual o clipe foi feito. Conforme Beller e Lessing, “frame cuts, a característica atribuída à estética dos videoclipes, o ato de operar com tomadas curtas compostas apenas de poucos frames, não tem um equivalente no nível sonoro”, já que “a peça musical, para a qual o vídeo é produzido, é tocada completa, do início ao fim” (BELLER; LENSING, 2010, p. 365). São sequências que extrapolam os limites que o cinema havia atribuído ao quadro e produzem relações espaciais dos tipos que Dubois descreve em *O “estado-vídeo”*: uma forma que pensa. Além disso, surgem deformações físicas do quadro, num tipo de anamorfose que pode ser chamado de ótico: no caso de *Enter Sandman*, o efeito de sobreposição é antes resultado da pulsação estroboscópica do que da alternância de quadros propriamente dito. Esse tipo de sensação sugere pensar o conceito de montagem de forma mais ampla, pelos efeitos que produz em quem assiste um clipe, que não se limitam às articulações ótico-sonoras que acontecem na tela. É um procedimento que remete ao conceito eisensteiniano de montagem e seu engajamento com as sensações psicológicas resultantes.

A essência desse procedimento aparece em *The Flicker* (1966), de Tony Conrad. Conforme Schwierin e Naumann (2010, p. 21), o filme de Conrad “se concentra nas possibili-

dades perceptivas siológicas do efeito de batimento, que é criado pela alternância de luz e escuro”. Ele procura afetar o espectador de forma física. Além disso, filmes baseados em efeitos de batimento produzem imagens mentais (cores e padrões visuais abstratos) que são diferentes para cada espectador, o que também desafia as ideias mais convencionais de montagem. São imagens que só acontecem no emaranhado entre a tela e as interfaces olho/cérebro. Outro aspecto de *Enter Sandman* é mostrar como procedimentos desse tipo, que surgem de forma experimental, ganham outros sentidos e são inseridos em contextos diferentes a partir do momento que a sensação de estranheza inicialmente produzida se dissipa. O experimental acaba se tornando um campo de investigação que alimenta a linguagem audiovisual como um todo e aos poucos os formatos mais comerciais acabam incorporando práticas que surgem nos circuitos alternativos.

No caso de *Enter Sandman*, o batimento funciona como elemento para a construção de um tempo suspenso, bastante comum em videocliques: a alternância entre sequências da banda tocando – um registro mais próximo da linguagem documental, que transmite a sensação de tempo presente – e cenas de personagens filmados em estúdio – um registro mais próximo da linguagem ficcional, que transmite a sensação de reviver algo contado – provoca uma perturbação dos registros mais convencionais do audiovisual, em que geralmente se apresenta um desenrolar espaçotemporal estável, mesmo quando isso não implica linearidade ou sequência. O videoclipe é um dos primeiros formatos audiovisuais que dispensa marcas articuladas

de passagem entre esses diferentes registros, inaugurando uma cultura de *jump cuts* aprendida com a videoarte e seus *statements* contra a narrativa clássica e as práticas estabelecidas de montagem.

No videoclipe do Aphex Twin, o diretor Chris Cunningham explora a transição entre imagens que simulam uma textura videográfica de baixa lineatura e imagens de alta definição, construindo uma metáfora em que o mundo das ondas eletromagnéticas funciona como uma ponte para o sobrenatural. Também próximo dos filmes de terror, e com enredo ainda mais estabelecido que *Enter Sandman*, *Come to Daddy* remete ao universo de Méliés antes pelo diálogo com o caráter mágico e *ecsomático* do primeiro cinema (discutido, entre outros, por Punt): no clipe o acesso ao mundo das ondas eletromagnéticas sugere um canal de contato com seres fantasmagóricos, os domínios da fantasmagoria assumem uma fisicalidade explícita nas tramas da lineatura videográfica, incapaz de aprisionar os corpos que ela contém.

