

CARLOS FEDERICO BUONFIGLIO DOWLING

IMAGO_RUMORI:

transmutações intersemióticas audiovisuais
nos estudos aplicados aos processos de
criação artística em transmediação de LELÊ
e BAPTISTA VIROU MÁQUINA

1^a Edição

JOÃO PESSOA – PB
Edição do Autor
2012

Número de ISBN
9788591455614



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
ARTES VISUAIS UFPB/UFPE

CARLOS FEDERICO BUONFIGLIO DOWLING

IMAGO RUMORI:

**transmutações intersemióticas audiovisuais nos estudos aplicados
aos processos de criação artística em transmediação de LELÊ e
BAPTISTA VIROU MÁQUINA**

JOÃO PESSOA – PB

2012

CARLOS FEDERICO BUONFIGLIO DOWLING

IMAGO RUMORI:

**transmutações intersemióticas audiovisuais nos estudos aplicados
aos processos de criação artística em transmediação de LELÊ e
BAPTISTA VIROU MÁQUINA**

Dissertação apresentada ao Programa Associado de Pós- Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba e da Universidade Federal de Pernambuco, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre.

Orientação: Prof. Dr. João de Lima Gomes

JOÃO PESSOA

2012

CARLOS FEDERICO BUONFIGLIO DOWLING

IMAGO_RUMORI:

**transmutações intersemióticas audiovisuais nos estudos aplicados
aos processos de criação artística em transmediação de LELÊ e
BAPTISTA VIROU MÁQUINA**

Dissertação apresentada ao Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba e da Universidade Federal de Pernambuco, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre.

Data da defesa: / /2012

Resultado: _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. João de Lima Gomes

Universidade Federal da Paraíba

Profa. Dra. Annelsina Trigueiro

Universidade Federal da Paraíba

Prof. Dr. João Carlos Massarolo

Universidade Federal de São Carlos

Dedicatória

Estas linhas de estudo são dedicadas à memória de Rodrigo Rocha, por me apresentar a ideia de uma academia do querer fazer, com invenção de postura íntegra e plena confiança no acaso de uma busca por entrever e antever os sons em imagens, vislumbrar o som através de sua figuração possível. Vale, fazer viver. Saudades sem tamanho, cega e muda. Imago Rumori, rumor casulo e ancestral.

Agradecimentos

Universidade Federal da Paraíba, por representar tão claramente um espaço privilegiado e único de excelência em pesquisa, extensão e ensino, público e qualificado, em nome de vasto universo representado por todos os seus dirigentes, funcionários e funcionárias, professoras e professores, estudantes e pesquisadores e pesquisadoras, aos quais me coaduno como pesquisador, estudante e funcionário.

A Annelsina Trigueiro, Erinaldo Alves, João de Lima, José Rufino, Lívia Marques, Madalena de Zaccara, Maria do Carmo Nino, por desbravarem e ajudarem a abrir picada trilha desse nossa primeira turma do PPGAV UFPB/UFPE.

A todas e todos amigas e amigos que acompanharam os estudos como alunas e alunos, regulares e especiais, das disciplinas do PPGAV UFPB/UFPE em sua primeira entrada.

A João Massarolo, pelas pontuais, generosas e precisas indicações, que abriram desdobramentos e de-signos [quiçá transdesígnios] luminosos.

A Neta e João, por apontarem tantas e por tão diversas vezes, desde meu histórico pré-vestibular em tempos idos, de que a academia para além de eventuais agruras é um potente campo de fazer e compartir saberes, filmes e sonhos.

A Guido Lemos e Alvaro Malaguti por apresentarem o vasto mundo das tessituras de redes e de suas composições vastas, d'álém mundos transversos.

A Christian Uva e Vito Zagario pela receptividade fraterna e cuidadosa, possibilitando tecer périplos itálicos e brasileiros em vice e versa, no vaivém de estimular pensares e achados teóricos e transatlânticos.

A Esmeraldo, Larissa, Victor, Eddie, Stephan, Cassiano e Jonathas, por fazerem Lelê soar o que veio a ser.

A Haley, Ruy, Leonardo, Daniel e Pablo Ramires, por inventarem o som e o sonho do sonho do sonho de Baptista, detonador de processos.

A Dani-Boy por querer e buscar crença animada nos projetos.

A Daniel Araújo e Mariana Silveira, por querer e crer na modernidade de bailes inconclusos e modernos.

A Ely, Arthur, Bruno, Drica, Giga, Guga, Irapa, Otto, Servílio, Cassiano, Wagner, Leandro, Tadeu, Lis, Ismael, Michael, Adriano, Dayse e Riga, por fazerem o filme onírico, trilha visual completa incógnita, ato palpável e objeto de análise.

A Shiko pela companhia amiga, paciência de Jô e generosas brilhantes criações compartilhadas, compartidas e rabiscadas, em variados e parceiros processos.

A Tavinho Teixeira pelo disposição prestimosa em frequências sonantes e elevadas, pelo carinhoso compartilhar e pela crença conjunta na arte do ouvir fazer ver.

A Isaura Nogueira e Arthur Lins, por em fases distintas serem tão boa companhia universitária, tornando os dias a dias mais ricos, amigos e iconofagicamente mágicos.

A Sebastião e Gilca por cuidarem com zelo e carinho de família das idas e vindas de processos e descaminhos, estando juntos e belos, fazendo caminhos.

A Gabita, Cyrrike e Léo, por estarem juntos, no calor ou frio, ajudando a querer teses e finalizações.

A Carmela e Juan, por iluminar as sendas minhas, pelo amor incondicional e por ensinar a fazer caminhos ao andar, desde cedo, cantares.

A Adri, por dormir cavando seus sonhos no meu peito, a sonhar seus meus sonhos, e ajudar a ninar furacões projetos, domar filmes desenhos, e domesticar escritos teses selvagens, por estar tão junto e comigo, por todo amor dessa vida.

Resumo

O presente estudo tem por meta principal estabelecer análises semióticas aplicadas às linguagens audiovisuais, com especial atenção à articulação relacional estabelecida entre os signos sonoros e visuais, resultantes da construção de processos de intersemiose entre as linguagens e estéticas sonoras/musicais e visuais/cinematográficas, originando os processos de significação e expressão artística no campo da feitura e fruição do audiovisual. Como meta complementar visa a verificação e comprovação das articulações e conexões intersemióticas estabelecidas entre o som e a imagem através da análise pormenorizada do processo de criação de duas obras audiovisuais, LELÊ [2008] e BAPTISTA VIROU MÁQUINA [2010], focalizando a análise nos processos de transmediação, seja nas fases de desenvolvimento e produção das obras supracitados, seja observando e analisando brevemente seus posteriores processos de difusão, distribuição e exploração em modelo de múltiplas e simultânea plataformas midiáticas.

Palavras-chave: Intersemiótica, Transmediação, Audiovisual, Videoclipe,

Cinema

Abstract

The aim of this research is to establish a semiotic analysis applied to the audiovisual languages, with particular attention to the relational articulation established between the sonant and visual signs, resulting from the construction of inter-semiotic processes between sound/musical and visual/cinematic languages and aesthetics, resulting on the processes of signification and artistic expression in the fields of the making of and the fruition of audiovisual works. As complementary aim this research seeks to check and attest the links and inter-semiotics connections established between sound and image through detailed analysis of two audiovisual works, LELÊ [2008] and BAPTISTA VIROU MÁQUINA [2010], with a focus to the remarkable transmediatic processes located on their procedures of development and production, as well in observing and analyzing briefly his subsequent diffusion, distribution and exploitation processes at a model of multiple and simultaneous media platforms.

