

Audiovisual ao vivo

Feedbacks entre os cinemas experimentais, as artes do vídeo e o audiovisual contemporâneo

Live Audiovisual

Feedbacks between experimental cinema, the video arts and contemporary audiovisual

Marcus Bastos

Professor da PUC-SP. Autor do livro *Limiars das redes: escritos sobre arte e cultura contemporânea* (Intermeios/FAPESP, 2014). Foi curador de exposições como *Ruído* (Mostra Vídeo Itaú Cultural), *2º-5º arte.mov* — Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis, *Geografias Celulares* (Instituto Fundación Telefónica, Buenos aires e Lima), *Dorkbot SP*, instalação ---> vídeo (na Mostra SESC de Artes 2010) e *Performix* (edição comemorativa de 15 anos das Satyrnias). Participou como artista ou pesquisador de mostras, festivais e exposições como *a : d : a : p : t* (eua), *Bienal do Mercosul*, *Continuum*, *File*, *Interactive Futures* (Canadá), *Incubation* (Inglaterra), *Konstruirtes Leben* (Alemanha), *Live Cinema*, *Sonarama* (Nokia Trends), *Transitio MX* (México), *Transmediale* (Alemanha) e *Videobrasil*.

E-mail: contradiccoes@icloud.com

SUBMETIDO EM: 22/02/2015

ACEITO EM: 20/05/2015

DOSSIÊ

RESUMO

Conceitos como montagem ou plano são centrais na linguagem audiovisual. Mesmo com mudanças periódicas no processo de produção dos formatos resultantes de articulações entre imagem em movimento e som, são conceitos que persistem. Em certos momentos (por exemplo, o surgimento das ilhas eletrônicas e das artes do vídeo), o estatuto da linguagem audiovisual é questionado, seus conceitos centrais colocados na berlinda. Em geral, as diferenças passam a ser percebidas como novas possibilidades. Pesquisas recentes buscam reler as histórias do audiovisual em função desta diversidade, que dificulta sustentar campos estáveis e padrões fixos, ainda mais em um momento em que novos dispositivos mudam de forma significativa as formas de fruição. Este artigo articula estes desdobramentos com o pensamento de autores que formularam maneiras outras de refletir sobre o audiovisual (seja mudando os modelos de pensamento vigentes ou respondendo a ciclos tecnológicos reorganizadores das linguagens em uso).

PALAVRAS-CHAVE: Audiovisual; Ao Vivo; Linguagem; Performance; Tecnologia.

ABSTRACT

Concepts as montage or frame are central to audiovisual language. Even with periodic changes on the process of producing the formats resulting of articulations of moving image and sound, these concepts persist. At certain periods (for example, the appearance of electronic editing stations and videoart), the statute of audiovisual language is questioned, its central concepts jeopardized. Usually, such differences become perceived as new possibilities. Recent researches aim to reread audiovisual histories according to this diversity, that makes difficult assumptions of stable fields or fixed patterns, especially in a moment in which new devices change meaningfully existing forms of fruition. This article articulates this unfolding with the thought of authors who formulated other manners of thinking about audiovisualities (either changing current models of thinking or reacting to technological cycles that reorganized existing languages).

KEYWORDS: Audiovisual; Language; Live; Performance; Technology.

O surgimento de novas linguagens e tecnologias costuma produzir discursos de ruptura, um apego ao estilo de pensar das vanguardas históricas, com seus desejos de inovação, originalidade, superação. A eles, não faz sentido contrapor discursos do desapego, instalando um contraponto incapaz de dar conta da multiplicidade de vetores que esticam o contemporâneo em direções divergentes. O desafio, como explica Peter Pál Pelbart, é do pensar “a partir do nosso presente, de suas múltiplas energias e sua molecularidade enxameante”, o que se dá pelo exame “de certos processos paradoxais que atravessam esse contexto em pares” (Pelbart, 2014)- inclusive pares como apego e desapego. No caso do audiovisual, esta questão surge pelo exame do contraponto entre os pressupostos do realismo ou do artifício — que, veremos, é insustentável diante da complexidade dos autores e textos que engloba.

Em *Máquinas de Imagem*, Dubois explica que a “ideia de novidade associada à questão das tecnologias funciona primeiro, e sobretudo, como um efeito de linguagem, de tanto ser alardeada pelos vários discursos de escolta que não cessaram de acompanhá-las”. Ele considera que esta retórica veicula “uma dupla ideologia bem determinada: de um lado, a ideologia da ruptura, da tábula rasa, e portanto da recusa da história. De outro, a ideologia do progresso contínuo”. Deste modo de pensar, pode-se dizer que trata-se do velho *discurso da novidade*. Este artigo procura — ao estabelecer elos entre diferentes momentos da linguagem audiovisual — questionar se não seria útil encontrar um novo *discurso da antiguidade*.

Elos do tipo podem ser pensados por um prisma cibernético: quais os *feedbacks* entre diferentes vertentes do audiovisual experimental, que fazem com que procedimentos do cinema experimental, da *visual music*, das artes do vídeo e dos cinemas de artista sejam retroalimentados nas poéticas contemporâneas? Em *Artistic experimentation as metaphor? Experimenting time-critical eventuality / Media Archaeological experimentation*, Ernst explica as implicações metodológicas que esse tipo de pergunta sugere:

O tema do “experimentalismo como evento” toca numa figura crucial da epistemologia contemporânea, especialmente quando tomamos a epistemologia em seu sentido processual, baseado em tempo, conforme definido pela cibernética conforme o *insight*[...] dos “Mecanismos de Feedback e Circularidade Causal em Sistemas Sociais e Biológicos”. Heinz von Foerster é explícito: a Epistemologia não deve ser pensada como uma teoria estática do conhecimento. Em filosofia analítica (conforme representada por Alfred North Whitehead), o “evento” representa um ser ontológico que não é um objeto estático, mas um processo [...] A arqueologia das mídias (diferente do sugerido pela metáfora arqueológica aparente) não desvela artefatos, mas eventos (Ernst, 2013).

