

EXPERIMENTAÇÕES VISUAIS E SONORAS

Prof. Ma. MARCIA ORTEGOSA

RESUMO

O presente artigo pretende levantar alguns questionamentos sobre como o processamento de linguagens no cinema e no vídeo traduz uma audiovisualidade complexa, numa comunhão de diferentes técnicas e linguagens. Neste sentido iremos nos deter em alguns aspectos sobre a articulação de códigos nas imagens e nos sons para tentar compreender como essa estética híbrida produz sentidos, pautada na transformação de determinados conceitos abstratos em linguagem organizada.

Palavras-chave: Cinema. Vídeo. Experimental. Imagem. Som.

ABSTRACT

The present article intends to discuss how the processing of languages in movies and videos translates a complex audiovisuality, uniting different techniques and languages. We will linger on some aspects about the articulation of codes in sounds and images to try to understand how this hybrid aesthetics produces senses, oriented by the transformation of certain abstract concepts in organized language.

Keywords: Movie. Video. Experimental. Image. Sound.

1. INTRODUÇÃO

As questões aqui apontadas tentarão pensar como essa audiovisualidade contribui na construção de um design entre imagens e sons, determinando uma mudança na forma de percepção, através da liberdade da manipulação estrutural de sons e imagens durante as fases do processo de criação do audiovisual, onde o conceito do projeto pode transitar das imagens figurativas até à desintegração e abstração das formas, num universo rico em possibilidades de experimentação. A palavra design é usada aqui, num contexto que une técnica e estética na articulação entre imagens e sons, como resultado do processamento, entre a linguagem cinematográfica e videográfica.

Com o avanço do sistema digital e dos programas de computação gráfica, cada vez mais, ampliam-se as ferramentas que geram infinitas possibilidades de combinações de códigos num audiovisual. O vídeo possui uma característica híbrida muito forte permitindo a absorção de fotografias, animações, grafismos, tipografias, textos, num universo da visual e sonoro. Deste modo, a construção do design através da linguagem videográfica aparece de forma mais explícita em determinados gêneros, considerados mais experimentais, como o vídeo arte e o vídeo clipe e retornam ao cinema como uma espécie de contaminação entre meios e linguagens.

O design se apresenta na linguagem cinematográfica a partir de um universo permeado por jogos de cores, luzes, sons, formas, linhas, enfim, códigos articulados no tempo e no espaço entrelaçados e que provocam diversos sentidos no observador. No caso do cinema, a busca pela construção de um design está aliada à análise dos processos relacionais de elementos expressivos advindos de diferentes áreas, ou seja, da fotografia, iluminação, cenografia, acústica, dentre outros, mas a produção cinematográfica incorpora também uma criação híbrida através de diversas técnicas e ferramentas do meio, visando à exploração das mais variadas possibilidades experimentais, produtoras de uma nova audiovisualidade. Muitas vezes, há um diálogo com outros sistemas culturais, como música, teatro, artes visuais e literatura.

Essa reflexão tenta investigar alguns aspectos sobre como o design produz e constrói um universo estético e conceitual que questiona a própria influência da técnica ou da mídia na realização da idéia. No caso dos meios audiovisuais, este ensaio procura discutir alguns aspectos sobre como a construção do design projeta a forma, coordenando, integrando e articulando aqueles fatores que, de uma maneira ou de outra, participam no processo constitutivo fílmico. E ainda, de que modo à concepção e desenvolvimento de mensagens imagético-sonoras se articulam para equacionar sistematicamente experimentos que se traduzem em signos e conceitos, que atendam concretamente às necessidades da linguagem, não somente no campo da produção estética, mas também na análise, organização e métodos de apresentação de soluções adequadas para os problemas de comunicação encontrados no universo cinematográfico e videográfico.

2. DESENVOLVIMENTO

O século XX, no campo das artes, teve como forte tendência o questionamento sobre a hegemonia da pintura como forma de representação. Artistas como Braque e Picasso já incorporavam em seus quadros materiais do cotidiano, para buscar uma expressividade que fosse além das tintas. A pintura passou a ser redefinida. Alguns movimentos artísticos, tais como, o abstracionismo, surrealismo e conceitualismo foram derrubando diversos paradigmas que até então vigoravam.