Keywords: Inter-semiotic, Transmediatic, Audiovisual, music video, film

Lista de figuras

Fig. 1 - SHIKO. Frame do videoclipe LELÊ (2008) da música homônima.....	27
Fig. 2 - SHIKO. Capa e encarte do projeto audiovisual integrado BAPTISTA VIROU MAQUINA (2010).....	28
Fig. 3 - SHIKO. Autorretrato.....	66
Fig. 4 - SHIKO. Arte de exposição.....	67
Fig. 5 - Frame do vídeo QUEM É CHICOCORREA? Com depoimento de Shiko.	68
Fig. 6 - Frame do vídeo QUEM É CHICOCORREA? Com edição feita a partir de desenho de Shiko.	68
Fig. 7 - 06 Frames do vídeo em animação gráfica SAMIDARISH feita a partir de obra em arte sequencial de Shiko.....	70
Fig. 8 - 06 Frames do vídeo em animação gráfica CORREINHAS ANIMADOS feita a partir de ilustrações de Shiko.....	71
Fig. 9 - Série de frames de Serpentine Dances, filme mudo de Thomas Edison utilizado no processo de manipulação de imagens em tempo real nos shows de CHICOCORREA&ELECTRONICBAND	77
Fig. 10 - Frames retirados de registros documentais de filmes sobre o cangaço realizados por Benjamin Abrahão Botto manipuladas e exibidas durante as apresentações multimídia do projeto CHICOCORREA&ELECTRONICBAND	79
Fig. 11- SHIKO. Desenho de Shiko feito a pedido de ChicoCorrea e inspirador do videoclipe LELÊ	88
Fig. 12 - SHIKO. Lelê Storyboard p. 2	89
Fig. 13 - SHIKO. Lelê Storyboard p. 4 e p. 6	90
Fig. 14 - SHIKO. Lelê Storyboard p. 10.....	90
Fig. 15 - Shiko trabalhando na primeira fase da produção de Lelê, sobre mesa de luz artesanalmente manufaturada.....	97
Fig. 16 - Shiko trabalhando na primeira fase da produção de Lelê, sobre mesa de luz manufaturada.	98
Fig. 17 - Dois frames da versão inicial do LELÊ semi finalizada como disponibilizada em versão teste no Youtube.	99
Fig. 18 - Três frames da versão inicial do LELÊ semi finalizada como disponibilizada em versão teste no Youtube.	100
Fig. 19 - Montagem feita a partir dos desenhos originais desenhados por Shiko, recortados e editados em software de tratamento de imagens em preparação para a fase de animação digitalizada	101
Fig. 20 - Montagem feita a partir dos desenhos originais desenhados por Shiko, recortados e editados em software de tratamento de imagens em preparação para a fase de animação digitalizada.	101
Fig. 21 - Montagem feita a partir dos desenhos originais desenhados por Shiko, recortados e editados em software de tratamento de imagens em preparação para a fase de animação digitalizada.	102
Fig. 22 - Quatro aparelhos scanner empilhados ao lado do computador na mesa de trabalho na primeira fase da produção de LELÊ.	103
Fig. 23 - CASTRO. Arte da capa e encarte do CD CHICOCORREA & ELECTRONICBAND (2006).	104
Fig. 24 - CASTRO. Arte da home-page promocional do projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND (2006).	104
Fig. 25 – LELÊ telas 01 a 12.....	108
Fig. 26 – LELÊ telas 13 a 24.....	109
Fig. 27 – LELÊ telas 25 a 36.....	110
Fig. 28- LELÊ telas 37 a 48.	111
Fig. 29 - Frames de Larissa Montenegro dançando para a captura de movimento e performance para animação LELÊ (2008).....	115
Fig. 30 - Frames de Larissa Montenegro cantando para a captura de performance para animação LELÊ (2008).	116

Fig. 31 - Frames de primeiro teste de animação com esboços com a técnica de Performance Capture para animação LELÊ (2008).....	117
Fig. 32 - Frames em tratamento de recorte de fundo chroma para animação por mov cap de BAILE MUDERNO.....	124
Fig. 33 - Frames em tratamento de recorte de fundo chroma para animação por mov cap de BAILE MUDERNO	124
Fig. 34 - 12 Frames do teste de animação realizado para BAILE MUDERNO	125
Fig. 35 - Foto de show de CHICOCORREA & ELECTRONICBAND e exibição de LELÊ.	126
Fig. 36 - Carlos Dowling com o microfone em Foto de debate de premiação ocorrido no encerramento do Hong Kong International Mobile Film Awards – HKIMFA.	128
Fig. 37 Crachá identificando participação de LELÊ no Hong Kong International Mobile Film Awards – HKIMFA.	130
Fig. 38 - Frame do browser da banda BURRRO MORTO no sítio da Trama Virtual.....	132
Fig. 39 - Frame do browser da banda BURRRO MORTO no sítio da Oi Novo Som	135
Fig. 40 - Capa do primeiro EP da banda BURRO MORTO “Pousada bar, tv e vídeo” (2007)	147
Fig. 41 - Capas do segundo EP “Varadouro” (2008) da banda BURRO MORTO, logo transformado no primeiro disco em 2009.....	150
Fig. 42 - Frames de GOD.O.TV, cuja matriz bruta em vídeo seria reutilizada como sampling audiovisual em BAPTISTA VIROU MÁQUINA	156
Fig. 43 - Anotações feitas em caderno de notas com ideias e conceitos para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	161
Fig. 44 - Anotações feitas em caderno de notas com ideias e conceitos para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	162
Fig. 45 - Anotações feitas em caderno de notas com ideias e conceitos para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	163
Fig. 46 - Anotações feitas em caderno de notas com ideias e conceitos para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	164
Fig. 47 - Anotações feitas em i-pod com ideias e conceitos para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	165
Fig. 48 - Anotações feitas em dispositivo de notas do i-pod com ideias e conceitos iniciais para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	166
Fig. 49 - Anotações feitas em dispositivo de notas do i-pod com ideias e conceitos iniciais para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	167
Fig. 50 - Fragmento de <i>storyboard</i> confeccionado por Shiko e afixado na porta do escritório de produção de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	171
Fig. 51 - Trechos de <i>storyboard</i> confeccionado por Shiko durante o processo de produção de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	172
Fig. 52 - Frame do <i>making-of</i> de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	174
Fig. 53 - Frame do <i>making-of</i> de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.....	176
Fig. 54 - Frame do <i>making-of</i> de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	177
Fig. 55 - Frame do <i>making-of</i> de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	178
Fig. 56 - Frame do <i>making-of</i> de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	178
Fig. 57 - Frame do <i>making-of</i> de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	179
Fig. 58 - Frame do <i>making-of</i> de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	179
Fig. 59 - Frame do <i>making-of</i> de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	180
Fig. 60 - Frame do <i>making-of</i> de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	180
Fig. 61 - Frames do <i>making-of</i> de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	181
Fig. 62 - Frames do <i>making-of</i> de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	181
Fig. 63 - Fotos dos originais do painel #1 produzido por Shiko para integrar a arte gráfica do encarte da obra de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.....	182
Fig. 64 - Fotos dos originais do painel #2 produzido por Shiko para integrar a arte gráfica do encarte da obra de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.....	183
Fig. 65 - Fotos dos originais do painel #3 produzido por Shiko para integrar a arte gráfica do encarte da obra de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.....	183
Fig. 66 - Cópias das ilustrações produzidas por Shiko para compor a arte gráfica dos rótulos dos discos de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	184