Uma arqueologia das audiovisualidades divergentes surgidas desde a invenção do cinema permite um movimento duplo: encontrar genealogias das práticas contemporâneas; ressignificar procedimentos inventados conforme mudaram as possibilidades de articulação entre imagem em movimento e som. Mas, até que ponto os discursos críticos sobre as culturas audiovisuais repensam seus conceitos em sintonia com as *heterogeneidades* e *eventualidades* latentes na maneira como as linguagens audiovisuais se organizam em temporalidades complexas? Até que ponto eles ainda reverberam pensamentos fundados em *singularidades* e *estabilidades*?

A própria distinção implícita nestas duas perguntas é problemática. Os pensamentos

mais complexos e processuais não fixam-se em campos estáveis, facilmente delimitáveis. Eles performam *contradições e inclusões*¹ que resultam em tramas irradiantes, cujo desdobramento no tempo gera desvios, atalhos, mutações e toda uma sorte de deslinearizações. O percurso em si é tão significativo quanto o que ele supostamente exprime — ele reitera, a cada vírgula, a impossibilidade de separar forma e conteúdo, ao mesmo tempo que “abala a ilusão desse mundo simples, lógico até em seus fundamentos, uma ilusão que se presta comodamente à defesa do *status quo*” (Adorno, 2003, p. 33). O heterogêneo é, por assim dizer, irreduzível: não pode ser reduzido.

1. Um realismo essencialista

Em *Eisenstein e o Cinema Conceitual*, Arlindo Machado faz a crítica dos modelos de pensamento predominantes em certa crítica cultural (e, por consequência, cinematográfica) apoiados em variações de categorias como *particular, essência e singular*, que fundam um tipo de realismo em que as linguagens são lidas pela suposta identidade entre o mundo e as diferentes formas de representá-lo. Neste contexto, o cinema é entendido como uma espécie de decalque luminoso, como se os negativos dos filmes fossem tatuagens de luz forjadas a partir de sulcos de realidade gravados sobre película. Para Machado, “esta concepção de *realismo* que está na base da estética de Lukács nasce dessa ilusão de que o sentido e a essência possam ser ‘antropomorfizados’, isto é, encarnados por indivíduos singulares (personagens) que os vivam em eventos plausíveis do cotidiano (ficção realista)” (Machado, 2006, p.76). Para ele, os “adeptos do realismo acreditam que os significados possam emergir das sombras sem que as armas da consciência (análise, avaliação, crítica) violentem o cotidiano e suas miragens” (Idem, p. 74).

Especialista em Eisenstein, Machado encampa um debate que tem por contexto o acirramento do interesse na imagem figurativa pelos defensores do realismo socialista, que leva ao isolamento do cineasta russo, numa sociedade cada vez menos permeável à pluralidade de visões sobre as artes e linguagens que produz. Contrapondo-se a esta abordagem, Machado afirma que na “esteira da capitulação de Lukács veio uma boa parte dos teóricos do cinema, que via nesse novo meio de expressão um compromisso ‘epidêmico’ com a realidade imediata”, apontando teóricos que ele considera terem deslizado “no engodo de que o cinema é um testemunho da existência dos seres, pois é a própria realidade que imprime o seu ‘reflexo’ no celulóide e esse processo ‘independe’ da intervenção humana” (Idem, *ibidem*).

Não cabe, neste artigo relativamente curto, mas seria importante uma contextualização mais ampla sobre as teorias realistas do cinema, suas diversidades — expressas em autores cuja tessitura desautoriza leituras esquemáticas, do tipo que estabelecem o contraponto insustentável entre os registros do realismo e do artifício². Se, no contexto histórico em que escreve, Machado tem razão quando desmonta este ponto-de-partida que parece estruturar uma parte significativa da historiografia e da crítica audiovisual, um retorno aos problemas formulados permite reconhecer algo mais que a cisão entre os adeptos do realismo e os defensores da engenhosidade das linguagens. Por isso, provisoriamente este artigo propõe o termo *realismo essencialista* para designar um tipo de pensamento, que não coincide com todo o debate sobre o realismo no cinema.

¹ No sentido dado por Serres ao *tiers inclus*.

² Rogério da Costa tem uma fórmula sagaz para tratar deste tema: “Se é da natureza do homem engendrar o artifício, então é impossível separar natural e artificial”. Algo equivalente pode ser pensado sobre a distância entre realismo e artifício.

O desmonte da visão *essencialista* é recorrente, entre vários pensadores que se dedicaram à crítica dos formatos imagéticos e audiovisuais surgidos a partir do século 19. No momento mesmo em que o campo da crítica audiovisual adquire contornos mais amplos, ele surge, por exemplo, nas críticas de Panofsky ao realismo formulado por Kracauer:

A correspondência que Kracauer manteve com Panofsky a partir da década de 1940, depois de emigrar para os Estados Unidos e na época em que estava elaborando sua *Teoria do Cinema*, esclarece a concepção que ele tinha da imagem cinematográfica e do lugar que a teoria do cinema devia ocupar, a seu ver, no campo das ciências humanas. Em carta a Philip Vaudrin — um editor da Oxford University Press, pela qual o livro seria publicado em 1960 —, Panofsky elogiou o projeto do historiador do cinema, que ele avaliou, mas introduziu uma nuance, censurando Kracauer por desvincular as funções narrativa e documentária da imagem: baseando sua teoria num conflito intrínseco entre estrutura cinematográfica e narrativa (entre plano e encadeamento dos planos, ou, ainda, entre a gravação dos fatos e sua encenação), Kracauer, segundo Panofsky, permaneceria tributário de uma concepção realista ingênua da representação. Ao reduzir a unidade cinematográfica básica (o fotograma) ao simples reflexo da realidade, ele tenderia a desprezar a dimensão subjetiva da imagem em prol de seu conteúdo objetivo.³

Este tipo de perspectiva perdura. Em *Narrativa e Modernidade*, Parente afirma que a “a análise semiológica implica [...] dois pressupostos: a impressão de realidade e o retorno à gramática” (Parente, 2000, p. 21.). Em seguida, explica que “a grande sintagmática [*metziana*] repousa sobre a ideia de que a imagem teria, a priori, uma significação, ela reproduziria a realidade conforme o modelo da percepção natural” (Idem, *ibidem*); por isso, “para o semiólogo, a imagem remete a uma realidade preexistente, e a representação cinematográfica se contenta, em suma, em endossar os clichês da pura representação”. Parente se apoia em Deleuze e Pasolini para propor maneiras de entender o fluxo audiovisual pela duração das combinações ótico/sonoras produzidas (o que implica tanto esticar os domínios da montagem quanto solapar o pressuposto da verossimilhança do filmado):