Com a evolução tecnológica, todo e qualquer conceito, poderia agora transitar por qualquer meio de expressão. A fotografia passa aos poucos, a adquirir status de artes e as questões temporais se tornam objeto temático e conceitual a ser explorado pelos artistas. “A história da arte com meios de comunicação de massa do final do século XX está inextricavelmente ligada ao desenvolvimento da fotografia no decorrer do século. Tempo e memória, tanto pessoais quanto históricos, são a substância da fotografia e, com a imagem fixa e animada, artistas e amadores passaram a adotar uma nova maneira de visualizar o tempo. A representação envolve claramente o espaço (o espaço ocupado pelo objeto representado e o espaço da própria pintura ou escultura; a disposição da imagem etc.).” (Rush, 2006: 6).

As mudanças possibilitaram uma busca constante de experimentações, tanto com novos materiais, quanto com a criação de novas técnicas e conseqüentemente, novos meios tecnológicos que impregnaram este século de profundas modificações no cenário artístico. As variantes temáticas transitavam desde questões filosóficas, existenciais, até idéias provenientes também da psicanálise de Freud, que passaram a se centrar mais na subjetividade e no universo pessoal.

O cinema experimental do início do século seguiu caminhos e direções relacionadas a tendências que exacerbavam a arte enquanto representação do imaginário, através de técnicas de animação ou adotando modelos surrealistas. Maya Deren foi uma das mais influentes representante do cinema de vanguarda dos EUA da década de 40 e 50. A artista efetuava diversos procedimentos de subversão da linguagem, assimilando os processos oníricos em seus filmes, através de deslocamentos de tempo e espaço. Ela acabou se tornando referência para David Lynch, um dos principais diretores contemporâneo, que similarmente também retrata o universo surreal em seus filmes.



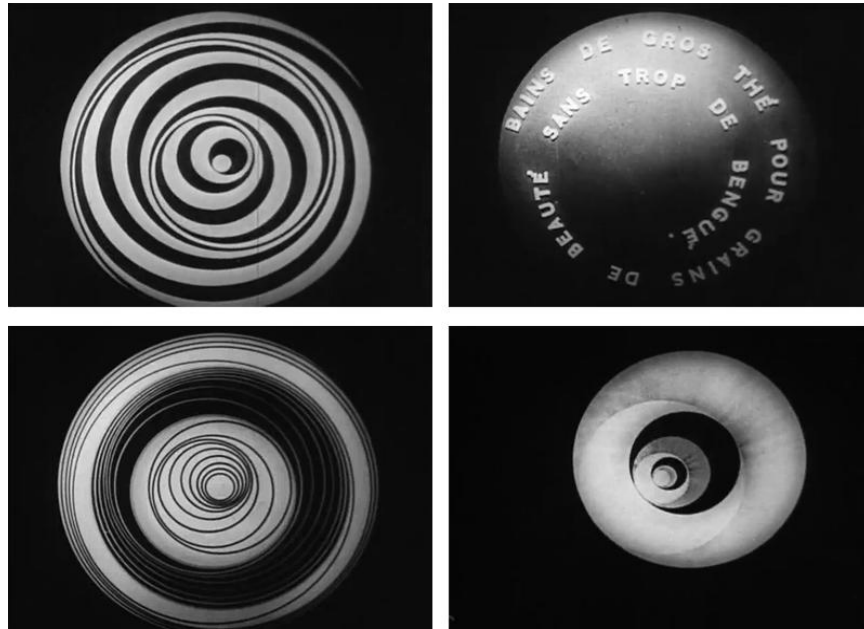
(Maya Deren, *Witch's Cradle*, 1943)

NORMAN MCLAREN

Já na década de 1950 o artista Norman McLaren realiza a animação “*Begone Dull Care*”, em 1949. Nesse experimento é possível verificar uma preocupação estética do artista em criar texturas visuais e até sonoras que irão gerar um grafismo nas imagens e uma co-relação sonora. A influência pictórica é nítida em seu trabalho, pois suas imagens se assemelham a pinceladas de tinta, já que usa a tela do cinema similarmente ao esboço de uma pintura.



Anemic Cinema, Marcel Duchamp, 1926.