Fig. 67 - Cópias das ilustrações produzidas por Shiko para compor a arte gráfica dos rótulos dos discos de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	187
Fig. 68 - Cópias das ilustrações produzidas por Shiko para compor a arte gráfica dos rótulos dos discos de BAPTISTA VIROU MÁQUINA	189
Fig. 69 - Cópias das ilustrações produzidas por Shiko das arte gráfica dos encartes dos discos de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.....	189
Fig. 70 – BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 01 a 12.....	190
Fig. 71 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 13 a 24.	191
Fig. 72 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 25 a 36.	193
Fig. 73 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 37 a 48.....	194
Fig. 74 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 49 a 60.	196
Fig. 75 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 61 a 72.	197
Fig. 76 – BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 73 a 82.....	198
Fig. 77 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 83 a 94.....	200
Fig. 78 – BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 95 a 104.	201
Fig. 79- BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 105 a 116.	202
Fig. 80 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 117 a 128.....	203
Fig. 81 – BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 129 a 140.	206
Fig. 82- BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 141 a 148.	207
Fig. 83 - Imagens dos primeiros show de pré-estreia de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, em João Pessoa, ocorrido em 28 de mai. De 2010.....	209
Fig. 84 - Imagem dos primeiros show de pré-estreia de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, em João Pessoa, ocorrido em 28 de mai. de 2010.	210
Fig. 85 - Imagem do segundo show de pré-estreia de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, em Recife, ocorrido em 19 de nov. de 2010.....	211

Sumário

Introdução	14
Apresentação metodológica ou o sonho de Descartes	18
De um fetichismo metodológico	21
A estrutura de investigação	25
Apresentação e elenco dos objetos de estudo	27
Cap. 1 Sobre a ambivalência intersemiótica entre o som e a imagem no estabelecimento da linguagem audiovisual	29
1.1 Quando DIONÍSIO encontra APOLO: sobre relações intersemióticas do som e da imagem na construção de uma dramaturgia audiovisual	32
1.2 Sobre o advento técnico do cinema sonoro: a imagem como signo dominante da linguagem cinematográfica moderna	42
Cap. 2 Audiovisual hipermoderno: som e imagem em movimento	53
2.1 Sobre o advento técnico do audiovisual eletrônico e digital e a eclosão de um cinema 'hipermoderno' como processos hibridizados	53
2.2 Sobre o surgimento e a consolidação de uma 'estética do videoclipe'	60
Cap. 3 Sobre o processo intersemiótico de criação da obra LELÊ [2008]	72
3.1 Histórico e antecedentes contextuais	72
3.2 Sobre o processo de criação das concepções iniciais de LELÊ.	81
3.3 Sobre o processo de produção de LELÊ.	88
3.4 Sobre o processo de finalização de LELÊ.	103
3.5 Notas sobre processos intuitivos e empíricos de transmediação no caso da pré-produção e produção LELÊ: o caso BAILE MUDERNO	120
3.6 Notas sobre processos de transmediação no caso da difusão de LELÊ	126
Cap. 4 - Sobre o processo de transmediação intersemiótica de criação da obra BAPTISTA VIROU MÁQUINA [2010]	132
4.1 Histórico e antecedentes contextuais	132
4.2 Processo de criação das concepções iniciais de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.	151
4.3 Notas sobre o processo de arquitetura e roteirização de transmidiações audiovisuais da obra BAPTISTA VIROU MÁQUINA.	159
4.4 Sobre o processo de produção de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.	171
4.5 Sobre o processo de finalização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.	182
4.5.1 Análise de imagens e sequências de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.	189
4.6 Notas sobre o processo de exibição e fruição performática de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.	208

4.7 Notas sobre o processo de distribuição multiplataformas no caso do projeto BAPTISTA VIROU MÁQUINA.	211
5. Considerações Finais	214
REFERÊNCIAS	218
Sítios Eletrônicos Citados	222
Apêndice	224
<i>Apêndice A - Entrevistas acerca do processo de criação de LELÊ.</i>	224
A.1 - Entrevista com ChicoCorrea aka Esmeraldo Marques	224
A.2 - Entrevista com Jonathas Falcão	235
A.3 - Entrevista com Shiko	243
<i>Apêndice B - Entrevistas acerca do processo de criação compartilhada de BAPTISTA VIROU MÁQUINA</i>	249
B.1 Entrevista com Shiko	249
B.2 - Entrevista com Ely Marques	253
<i>Apêndice C – Storyboard LELÊ</i>	259
<i>Apêndice D - Argumento SERENA, SERENÁ</i>	270
<i>Apêndice E - Roteiro do videoclipe BAILE MUDERNO</i>	272
<i>Apêndice F - Inscrição de BAPTISTA VIROU MÁQUINA no FILE 2012</i>	274

INTRODUÇÃO

A ARTE E OS SENTIDOS

Cada meio tem seus limites
 a música é cega
 a pintura é muda
 a escultura é paralítica

todos buscam, porém, com hábeis
 truques,
 tornarem-se completos
 a pintura se esforça em dar o volume
 a escultura quer mover-se
 a música...

depois de qualquer centena de anos
 dessas acrobacias
 o público está habituado a procurar
 o volume na pintura
 a cor na música
 o movimento na escultura¹

BRUNO MUNARI
in Teoremi sull'arte [1945]

A presente dissertação, fruto de projeto de pesquisa em pós-graduação, pretende estabelecer marcos de análise relacional sobre a ambivalência signo-cognitiva entre o som e a imagem no processo de articulação de uma linguagem e estética audiovisual, propondo inicialmente sistematizar um levantamento cronológico de estudos relevantes acerca do tema e de algumas de suas derivações, com especial atenção ao estatuto da linguagem cinematográfica e audiovisual e de algumas implicações de tal relação de intersemiose entre signos sonoros e visuais em sua consolidação. Estão envolvidas assim áreas de conhecimento relativas à semiótica, buscando a depuração de estudos semióticos aplicados inicialmente ao fazer cinema e filmes, e numa conceituação mais ampla, relacionadas aos processos de criação audiovisual.

¹ [L'ARTE E I SENSI / Ogni mezzo ha suoi limiti / la musica è cieca / la pittura è muta / la scultura è paralitica / tutte però com abili trucchi / cercano di rendersi complete / la pittura si sforza di dare il volume / la scultura vuol muoversi / la musica... / dopo qualche centinaio di anni / di queste acrobazie / il pubblico si è abituato a cercare / il volume nella pittura / il colore nella musica / il movimento nella scultura.]

