

sessões do MAGNÁRIO

ANO XVIII | N. 29 | 2013/1

**Séries policiais e
contemporaneidade**

Camila Prado Furuzawa

P.76

**Telejornalismo, linguagem
e a nova classe média**

Flávio Porcello e Débora Sartori

P.03

**Tecnologias da imagem
e da visualidade**

Sarah Miglioli e Moreno Barros

P.68

A música no universo das imagens técnicas¹

Music in technical image's universe

Marcelo Bergamin Conter², 

Alexandre Rocha da Silva³ 

Resumo

A afirmação de Vilém Flusser de que somente os netos da geração da década de 1980 seriam capazes de compor música com imagens é a questão que este artigo objetiva enfrentar. Para tanto, investigam-se vídeos publicados no *YouTube*, cujos códigos musicais, estruturas e tendências evidenciam a hipótese flusseriana de que o universo das imagens técnicas é o mundo da música imaginativa. O processo composicional é realizado no jogo com e contra os aparelhos que geram a imagem-música, especialmente na remixagem de vídeos não musicais e na montagem de fragmentos audiovisuais, realizada a partir de códigos e durações da partitura musical. Com Flusser e para além dele, enfatiza-se a necessidade de se compreender como alguns programas se tornaram a chave para que se identifiquem os desafios do tempo presente.

Palavras-chave

Música; *web*; audiovisual.

Abstract

Vilém Flusser's assertion that only the grandchildren of the 1980's generation would be able to compose music through images is the subject that this paper aims to face. It investigates *Youtube* uploaded videos in which musical codes, structures and tendencies make evident Flusser's hypothesis that the technical images universe is the world of imaginative music. The compositional process is realized with the user playing among and against hardwares and softwares, which generates music-image, specially through the remix of non-musical videos and on the editing of audiovisual fragments realized through codes and durations similar to the notes of a music score. With Flusser and beyond, this paper emphasize the need to understand how some softwares had become the key to identify the challenges of present time.

Keywords

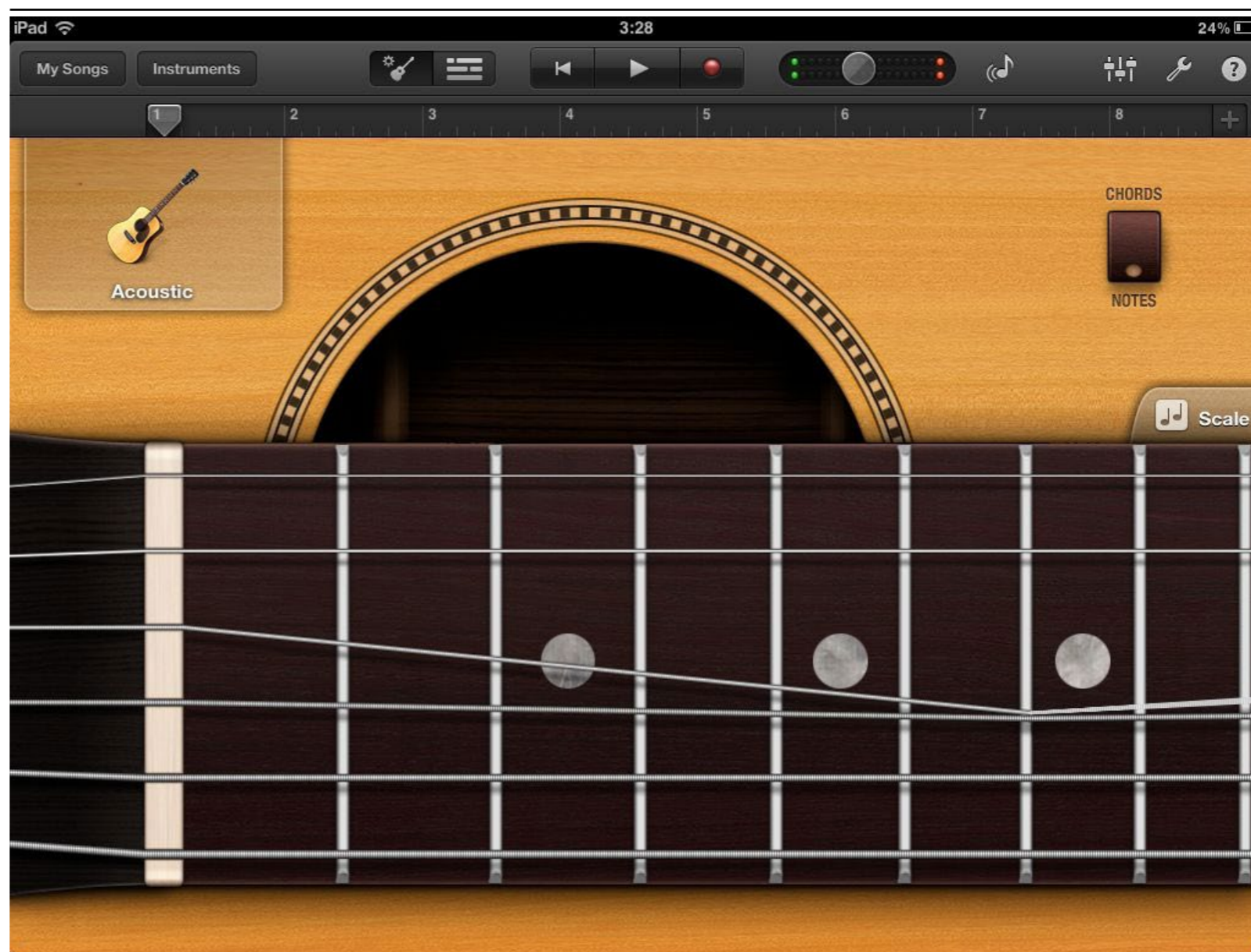
Music; *web*; audiovisual.