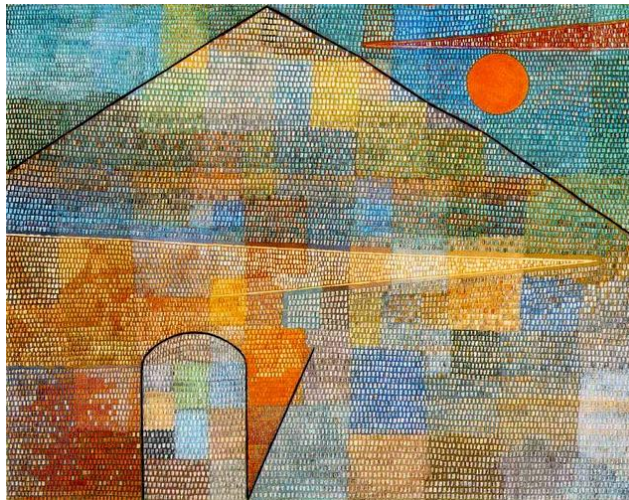


Symphonie Diagonale, Viking Eggeling, 1924.

Da pintura suas principais influências são os artistas Wassily Kandinsky e Paul Klee. Através do abstracionismo esses artistas irão influenciar fortemente McLaren, que irá vincular a relação das imagens gráficas com a música. A preocupação do abstracionismo em traduzir as imagens a partir da imaterialidade irá se conectar com a música que também se organiza através dessas qualidades. As correspondências entre pintura e música irão ser uma marca nesta obra. Se para Kandinsky compor uma tela era necessário um pensamento musical, para McLaren construir um audiovisual é fundamental pintar imagens através de correspondências sonoras. Esse é o conceito de sinestesia que faz parte de sua criação nessas trocas perceptivas, onde as sensações que o som produz são traduzidas pela imagem e o seu contrário também, ou seja, da imagem para o som.

Paul Klee foi outro artista que estabeleceu paralelismos estruturais entre a ambiência da pintura e da música criando traduções visuais de formas musicais polifônicas. As representações plásticas eram carregadas de musicalidade. Nessa estrutura destaca-se que “a polifonia remete à execução simultânea de várias vozes, com linhas melódicas distintas, em uma mesma composição musical”.

VALLE, Arthur. **O paralelo entre a pintura e a música no pensamento e na obra de Paul Klee.** Disponível em: <<http://www.ip.usp.br/laboratorios/lapa/versaoportugues/2c2a.pdf>>. Acesso em: 27 jan. 2010.



“Ad Parnassum”, Paul Klee, 1932.

As traduções em suas obras “polifônicas” assumem relação com a simultaneidade. Klee freqüentemente trabalhava com camadas transparentes sobrepostas de cor, “que se interpenetram e produzem assim uma estrutura de ordem mais complexa.” (ibidem, p. 6)

3. FORMA DE PENSAMENTO

O cinema, de um modo geral promoveu avanços na linguagem através de experimentações que articulavam processos relacionais numa sintaxe entre imagens e sons. Os processos de montagem e edição contribuíram muito para os avanços da linguagem cinematográfica e principalmente para entender o cinema como forma de pensamento, idéia defendida pelos teóricos como Gilles Deleuze e Jacques Aumont. É possível notar claramente esse procedimento no diretor russo Serguei Eisenstein que acreditava ser possível efetuar a

construção de conceitos abstratos através da articulação da linguagem cinematográfica, principalmente manipulando e criando jogos poéticos de articulação na montagem e promovendo a construção de um pensamento por associações ou conflitos de idéias.

“O mais eloqüente desses cineastas, Serguei Eisenstein, formulou, no final dos anos 20, a sua teoria do *cinema conceitual*, cujos princípios ele foi buscar no modelo de escrita das línguas orientais. Segundo o cineasta, os chineses construíram uma escritura ‘de imagens’, utilizando o mesmo processo empregado por todos os povos antigos para construir seu pensamento, ou seja, através do uso das *metáforas* (imagens materiais articuladas de forma a sugerir relações imateriais) e das *metonímias* (transferências de sentido entre imagens). O conceito de ‘dor’, por exemplo, é obtido, na escrita kanji oriental, através da montagem (na verdade, superposição) dos ideogramas de ‘faca’ e ‘coração’. Em outras palavras, para os orientais, o sentimento de dor é expresso pela imagem (pictograma) de uma faca atravessando o coração. Nada diferente, aliás, do uso de expressões como ‘ter o coração dilacerado’, em português, ou ‘to break the heart’, em inglês, para exprimir sentimentos de tristeza ou sofrimento”. (Machado, *O filme-ensaio*, acessado em 21 de julho de 2008, http://www.intermidias.com/txt/ed56/Cinema_O%20filme-ensaio_Arlindo%20Machado2.pdf)