No cinema, o sentido não adere aos acontecimentos ou conteúdos representados. Por um lado, podemos dizer que, no cinema, os acontecimentos não são representados. A imagem cinematográfica não consiste em representar os objetos e atos da realidade, ela apresenta a realidade por meio da realidade. Por outro lado, a montagem não é uma instância linguística ou discursiva. A montagem é a determinação das imagens-movimento. Cada plano é um corte sobre um movimento de pensamento comparável àquele que esboçamos em nós mesmos quando estamos diante de uma situação. A duração e a escala dos planos, assim como seus encadeamentos, não podem ser compreendidos pela grande sintagmática, pois não dependem de um discurso significante. No cinema, não podemos separar os planos de seu conteúdo (Parente, 2007, p. 27.).

Ao mesmo tempo que revela um entendimento mais fluído do cinema - que permite a críticos como Deleuze e Parente leituras menos esquemáticas dos filmes que discutem, sejam os musicais, os clássicos neo-realistas ou os cinemas experimentais do pós-guerra - esta forma de olhar para o cinema e reconhecer em seus encadeamentos

³ Cf. Michaud, 2013, p. 322. Outro texto importante, neste sentido, é Dickens, Griffith e nós, de Eisentein, em que o cineasta russo identifica nas estruturas narrativas do romance vitoriano (o detalhe significativo descrito de forma rica, as histórias intercaladas) procedimentos que foram adotadas pelo cineasta norte-americano conforme forjava as práticas da narrativa clássica. A leitura direta que Eisentein faz dos textos e filmes é uma lição importante, reminiscência de um método de análise mais atento à decifração e interpretação de seus objetos, ao contrário da prática mais recente de aplicação de modelos de pensamento a priori sobre as obras que analisam.

um fluxo que ultrapassa os recortes rígidos da decupagem tradicional dialoga com o modo de funcionamento da imagem eletrônica. O surgimento do vídeo desloca os problemas ligados à produção com imagem em movimento e som, ao menos enquanto é tido como uma novidade capaz de romper com os regimes instituídos de produção audiovisual. É que o vídeo ocupa um lugar ambíguo, que permite constituir, no campo das audiovisualidades, um escopo de experiências amplo, em trânsito entre circuitos, e sem uma fórmula predominante atrelada a seus fazeres. A ilha eletrônica facilita certos sonhos de montagem e abstração que o cinema dificultou com sua dureza (material e logística). Dubois propõe definir o vídeo da seguinte maneira:

Para os fins da nossa exposição, dramatizaremos um pouco a situação do vídeo, que se movimenta assim entre a ordem da arte e da comunicação, entre a esfera artística e a midiática — dois universos a priori antagonísticos. Em termos semiológicos, o primeiro precisa de um objeto (a imagem) e de uma linguagem (morfológica, sintática e semântica); o segundo é puro processo (sem objeto) e simples ação (uma pragmática). O primeiro é, o segundo *faz*[...] Nesta bifurcação, o vídeo ocupa uma posição difícil, instável, ambígua: ele é a um só tempo objeto e processo, imagem-obra e meio de transmissão, nobre e ignóbil, privado e público. Ao mesmo tempo pintura e televisão. Tudo isso sem jamais ser nem um nem outro. Tal é sua natureza paradoxal, fundamentalmente hesitante e bifronte. Convém aceitá-la como um fato e considerar esta ambivalência de princípio não como fraqueza ou deficiência, mas como a força mesma do vídeo. A força proveniente do fraco (Dubois, 2004, p. 74).

Desdobramentos do tipo complexificam e ressignificam o repertório das audiovisualidades. Eles deixam claro como o modelo narrativo adotado pela indústria cinematográfica oferece um entendimento parcial da cultura audiovisual (Punt, 2002; Daniels e Naumann, 2010; Balsom, 2014) e o realismo *essencialista* gera equívocos duradouros nos modos de pensar a linguagem audiovisual (Parente, 2000; Machado, 2006; Deleuze, 2007). Com a diversificação de formatos decorrente dos diferentes ciclos tecnológicos que se sucedem, os entendimentos mais heterogêneos, que percebem a cultura audiovisual em sua pluralidade e cruzamento de circuitos revelam-se mais adequados que aqueles que desconsideram a crescente hibridez dos processos em curso, ao defender a estabilidade de formatos ou gêneros.

2. Modos de pensar a montagem e a verossimilhança

Há pelo menos dois esforços claros para forjar um pensamento mais heterogêneo sobre as linguagens audiovisuais. O primeiro deles pode ser entendido a partir do conceito de montagem, e seus engajamentos com as diferentes materialidades do fazer audiovisual (o filme, o sinal eletrônico, a síntese numérica). O segundo pode ser entendido a partir do reconhecimento de que a semelhança entre o plano e o ambiente que a câmera percorre não implica em uma relação de identidade⁴. Este olhar outro para a linguagem audiovisual constitui um campo de pensamento resultante do embate com as diferentes tecnologias de imagem, no momento em que surgiram, seja ele explícito e sistemático ou difuso na riqueza dos bons filmes, vídeos, videocliques, entre outros: assim como os grandes textos e suas heterogeneidades, são audiovisualidades que não podem ser reduzidas.

Em *Filme, Sonho e Outras Quimeras*, Machado afirma que o “cinema, particularmente, no período que vai das primeiras sessões do quinetoscópio de Edison e do cinemató-

⁴ Este é o sentido do contraponto entre o devir verídico e o devir falsificante formulado por André Parente, em *Narrativa e Modernidade*. De forma sintética, este reconhecimento de que a câmera não produz cópias idênticas do que acontece no mundo aparece, por exemplo, no seguinte trecho: “A verossimilhança significa simplesmente que a imagem fascinante da experiência, seja ela real ou não, é colocada como se ela tivesse sido ou fosse ser, em certo momento, presente” (Parente, 2000, p. 41).

grafo de Lumière até 1908, mais ou menos, ressuscitará alquimias, inocentará a imaginação e se fará uma terra de ninguém” (Machado, 1997, p. 36.). Este registro fantástico foi frequentemente lido como uma reminiscência das ligações entre o cinema e o sobrenatural, algo que fica explícito nas arqueologias audiovisuais que fazem as experiências com imagem em movimento voltar aos domínios das *fantasmagorias* e lanternas mágicas (Stafford, 2001; Huhtamo, 2013). Nestes primórdios, o caráter sobrenatural do cinema tem um sentido diferente do que ele vai assumir posteriormente, no cinema de terror ou de ficção científica.