A música no universo das imagens técnicas

O *YouTube*⁴, principal *website* repositório de vídeos da internet, conta com uma quantidade enorme de vídeos, das mais variadas categorias. Dentre elas, há uma parcela significativa de vídeos musicais, em que o modo como se apresenta a música pode ser bastante variado: podem ser videoclipes, nos mesmos moldes dos que assistimos na televisão; paródias destes videoclipes, enviadas pelos usuários; vídeos que os usuários publicam, em cuja trilha visual há apenas a imagem da capa de um disco e, na trilha sonora, uma de suas faixas; pode ser até a exibição na trilha visual de um disco de vinil rodando em uma vitrola ao mesmo tempo em que se ouve uma canção antiga.

Há ainda uma parcela de vídeos que difere, em várias instâncias, do modo como são compostos tradicionalmente videoclipes, e que são justamente os que interessam para este artigo: por serem produzidos pelos usuários do *YouTube*, os modos de composição não precisam necessariamente se alinhar às estratégias de mercado da indústria fonográfica. Tais vídeos apresentam práticas tão diferentes daquelas a que estamos acostumados a ver na *MTV*⁵ que, talvez, não seja possível sequer entendê-los como videoclipes (pelo menos, não como aqueles mais atrelados à lógica da indústria fonográfica, que pretende vender discos e a imagem do artista): eles produzem novos modos de relacionar música e audiovisual.

Diferentes também das paródias ou do ato de exibir um disco rodando em uma vitrola, o modo como são montados, tanto na trilha sonora quanto na visual, é carregado de uma musicalidade, como se a linguagem musical estivesse se manifestando em todos os elementos do audiovisual. Na maior parte das



vezes, trata-se de algum tipo de reutilização de material previamente publicado no *YouTube* e que, muitas vezes, sequer era musical, como reportagens, documentários, entrevistas, seriados, sermões religiosos e comerciais

de TV. A montagem, que transforma estes vídeos em música, pode acontecer através da mixagem de dois diferentes vídeos; ou do fracionamento de imagens audiovisuais, como se fossem notas musicais,

reordenadas para produzir ritmos, versos, melodias e refrões; ou da redublagem de performances ao vivo; ou até da interferência da altura melódica ou do movimento aparente das imagens visuais, através de *plugins* de *softwares* de edição de vídeo e áudio.

Desde as primeiras observações deste fenômeno, constatamos que os usuários do *YouTube* – que realizaram alguma dessas montagens – estavam encarando os *softwares* de edição audiovisual como se fossem instrumentos musicais tecnológicos. Com a possibilidade de publicar vídeos na internet, em *sites* como o *YouTube*, um novo cenário, portanto, se desenvolveu para a Música⁶.

Aqui a Música, em sua *virtualidade* (Bergson, 2005), é concebida como a totalidade irrepresentável daquilo que possa vir a ser considerado música. A partir de Bergson, compreendemos haver uma dimensão ontológica fundamental em que a Música não se define por suas aparições, mas por tudo aquilo que, problematicamente, pode se tornar música. Há uma música que existe concretamente em suas aparições – pautas, concertos, shows, audições, discos, vídeos –, mas há uma outra, que é a condição de criação desta, que permanece em potência. O propósito intelectual desta dimensão é assegurar o primado da criação sobre as regras de realização encontradas nas “línguas” e “gramáticas” musicais. Quando ficamos presos àquilo a que o hábito conceitua como música, não fazemos outra coisa que realizar o mesmo, com diferenças de grau. Mas, quando nos tornamos capazes de compreender a dimensão virtual da Música, passamos a perceber a existência de música ali onde nossos sentidos não a percebiam. É em função de tal sensibilidade que pudemos, neste artigo, por uma

mudança de natureza, tanto reconhecer os novos formatos da música em vídeos para a *web* quanto conceituar imagem-música, que será explicada mais adiante.

O virtual da Música está, assim, em constante mutação, pois ele se expande a cada nova imagem musical criada (como, por exemplo, um novo estilo musical), o que é compreendido como uma atualização do seu virtual. “[...] é próprio da virtualidade existir de tal modo que ela se atualize ao diferenciar-se e que seja forçada a atualizar-se, a criar linhas de diferenciação para atualizar-se” (Deleuze, 2004, p.78).

Diferente da televisão e do cinema, os vídeos publicados em *sites* repositórios de vídeo estão alinhados com alguns fundamentos da cibercultura, como a horizontalização da produção (todo usuário pode produzir e publicar vídeos), a pirataria e a destituição do conceito de autoria. As três mudanças a seguir parecem fundamentais para compreendermos a constituição desse cenário:

- Popularização de *softwares* de edição não-linear de vídeo: há pelo menos treze anos, os computadores domésticos passaram a ser vendidos com *Windows Movie Maker*⁷ (nos PCs) ou com *iMovie*⁸ (nos Macs) já inclusos de fábrica. Isso colaborou para uma democratização da produção audiovisual ainda maior que a proporcionada pelas câmeras de vídeo, pois tais *softwares* permitiram que se pudesse inserir nas trilhas de vídeo e de áudio qualquer tipo de arquivo;

- Popularização de *softwares* de edição de áudio multipista⁹: para PCs, foram desenvolvidos programas como *Cubase* e *ProTools*. A *Apple*, por sua vez, vende o *Macintosh* com o *GarageBand* incluso. Esses programas, antes restritos para produção de áudio, passaram a

ser utilizados na remixagem de trilhas sonoras de vídeos, sendo usados em cooperação com os *softwares* editores de vídeo;

- Lógica de lucratividade de *sites* de hospedagem de vídeo: ao invés de os vídeos divulgarem indiretamente um produto (como um disco), a publicidade está imbricada em vários elementos do *site*, seja em *banners*, seja inserindo publicidade dentro da janela do vídeo. Então, o *YouTube* não interfere no conteúdo do vídeo, e procura os *trends* (vídeos que recebem muitas visualizações em um curto espaço de tempo) para inserir publicidade. Uma porcentagem vai para o dono do canal em que o vídeo está hospedado.