Júlio Plaza nos apresenta o conceito de *transmutação intersemiótica*, como apontado por Jakobson, aqui referendado como marco teórico basilar do presente estudo:

A primeira referência (explícita) à Tradução Intersemiótica que tive oportunidade de conhecer foi nos escritos de Roman Jakobson. De que tenho notícia, Jakobson foi o primeiro a discriminar e definir os tipos possíveis de tradução: a interlingual, a intralingual e a intersemiótica.

A tradução Intersemiótica ou 'transmutação' foi por ele definida como sendo aquele tipo de tradução que 'consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais', ou 'de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura', ou vice-versa, poderíamos acrescentar. (PLAZA, 2003, p. XI)

Outro conceito que baseia o presente estudo é o de *transmediação*, que tem em comum o prefixo trans com o anterior conceito em mutação semiótica, índice de uma busca contemporânea de tipologias transcendentais, utilizado e amparado por dados coletados em estudo recente, realizado por Peter von Stackelberg como parte de sua tese de mestrado na *School of Information Design and Technology State University of New York*, no ano de 2011:

Transmídia é um termo utilizado em diversas áreas de pesquisa mas descreve diferentes fenômenos (Dena, 2009, p. 16). Para a presente tese, os termos "transmídia" e "transmidiática" usa a definição fornecida por Wolf:

Fenômenos transmídia são fenômenos não específicos a mídias individuais. (Wolf, 2005)

Miller nota que pelo fato de tratar-se de um campo assim tão novo, diversos e diferentes nomes, incluindo "multiplataformas", "produção cross-media", e "mídia integrada" foram utilizados para descrever o que ela chama de transmídia. Miller acrescenta que não importa qual a terminologia, trabalhos transmídia aderem aos mesmos princípios (Miller, 2008, p. 151):

- ▲ O projeto existe em mais de um único mídia
- ▲ É pelo menos parcialmente interativo
- ▲ Seus diferentes componentes são utilizados para expandir o material central
- ▲ Os componentes estão estreitamente integrados

Miller declara especificamente que produções transmídia "devem combinar pelo menos duas mídias" (Miller, 2008, p. 151). Esta tese utilizará essa definição de "transmídia". (STACKELBERG, 2011, p. 12)²

² ["Transmedia" as a term is used in a number of research areas but describes different phenomena (Dena, 2009, p. 16). For this thesis, the terms "transmedia" and "transmedial" use the definition provided by Wolf: Transmedia phenomena are phenomena that are non-specific to

Assim, os termos *transmídia*, *transmidiática*, e por derivação análoga e circunscrição semântica terminológica, propriamente o termo *transmediação*, são utilizados pela presente dissertação através da definição de Miller explicitado em Stackelberg.

A presente dissertação busca consecutivamente estabelecer estudos acerca de contemporâneos processos de criação artística visual e musical na cidade de João Pessoa, capital da Paraíba, propondo estabelecer uma análise comparada entre duas obras audiovisuais, a animação gráfica e videoclipe musical LELÊ [2008], do projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND, e a trilha-visual do disco homônimo BAPTISTA VIROU MÁQUINA [2010], da banda BURRO MORTO.

A pesquisa que embasou o estudo abordou específica e prioritariamente a relação intersemiótica entre o som a imagem durante a eclosão e desenvolvimento dos processos de criação artística compartilhada e colaborativa das obras audiovisuais acima mencionadas.

Antes de apresentar o resultado e decorrentes análises, faz-se necessário tecer brevemente comentários acerca dos antecedentes contextuais de fragmentos da cena da produção audiovisual artístico-cultural local na cidade de João Pessoa nos últimos quinze anos, buscando a composição de uma inconclusa teia a guisa de uma historiografia informal nos estudos culturais locais.

O estudo proposto pretende assim, amparado por alguns parâmetros estabelecidos de análise crítica e uma metodologia especificamente desenvolvida, combinar elementos entre produção expressiva e análise teórica. Vislumbra com isso estabelecer um processo de crítica, que buscou a verificação da experimentação do uso de protótipos de métodos de auto-observação e autorreflexão próximos, e mesmo consecutivos, aos

individual media. (Wolf, 2005). Miller notes that because the field is so new, a number of different names, including "multiplatforming", "cross-media producing", and "integrated media" have been used to describe what she calls transmedia. Miller adds that no matter what the terminology, transmedia works adhere to the same principles (Miller, 2008, p. 151): □ The project exists over more than a single medium / □ It is at least partially interactive / □ The different components are used to expand the core material / □ The components are closely integrated. Miller specifically states that transmedia productions "must combine at least two media (Miller, 2008, p. 151). This thesis will use that definition of "transmedia".]

processos de criação artística, algo inspirado e baseado no intento de formulação e aplicação de uma 'crítica genética em progresso'; ou, com mais precisão na tipologia, agregar ao método da crítica genética o que Cecília Salles chama de 'crítica de processos', conceito surgido em oposição complementar à crítica genética, "que lança o olhar para manuscritos de trabalho dos escritores enquanto suporte material, espaço de inscrição e lugar de memória das obras *in statu nascendi*.³":

A perspectiva processual, se levada às últimas consequências, não se limita , portanto, a documentos já produzidos, que pertencem ao passado das obras. Ficou claro que estavam sendo construídos instrumentos teóricos, que se ocupam de redes móveis de conexões. Ao olhar retrospectivo da crítica genética, estávamos adicionando uma dimensão perspectiva, oferecendo uma abordagem processual. Surge, assim, a crítica de processo. (SALLES, 2008, p. 169)

Nietzsche, em seu primeiro estudo publicado, aponta de forma instigante para a relação estabelecida entre os saberes e conhecimentos no campo das ciências e das artes, e dos seus métodos de análise, destacando o potencial advento de um artista observador analítico, quiçá cientista:

(...) um novo problema: hoje eu diria que foi o problema da ciência mesma – a ciência entendida por primeira vez como problemática, como questionável. (...) colocado sobre o problema da arte – pois o problema de ciência não pode ser reconhecido no terreno da ciência – um livro talvez para artistas dotados também de capacidades analíticas e retrospectivas (...) cheio de inovações psicológicas e de segredos de artistas, com uma metafísica de artista no plano de fundo (...) - ver a ciência com a óptica dos artistas, mas a arte, com a da vida... (NIETZSCHE, 2007, p. 12 e 13)

³ ABREU E SILVA, Alana Morais. Caminhos, Escolhas e Encontros no Universo da Obra em Processo, REVISTA TRAVESSIAS, Paraná, n. 001, dez. 2007. Disponível em http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/letras/revistas/travessias/ed_001/resenhas/REDES%20DA%20CRIA%C7%C3O.pdf acesso em 21 jul. 2011.

Apresentação metodológica ou o sonho de Descartes

O presente estudo necessita de alguns esclarecimentos e definição de marcos para melhor fundamentar os procedimentos metodológicos propostos e adotados, especialmente por pretender a abordagem de processos criativos em que o próprio pesquisador está diretamente implicado como cocriador e artista.

É mister assim esclarecer o movimento de aproximação e distanciamento, evitando a bipartição traumática do ego artista/pesquisador, buscando instâncias, senão pacíficas, mas possíveis e objetivas, de convivência. Algo a que Plaza (2003, p. XI) aborda de forma relevante, “Teorias produzidas sobretudo por *artistas pensadores* abriram caminho para investigações sobre a tradução que vão além das características meramente linguísticas.”