Méliès permite pensar este tipo de representação inverossímil, que tornou-se bastante rara no audiovisual mais recente (com exceções: por exemplo, os filmes experimentais de Björn Melhus, em que o corpo passa por modificações bastante particulares). Ao apontar algo que “incomoda profundamente” no pioneiro francês, Machado afirma que não “se sabe bem em decorrência de que perversidade satânica abundam em suas cenas as mutilações físicas mais estapafúrdias e as metamorfoses corporais mais monstruosas, mesmo quando o pretexto é o efeito cômico de extração burlesca”, lembrando que “é muito comum nesses filmes os corpos se transfigurarem, explodirem, crescerem desmesuradamente, perderem os membros ou desaparecerem qual fumaça no ar” (Machado, 1997, p. 37.). Ainda em *Filme, Sonho e Outras Quimeras*, ele afirma que o “fascínio do cinema de Méliès, aquilo que na Europa e na América mobilizava multidões para as salas escuras, está sobretudo nesse componente onírico de fundo psicanalítico, pois o que as massas buscavam nas férias de Méliès e em todas as mises en scène magiques do período era aquilo justamente que em princípio não podia ser mostrado” (Idem, p.38).



Cenas de Captain e Sudden Destruction, de Björn Melhus: entre corpos que se contorcem na tela e olhos estalados, o diretor inventou um dos tipos mais desconcertantes de montagem, em que as vozes dos atores surgem “trocadas” (produzindo efeitos em que os lábios estão sincronizados com uma voz que obviamente não pertence ao corpo que a emite, como um alienígena que sequestra o personagem e toma posse de sua fala)

Mas o audiovisual que apresenta o inverossímil não se restringe ao que não pode ser mostrado por ser proibido. Ele também abrange o que não pode ser mostrado porque desafia os limites do visível (por exemplo, imagens *interiores*, fenômenos microscópicos, simulações científicas, visualização de dados, cenas de acontecimentos impossíveis ou formas geométricas). Este universo das imagens que mostram mundos que não correspondem ao que as câmeras registram é descrito por André Parente (com auxílio de Deleuze), novamente em *Narrativa e Modernidade*:

As imagens-movimento se especificam em imagens-percepção, afecção e ação, quando são reportadas ao esquema sensorio-motor. Os laços entre o homem e o mundo, o que ele vê, experimenta, sente, faz, podem se exprimir pelo encadramento de imagens atuais. Mas é possível que o homem se ache confrontado a uma situação ou a sensações visuais e sonoras — ou mesmo tácteis, cutâneas, cinestésicas — que perderam seu prolongamento motor. O laço sensorio-motor

fica suspenso ou é retardado se a personagem se defronta com uma situação-limite (patologia psíquica, iminência ou consequência de um acidente, proximidade da morte), ou se ela se encontra em um estado psicológico anormal (hipnose, amnésia, alucinação, conflitos inconscientes, efeito de drogas etc.) ou até mesmo normal (sono, sonho, perturbação de atenção etc.). É possível ainda que a personagem se defronte com situações que expressem uma visão de um mundo fantástico ou surrealista expressionista — que preconize a animação do inorgânico ou a vida não-orgânica das coisas — ou até mesmo psicodélico” (Parente, 2000, p. 99).

As sequências audiovisuais não fogem da representação direta apenas rumo ao universo do inverossímil ou do invisível. Os procedimentos de montagem também são responsáveis pela invenção de sequências que rompem com a impressão de que o material captado pela câmera é apenas uma cópia fiel dos acontecimentos que se desenrolam enquanto o botão de gravar está apertado. A definição clássica de montagem foi formulada por Eisentein, em *A Forma do Filme*. O cineasta russo discorda que a montagem seja “uma forma descritiva em que se colocam planos particulares um após o outro”, onde o ritmo seria o “movimento dentro desses planos-blocos de construção, e o consequente comprimento das partes componentes” (Eisenstein, 1990, p. 51). Para ele, “a montagem é uma ideia que nasce da colisão de planos independentes — planos até opostos um ao outro: o princípio *dramático*” (Idem, p.52).

A potência da definição de Eisenstein é sua capacidade de englobar os domínios da percepção no processo de montagem, assim como desvincular o procedimento das técnicas de emendar negativos comum em seu tempo. Em *Eisenstein e o Cinema Conceitual*, Machado formula de outra forma o conceito de montagem, tornando mais explícito o que o cineasta russo quer dizer com princípio dramático⁵:

No cinema é a montagem a operação intelectual por excelência, a passagem do empirismo ao conceito, o que se dá graças à intervenção da *sintaxe* que transforma os fragmentos brutos do visível num sistema significativo, estabelecendo uma hierarquia de conexões entre eles, de tal forma que os faça articular segundo um princípio organizador. Não estamos nos referindo apenas à montagem final, aquela que se faz na moviola, mas à montagem como princípio norteador da criação, aquela que está presente no interior da composição de cada plano, de cada *travelling* e de cada fusão, na escolha do tamanho e abrangência do quadro, na inserção de elementos para dentro do quadro, na combinação do som com a imagem (Machado, 2006, p. 81.).