Esse tipo de experiência vai ser recuperada no universo da performance audiovisual, formato que mistura repertórios de diferentes estilos e períodos – *visual music*, cinema absoluto, cinema expandido, artes do vídeo e experiências intermídia – para ficar apenas com os mais evidentes. Há duas abordagens principais para o tema. A primeira aparece de forma sintética em *Generieren, nicht collagieren – Ton-Bild-Korrespondenzen in Kontext zeitgenössischer elektronischer Musik*, artigo em que Jah Rohlf identifica nas mídias digitais uma reativação da ideia de *visual music* formulada pelas vanguardas construtivistas. A segunda é representada

pelo artigo *Images of Performance – Images as Performances*, em que Matthias Weiß (2009) afirma: “O videoclipe e a visual music são considerados duas formas diferentes de interação entre a música e a imagem fílmica. A tentativa, todavia, de estabelecer as diferenças entre ambas, rapidamente mostra ser difícil” (WEIß apud LUND, 2009, p. 89). Essa discrepância de visões é mais um elemento que permite perceber a diversidade típica no campo da performance audiovisual, que tanto combina experiências que reconfiguram as sintaxes históricas do audiovisual quanto inventa novas formas de articular imagens em movimento e som.

Como resultado, as diferentes posturas críticas sobre o campo oscilam entre a defesa das rupturas e especificidades do live cinema (MAKELA, 2006) e a sugestão de um repertório mais amplo e heterogêneo de audiovisualidades (LUND, 2009; DANIELS; NAUMANN, 2010). Mesmo que essa diferença não resulte em uma repetição tal e qual dos embates entre os realistas ingênuos e seus desconstrutores, atribuir ao live cinema propriedades totalmente inovadoras e/ou originais parece reativar, de outra forma, os discursos teleológicos das vanguardas ou as formulações essencialistas da crítica cultural baseada em pressupostos de identidade entre linguagem e mundo.

Recursos como a sensação estroboscópica e a montagem espacial são bastante comuns nas performances audiovisuais, em que o desejo de recriar o ambiente dos clubes onde atuavam os primeiros VJs, assim como fugir do formato de exibição baseados no dispositivo da sala escura, levam a experiências com a musicalidade das imagens (mesmo quando figurativas) e as configurações multitelas. Um exemplo

são os trabalhos de duVa, que buscam, por meio da montagem, recriar as sensações do artista no momento em que filma, algo que o material cru gerado pela câmera muitas vezes não dá conta de apresentar. Desde instalações como *Grotesco*, *Sublime Mix* (2004) e *Retratos in Motion: o beijo* (2005), Luiz duVa explora o intercalamento veloz entre claro e escuro para produzir ritmos e sensações que vão além da articulação entre as imagens encadeadas. Essa tensão, que opera na ordem da sensação mais que da visibilidade, reverbera também na própria maneira como as imagens são montadas (por meio de cortes rápidos e sincopados, associados a sobreposições que deformam os corpos mostrados e o uso de imagens deformadas produzidas pela própria câmera).

Como nos trípticos de Francis Bacon, a combinação entre telas gera temporalidades múltiplas, em decorrência das simetrias, assimetrias, sincronias e defasagens entre uma tela e outra, conforme elas apresentam as pulsões possíveis e latentes do corpo filmado. Em *Lógica da Sensação*, Deleuze discute de que forma o pintor torna visível o invisível, num jogo de forças que vai além da representação do movimento:

Pode-se notar [...] que Bacon permanece relativamente indiferente ao problema dos efeitos. Não que os despreze, mas pode pensar que, em toda a história da pintura, pintores que ele admira já os dominaram suficientemente: sobretudo o problema do movimento, “apresentar” o movimento. Sendo assim, essa é uma razão para enfrentar ainda mais diretamente o problema de “tornar” visíveis forças que não são visíveis. Isso é verdadeiro para todas as séries de cabeças e auto-retratos, é até a razão pela qual Bacon fez tais séries: a agitação extraordinária dessas cabeças não vem de um movimento que a série deveria recompor, mas antes de forças de pressão, dilatação, contração, achatamento, estiramento que se exercem sobre a cabeça imóvel (Deleuze, 2007, p. 64).