A ciência vive desde tempo imemoriais dilemas seculares com o método, em busca de possíveis verdades ou súmulas do real nas relações entre diferentes formas de procedimentos. Tecendo uma breve e historiografia de tal relação, podemos reportar ao ***Discurso sobre o método***, tratado matemático e filosófico de René Descartes, publicado por primeira vez na Holanda, em Leiden, em 1637. Como fundamento basilar da lógica e da construção de saberes, e derivados métodos conhecidos a partir daí propriamente como *cartesianos*, que seriam importante fundamento para o pensamento científico contemporâneo, quiçá bem representando a transição da Idade Média e a consolidação do pensamento ocidental moderno para distintas e diversas áreas das ciências.

É curioso notar que um dos tratados principais que ajudaram a estabelecer o próprio termo cartesiano, transformado em verbete que adjetiva uma metodologia racional e concreta, muito cara às ciências exatas, e transposta para a filosofia, e logo para as demais ciências humanas, surja forjado inspirado por três sonhos, como relatado na versão de seu biógrafo coetâneo:

Nesse ponto, homem e livros desapareceram e sumiram dos olhos de sua mente, mas ele não despertou. O mais notável é que, em dúvida se essa experiência tinha sido um sonho ou uma visão, ele não somente decidiu, ainda adormecido, que se tratava de um sonho, como também o interpretou antes de acordar. Concluiu que o dicionário significava a conexão entre todas as ciências e que toda a coleção intitulada *Corpus Poetarum* apontava particular e claramente para a íntima união entre filosofia e sabedoria, pois pensou que não haveria surpresa na descoberta de que os poetas, mesmo aqueles cuja obra parece ser um tolo passatempo, produzem pensamentos muito mais profundos, sensatos e melhor expressos do que os encontrados nos escritos dos filósofos. Ele atribuiu essa maravilha à divina qualidade do entusiasmo e ao poder da imaginação, que permite à semente da sabedoria (existente nas mentes de todos os homens como as centelhas de fogo na pederneira) germinar muito mais facilmente e mesmo com maior esplendor do que a "razão" dos filósofos. Prosseguindo com a interpretação em seu sono, Descartes concluiu que o poema sobre "que espécie de vida se deve escolher", começando com "Quod vitae sectabor iter", apontava para o sólido conselho de um sábio, ou mesmo para a Teologia Moral. Ainda em dúvida sobre se estava dormindo ou meditando, ele acordou pacificamente e com os olhos abertos continuou a interpretar seu sonho, dentro do mesmo espírito. Os poetas representados na coleção de poemas ele interpretou como a revelação e o entusiasmo que lhe haviam sido concedidos. O poema "Est et non" que é o "Sim e não" de Pitágoras ele entendeu como sendo a verdade e o erro de todo conhecimento humano e da ciência profana. Quando viu que todas estavam tão satisfatoriamente se conformando aos seus desejos, ele ousou acreditar que era o espírito da verdade que desejava, através desse sonho, revelar-lhe os tesouros de todas as ciências. Nada mais havia a ser explicado a não ser os pequenos retratos em cobre que encontrara no segundo livro, os quais ele não mais procurou elucidar depois de receber, no dia seguinte, a visita de um pintor italiano. (BAILLET [1691], apud VON FRANZ [1998] e STEVENS [1996])

O fragmento acima relata hipotético processo de eclosão da inspiração mental/cognitiva do autor de um dos tratados basilares para a edificação do pensamento ocidental racionalista e lógico moderno. Propõe, assim, que propriamente tal fundamental e basilar tratado teria surgido inspirado pela interpretação de alguns sonhos, um processo mental onírico, subjetivo e impreciso, "... sem existência real no mundo dos sentidos", como definido o sonho em verbete do dicionário eletrônico ***Michaëlis***. Os três sonhos de Descartes tornaram-se objeto de constante análise da psicanálise na interpretação dos sonhos, logo que instituída e pretendida como ciência alguns séculos mais tarde.

Tal 'metodologia onírica' de Descartes tem a função de propor a

hipótese que, mesmo em sua gênese formal, a rigidez metodológica aponta já a suposta contradição paradoxal da racionalidade versus a intuição, da rigidez versus a maleabilidade, que despontará explicitamente em posteriores abordagens ao método científico, suas funções, descrições hipotéticas e limitações, especificamente aplicadas às ciências humanas e sociais.

O pensador tcheco naturalizado brasileiro Vilém Flusser, reconhecido como filósofo dos *medium*, levanta importante questionamento sobre o pensamento cartesiano, especificamente sobre seu mais conhecido, quase totêmico, construto *cogito ergo sum*, ao que propõe a divergente tangencial *dubito ergo sum*:

Sua referência é obviamente a filosofia de René Descartes, mas para ser combatida. Flusser considera que Descartes comete um pecado capital: ele duvida da dúvida. Sua dúvida metódica (ou hiperbólica) é antes uma estratégia paradoxal para acabar com todas as dúvidas. Ora, duvidar da dúvida dessa maneira bloqueia a emergência da própria filosofia e nos encaminha em direção ao niilismo. Para o filósofo tcheco-brasileiro, como se lê na página 73 do seu livro, é preciso proteger a dúvida: o intelecto não é um instrumento para dominar o caos, mas sim "um canto de louvor ao nunca dominável". (BERNARDO, 2008, p. 107)

A questão do método faz-se temática recorrente e constante junto aos processos de pesquisa científica, e focalizando o campo das ciências sociais depois de várias contribuições visando uma humanização do método, podemos também tomar o pensamento contemporâneo de Bryman sobre a questão:

Em primeiro lugar, métodos de pesquisa social estão efetivamente ligados às diferentes visões de como a realidade social deve ser estudada. Métodos não são simples ferramentas neutras: eles estão ligados com pontos de vista sobre a natureza da realidade social e como ela deve ser examinada. Entretanto, é possível superdimensionar esse ponto. Enquanto métodos não são neutros, eles tampouco devem ser inteiramente inundados por inclinações intelectuais. Em segundo lugar, coloca-se a questão de como a pesquisa científica é empreendida. Dados de pesquisa são invariavelmente coletados com relação a algo. Esse "algo" pode ser um candente problema social ou, mais usualmente, uma teoria.⁴ (BRYMAN, 2004)

4 [First, methods of social research are closely tied to different visions of how social reality should be studied. Methods are not simply neutral tools: they are linked with

Ainda mais explicitamente o tema de uma metodologia compositiva e horizontal surge com o termo proposto por um 'fetichismo metodológico' como apresentado por Canevacci, tomado como um importante referencial teórico para fundamentar o presente estudo:

A antropologia da comunicação enquadra as mercadorias-visuais como seu objeto, que se transforma em sujeito biográfico, em fetiches biológicos; redefine seu valor e tenta chegar, por meio das mesmas tramas de representação, a uma crítica da economia político-comunicativa. Por isso, o sujeito pesquisador precisa "fazer-se", ou seja, precisa enxertar-se dentro de um processo igual e contrário ao antecedente e transformar-se em coisa-que-vê e que-se-vê. (CANEVACCI, 2009, p. 27)

Numa outra proposição complementar/divergente ao cartesiano *cogito ergo sum [penso, logo existo]* como acima apresentada, soa útil e necessário ao pensar e compor metodologias aplicadas aos registros audiovisuais como instrumentos de pesquisas científicas que evoquem uma 'metodologia sensorial' que dê vazão ao *sentio ergo sum [sinto, logo existo]*, mesmo uma 'metodologia expressionista' que instaure o *exprimere ergo sum [expresso, logo existo]*. Uma metodologia híbrida e permeável, aplicável ao estudo entre as relações intersemióticas estabelecidas entre os signos sonoro/musicais e visuais/imagéticos, e que consecutivamente aceite uma abordagem autorreflexiva entre os próprios signos, e entre o agente produtor-emissor dos mesmos, como adiante exemplificado através ainda das contribuições de Massimo Canevacci, e sua proposição de possível aplicação de métodos polifônicos.