Uma vez que as funções de “copiar” e “colar” são parte da base da experiência do usuário na informática, era de se esperar que a mesma prática fosse utilizada largamente em vídeos publicados na *web*. O material empregado para montagem nos *softwares* de edição audiovisual pelos usuários pode ser imagens capturadas por eles mesmos, ou, o que tem ocorrido com muita frequência, vídeos que já estavam publicados no *YouTube*, que são reciclados e ressignificados ao serem remixados pelos usuários. Enquanto o videoclipe e o cinema usam músicas que já haviam sido criadas, ou que são criadas especificamente para serem usadas no audiovisual, nos vídeos musicais para *web* a música só aparece realizada depois da montagem do vídeo em *software* de edição não-linear. Esta é a grande mudança aqui estudada, e ela demonstra outra questão relevante: se o usuário imaginou¹⁰ uma música (em potência, portanto), e pretende fazê-la se realizar através do audiovisual, o *software* se tornará uma espécie de instrumento musical audiovisual. Além disso, como ele tentará fazer música com um

aparelho que não foi desenvolvido para tal finalidade, o audiovisual apresentará limitações; este lidará com a ideia de ser sobrecodificado pela Música nos seus termos. Sem dúvida que desse encontro se produzem novas imagens, tanto para as expressões musicais quanto para as verbais, sonoras ou visuais¹¹.

Se antes, na *MTV*, as superproduções gravadas em película chamavam muito mais atenção, agora no *YouTube* o interesse se dirige ao vídeo feito em casa. Estamos vivenciando um novo estágio, autônomo e paralelo à lógica do mercado. Segundo Costa (2010, p.3),

[...] é à luz destas três mudanças fundamentais – a proliferação de inúmeros portais de partilha de vídeos em que o vídeo musical assume um incontestável protagonismo; a consequente explosão do número de vídeos musicais produzidos; e o advento de novas tecnologias, tanto ao nível de [sic] *software* como de *hardware*, que impulsionaram a sua produção e disseminação – que é particularmente pertinente instituir o vídeo musical como objecto de estudo dos novos paradigmas de informação e comunicação em plataformas digitais.

Ao longo dos primeiros anos do *YouTube*, não só videoclipes independentes fariam enorme sucesso, como também novas práticas de relacionar Música com audiovisual começaram a ser desenvolvidas pelos usuários. Ao contrário da lógica dos videoclipes, esses vídeos apresentam novos métodos de composição audiovisual. Certa vez, uma menina pastora deu um sermão aos berros e isso foi gravado em vídeo. O usuário “JuCarani” publicou esse material no *YouTube* em outubro de 2006¹² e, em março do ano seguinte,

Raphael Mendes, do site Bobagento¹³, publicava o *Funk da Menina Pastora*¹⁴, uma montagem com trechos do vídeo *Menina Pastora Louca* sob a batida de um funk carioca. As falas da menina foram recortadas e reordenadas, entrando em sincronia com a música instrumental.

Este é apenas um dos vários exemplos de remixagem que podem ser encontrados na *web*. À época, já havia uma quantidade bastante intrigante desses vídeos feitos por pessoas em diferentes partes do mundo. Neles fomos reconhecendo diferentes práticas. Artistas que produziram seus próprios bancos de imagens para compor seus vídeos; ou que mixaram a trilha sonora de um vídeo com a trilha visual de outro; ou que dublam, na trilha sonora, o que aparece na trilha visual; e assim por diante. Os vídeos musicais para *web* que interessam aqui fazem, portanto, um movimento diferente dos videoclipes massivos: através da montagem de vários elementos não-reconhecidamente (mas *potencialmente*) musicais, fazem *emergir* o que neste artigo se entenderá por *imagem-música*. O conceito foi inicialmente desenvolvido por Silva (2006).

Inspirado por Deleuze (1985; 2009) e seus conceitos de imagem-movimento e imagem-tempo, e pelas considerações de Nöth e Santaella sobre computação gráfica e música (2009), o autor encontrou, nas performances televisivas de Elis Regina na extinta *TV Excelsior*, manifestações potenciais daquilo que somente a linguagem computacional poderia ser capaz de fazer: produzir, a partir de um mesmo código (o binário), imagens visuais e sons musicais. Os gestos de Elis forçaram, em meados da década de 1960, a televisão a imaginar a música (que no caso era, muito pertinentemente, *Arrastão*), pois os operadores de

câmeras eram forçados a produzir *zoom in* e *out* várias vezes durante a execução da peça, prática que não era habitual à época. Nisto, Silva (2006) reconheceu um ensaio daquilo que hoje o computador é capaz de fazer: imaginar músicas, musicalizar imagens. Um texto sincrético – em que importam mais as articulações entre o visual e o musical do que seus significados independentes – que abre caminho para a emergência de imagem-música.

Nos vídeos para *web*, podemos reconhecer duas ordens de imagem-música: como uma *atualização* do virtual da Música, ao se manifestar através do audiovisual, coordenando os sentidos a serem por ele produzidos; e como a expansão das *possibilidades* desse virtual. Trata-se de imagens que, ao emergirem do encontro da Música com o audiovisual, problematizam a virtualidade da Música, expandindo-a e lhe possibilitando novos modos de manifestação.