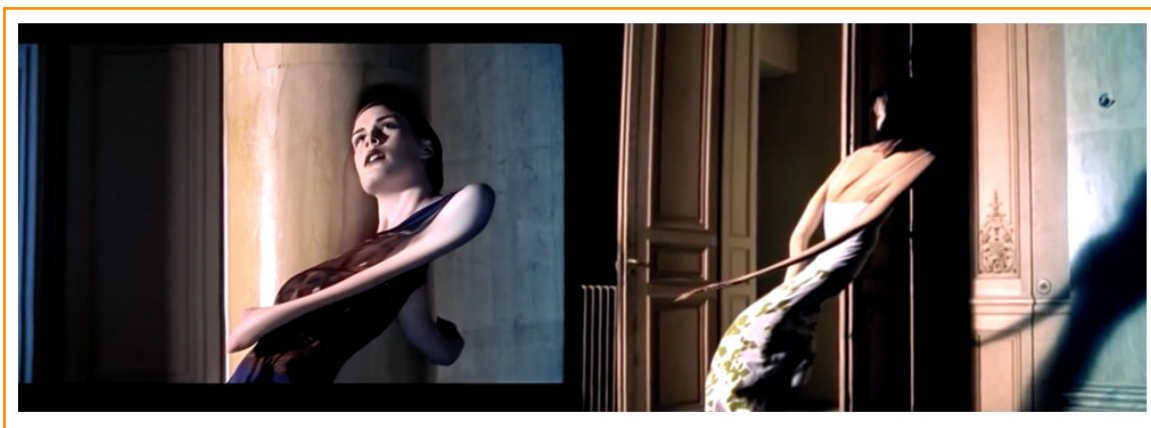
Não por acaso, os filmes de Eisentein exploram de forma minuciosa as possibilidades do enquadramento como recurso para construir pontos de vista internos à cena. São exemplos de que a montagem não se restringe a decisões sobre corte e sincronia. Deleuze aborda esta amplitude do conceito *eisensteineano*, explicando que, para o cineasta russo, o “todo precisamente só pode ser pensado, pois é a representação indireta do tempo que decorre do movimento. Ele não decorre deste como um efeito lógico, analiticamente, mas sinteticamente, como o efeito dinâmico das imagens ‘sobre o córtex inteiro” (Deleuze, 2007, p. 191). Ao discutir as relações entre o pensamento e o cinema a partir deste conceito de montagem como acontecimento mental, Deleuze detalha os aspectos que diferenciam a abordagem *eisensteineana*.

Há choque das imagens entre si segundo a dominante delas, ou choque na própria imagem segundo todos os seus componentes.[...] Por isso [o todo au-

⁵ A definição de montagem feita por Eisentein acontece em certo ponto do seu livro em que já foram discutidas as relações entre cinema e teatro, assim como a dramaturgia do filme, o que o leva formular seu conceito usando um conceito que remete às discussões anteriores, sem retomá-las. Lido isoladamente, o trecho perde aspectos pressupostos neste encadeamento resultante da maneira como *A Forma do Filme* é organizado.

diovisual], depende da montagem, embora resulte da imagem: ele não é uma soma, mas um “produto”, uma unidade de ordem superior. O todo é a totalidade orgânica que se afirma opondo e sobrepujando suas próprias partes, e que se constrói como a grande Espiral, seguindo as leis da dialética. O todo é o conceito. Por isso o cinema é dito “cinema intelectual” e a montagem, “montagem-pensamento”. A montagem é no pensamento o próprio “processo intelectual”, ou o que, ante o choque, pensa o choque. Já a imagem, visual ou sonora, tem harmônicos que acompanham a dominante sensível, e entram por conta própria em relações supra-sensoriais (por exemplo, a saturação do calor na procissão de *O velho e o novo*): é isso a onda de choque ou vibração nervosa, tal que não se pode mais dizer “vejo, ouço”, mas SINTO, “sensação totalmente fisiológica”. E é o conjunto dos harmônicos agindo sobre o córtex que faz nascer o pensamento, o PENSO cinematográfico (Idem, *ibidem*).

O exemplo extremo desta simultaneidade de pontos de vista que muda a substância das imagens são as anamorfose e experiências com a manipulação do tempo em vídeos como *Alquimia da Velocidade*, de Arthur Omar. Conforme Machado, “as técnicas clássicas de anamorfose consistem num deslocamento de ponto de vista a partir do qual uma imagem é visualizada, sem eliminar, entretanto, a posição anterior, decorrendo daí um desarranjo das relações perspectivas originais” (Machado, 1997, p. 58). Por isso Baltrusaitis considera que nas anamorfose “a perspectiva deixa de ser encarada como uma ciência da realidade para tornar-se um instrumento gerador de alucinações” (Idem, *ibidem*). As imagens eletrônicas e de síntese numérica naturalizaram este tipo de deformação, pouco a pouco esvaziando sua estranheza. Em *A quarta dimensão da imagem*, Machado afirma que com “o passar do tempo, procedimentos dessa natureza acabaram sendo automatizados, sobretudo em máquinas digitais de processamento da imagem, capazes de memorizar as posições anteriores e conservá-las na tela, à medida que a figura se desloca” (Idem, p. 71).



Cenas do videoclipe de Unintended: os domínios da quarta dimensão da imagem, presentes nas obras experimentais do fotógrafo Frédéric Fontenoy e do videoartista Zbigniew Rybczynski, tornaram-se recursos automáticos das ilhas de edição contemporâneas, exemplo de como as novidades de linguagem acabam incorporadas ao repertório audiovisual.

Esta crescente maleabilidade da imagem confirma a fórmula proposta por Parente, em *Narrativa e Modernidade*: na montagem, “o *raccord* só pode ser falso. No regime imagem-tempo, passar de uma imagem a outra não é passar de um antes a um depois, é reunir o antes e o depois para expressar um devir”. Com o surgimento das imagens de síntese numérica, fica claro como o conceito de cinema é mais amplo do que se supõe - como Parente sinaliza quando fala em uma “forma cinema” (Parente, 2013, p. 20). Termos como cinema ou vídeo não conseguem mais descrever o campo completo das audiovisuais - por isso, Daniels e Naumann propõe o conceito de *audiovisuology* (Dieter; Naumann, 2010, p. 16). Apesar do alarde em torno das mídias digitais, típico

dos momentos que surgem novas linguagens, conforme apontado através de Dubois no início deste artigo, as audiovisuais criadas com computadores não promovem apenas rupturas (tampouco discursos celebratórios do surgimento de campos inovadores). Elas estabelecem cadeias de retroalimentação, em que passado, presente e futuro relevam os elos descontínuos e as temporalidades transversais existentes nas diferentes camadas que se acumulam nos espaços-tempos produzidos pelos homens.