Nas performances audiovisuais de Luiz duVa acontece algo semelhante. Suas obras embaralham os limites entre imaginação e realidade, o que pode ser entendido como resultado do paralelismo entre os efeitos de sentido almejados e a maior hibridez de articulações ótico-sonoras que os *softwares* de edição ao vivo permitem. Essa maior fluidez, que borra os limites das audiovisualidades, pode ser entendida como uma característica ampla das performances audiovisuais. Os procedimentos de montagem mais contemporâneos permitem efeitos rítmicos e plásticos estruturantes ao mesmo tempo em que geram encadeamentos que montam os enredos ou ambientes propostos.

Sinestesia

Isso acontece de forma ainda mais explícita em performances não figurativas, especialmente no caso de artistas que exploram o campo renascido das relações diretas entre imagem em movimento e som. É o caso, por exemplo, de *Lumière*, de Robert Henke. Criada com laser e música, a peça produz conversas ricas entre as formas geométricas na tela e os ritmos, os timbres e a pressão sonora ouvidos. O retorno aos formatos das vanguardas construtivistas, apontado por Rohlf, fica evidente também pela estrutura econômica da obra, em que predomina o branco e preto com intervenções sutis e curtas de elementos coloridos.

Por outro lado, a complexidade permitida pela computação gráfica introduz um repertório de formas complexas que surgem em meio às geometrias mais rígidas e convencionais. Nesses momentos, o preto e branco faz diferença, mantendo uma coesão cromática que faz com que a peça

evoque a visualidade psicodélica de artistas como Whitney, todavia de forma mais contida. Dessa forma, Henke estabelece um jogo entre simples e complexo que diversifica as pulsações possíveis em *Lumière* sem abrir mão do rigor construtivista.

Ao invés de se limitar às relações diretas entre frequências comuns nos pioneiros das pesquisas em sinestesia, os artistas audiovisuais contemporâneos diversificam o campo das relações entre imagem e som. Henke, assim como Maurizio Martinucci, lidam de forma mais livre com as possibilidades de articulação entre os campos do visível e do audível. São artistas que propõem, por exemplo, relações complexas entre grupos de formas e grupos de som, relações rítmicas entre os elementos visuais e sonoros apresentados. Mesmo quando trabalham com relações diretas entre frequências, a maleabilidade dos *softwares* disponíveis resulta num vocabulário expandido (resultante também de um diálogo com a diversidade de esforços feitos pela *visual music*).

Em *Lumière*, por exemplo, um conjunto de círculos compõe uma coreografia regular que é retomada algumas vezes durante a performance. Mais para o final da peça, ele retorna, mas seu desenho não surge mais completo. Os círculos passam a ser sugeridos por formas interrompidas. O tamanho dos traços que sugerem os círculos (que continuam visíveis, seja pela memória das formas já vistas algumas vezes em momentos anteriores, seja pela conhecida capacidade que o cérebro humano tem de completar formas sugeridas por pontilhados ou tracejados descontínuos) aumentam e diminuem na mesma proporção que a granularização dos timbres usados, gerando uma simetria entre a sensação de

esfarelamento dos sons e das imagens.

O repertório das performances audiovisuais não figurativas parte dos tipos de articulação entre imagem em movimento e som explorados pelas vanguardas históricas e os leva em novas direções. Em muitos casos, aliás, o não figurativo é contaminado de forma discreta pelo uso de palavras, algo que remete às práticas da videoarte, dos cenários de shows pop e do videoclipe (reforçando o caráter mestiço da performance audiovisual). Além da já citada *Lumière*, esse tipo de estratégia aparece em performances como *Double Vision*, de Robin Fox, e *Atom TM ou X = X*, do HOL.