Fragmentos e discontinuidades aparecem visualmente nesses vídeos e configuram uma das marcas desta estética, na qual a Música imprime algo de si no sonoro, mas também no visual desses vídeos. É como se quem produz essas obras fosse capaz de encontrar imagem-música em potência em tudo o que vê (e ouve). Na trilha visual, as imagens se organizam de acordo com a remixagem sonora: se uma frase ou melodia for picotada e rearranjada, assim também se dará visualmente. Então, a montagem visual não é de ordem cinematográfica (plano americano, geral, detalhe...); ela vai respeitar as durações das unidades musicais.

Se antes, no cinema clássico e nos videoclipes massivos, a Música era predominantemente subordinada a aspectos visuais como a narrativa,

agora ela predominantemente interfere na linguagem audiovisual. O que queremos observar aqui é como ela faz isso.

Para poder pensar nisso, foi preciso encontrar vídeos musicais no *YouTube* que fossem capazes de problematizar essa questão de pesquisa. Como “pedra fundamental”, há o vídeo *Amateur*¹⁵, publicado no *YouTube* em novembro de 2006. Lasse Gjersten, um então desconhecido sueco de 22 anos, registrou-se em vídeo sentado diante de bateria e piano, tocando apenas uma vez e isoladamente peças e teclas de cada instrumento. Em um editor eletrônico de vídeo, ele lançou na linha do tempo as batidas da bateria de modo a compor ritmos, e depois repetiu o procedimento com o piano, dividindo a tela em duas molduras e mostrando ambos os instrumentos sendo tocados por ele, em simultâneo. Cada batida ou nota é um plano, e ao se repetirem, é também a repetição desse mesmo plano. Temos como resultado na trilha sonora uma música com fluxo contínuo, enquanto que, na trilha visual, imagens descontínuas.

Reconhecemos nas células audiovisuais que compõem o vídeo um procedimento de montagem similar à produção de música eletrônica, em que a parte instrumental é elaborada através de amostras sonoras, chamadas de *samples*: sons autônomos que, ao serem colocados em *loop* ou em relação sincrônica ou diacrônica com outros *samples*, são capazes de produzir ritmos, harmonias, melodias; enfim, de produzir música. Quando Gjersten cria amostras que são a um tempo sonoras e visuais, ele está impondo um método de composição musical à composição audiovisual. O instrumento musical aqui não é a bateria ou o piano,

mas o *software* de edição de vídeo. As notas, ritmos e células musicais são *samples* audiovisuais de pequenas frases ou notas musicais produzidas pelos instrumentos que, no *software*, aparecem como possibilidades de criação musical. E o produto final é como uma caixinha de música tecnológica, que reproduz sons de acordo com a maneira como foram programados¹⁶.

Vários vídeos repetem a ideia desenvolvida por Lasse Gjersten em *Amateur* de montar as canções no *software* de edição de vídeo. São estes os tipos de vídeo que interessam a este artigo. Nestes exemplos, a música emerge em decorrência da montagem audiovisual – depois da montagem, e não do que a motiva. Ela é meio e fim. É uma prática tão distante da dos videoclipes tipicamente televisivos que talvez nem possamos chamá-los mais assim. É como se o *software* de edição audiovisual funcionasse como um instrumento musical. Seria um espaço onde a montagem deriva da Música, e não da linguagem audiovisual em senso estrito.

Partindo deste ponto de vista, os *videomakers* músicos da internet são aqueles que encontram música em tudo. Para compreender estes fenômenos torna-se necessário encontrar outro ponto de vista para observar os vídeos musicais. Uma aproximação de teorias da música com as da comunicação e do audiovisual parece pertinente. É com o cruzamento dessas teorias que imaginamos ser possível ultrapassar a opacidade dos procedimentos técnicos e descrever e analisar as estéticas que constroem esses novos fenômenos comunicacionais.

Vilém Flusser antecipou a situação atual de criação de vídeos musicais amadores, quando escreveu, em

meados da década de 1980 em seu livro *O Universo das imagens técnicas*, que

[...] somente os nossos netos sintetizadores de imagens estarão realmente aptos a compor música de câmera com imagens. Para eles, a nossa distinção (schopenhaueriana) entre “arte figurativa” e “música” perderá todo sentido; eles produzirão imagens precisamente por serem compositores. Por isto proponho, em resposta a Schopenhauer, que o universo das tecno-imagens seja considerado o mundo da música imaginativa (2008, p.147).

Naquela época, a tecnologia digital para captação e reprodução de registros visuais e sonoros ainda era uma promessa para os usuários. O CD chegava timidamente em alguns lares, e o aparelho de videocassete, a câmera de vídeo, o toca fitas e o gravador de som eram as únicas opções de gravação, edição e reprodução caseira de vídeos e sons. Mas Flusser já percebia uma tendência para a liquefação das fronteiras entre o audiovisual e o musical nestes aparelhos.

Diferentes das imagens técnicas do cinema e da televisão, as dos vídeos para *web* estão em um nível tecnológico ainda mais complexo. Os vídeos musicais puderam se desenvolver como tais e/ou obter reconhecimento na rede especialmente devido a vários aspectos inovadores que a internet proporcionou para a Música e para o audiovisual, que, aliás, muito tem a ver com outra previsão de Flusser, quando escreve sobre como seria uma sociedade dominada pelas imagens técnicas. Conforme Hartmann (apud Chagas, 2008, p. 2),

As formas de vida deste futuro já são visíveis no nosso ambiente; elas apontam para duas tendências básicas e divergentes: por um lado, a perspectiva negativa de uma sociedade totalitária de *receptores de imagens*, por outro lado, o projeto positivo de uma sociedade telemática de *criadores de imagens*. A primeira opção configura o cenário do tecnofascismo [sic] que reduz os humanos à condição de seres programados; o segundo exorta-nos a explorar o potencial libertador das imagens técnicas e a possibilidade de programar a nossa própria realidade.