3. **Feedbacks entre o cinema experimental, as artes do vídeo e a performance audiovisual**

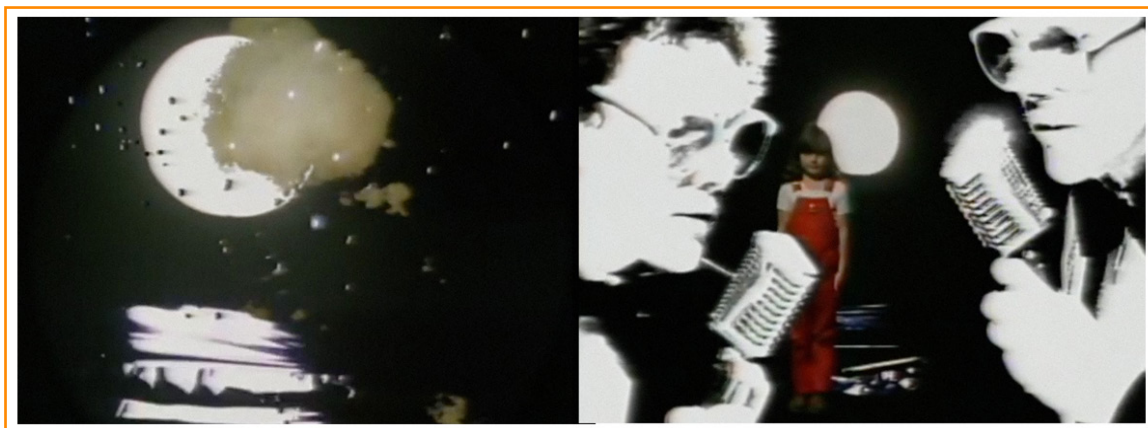
Ao reler certos autores que permitem o entendimento heterogêneo das linguagens audiovisuais, este artigo propõe trazer à tona pontes possíveis entre os vetores de pensamento discutidos acima e os formatos emergentes no audiovisual contemporâneo, tomando as artes do vídeo, aqui representadas pelo videoclipe, como um momento de passagem. As aproximações desenvolvidas a seguir procuram sistematizar algumas das relações encontradas, tanto no domínio do não verossímil disparado⁶ por Méliès (vetor que leva às representações deformantes e ao audiovisual abstrato) quanto nos procedimentos de montagem disparado 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 online de difusão que dos longas-metragens exibidos em sala de cinema. E, 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 auto-contido, 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 Dickinson)⁷.

Este caráter divergente presente na produção de Méliès também aparece no videoclipe. Devido à simbiose com a música, o videoclipe 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. Esta característica é inerente à maneira como o vídeo musical foi inventado, mas não se manteve durante a história do formato.

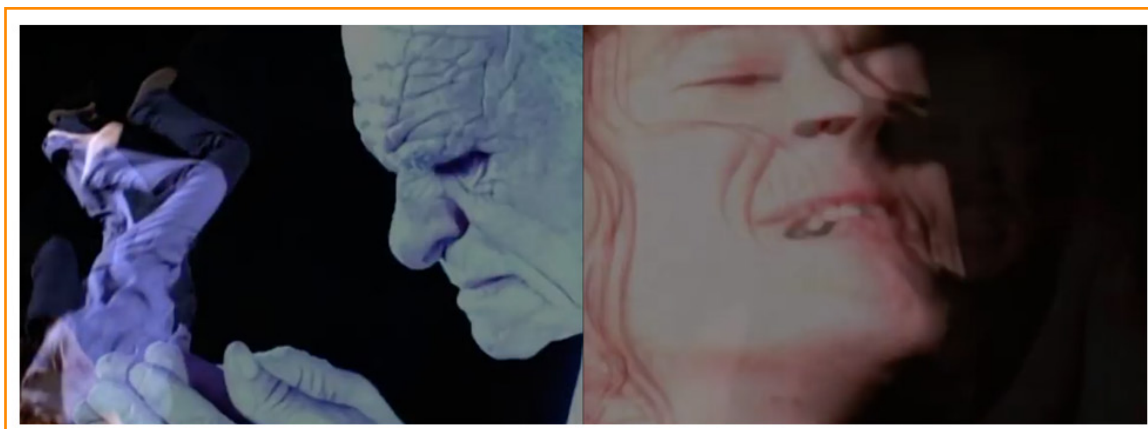
⁶ Para evitar a ideia de constituição de um campo ou procedimento da linguagem audiovisual, o texto prefere abordar a questão em termos de vetores disparados por determinados realizadores, remetendo ao conceito de disparadores de discursividade proposto por Foucault em sua *Arqueologia do Saber*. O conceito sugere a pesquisa das transversalidades que atravessam as diferentes formas de articulação de uma linguagem.

⁷ Cf., por exemplo: "A análise de Schlosser valeria para o cinema nascente: ao tomar emprestadas do universo circense a sua iconografia e as suas encenações, o cinema reativou formas antiquíssimas de representação, depositadas na cultura dos espetáculos populares contemporâneos", in: Michaud, 2013, p. 63.



Video Killed the Radio Star, o primeiro videoclipe veiculado pela MTV, compartilha com Méliès mais que o interesse em filmar jorros de fumaça e cenas da lua: ao misturar imagens PB e coloridas e explorar todo tipo de descontinuidade, o clipe dirigido por Russell Mulcahy inventa um mundo completamente ilógico e inverossímil.

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 trash metal, inventado pelo Metallica, pressupõe. Mas a proximidade com as invenções disparatas do cômico 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, através 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, filmada sob luz estroboscópica, produzem deslocamentos e deformações que reiteram a sensação onírica predominante.



Enter Sandman: seres de tamanho desproporcional e rostos desfigurados compõe um universo de pesadelo construídos com técnicas de montagem típicas das artes do vídeo, como a incrustação e as alternâncias de planos com sentido rítmico, que muitas vezes interrompe a continuidade visual das cenas intercaladas.

Este 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 e 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 pensa⁸. 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. Este 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 *eisensteineano* de montagem, e seus engajamento com as sensações psicológicas resultantes.