O diálogo entre as vanguardas e as manifestações contemporâneas é objeto de investigação contínua entre os pesquisadores da área. Kurcewicz, por exemplo, acredita que as imagens generativas criadas por computador não têm a mesma sofisticação do material produzido a partir de fenômenos óticos, citando como exemplo as *Lumias*, de Wilfred:

Eu, recentemente, vi uma instalação de um trabalho Lumia do artista dinamarquês-americano Thomas Wilfred. A exposição parecia bastante magnética, ela me levou a uma área sutil da percepção que eu não atinjo com frequência numa galeria, algo que eu normalmente só encontro no cinema [...] A Lumia era uma coisa orgânica, luz refratando e esparramando: um sistema simples em que um ciclo de padrões entra e sai de fase vagarosamente, criando flutuações pontuais nunca vistas e variações através da natureza 'orgânica' da luz. Eu refleti sobre a diferença entre este tipo de trabalho e os equivalentes modernos produzidos digitalmente. Um programador levaria bastante tempo para modelar, seria virtualmente impossível reproduzir, e, mesmo se fosse possível, seria necessário enfrentar o problema da apresentação final do trabalho. A maioria das projeções digitais que testemunhei não fariam justiça (Kurcewicz, 2012, p. 36).

Nesse texto, Kurcewicz propõe uma articulação rica entre a tradição da *visual music* e as obras contemporâneas

como uma forma de ampliar o repertório dos artistas. Sua perspectiva está em consonância com as pesquisas de Lund, visando a inserir as linguagens contemporâneas num campo de experimentações audiovisuais. Para Kurcewicz e Lund, por outro lado, as retroalimentações entre a *visual music* e a performance audiovisual constituem justamente a riqueza aparente quando o campo das audiovisualidades é entendido a partir das continuidades possíveis.

Apesar das cadeias de *feedback* apontadas até aqui, é preciso também considerar as diferenças que marcam o campo das performances audiovisuais. São elas que fazem com que o pressuposto das rupturas produzidas pelo Live Cinema não sejam apenas um retorno tal e qual ao discurso das vanguardas, o que obriga uma leitura mais cuidadosa dos autores que trataram do tema antes de chegar a conclusões sobre suas diferentes perspectivas. Entre elos de continuidade e novos caminhos possíveis, a performance audiovisual contemporânea revela-se um laboratório exemplar. Em um campo em que questões logísticas e tendências tecnológicas pressionam a linguagem em determinadas direções, em uma época em que uma cultura de substituição veloz desestabiliza os projetos de continuidade, ela mostra-se capaz de ressignificar-se em função dos desafios que se apresentam. Numa posição intermediária entre as gramáticas robustas e duradouras do cinema e a efemeridade dos projetos descontinuados a reboque da obsolescência programada de certos dispositivos, ela amplia o repertório das audiovisualidades, reinventando borgeanamente seus passados, à medida que reencena e ressignifica práticas que a indústria acabou deixando de lado, com suas necessidades de padronização e

normatização.

Estrobo

O desaparecimento do tema do inconsciente ótico nos escritos sobre as linguagens técnicas e as reformulações radicais por que passam os usos das mídias para transmitir mensagens imperceptíveis apesar de presentes em suas vibrações e encadeamentos merecem uma reflexão mais ampla do que será possível neste contexto. Em parte, após a psicanálise, surgem certas tentativas científicas de esquadriñar e medir os efeitos das imagens e dos sons sobre o comportamento. A conhecida cena de *Laranja Mecânica* (1971), em que o protagonista Alex Delarge é submetido a uma descarga ininterrupta de imagens com os olhos impedidos de fechar por garras em suas pálpebras sugere uma violência fictícia que todavia não é muito diferente das violências simbólicas imaginadas na conjuntura de certas associações entre a psicologia e a linguagem, como, por exemplo, a propaganda subliminar e seus desenvolvimentos mais recentes e assustadores nas práticas de guerra psicológica, como descrito em *Sonic Warfare – Sound, Affect and the Ecology of Fear* (GOODMAN, 2012) ou nas pesquisas de *Skinner e Pavlov* do século XX.