Outros meios além do cinema, como o vídeo, a computação gráfica, também ampliaram de modo definitivo as formas de possibilidades de representação artísticas e anunciaram a profunda mestiçagem entre a arte e a tecnologia. “A vanguarda final do século XX, se é que devemos chamá-la assim, é aquela arte que engaja a revolução mais duradoura em um século permeado por revoluções: a revolução tecnológica. Iniciada por invenções fora do mundo artístico, a arte baseada na tecnologia (englobando uma variedade de práticas de fotografia, filme, vídeo, realidade virtual e muito mais, entre outras) direcionou a arte para áreas outrora dominadas por engenheiros e técnicos.” (Rush, 2006: 2).

4. FLUXUS

Marcel Duchamp foi um personagem central que influenciou todo um pensamento sobre arte durante o século XX. A partir dele, as investigações em outros meios de expressão tornaram-se muitos freqüentes. O conceito de colagem, a quebra das narrativas, o princípio do acaso, a arte enfim, promovia um pensamento em torno de deslocamentos do espaço e do tempo. Duchamp foi capaz de promover um profundo questionamento em torno do próprio conceito sobre arte, que na

década de 60 irá influenciar outros artistas que encontram no vídeo, uma nova forma de expressão.



(Marcel Duchamp, *Anémic Cinema*, 1925)

Surge assim o grupo Fluxus que inovava através de performances, filmes e vídeos. “O Fluxus foi um movimento internacional de artistas, escritores, cineastas e músicos sob a liderança de George Maciunas (1931-78), provocador lituano que organizou os primeiros eventos do Fluxus, inicialmente na Galeria AG em Nova York (1961) e, depois, em festivais na Europa, começando em 1962. De espírito semelhante ao dadaísmo (o manifesto de Maciunas o descreveu como ‘neodadaísta na música, no teatro, na poesia e na arte’), o Fluxus, como qualquer movimento de vanguarda, era antiarte, principalmente contra a arte como propriedade exclusiva de museus e colecionadores. Fez críticas à seriedade do alto modernismo e tentou, seguindo Duchamp, afirmar o que os fluxistas consideravam um vínculo essencial entre objetos cotidianos, eventos e arte. Eles manifestavam essa idéia em performances minimalistas, porém acessíveis”. (Rush, 2006: 18).

A estética minimalista advinda do dadaísmo, da música experimental e da poesia concreta foi empregada nos filmes desenvolvidos neste período. Diversos artistas do grupo Fluxus (que criaram em torno de 40 filmes curtas metragens denominados fluxofilmes) irão adotar a estética do minimalismo além dos princípios neodadaístas. Nam June Paik, coreano, através do

vídeo *Zen for film* inaugura uma poética inovadora que irá direcionar os demais artistas para estruturar o processo criativo na direção de possibilidades nessa estética apontada.



(Nam June Paik, *Zen for film*, 1962-64)

Neste trabalho de Nam June Paik, *Zen for film* (1962-64), um filme de 16 mm, iremos assistir aproximadamente 30 minutos de projeção em branco, sem processamento de imagem e de som. Fica claro nessa experiência o fato de ser inevitável ao observador a tentativa de decodificar os signos presentes no universo filmico. “Se o filme é um ‘discurso’ orgânico e solidário nas suas partes – e não já a simples reprodução de um discurso previamente elaborado no interior de um outro sistema de signos – passa então a ser necessário aprender a lê-lo, após tantos anos em que estivemos simplesmente habituados a vê-lo.” (Moscariello, 1985: 8).

Essa experiência radical norteou os Fluxfilmes que foram produzidos posteriormente. Aquilo que poderia parecer uma experiência de ausência de sentidos era a própria marca visceral de um questionamento que a arte se propunha. Na representação do irrepresentável as questões auto-reflexivas em torno da filosofia, da auto-referência ao meio, da crítica ao excesso e saturação das imagens eram relevantes e se conectavam com a idéia de uma reciclagem na busca pelos sentidos.