Em tal contexto, importa-nos a possibilidade de qualquer usuário do aparelho poder, se quiser, se transformar em produtor de imagens. Em se tratando do objeto de pesquisa, pode-se notar um processo cumulativo. Primeiro, os usuários podiam apenas adquirir ou ser receptores das imagens técnicas (cinema, televisão); em seguida, podiam, além disso, registrar suas próprias imagens ou copiar imagens para si (câmeras de vídeo, videocassete); finalmente, hoje, podem produzir e compartilhar com outros usuários as suas imagens ou até mesmo imagens com direitos autorais (em *sites* repositórios de vídeo, como o *YouTube*).

Desde o fonógrafo, o armazenamento e reprodução de sons passaram por diversos suportes. Os mais populares hoje são os formatos digitais, especialmente o MP3, que consegue reduzir o tamanho do arquivo para apenas 10% do seu tamanho original. No final da década de noventa, *softwares* gratuitos que convertiam as canções de CDs em MP3 se

popularizaram na mesma época que a internet discada. Não demorou muito para que surgissem os primeiros programas que somavam ambos. O *Napster* é o caso mais famoso, e foi o que causou a fúria das indústrias fonográficas. Graças a ele, os internautas poderiam ter acesso remoto à biblioteca de MP3 de qualquer outro usuário do mundo, de graça, e sem pagar *royalties* às gravadoras. Embora tenham conseguido derrubar o *Napster*, nunca foi possível controlar os downloads. Da mesma forma, com a banda larga foi possível compartilhar filmes e vídeos. Mas este não chega a ser exatamente um problema atual.

Desde que a indústria passou a fornecer fitas VHS e K7 virgens, os usuários aprenderam a gravar, editar, organizar e, muitas vezes, compartilhar e vender fitas com conteúdo protegido por direitos autorais. A ideia de compartilhamento de registros sonoros e audiovisuais, portanto, não é nenhuma novidade. O que mudou em especial foi a intensidade e a agilidade com que isso agora acontece. Quando Walter Benjamin escreveu *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica* (1986), o filósofo já percebia que a reprodução não era uma novidade própria exclusivamente do século XX, mas que, naquele século, ela se tornava central para os que queriam compreender os novos modos de produção culturais. O cenário do século XXI atualiza a perspectiva benjaminiana ao conferir relevância e pertinência a questões como compartilhamento, autoria coletiva, reciclagem.

Paralelamente, do ponto de vista tecnológico, o processamento dos computadores ficou rápido o suficiente para que *softwares* de edição de áudio e de vídeo pudessem ser utilizados por usuários amadores.

O *Windows Movie Maker*, por exemplo, passou a ser apresentado como uma alternativa para editar os vídeos pessoais e armazená-los em formato compactado (MPEG).

Na década passada, a capacidade dos discos de armazenamento também não parou de crescer: em 2000, havia discos rígidos de 10 gigabytes¹⁷. Atualmente, há discos rígidos de 500 gigabytes¹⁸. Isto possibilitou a armazenagem e a edição dos vídeos capturados diretamente nos computadores. Vale lembrar que toda essa tecnologia serviu do mesmo modo a músicos: “tornou-se acessível do ponto de vista financeiro e os compositores passaram a trabalhar em suas casas ou estúdios pessoais com seus próprios aparelhos, cujas funções são controladas cada vez mais por processos automáticos” (Chagas, 2008, p.8).

Além disso, um diferencial dos *softwares* de edição não-linear é que eles permitem a importação de quase todo tipo de registro visual e sonoro. Não é de se surpreender, portanto, a infinidade de vídeos caseiros com que, de vez em quando, nos deparamos no *YouTube* constituídos de fotos de família ou de viagens acompanhados de músicas populares. São os álbuns de fotos digitais e Mp3 que os usuários mantêm arquivados em seus computadores.

Por outro lado convém ressaltar que o *YouTube* possui esquemas para evitar que os seus vídeos sejam baixados. Mas os usuários sempre descobrem métodos para burlar o sistema e permitir que se faça o download do vídeo. Provavelmente o uso mais frequente desta prática seja o de republicar um mesmo vídeo que esteja recebendo muitas visualizações. De tal prática decorre outra: a de interferir nesses vídeos através de *softwares*

de edição não-linear. Realizar este tipo de interferência, do ponto de vista legal, não estava previsto nem no programa do *software*, nem no *YouTube*. O usuário ao jogar contra o esquema de proteção autoral do *YouTube*, que não permite o *download* de seus vídeos, joga também contra o *software* de edição não-linear de vídeo, quando o utiliza como instrumento musical e não como um programa para fazer ficções, documentários ou *slideshows* de fotos de formatura.

Em contrapartida, é preciso notar a ambiguidade dessa situação, pois o mesmo aparelho que restringe legalmente a reprodução de audiovisuais com direitos autorais é o que permite que o usuário faça tais montagens. As grandes empresas não mais são as que produzem as imagens, mas as que armazenam as imagens produzidas pelos consumidores e as fazem circular. “Não mais *quem possui* tem poder, mas sim *quem programa* informações e as distribui” (Flusser, 2011a, p.71). Proliferação da produção de imagens técnicas. Isso só foi possível porque estamos todos conectados e podemos trocar e transmitir uns para os outros tais imagens. Toda a internet gira em torno e depende delas para seu funcionamento. Esse é o grande aparelho que nos conectaria em uma aldeia global através das imagens técnicas que Flusser descreveu. Para o filósofo, “as imagens técnicas são ‘arte pura’, no sentido em que apenas a música é arte pura. Eis a razão por que sugiro que, com a emergência do universo das tecno-imagens, adquirimos novo nível de consciência, nível no qual se tornou possível fazer música imaginativa” (2008, p.146).