Desviando um pouco do tema mais explícito da montagem pulso, por motivos que ficarão claros ao longo dos próximos parágrafos, é preciso lembrar que a passagem do século XIX ao XX testemunhou fenômenos de histeria coletiva de escalas, repercussões e sentidos diversos. Retomando a bibliografia que começa a surgir sobre o tema, é válido lembrar a adesão em torno do General Boulanger. Em 1889, ele ganha rápida adesão popular ao dar rosto a um nacionalismo radical de esquerda que, todavia, em seguida vai se tornar um dos pilares do protofascista caso Dreyfus. No mesmo período, outra vertente de uma esquerda fragmentada irá às barricadas da Comuna de Paris. Em

The Crowd – Study of the Popular Mind, Gustave Le Bon (2002) refere-se ao ocorrido ponderando que “uma multidão pode facilmente desempenhar o papel do executor, mas não menos facilmente aquele do mártir” (LE BON, 2002, p. 12).

No início do mesmo livro, ao buscar uma síntese de seus pensamentos sobre o assunto, Le Bon afirma que um estudo mais atento de eventos como quedas de civilização e surgimento de impérios “mostram que por trás de suas causas aparentes a verdadeira causa é uma mudança profunda nas ideias das pessoas”. Usando uma palavra que ironicamente assume um sentido inesperado, considerando o rumo que os estudos da mente coletiva tomaram posteriormente ao seu livro de 1895, ele afirma que “os eventos memoráveis da história são efeitos visíveis das mudanças invisíveis do pensamento humano”. Diante dessa constatação, o autor declara que o final do século XIX é a era das multidões, e talvez ele tivesse uma intuição do que estava por vir, mas provavelmente se surpreenderia com o terror em massa que as reações fascistas e nazistas às mudanças invisíveis na vida europeia provocaram.

No ritmo das mudanças cada vez mais vertiginosas que ocorrem desde então (como foi desenvolvido de forma mais longa em textos e seus leitores), não é surpresa como o tema do controle psicológico de pessoas vai tornar-se um foco de certos esforços da época, às vezes investidos de um cientificismo não necessariamente mal intencionado, mas obviamente alheio às consequências ideológicas do saber, outras vezes claramente inserido em projetos de controle no escopo da publicidade e do governo, especialmente de seus interesses militares. Em *História das Teorias da Comunicação*, Mattelart identifica isso de forma clara nas teorias hipodérmicas populares no início do século, especialmente nos Estados Unidos.

Mas as pesquisas desse tipo muitas vezes tinham objetivos me-

nos questionáveis, apesar de serem indissociáveis das disputas entre capitalismo e comunismo pelo protagonismo científico, que se acirrou no que ficou conhecido como Guerra Fria, mas já marcava o momento de constituição de identidades nacionais rígidas típico da passagem do século XIX ao XX. É o caso dos conhecidos estudos em torno do efeito Kuleshov e do subsequente interesse de Eisenstein pela possibilidade de afetar o espectador por meio da montagem. Apesar de bastante conhecida, não custa lembrar que a experiência de Kuleshov de montar uma mesma cena de um autor com expressão facial neutra com imagens diferentes, como um prato de comida ou um bebê, mudava a percepção de quem via o conjunto. Ao intercalar o ator com o prato de comida, por exemplo, quem via a sequência achava que ele estava com fome, visto que o psicólogo deduziu o efeito de afetamento de uma imagem por outra. As cenas individuais perdem o sentido quando inseridas em uma sequência e o conjunto atribui um sentido que estava ausente nas cenas individuais (da mesma forma que nas experiências da Gestalt as pessoas deduzem uma imagem completando áreas inexistentes ou confundem-se entre figura e fundo em certas composições que geram ambiguidade entre duas figuras).