Os artistas do grupo Fluxo descobriram também um diferencial do cinema em relação ao vídeo, explorando novos procedimentos de linguagem que as especificidades do meio permitiam.

Nesse sentido “a maioria dos parâmetros usados para definir a imagem cinematográfica (escala dos planos, profundidade de campo, espaço *off*, montagem, etc.) são objeto de tal deslocamento teórico. A montagem adquire outros modelos de análise e pesquisa. No caso da linguagem videográfica é preferível não só usar outros termos, mas sobretudo compreender a amplitude e a lógica desse deslocamento. A noção de plano (que fornecera ao cinema seu fundamento) perde toda pertinência e a problemática da montagem muda completamente de figura. O vídeo instaura novas modalidades de funcionamento do sistema das imagens. Com ele, estamos diante de uma nova linguagem, de uma nova estética.” (Dubois, 2004: 95)

Essa nova forma de utilização das imagens e sons vai se refletir numa das principais obras de Nam June Paik, *Global Groove*. É considerada por muitos críticos como o modelo de obra eletrônica com ricas possibilidades de transformações da imagem. “E, certamente, *Global Groove* se apresenta, à primeira vista, na superfície da tela, como um trabalho de imagem, uma explosão sonora e gráfica, um festival de todos os efeitos visuais da época: inúmeras incrustações de muitas camadas, sobreimpressões e janelas, *chroma key* e colorização eletrônica, gerador de formas, silhuetas recortadas, circuitos fechados, *feed-backs* abstratos, *mise-em-abime* de imagens, zonas saturadas, uso do som como desencadeador de efeitos ópticos, montagem sincopada, decupagem acelerada mixagem de material original ou emprestado (*found postage*) etc. Um catálogo de efeitos, de certo modo em sua deflagração inaugural, que entusiasmava ou provocava, e sempre surpreendia.” (Dubois, 2004: 101)



(Nam June Paik, *Global Groove*, 1973)

Nam June Paik trabalha acima de tudo com o conceito de metalinguagem ao explorar inúmeras possibilidades do meio e explorar a linguagem auto-reflexiva, fazendo referência ao *pixel*, ou seja, ao próprio código videográfico. O termo metalinguagem é utilizado aqui para falar do processo de explicitação da própria estrutura. Fica claro também a importância da linguagem videográfica em trabalhar com outro conceito que é o da simultaneidade. “Tudo está ali ao mesmo tempo no mesmo espaço. O que a montagem distribui na duração da sucessão de planos, a mixagem videográfica mostra de uma só vez na simultaneidade da imagem multiplicada e composta.” (Dubois, 2004: 90).

Outro elemento estético recorrente nos trabalhos de Nam June Paik, em suas diversas instalações, é a televisão como objeto integrante da própria obra e onde o artista busca promover a interação de diversos monitores, criando fragmentação e multiplicando o potencial da informação. Numa dessas instalações Paik constrói uma Torre com 1003 monitores de televisão. Assim como em outras obras que o artista utiliza projeções múltiplas, fica mais evidente a representação da percepção dos excessos da informação, reflexo de nosso momento contemporâneo, através desse novo estatuto que o audiovisual acaba criando.



(Nam June Paik, *Quanto mais melhor*, 1988)

Bill Viola é um outro artista, do grupo Fluxus, que muito contribui para experimentações e criação de um design entre imagens e sons. Sua investigação gira em torno do eu, da relação do homem e a natureza, do sublime, e os temas geralmente procuram evocar tristeza, dor, extrema paixão (pathos) e contemplação de um mundo espiritual. “A obra de Bill Viola, talvez mais do que qualquer outra, representa a tendência para o lirismo na arte. Desde o início dos anos 70, Viola cria uma grande variedade de instalações e vídeos *single-channel*. Ele próprio descreve seus vídeos como poemas visuais, nos quais aborda questões de identidade e significância espiritual no mundo moderno.” (Rush, 2006: 135).