De um fetichismo metodológico

Método, termo derivado do Grego *methodos [met' hodos]*, significa

the ways in which social scientists envision the connection between different viewpoints about the nature of social reality and how it should be examined. However, it is possible to overstate this point. While methods are not neutral, they are not entirely suffused with intellectual inclinations either. Secondly, there is the question of how research scientific enterprise. Research data are invariably collected in relation to something. The "something" may be a burning social problem or, more usually, a theory.]

literalmente, "caminho para chegar a um fim". Fetiche, cuja origem etimológica remete ao termo em latim *facticius*, que em tradução literal lê-se "artificial" ou mesmo "fictício". O fetichismo, como abordado na teoria comtiana, corresponderia à primeira etapa do estado teológico. Auguste Comte, através da formulação da Lei dos Três Estados, segundo Valentim (2010), afirma que no "estado teológico as concepções humanas referem-se a entidades supranaturais, buscando conceitos e respostas não-relativos, absolutos". O fetichismo, assim tratado, evoca e aplica características antropomórficas aos seres, vivos ou não, animados ou não, que são a partir desse pressuposto percebidos como vivos e dotados de gana.

Na teoria marxista, o fetichismo no capitalismo é o processo pelo qual a mercadoria, um ser inanimado, passa a ser considerado como se tivesse vida. As relações sociais deixam de ocorrer entre indivíduos, mediadas pela mercadoria, mas tornam-se relações entre as próprias mercadorias, sendo os seres humanos meros intermediários no processo econômico geral.

Entender e aplicar o "artifício para chegar a um fim", em grosseira tradução compositiva etimológica do termo 'fetichismo metodológico', passa por relativizar e liquefazer o rigor metodológico de processos de pesquisa idealizados como imparciais, verticalizados e estanques, possibilitando a compreensão e elevação do signo audiovisual como instrumento metodológico da pesquisa, representação e autopercepção.

Assim Canevacci expõe o termo 'fazer-se ver':

No fazer-se, enfatiza-se uma atividade transformadora de tipo reflexivo que envolve o sujeito até sua mutação em coisa-que-vê; no ver, concentra-se o processo reflexivo na atividade polimórfica. Sensível, emocionada do olhar interpretativo. Fazer-se ver significa colocar-se na posição – na ótica – que está totalmente dentro dos fluxos visuais e, ao mesmo tempo, totalmente fora. Fazer-se ver significa treinar a auto-observação enquanto se observa. Significa saltar entre um todo interior ao frame da visão e um todo exterior. Fazer-se ver significa desafiar a fantasmagoria das mercadorias visuais, tornando-se "coisa" vidente, fetiche "em" visão e "da" visão. (CANEVACCI, 2009, p. 26)

O entendimento da necessidade de uma metodologia horizontal e polifônica, possibilitando interstícios de autopercepção, autorrepresentação e autorreflexão como apontado por Canevacci, põe-se como um marco teórico importante para embasar e fundamentar os objetivos e necessidades metodológicas como apresentados pelo presente estudo, sendo aplicada conjuntamente com a noção da crítica de processos, estabelecendo um campo fértil para a sedimentação das metodologias como aqui propostas.

Representam importante aporte para a metodologia proposta pelo presente estudo alguns procedimentos oriundos da etnografia e de uma observação participante, como detectado e apontado por Michael Angrosino, acerca de uma posição autorreflexiva explicitamente tomada pelo pesquisador enquanto parte latente, pulsante e diretamente implicada junto aos objetos de estudo e pesquisa, especificamente no caso processado pela linha dos estudos culturais:

Uma importante característica dos estudos culturais é esperar que os pesquisadores sejam *autorreflexivos*, o que significa estarem tão preocupados com quem eles são (em relação a gênero, raça, etnicidade, classe social, orientação sexual, idade e assim por diante) como fator determinante de como eles veem a cultura e a sociedade quanto estão com os artefatos da cultura e a sociedade em si. Os etnógrafos tradicionais, de certa maneira, eram não pessoas – como se fossem extensões de seus gravadores. Pesquisadores de estudos culturais, ao contrário, estão hiperconscientes de suas próprias biografias, que são consideradas como partes legítimas do estudo. (ANGROSINO, 2009, p. 28)

O mesmo autor tece ainda consideração a respeito de uma etnografia composta em múltiplos suportes e escritas, através de diversos signos, operando em zonas híbridas e mesmo contaminadas de transmutação entre linguagens de diversas plataformas, muitas delas em relação dialógica com as obras analisadas e suas plataformas também hibridizadas e transmediatizadas, que estabelece um importante elo conectivo com o presente estudo e suas linhas metodológicas principais, como aqui apresentadas:

Ademais, o texto etnográfico não precisa ficar restrito às formas

tradicionais de monografia escolar, artigo de revista, ou conferência expositiva; ele pode ser incorporado em filme, teatro, poesia, romance, mostras pictóricas, música, e assim por diante. Um importante corolário desta proposição é a presunção que o etnógrafo é um “autor” do texto – ele ou ela figura na história como muito mais do que um simples e neutro relator de “dados” objetivos. (Ver Clifford e Marcus, 1986, e Marcus e Fischer, 1986, duas influentes exposições sobre a posição pós-moderna.) (ANGROSINO, 2009, p. 30)

Apresenta-se como apropriada a justaposição de tal fluidez metodológica no trato crítico relacional de intersemioses audiovisuais em seu processo de concepção e criação, entendida como instrumento central de pesquisa científica no campo dos estudos audiovisuais e cinematográficos nas expressões artísticas contemporâneas. Surge assim a necessidade de estabelecer tais estudos transversais no campo das pesquisas e metodologias das ciências humanas, conectados e buscando conexão com a eclosão e eminência dos processos de difusão e fruição em rede e em escala planetária, como mui bem tratado em recentes estudos por Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, que serão retomados no capítulo II do presente estudo, quando da conceituação de um audiovisual hipermoderno:

O que é o cinema no momento da tela global? Enquanto a era das redes avança, o cinema continua a ser lido de maneira muito compartmentada. Claro que as ciências humanas fornecem informações preciosas e luzes indispensáveis, mas sua preocupação metodológica, indissoluvelmente ligada à construção de um objeto circunscrito, as impede de colocar questões de fundo relativas ao sentido e ao novo lugar do cinema na sociedade que se instala. São esses vazios que queremos preencher, fixando dois objetivos. Primeiro, compreender o regime inédito do cinema que acompanha a globalização, depois, o lugar e a função do cinema numa cultura da tela a cada dia mais onipresente. (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.28)