Ora, se a música é arte pura no sentido de que está isenta de ter que criar representações do mundo, há um ponto comum com as imagens técnicas, porque

estas também são produtos da imaginação. Visam modificar nossos conceitos sobre o mundo. A diferença reside em que não criticamos o grau de realismo de uma música, enquanto fazemos isso com as imagens técnicas. “O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo” (Flusser, 2011a, p.30). Quando vemos uma reportagem na televisão, encaramos como um evento, como algo que aconteceu *de verdade*, embora qualquer imagem técnica, assim como algo que aconteceu, converte eventos em cenas. Por outro lado, quando ouvimos uma música, não conseguimos encará-la como um relato ou uma descrição documental do mundo; ela é “arte pura” como diz Flusser. Coloca-nos em um tempo de fantasia.

Para exemplificar isso, trazemos o vídeo *MC Jeremias*¹⁹, assinado por “Viniux” e postado no *YouTube* em 2006. O autor aproveitou dois vídeos publicados na rede um ano antes²⁰, ambos extraídos do programa de TV *Sem Meias Palavras*, exibido pela *TVI*, de Pernambuco, afiliada do *SBT*. Neles, um rapaz chamado Jeremias foi levado à delegacia duas vezes por ter dirigido uma motocicleta embriagado e sem carteira. Nas duas ocorrências ele é entrevistado pelo repórter Givanildo Silveira. No primeiro vídeo, Jeremias responde às perguntas do repórter aos gritos e palavrões. O repórter se aproveita da situação e consegue fazer com que Jeremias cante uma música, ainda que ininteligível.

Com um *software* de edição de vídeo, “Viniux” produziu uma batida eletrônica e sobre ela (em uma segunda trilha de áudio) sincronizou as falas de Jeremias



ASSISTA AO VÍDEO



de modo que se assemelhasse a um funk carioca. A construção provavelmente só tenha se elucidado na mente do realizador por dois motivos: primeiro, o rapaz embriagado canta durante a entrevista e, segundo, seus gritos se aproximam iconicamente do modo como os funkeiros cantam, sem ter uma preocupação com afinação ou melodia. Quanto às imagens, “Viniciux” as monta, na batida criada por ele, exatamente como elas se encontravam montadas ao áudio original.

Enquanto as imagens faziam parte do telejornal, eram percebidas como janelas para o mundo. No entanto, é preciso lembrar que “Imagens são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas” (Flusser, 2011a, p.23). Elas não representam aquilo que as câmeras capturam, mas sim compõem imagens que imaginam o mundo.

Na edição ainda entram as legendas, logotipos do programa e outras imagens adicionadas e sobrepostas no panorama, que ajudam a passar uma sensação de fluidez da entrevista, disfarçando a montagem. Esta reportagem é composta de maneira a organizar imagens descontínuas de maneira que desenvolvam uma narrativa, fazendo com que pareçam contínuas.

Quando as imagens são atualizadas em *MC Jeremias*, elas deixam de fazer parte de um esquema sensorio-motor, e passam a apresentar situações óticas e sonoras puras (Deleuze, 1985, 2009). Esse seria o tempo de fantasia, falsificante, que a música e os vídeos musicais criam: em geral, não têm o propósito de representar o “real”; pelo contrário, eles imaginam *outro* mundo: um mundo fantástico. Elas apresentam o falso como potência do falso. Nesse momento, Deleuze e Flusser dialogam:

Querer saber se tal o qual programa televisionado é “live”, ou vídeo, se tal personagem na tela é político ou ator representando político passa a ser pergunta “vazia”. Diante de todo programa se põe, não a questão: “qual a sua realidade?”, mas a questão: “como funciona?”. A questão da verdade e falsidade passa a ser a questão do efeito produzido. O que interessa, nos programas, não é o *input*, mas o *output* (Flusser, 2011b, p.127-128).

A conversão de vídeos não-musicais em musicais através da edição destitui seu realismo mágico e nos faz lembrar do caráter conceitual, imaginativo das imagens técnicas que os compõem. É como se elas nos fizessem (re)conhecer que um tempo de vídeo é também um tempo de fantasia. Estão de acordo com a ideia de Flusser de que elas visam modificar nossos conceitos do mundo mais do que apresentar visões dele. Elas nos provocam a refletir na possibilidade de que há Música em potência em qualquer fenômeno comunicacional. Se não houver, ao menos temos a segurança de dizer que em qualquer imagem técnica há. E isto é assim porque sabemos, com ou sem muita consciência, que imagens técnicas audiovisuais ou musicais são montadas usando o princípio do rolo de fita, cujo processo se assemelha ao de composição musical em vários aspectos. Rolos que acompanharam a humanidade nos últimos 120 anos, no cinema, no vídeo cassete, no toca fitas, em gravadores de mão, em filmadoras, em câmeras de vídeo, nos primeiros computadores.

O gravador de fita foi o principal aparelho de reprodução de som da era analógica. Entretanto, ele foi também freqüentemente utilizado para sintetizar

sons. Por exemplo, repetindo-se um som em loop e criando-se um circuito recursivo entre os sistemas de reprodução e gravação do gravador, pode-se gerar estruturas rítmicas e sons contínuos a partir de impulsos sonoros (Chagas, 2008, p.10).

Com a fita foi possível criar, dentre vários efeitos, *loops*, efeitos de *feedback*, aceleração ou modificação da duração e inversão (como o solo de guitarra em *Tomorrow Never Knows* dos Beatles, do álbum *Revolver*). Interessante notar também que nas partituras podemos encontrar algumas marcações que depois seriam imitadas pelas técnicas de edição das fitas. Existe notação para indicar quando um trecho deve ser repetido da mesma forma, como quando se copia e cola adiante um trecho de fita; existem as inversões, quando uma melodia é repetida, mais adiante na música, mas de trás pra frente; há os “acelerandos” e “ritardandos”; e assim por diante.