O caso de Eisenstein merece maior desenvolvimento pela riqueza de seus pensamentos, pelo diálogo tenso com o contexto em que viveu, o que revela os interesses políticos por trás de certas pesquisas e o esforço dos envolvidos em superar as limitações que eles impõem, e porque surge aí o germe da montagem pulso. Eisenstein chegou a formular o conceito de montagem rítmica, mas na sua época era impossível prever certas acelerações nos padrões de intercalamento entre imagens ou jogos de claro e escuro, como começou a surgir em audiovisuais como *Arnulf Rainer*, de Peter Kubelka, ou o já analisado *Cut Ups*, de William Burroughs. Nesses casos, a velocidade

extrapola os limites da percepção humana e torna-se menos possível ver as cenas que compõem uma sequência que efetivamente sentir suas vibrações. É esse tipo de montagem em que a velocidade ultrapassa as fronteiras do visível que será denominado aqui como montagem pulso. Os efeitos estroboscópicos são o exemplo mais evidente, mas o uso dos ritmos vertiginosos em sequências figurativas, como acontece especialmente no cinema experimental e no videoclipe, demonstram que esse tipo de montagem não se restringe ao audiovisual abstrato. Desde os primórdios, fica evidente a relação desse procedimento com as tentativas de entender de que formas sons e imagens em movimento afetam o espectador em nível subliminar e sensorio (o que nem sempre tem más intenções, como a reputação vil da propaganda subliminar leva as pessoas que não conhecem todos os aspectos do assunto a crer).

Em *Montage Eisenstein*, Aumont(1987) apresenta de forma bastante completa as ideias do diretor russo em torno da montagem de atrações, que entre os vários aspectos, ocupa-se do “esforço de atrair a atenção do espectador” (Eisenstein apud Aumont, 1987, p. 44). Este trecho do texto de Sergei Eisenstein *Montagem de Atrações*, que faz parte do ciclo *Regissura* (1934), indica a fresta por onde o diretor fará o conceito escapar do pensamento mais restrito sobre propaganda rumo a uma formulação mais ampla sobre os modos de afetar as pessoas por meio do cinema. No texto de Aumont (1987, p. 44-45), nesse contexto inicial aparece a versão soviética do que no Ocidente foi representado pela teoria hipodérmica:

Esta questão do espectador, e, mais amplamente, da eficácia ideológica da arte, esta longe de ser específica de Eisenstein. De fato, é uma das grandes ideais dominantes de todo o período imediatamente pós-revolucionário, na forma do agitprop (uma noção dupla de agitação e propaganda, desenvolvida por Trotsky, entre outros – talvez mais por Lenin). Em Eisenstein, esta necessidade de propaganda por meios artísticos se manifesta muito explicitamente com slogans mordazes: “Fora da agitação, o cinema não existe” [...] ou este mais vívido: “É o dever do cinema agarrar o espectador atordoado pelo cabelo, um um gesto imperioso, trazê-lo face a face com os problemas de hoje” [...] Em outras passagens que tratam do espectador, é uma questão de “arar a psique”, de “formatá-lo no molde desejado”, mesmo de “obrigá-lo a gostar de trabalho chato, cotidiano” [...] Tudo isso, mais uma vez, pertence largamente ao estilo do período, dos chefes do partido e do governo, mas também às tendências intelectuais que, com a Prolekult, exaltavam o conceito de “cultura proletária”, ou que, como Lef, clamavam por modelar um “novo espectador”.