A essência deste procedimento aparece em *The Flicker*, de Tony Conrad. Conforme Schwierin e Naumann, o filme de Conrad "se concentra nas possibilidades perceptivas fisiológicas do efeito de batimento, que é criado pela alternância de luz e escuro" (Schwierin & Naumann, 2010, p. 21). 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 deste 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 videoclipes: 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 espaço-temporal estável, mesmo quando isto não implica em linearidade ou sequência. O videoclipe é um dos primeiros formatos audiovisuais que dispensa marcas articuladas de passagem entre estes diferentes registros, inaugurando uma cultura de *jump cuts* aprendida com a videarte, e seus *statements* contra a narrativa clássica e as práticas estabelecidas de montagem.



Em *Come to Daddy* a passagem entre diferentes registros acontece no plano da materialidade, gerando uma sensação de descontinuidade física em seqüências em outros aspectos bastante encadeadas.

⁸ Cf., por exemplo: "a ideia de confrontação ligada à lógica da alternância se transforma, com a incrustação videográfica, em uma ideia de mixagem, mescla, in: Dubois, 2004, p. 90.

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 escamótico 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 contém⁹.

Este 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*¹⁰, 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 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” (LUND, 2009, p.89). Esta discrepância de visões é mais um elemento que permite perceber a diversidade típica no campo da performance audiovisual, que combina tanto 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 esta 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 fisicalidade das imagens (mesmo quando figurativas) e as configurações multitelas. Um exemplo são os trabalhos de duVa, que buscam através 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 apresentar¹¹. Desde instalações como *Grotesco*, *Sublime Mix* (2004) e

⁹ No artigo *Sincronias entre Acontecimento e Narrativa* (Bastos, 2014), o autor do presente texto apontou o desejo de sair da tela como um tema que sugere a busca por novas formas de audiovisual; *Come to Daddy* é mais um exemplo de articulações entre imagem em movimento e som que sugerem a possibilidade dos corpos filmados saírem fisicamente da tela, algo que remete aos próprios rumos tecnológicos na área (quando se leva em conta, por exemplo, formatos como a realidade aumentada e sua inserção de elementos audiovisuais na própria arquitetura, construindo imbricações entre corpo, tela e ambiente que dissolvem o dispositivo convencional de exibição).

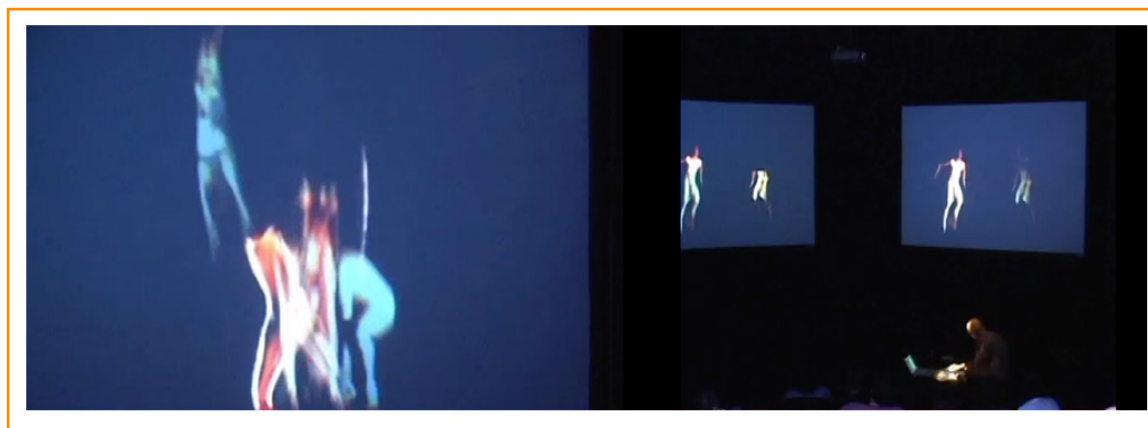
¹⁰ “Die neuen Möglichkeiten digitaler Technologien dagegen reaktivieren gegenwärtig die Idee einer audiovisuellen Musik, wie sie vor allem in den konstruktivistischen Avantgarden des ersten Drittels des vorigen Jahrhunderts formuliert wurde”. In: *Cinema - unabhängige Schweizer Filmzeitschrift*, Bd. 49 Musik, Schüren Verlag, Marburg 2004.

¹¹ O próprio artista fala sobre sua estratégia de montagem como forma de recriar suas sensações quando filma, por exemplo na entrevista concedida ao autor do presente artigo para a revista TECCOGS, http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/entrevistas/2012/edicao_6/entrevistas.pdf.

Retratos in Motion: o beijo (2005), duVa explora o intercalamento veloz entre claro e escuro para produzir ritmos e sensações que vão além da articulação entre as imagens encadeadas. Esta tensão, que opera na ordem da sensação mais que da visibilidade, reverbera também na própria maneira como as imagens são montadas (através 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 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 autorretratos, 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).



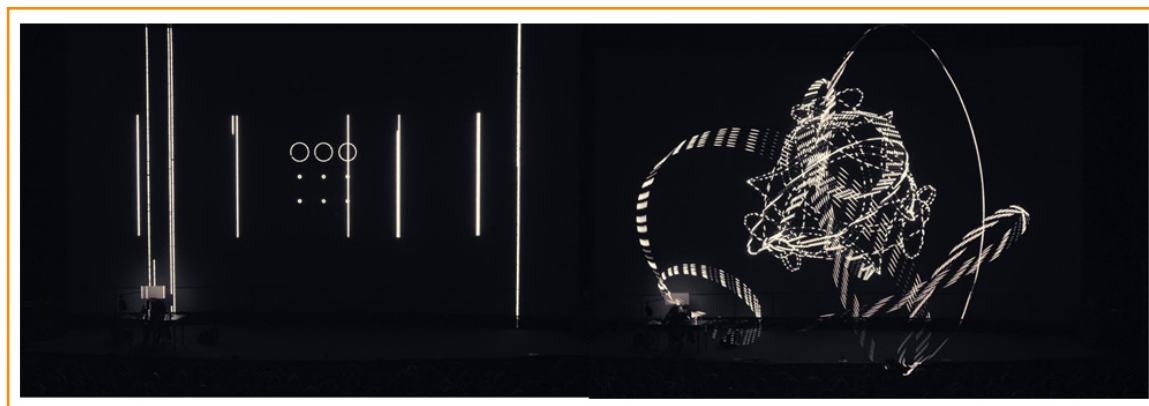
Em suspensão, o corpo filmado ao vivo multiplica-se diante do público, levando aos limites o desejo de romper a fronteira entre tela e público: a performance desloca os modos de relação entre imagem em movimento e som para o campo do sensorio, e usa a montagem entre o corpo do artista e o conjunto de duas telas para desestabilizar o dispositivo tradicional de exibição (com projetor único escondido no fundo de uma sala escura).