Ainda sobre os processos rediais computacionais digitalizados e conectados em escala planetária, surge outro relevante aspecto a ser aqui identificado e lastreado, referendando sua franca utilização como fundamental instrumento para os estudos culturais audiovisuais contemporâneos, validando a etnografia participante aqui proposta como base metodológica:

Pode-se, com certeza, fazer etnografia *on-line*. É possível “observar” o que se passa em uma sala de bate-papo na Internet quase da mesma maneira que se poderia observar os acontecimentos em um “lugar” tradicional. Pode-se conduzir entrevistas pela Internet. E a nossa capacidade de usar materiais de arquivo foi claramente aumentada por métodos de armazenamento e recuperação digital. A vida *on-line* está se tornando uma banalidade de século XXI, e a etnografia pode certamente incorporar o ciberespaço como lócus de pesquisa. (ANGROSINO, 2009, pp. 120 e 121)

Os procedimentos acima apontados serão constantemente utilizados e consecutivamente citados pelo presente estudo, através da pesquisa e busca em repositórios digitais na rede mundial de computadores, propriamente uma atualização da imagem quimérica conduzida por Borges (1960), de um paraíso como uma série de repositórios informacionais hiperconectados, hipervisuais e hiperverbalizados, habitado por um cego, “Lento em minha sombra, a penumbra oca / exploro com o bastão indeciso, / eu, que imaginava o Paraíso / como uma espécie de biblioteca⁵”. Buscando estabelecer um contraponto à onírica imagem borgeana, simultaneamente onírica e agônica, o presente estudo pretende estabelecer pontuais marcos e breves guias minimamente fiáveis no vasto mundo da rede mundial de computadores acerca de relevantes estudos dos processos intersemióticos entre o som e a imagem quando no estabelecimento da linguagem audiovisual, que também prevê a utilização de entrevistas online conduzidas em geolocalizações distantes e diversificadas, ou ainda no acompanhamento de fóruns teóricos temáticos acerca de processos convergentes e correlatos aos aqui estudados.

A estrutura de investigação

À verdade pertence não apenas o resultado, mas também o caminho. A investigação da verdade deve em si ser verdadeira, a verdadeira investigação é a revelação da verdade, cujos membros se unem no resultado. (KARL MARX)⁶

-
- 5 “Lento en mi sombra, la penumbra hueca / exploro con el báculo indeciso, / yo, que me figuraba el Paraíso / bajo la especie de una biblioteca.” Livre tradução do original em espanhol. Disponível em <http://www.poesi.as/jlb0402.htm> acesso em 11 de jan. 2012.
- 6 MARX, Karl, *Bemerkungen ueber de neueste prüssische Zensurintruktion in Werke und Schriften, Briefe und Dokumenten*, Berlim, Marx-Engels Gesamtausgabe, Vol. I

Pelos fatos acima esboçados a respeito da problematização de estabelecer metodologias para uma pesquisa autorreferente e autorreflexiva acerca de processos de criação em artes visuais e sonoras, e a sua transmutação intersemiótica em linguagem e arte audiovisual, elenco aqui os procedimentos que foram adotados, aplicados e processados no presente estudo:

1. Confecção e montagem de relatos de campo a respeito dos processos de criação, numa reconstrução seguindo modelo de diários de campo realizado pelo pesquisador. São assim textos redigidos em primeira pessoa, rememorando os processos de criação numa busca mnemônica distanciada de recomposição, na busca de um 'diário de campo transtemporal'.
2. Série de entrevistas audiovisuais com os principais e mais destacados artistas audiovisuais colaboradores atuantes nos processos de concepção e produção das obras acima citadas [LELÊ e BAPTISTA VIROU MÁQUINA], buscando discorrer sobre consolidação de uma pretensa *ARTE URBANA E DE RUA [URBAN STREET ART]*, atuando numa etnografia da 'urbe partida' da contemporaneidade em 'representações dilaceradas', através da correlação e articulação dos conceitos, ideias e impulsos criativos oriundos dos processos artísticos na concepção e articulação de diversos objetos artísticos.
3. Entrevistas com músicos, compositores e colaboradores do projeto CHICOCORREA&ELECTRONICBAND e da banda BURRO MORTO, buscando discorrer sobre as relações intersemióticas SONORAS e VISUAIS na construção das respectivas obras.
4. Levantamento, análise e reporte de documentos e registros preparatórios dos processos de criação das obras escolhidas.
5. Análise detalhada das matrizes visuais e audiovisuais dos respectivos vídeos e fotografias *making of* (conteúdo editado e finalizado, além de também o material bruto de documentação e registro dos processos de criação).

- 6.** Análise detalhada das imagens/telas chave das sequências principais dos objetos de estudo, estabelecendo nexo analítico/crítico de leitura de suas imagens.

Apresentação e elenco dos objetos de estudo

- I. **LELÊ** [2008; 04 minutos; videoclipe em animação gráfica de música homônima do projeto musical CHICOCORREA&ELECTRONICBAND; Paraíba e Rio de Janeiro]



Fig. 1 - SHIKO. Frame do videoclipe LELÊ (2008) da música homônima.

SINOPSE

Da solidão agreste espacial de Lelê, que abandona o seu amor clamando em um satélite e sai para ver a terra. Videoclipe animado da música homônima do projeto CHICOCORREA&ELECTRONICBAND.