Viola utiliza a busca pelo autoconhecimento e temas espirituais atrelados a sua pesquisa estética. O claro e o escuro, os elementos da natureza, como a água e o fogo são constantes em suas obras. Suas referências são textos budistas, o alcorão, por exemplo. Assim como Nam June Paik, Viola é também um artista altamente reflexivo e produz obras com temáticas universais, onde o homem é o centro de tudo e sucumbe perante a força da natureza. “Para os místicos dos tempos antigos, que Viola reverencia, o fogo e a água são símbolos de um amor que tudo consome, que aniquila o antigo eu em uma nova união contemplativa.” (Rush, 2006: 140).



(Bill Viola, *The Crossing*, 1996)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo permitiu levantar alguns aspectos em direção à investigação sobre como o processamento entre linguagens produz um design entre imagens e sons, formadores de uma audiovisualidade. Desse modo refletiu sobre como o cinema e vídeo experimental produz e constrói um universo estético e conceitual que questiona a própria influência da técnica ou da mídia na realização da idéia. No caso das mídias audiovisuais, objetos desta pesquisa, a investigação procurou pensar como a construção do design projeta a forma, coordenando, integrando e articulando aqueles fatores que, de uma maneira ou de outra, participam no processo constitutivo fílmico.

“Cinema e vídeos: interpenetrações. Sabemos que o estudo dos processos de interferência, mescla, incorporação e até mesmo transformação entre estes dois suportes é delicado, sinuoso, cheio de obstáculos epistemológicos. No entanto, esta via parece nos conduzir mais diretamente ao coração do problema, ali onde as imagens, por se

entrechocarem, fundarem, camuflarem e travestirem, acabam afirmando ainda seu ‘ser de imagem’.” (Dubois, 2004: 177)

No trânsito e interação entre cinema e vídeo, o princípio que prevalece é sempre o de experimentação de linguagem. Embora o cinema seguisse predominantemente as regras da linguagem clássica, respeitando acima de tudo as leis da continuidade para esconder qualquer procedimento que evidenciasse a montagem, o vídeo acabou criando várias formas de romper com esta linhagem e passou a subverter a linguagem, reinventando-a constantemente.

“O cinema e o vídeo tiveram sempre uma relação de troca produtiva. O cinema, ‘primogênito’ dos dois, estabeleceu padrões no campo das imagens em movimento, e os pioneiros do cinema, como Georges Méliès, David Griffith e Sergei Eisenstein, forneceram estímulos fundamentais ao desenvolvimento do cinema e da Vídeo Art no início do século 20, com novas técnicas de cortes, métodos de montagem, mudanças espetaculares de perspectiva e *crosscutting* – no qual se combinam vários níveis de narrativa. O caráter direto ‘democrático’ do vídeo tornaram o jovem mídia interessante para a indústria do cinema comercial e para o cinema independente.” (Martin, 2006: 20)

O vídeo arte é, acima de tudo, conceitual e buscou explorar as principais características do meio, ou seja, da imagem eletrônica. A granulação passou a ser um recurso conceitual altamente empregado. Outros recursos também serão empregados de modo auto-reflexivo. O uso do procedimento da metalinguagem sempre foi recorrente. O vídeo clipe que surgiu a partir do vídeo arte, caminhou em direção a outra vertente, ou seja, a musical. O clipe, outro gênero construtor de design, foi buscar na montagem rítmica sua principal estruturação. A irreverência vai se dar tanto na quebra de formalidade de sua temática, como na busca constante de inovar a linguagem.

Desse modo ficou mais evidente a contaminação entre elementos explorados no vídeo arte e no vídeo clipe para o universo cinematográfico, através de uso diferenciado da estética por diretores inovadores, que atuam em diversos meios de expressão, transitando do vídeo para o cinema e vice-versa. É possível, assim, perceber hibridizações da linguagem cinematográfica em suas diversas vertentes, em virtude dos experimentos realizados essencialmente nesses gêneros mais criativos e um alargamento da percepção relacional entre imagem e som que irão contribuir para que a linguagem continue quebrando paradigmas e produzindo design no campo da audiovisualidade.

6. REFERÊNCIAS

DOBSON, Terence. **The Film Work of Norman McLaren**. John Libbey Publishing, 2007.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado. Por uma filosofia do Design e da Comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na Arte: e na pintura em particular**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

MARTIN, Sylvia. **Vídeo Art**. Lisboa: Tachen, 2006.

MACHADO, Arlindo (org.). **Made in Brasil. Três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

MITRY, Jean. **Historia del cine experimental**. Valencia: Fernando Torres, 1974.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.