Nas performances audiovisuais de 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. Esta maior fluidez, que borra os limites das audiovisualidades, pode ser entendido 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.

Isto acontece de forma ainda mais explícita em performances não-figurativas, especialmente no caso de artistas que exploram a 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 geo-

métricas na tela e os ritmos, timbres e 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. Nestes 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. Desta forma, Henke estabelece um jogo entre simples e complexo que diversifica as pulsações possíveis em *Lumière*, sem abrir mão do rigor construtivista.



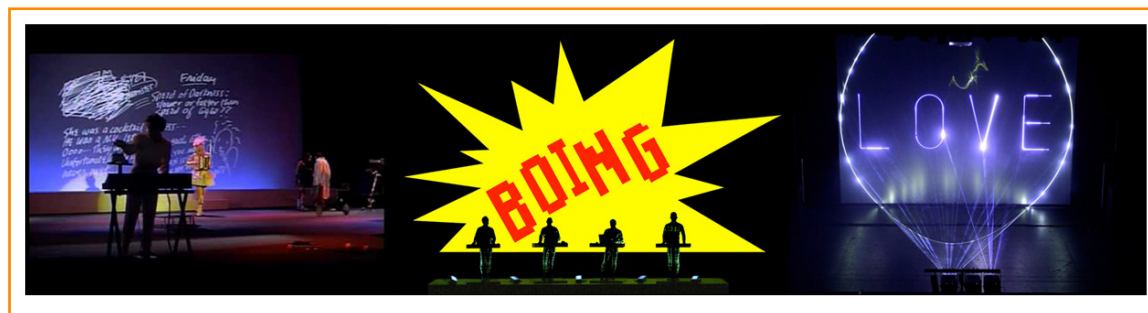
Lumière, de Robert Henke, explora os diálogos entre imagem e som de maneira abrangente, o que se tornou uma característica das performances abstratas mais recentes.

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 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 propõe, 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, eles retornam, 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 à práticas da videoarte, dos

cenários de shows pop e do videoclipe (reforçando o caráter mestiço da performance audiovisual)¹². Além da já citada Lumière, este tipo de estratégia aparece em performances como *Double Vision*, de Robin Fox e Atom TM ou *X = X*, do HOL.



Home of the Brave, Boing Bum Chak e Lumière: o uso de palavras é uma estratégia recorrente em artistas que desafiam os limites entre o pop e o experimental, como é o caso de Laurie Anderson, do Kraftwerk e de Robert Henke (um recurso que remete às sinergias de linguagem propostas pelas poesias concreta e visual).

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 tem 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.)

Neste 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 inserir as linguagens contemporânea 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

¹² O uso de palavras na videoarte é discutido de forma ampla em *O vídeo e sua linguagem* (Machado, 1992-3) e posteriormente retomado em *A poesia na tela*, um dos capítulos de *A televisão levada a sério* (Machado, 2000); sua presença no videoclipe e nas vinhetas aparece em *Reinvenção do videoclipe* e *O grafismo televisual*, também em *A televisão levada a sério* (Machado, 2000).

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 em que reencenam e ressignificam práticas que a indústria acabou deixando de lado, com suas necessidades de padronização e normatização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. "O ensaio como forma". In _____. **Notas de Literatura I**. São Paulo: Duas Cidades, 2003.

BASTOS, Marcus. **Limiars das Redes: escritos sobre arte e cultura contemporânea**. São Paulo: Intermeios, 2014.

BELLER, Hans; LENSING, Jörg. "Audiovisual Montage". In: DANIELS, Dieter; NAUMANN, Sandra. **Audiovisuology (Compendium) — An interdisciplinary survey of audiovisual culture**. Köln: Walter König, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Cinema II – A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

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

EISENTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

HUHTAMO, Erkki. **Illusions in Motion - Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles**. Cambridge (MA): MIT Press, 2013.

KURCEWICZ, Greg. "Sobre o reaparecimento do interesse em visual music". **Revista TECCOGs**. n. 6. São Paulo: TIDD, 2012.

LUND, Cornelia; LUND, Holger (Org.). **Audio.Visual. On Visual Music and Related Media**. Stuttgart: Arnoldsche ArtPublishers, 2009.

MACHADO, Arlindo. "O video e sua linguagem". **Revista USP**. São Paulo: Edusp, dez., jan., fev. 1992-3.

_____. **Anos de Chumbo: mídia, poética e ideologia no período de resistência ao autoritarismo militar (1968-1985)**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2005.

MAKELA, Mia. **Live Cinema: languages and elements**. MA: Helsinki University of Art and Design, 2006.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-**

guerra. Campinas: Papyrus, 2000.

_____. **Cinemáticos.** Rio de Janeiro: +2 Editora, 2013.

PARIKKA, Jussi. **“Operative Media Archaeology: Wolfgang Ernst’s Materialist Media Diagrammatics”.** Theory, Culture & Society. vol. 28, n. 5 (setembro de 2011), pp. 52-74.

PUNT, Michael. “The Jelly baby on my knee.” In: EVES, Frans; VAN DER VELDEN, Lucas; VAN DER WEDEN, Jan Peter. **The Art of Programming - Sonic Acts 2001 conference on digital art, music and education.** Amsterdam: Paradiso / Sonic Acts Press, 2002.

ROLHF, Jan. “Generieren, nicht collagieren - Ton-Bild-Korrespondenzen in Kontext zeitgenössischer elektronische Musik”. **Cinema - unabhängige Schweizer Filmzeitschrift. Bd. 49 Musik,** Schüren Verlag, Marburg, 2004.

STAFFORD, Barbara. **Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on the Screen.** Los Angeles: Getty Research Institute, 2001.

SCHWIERIN, Marcel; NAUMANN, Sandra. “Abstract Film”. In: DANIELS, Dieter; NAUMANN, Sandra. **Audiovisuology (Compendium)- An interdisciplinary survey of audiovisual culture.** Köln: Walter König, 2010.