Nos primórdios do cinema, o projetista divertia o público rodando o filme mais rápido ou devagar, ou até de trás pra frente. O mesmo pode-se fazer com fitas de vídeo e de áudio. Brincadeiras como as de apertar simultaneamente o botão *play* e *fast forward* nos apresentaram sons fantásticos, velozes e agudos. O vídeo cassete também nos apresentou esta possibilidade com as imagens visuais, além do congelamento (*pause still*).

A gravação de música em disco ou fita afetou a composição. Todos os sistemas ordenados de linguagem requerem redundância. A música é um desses sistemas, e sua redundância consiste na repetição e recapitulação do material principal. Quando Mozart repetia um tema seis ou oito vezes, era para ajudar

a memória a guardá-lo, para recuperá-lo mais tarde. [...] De fato, a função da indústria de gravação de fornecer redundância e, conseqüentemente, estabilidade à vida, numa época em que o futuro parece incerto, não deve ser subestimada, e se o sucesso das estações de rádio que repetem sempre as mesmas canções servir como alguma indicação, os seres humanos não ignoram esse valor (Schafer, 2001, p.165).

Levamos esses exemplos para mostrar que quando brincávamos com estes aparelhos, também estávamos jogando contra seus programas. Flusser comenta isso em *A filosofia da caixa preta* (2011), quando fala que os programas dos aparelhos podem ser enganados, permitindo a introdução de elementos humanos não-previstos, como os tais efeitos obtidos na violação do programa “toca fita”. O que acontece em seguida é que a indústria (o aparelho que desenvolve aparelhos) lança novos aparelhos que reterritorializam esses elementos que os usuários inventaram ao jogar contra.

Com esse conhecimento acumulado, os produtores de imagens técnicas criam os seus vídeos. Quando vão aplicar efeitos, encontram na caixa de diálogo, dentre as várias possibilidades, todas aquelas que já haviam praticado brincando com as fitas: *increase speed; decrease speed; reverse; mirror image; freeze; cut; copy; duplicate*. Todos estes efeitos de fita foram emulados pelos programas digitais, e esses acabam sendo os métodos mais simples de interferência, pois os produtores já estão predispostos a fazer esse tipo de interferência por serem pré-programados a isso pelas próprias fitas. Estão todos lá, incorporados ao programa. E as possibilidades são ainda maiores, o que

proporcionalmente dificulta ainda mais jogar contra o aparelho.

Quando interferimos dessa forma, estamos tratando os audiovisuais menos como representações do mundo e mais como mecanismo de imaginação, palavra que Flusser redefine

no significado aqui pretendido: imaginar é fazer com que aparelhos munidos de teclas computem os elementos pontuais do universo para formarem imagens e destarte, permitirem que vivamos e ajamos concretamente em mundo tornado impalpável, inconcebível e inimaginável por abstração desvairada. [...] Em suma: a definição de “imaginar” foi formulada para articular a revolução epistemológica, ético-política e estética pela qual estamos passando (2008, p.45).

Então não é de agora que se recorta, cola, inverte e alteram-se registros audiovisuais e musicais. O que mudou é que aqueles que antes só assistiam a isso agora são os produtores, e que estão dispostos a converter vídeos que antes eram “cassetadas”, jornalísticos ou documentais, em música. E música que não pode ser apenas ouvida, ela é feita também para ser vista – separar a trilha visual da sonora, nestes vídeos, afetaria sua própria natureza.

Esses truques de fita são uma tecnologia datada, muito distante dos efeitos de *super slow motion, live 3D* e *Bullet Time* que a grande indústria tem à disposição. Mas interessa pelo uso: um uso que vai contra o aparelho. “O decisivo em relação aos aparelhos não é quem os possui, mas quem esgota o seu programa” (Flusser, 2011a, p.46).

Há uma grande diferença entre um vídeo que

apresenta uma música para o que se converte em uma. No primeiro (seu principal representante são os videoclipes massivos), a música, canção popular, já veio montada e inserida na trilha sonora, enquanto a montagem visual complementa com visuais os sons que ouvimos. Nos vídeos para *web*, a montagem deriva das células musicais. Ela acontece para que a música aconteça, em todos os seus elementos; a repetição não é mais *flashback*, mas ritmo. O *slow motion* vira ritardando. O *jump cut* troca de verso pro refrão. Não há sequer linearidade narrativa. A diferenciação entre imagem e som, ou entre imagem e música, começa a ficar nebulosa.

Na imagem técnica, não se trata de *intermix*, mas de mútua superação de música e imagem. Toda música pré-aparelhística e toda imagem pré-aparelhística não passam de elementos de duas tendências convergentes que estão atualmente se juntando. O “mundo da vontade” e o “mundo da representação” convergem. É isto que o termo “audiovisual” procura articular, mas falha, por ser termo proveniente de nível de consciência ultrapassado (Flusser, 2008, p.146-147).

Audiovisual e a Música foram ambos sendo cada vez mais interferidos pela montagem das fitas. Das antigas pautas musicais, os compositores passaram a compor através de edição de fitas com material gravado, como exemplifica a composição do disco *Bitches Brew* (1970) de Miles Davies. Boa parte do material gravado pelo músico e sua banda foi feita de improviso. Em seguida, e em conjunto com o produtor Teo Macero, Davies finalizou as peças na mesa de edição, modificando as estruturas, cortando

trechos dos improvisos ou até adicionando efeitos de *loops* de fita. Ao longo do último século, as práticas composicionais foram tendendo cada vez mais para a manipulação de imagens técnicas pré-gravadas. Os aparelhos de reprodução audiovisual e musical foram tendendo, pouco a pouco, a se transformarem em um mesmo: o computador, no qual a montagem de ambos os materiais ainda simula o processo manual de edição em fita que o precedeu. Mais uma previsão acertada de Flusser, quando, segundo Chagas, diz que

[...] futuramente, as partituras irão desaparecer, substituídas por “fitas de fitas e de fitas” (1996: 176). [...] Assim, a prática musical telemática é organizada como um diálogo cibernético entre “músicos” e “memórias inteligentes” que são, ao mesmo tempo, transmissores e receptores de informação (2008, p.7).