Mas Aumont vai mostrando aos poucos como esses temas de momento levam a reflexões menos circunstanciais. A certa altura, o crítico francês formula a ideia de que começa a acontecer um movimento tático do diretor russo como resultado de sua relação tensa com o partido e por conta da diferença evidente entre seus escritos dos anos 1930 e os dos anos 1940, mas especialmente pela existência de certos manuscritos não publicados que deixam claro como já nos anos 1930 algumas das ideias que foram publicadas depois haviam sido formuladas, porém filtradas ou relegadas a textos que ficaram inéditos:

Conclusão

Ao tratar desses temas, é possível iniciar um percurso pelo universo de práticas audiovisuais que vão se consolidar no pós-digital. Não se trata de um percurso exaustivo, pois há outros procedimentos que surgem nesse contexto que não puderam ser tratados neste

artigo, como as práticas generativas ou os processos de remixagem. Dessa forma, o objetivo desta primeira aproximação é abrir caminho para o adensamento de uma pesquisa que leve a um entendimento mais complexo do que são as linguagens audiovisuais no pós-digital e de que maneira elas continuam, ressignificam,

É obviamente esta última proposição “científica” que Eisenstein apropria mais prontamente, e num gesto abundantemente sobredeterminado. Se não por real necessidade científica (como ele tem prazer em deixar sub-entendido), ao menos por um desejo autêntico de “ser científico”, toda a reflexão eisensteiniana a respeito do tema da “influência” (o que hoje em dia chamaríamos “eficácia”) empresta os métodos, as teses e a terminologia usada pelos “reflexologistas”, em particular, Bekhterv. As manifestações mais visíveis destes empréstimos estarão sem dúvida nos seus textos dos anos 1920, na tradução simples de todo o problema da eficácia em uma questão de estímulo (de “excitantes”, como eles são chamados em Russo” – Quantos estímulos? Que estímulos? Qual o efeito produzido por determinado estímulo? etc., etc. Estas são as perguntas que Eisenstein faz, e pelas quais ele sempre deixa implícito, no horizonte, a possibilidade de um cálculo, contudo complexo e incerto que possa ser, da eficácia (AUMONT, 1987, p. 45-46).

incorporam, desconstroem ou inventam formas de montagem, conforme surgem no cinema, na TV e no vídeo, vão sendo modificadas ao longo dos anos e dos ciclos tecnológicos por que passa a linguagem audiovisual e convergem para esses ambientes em que a síntese binária a partir das combinações de zero e um tornam tudo indistinto.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **Montage Eisentein**. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: MIT Press, 2000.
- DANIELS, Dieter. NAUMANN, Sandra. **See this Sound: Audiovisuology**. Köln: Walter König, 2015.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- GOODMAN, Steve. **Sonic Warfare: Sound, affect and the ecology of fear**. Cambridge: MIT Press, 2010.
- HOCKNEY, David. **O conhecimento secreto**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- IAZZETTA, Fernando. **Música e Mediação Tecnológica**. São Paulo: Edusp, 2009.
- KURCEWICZ, Greg. Sobre o reaparecimento do interesse em música visual. **TECCOGs**, n. 6. Disponível em: https://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/2012/edicao_6/4-sobre_reaparecimento_interesse_em_visual_music-greg_kurcewicz.pdf. Acesso em: 3 abr. 2022.
- LE BON, Gustave. **The crowd: A study of the popular mind**. New York: Dover, 2002.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2002.
- MENEZES, Flô. **Música Eletroacústica**. História e estéticas. São Paulo: Edusp, 1996.
- ROHLF, Jan. Generieren, nicht collagieren – Ton-Bild-Korrespondenzen in Kontext zeitgenössischer elektronischer Musik. Disponível em: https://www.janrohlf.net/uploads/media/Generieren_Rohlf.pdf. Acesso em: 23 jan. 2022.
- STEADMAN, Philip. **Vermeer's Camera**. Uncovering the truth behind the masterpieces. Oxford: Oxford University Press, 2001.
- WEIß, Matthias. Images of Performance – Images as Performances. In: LUND, Cornelia; LUND, Holger. **Audio. Visual: On Visual Music and Related Media**. Stuttgart: Arnoldsche Art Publishers, 2009.
- WILLIAMS, Raymond. **Televisão: Tecnologia e forma cultural**. São Paulo:

Boitempo, 2016.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido: Uma outra história das músicas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.