Tal experiência evidencia a passagem paradigmática para a pós-história de que fala o autor em *A Filosofia da Caixa Preta* (2011a). Com Flusser e para além dele – porque os vídeos para a *web* aqui estudados não são apenas imagens técnicas, mas experiências estéticas que fazem, a partir de um dado programa, convergir diferentes linguagens igualmente técnicas – enfatizamos a necessidade de se compreender como tais programas se tornaram a chave para que se identifiquem os desafios do tempo presente. Os vídeos para a *web* aqui apresentados são a expressão empírica de tal situação em que os antigos instrumentos técnicos são substituídos por aparelhos que os reprogramam a partir das regras que lhes são próprias.

Referências

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense: 1986.

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHAGAS, Paulo C. A Música de Câmara Telemática: a Metáfora de Flusser e o Universo da Música Eletroacústica. In: **GHREBH: Comunicação, Imagem e Técnica** - Vilém Flusser. v. 1, n. 11. Cisc: São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/revista/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path%5B%5D=7&path%5B%5D=5>>. Acesso em: 1 mar. 2011.

COSTA, João Pedro da. Fluxos videomusicais: uma proposta epistemológica para o estudo dos vídeos musicais na *web* 2.0. In: **PRISMA.COM**, n. 9, 2010.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

_____. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2004.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **Filosofia da caixa preta: ensaios**

para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011a.

FLUSSER, Vilém. **Pós-história**. Vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Annablume, 2011b.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

_____. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2009.

SCHAFFER, R. Murray. **A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora**. São Paulo: UNESP, 2001.

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

Notas

1. Um resumo expandido deste artigo foi apresentado no Congresso Internacional *Imagem, imaginação, fantasia. Vinte anos sem Vilém Flusser*, ocorrido de 18 a 21 de outubro de 2011, no Instituto de Filosofia, Artes e Cultura (IFAC) da UFOP – Ouro Preto, MG, Brasil.

2. Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal

do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS). E-mail: bconter@gmail.com

3. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS). Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). E-mail: arstrocha@gmail.com

4. <http://www.youtube.com>

5. A MTV (*Music Television*) é uma rede mundial de canais de televisão aberta e a cabo dedicadas originalmente à exibição de videoclipes musicais.

6. Daqui em diante, quando Música for escrita com maiúscula, estaremos nos referindo ao seu virtual, e com minúscula, a uma música qualquer, manifestada sonoramente. Pede-se a atenção do leitor para tal diferenciação, que é fundamental para o entendimento da hipótese deste estudo.

7. Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Windows_Movie_Maker>. Acesso em 01 jun.2013.

8. Fonte: <<http://web.archive.org/web/19991012125440/http://apple.com/pr/library/1999/oct/05imovie.html>>. Acesso em 01 jun.2013.

9. São programas especialmente desenvolvidos para gravar canções. Ao invés de gravar todos os músicos em simultâneo, estes *softwares* permitem que se grave uma trilha de bateria, por exemplo, e, em seguida, a partir da audição simultânea desta, gravar os outros

instrumentos, um por um.

10. O conceito de imaginação aqui adotado é o mesmo de Vilém Flusser, que, para o autor “[...] significa a capacidade de concretizar o abstrato, e que tal capacidade é novaque [sic]; que foi apenas com a invenção de aparelhos produtores de tecno-imagens que adquirimos tal capacidade; que as gerações anteriores não podiam sequer imaginar o que o termo ‘imaginar’ significa; que estamos vivendo em mundo imaginário, no mundo das fotografias, dos filmes, do vídeo, de hologramas, mundo radicalmente inimaginável para as gerações precedentes; que esta nossa imaginação ao quadrado (‘imaginação²’), essa nossa capacidade de olhar o universo pontual de distância superficial a fim de torná-lo concreto, é emergência de nível de consciência novo.” (2008, p.41-42).

11. A música, que faz parte da linguagem sonora, aparece aqui separada das três matrizes da linguagem (Santaella, 2005) para enfatizar o modo como seus códigos recodificam os demais quando se trata de vídeo para a *web*.

12. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=KC0on_LpoMM>. Acesso em: 4 nov. 2012.

13. Disponível em: <<http://http://bobagento.com>>. Acesso em: 4 nov. 2012.

14. Disponível em: <<http://www.videolog.tv/video.php?id=214328>>. Acesso em: 4 nov. 2012.

15. Disponível em: <<http://www.youtube.com/>

[watch?v=JzqumbhfxRo](http://www.youtube.com/watch?v=JzqumbhfxRo)>. Acesso em: 4 nov. 2012.

16. Antes de *Amateur*, Gjersten experimentou esse processo anteriormente em *Hyperactive*, disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=o9698TqtY4A>>, acessado em 15 mar. 2012, onde faz um *beatbox* também a partir de *samples* audiovisuais. No entanto, *Amateur* responde mais às questões deste estudo.

17. Fonte: <<http://en.wikipedia.org/wiki/IBook>>. Acesso em 4 nov. 2012.

18. Fonte: <www.apple.com>. Disponível em: <<http://www.apple.com/macbookpro/specs-13inch.html>>. Acesso em 15 mar. 2012.

19. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=lQb3JiL6gmY>>. Acesso em 4 nov. 2012.

20. O primeiro está disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=MsdnufGPG1A>>, acesso em 4 nov. 2012. E o segundo em <<http://www.youtube.com/watch?v=0qdWhUqP6DU>>. Acesso em 4 nov. 2012.