II. BAPTISTA VIROU MÁQUINA [2010; 50 min; trilha visual do disco homônimo da banda BURRO MORTO, Paraíba]

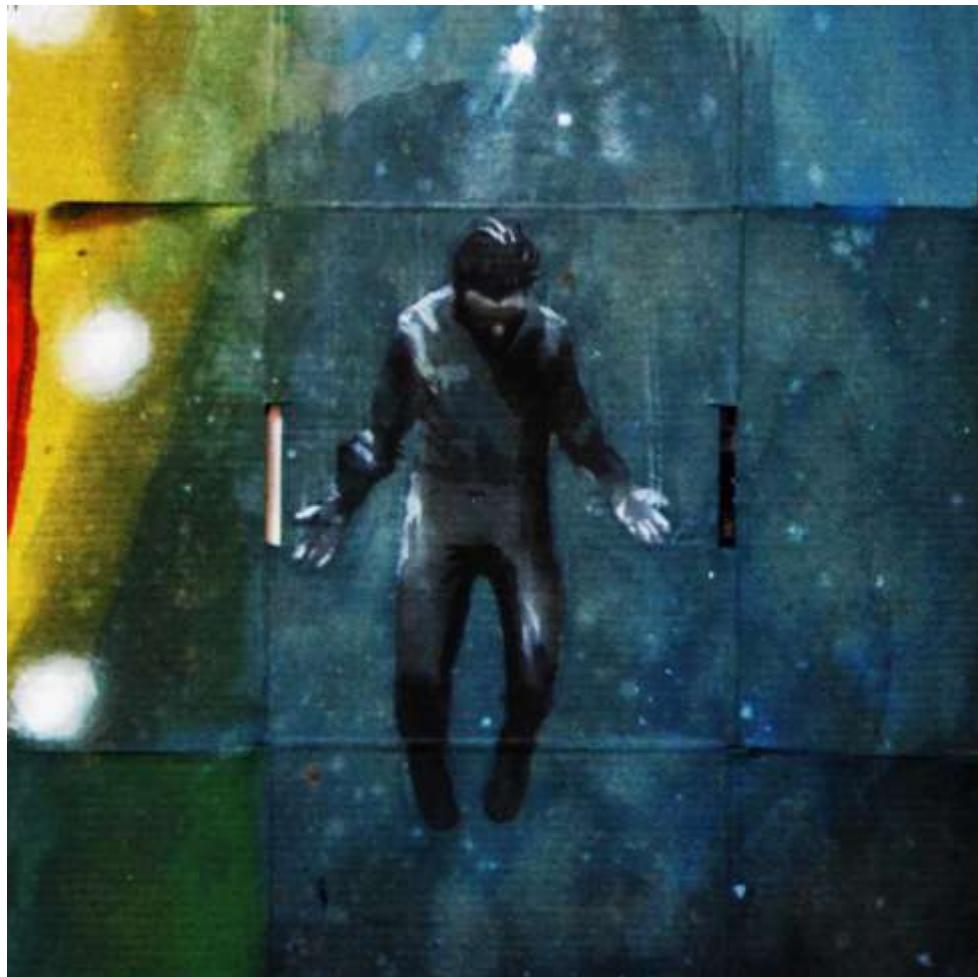


Fig. 2 - SHIKO. Capa e encarte do projeto audiovisual integrado BAPTISTA VIROU MÁQUINA (2010).

SINOPSE

Futuro pós-industrial, a cidade deserta, BAPTISTA, trabalha solitário incessantemente numa oficina de soldas. Sonha com músicas, sons do prazer humano olvidado. As máquinas sonham com os últimos devaneios da humanidade. Trilha visual de disco homônimo da banda BURRO MORTO.

CAP. 1 SOBRE A AMBIVALÊNCIA INTERSEMIÓTICA ENTRE O SOM E A IMAGEM NO ESTABELECIMENTO DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL

A seus dois deuses da arte, Apolo e Dionísio, vincula-se a nossa cognição de que no mundo helênico existe uma enorme contraposição, quanto a origens e objetivos, entre a arte do figurador plástico [*Bildner*], a apolínea, e a arte não figurada [*unbildlichen*] da música, a de Dionísio: ambos os impulsos, tão diversos, caminham lado a lado, na maioria dos casos em discórdia aberta e incitando-se mutuamente a produções sempre novas, para perpetuar neles a luta daquela contraposição sobre a qual a palavra comum “arte” lançava apenas aparentemente a ponte; até que, por fim, através de um miraculoso ato metafísico da “vontade” helênica, apareceram emparelhados um com o outro, e nesse emparelhamento tanto a obra de arte dionisíaca quanto a apolínea geraram a tragédia ática. (NIETZSCHE, 2007, p. 24)

É importante distinguir alguns conceitos em uso no presente estudo antes de tratar de uma dramaturgia audiovisual e de seus antecedentes.

O conceito do evento ficcionalizado de um relato dinâmico, presente na conceituação de drama (que deriva etimologicamente do termo dório DRAN, que pode ser livremente traduzido como AÇÃO), que utiliza consecutiva e alternadamente os signos sonoros e visuais, surge e estabelece-se como ação padrão nas mais diferentes e diversas culturas humanas, desde tempos e registros imemoriais, remetendo a ritos primordiais de fundamentação dos códigos expressivos da comunicação através de processos artísticos.

O drama e consecutivas dramaturgias estabelecem-se, ramificam-se e instituem-se em redes de expressão simbólicas audiovisuais antes do surgimento do cinematógrafo, em finais do século XIX. Existe mesmo em processos antecedentes que buscavam estabelecer mecanismos - maquinícios ou de outras formas de engenhosidade - de captação, registro e exibição de imagens animadas em movimento⁷.

⁷ Vide o teatro de sombras (pi ying xi) originário da China antiga, assim como o Zoetrope e sua versão ocidentalizada e modernizada no Praxinoscope, num

O termo em voga (e amplamente aplicado atualmente de uma linguagem audiovisual) é aqui tomado e compreendido como oriundo de um estágio da cultura expressiva humana, onde a composição de obras dramatúrgicas em ritos e processos próprios da cultura helênica (para delimitar o foco de análise apenas no ocidente e a partir da antiguidade greco-latina) já utilizavam os signos imagéticos visuais figurativos e os signos sonoros rítmicos sensoriais.

Essa cultura viva foi estabelecida na composição de uma ficção dramatúrgica audiovisual, com reflexos, desdobramentos e derivações claramente identificáveis nos processos semióticos de construção e fruição artística desde então até a contemporaneidade, seja nas diversificadas variações das artes cênicas, seja, durante o levante da modernidade industrial, com o advento do cinema na qualidade de propedeuta de intersemioses.

Marcus Mota, em seu estudo *A Dramaturgia Musical de Ésquilo*, aponta a utilização de dispositivos que prenunciam uma 'multiorientação representacional', algo a que chama de "dramaturgia integral" em uso nas composições dramáticas de Ésquilo a partir de então, no século V a.C:

A dramaturgia de Ésquilo soube bem enfrentar os desafios de ultrapassar o colapso representacional de *A Tomada de Mileto* (...) na adoção de um privilegiado e exclusivista recurso audiofocal para estabelecer os nexos entre recepção e espetáculo – monorientação.

Dessa forma, a representação teatral novamente retoma seu lugar na cidade, interpondo-se entre as violências dos inimigos e os espectadores. A diversidade de níveis referenciais e a assimetria entre eventos em cena e fora de cena produzem distinções inteligíveis para a compreensão do espetáculo. (...) manifesta a opção por uma dramaturgia integral pela qual a diversidade dos procedimentos de composição e realização para a cena especifica as possibilidades de ficções audiovisuais. Assim, o dramaturgo pode se concentrar mais nas questões inerentes ao seu processo criativo. (...) Com *Sete Contra Tebas*, Ésquilo não apenas responde ao colapso representacional de *A Tomada de Mileto*, mas faz do

espetáculo a exibição dessa dramaturgia integral que renovou e diversificou a tradição teatral ateniense. (MOTA, 2009, P. 136)

Sergei Eisenstein, autor responsável por estabelecer fundamentais marcos teóricos para o presente estudo, e que será por algumas vezes retomado nos próximos capítulos, trata mais depuradamente os procedimentos da construção de sentidos associativos, e da própria composição de sentido na montagem audiovisual da obra fílmica, através de processos mentais relacionais semióticos mnemônicos nos estudos de *O Sentido do Filme*:

Vimos que no processo de lembrança existem dois estágios fundamentais: o primeiro é a *reunião* da imagem, enquanto o segundo consiste no *resultado* desta reunião e seu significado na memória. Neste último estágio, é importante que a memória preste a menor atenção possível ao primeiro estágio, e chegue ao resultado depois de passar pelo estágio de reunião o mais rápido possível. Esta é a prática na vida, em contraste com a prática na arte. Porque, quando entramos na esfera da arte, descobrimos um deslocado deslocamento da ênfase. Na verdade, para conseguir seu resultado, uma obra de arte dirige toda a sutileza de seus métodos para o *processo*.

Uma obra de arte, entendida dinamicamente, é apenas este processo de organizar imagens no sentimento e na mente do espectador. É isto que constitui a peculiaridade de uma obra de arte realmente vital e a distingue da inanimada, na qual o espectador recebe o resultado consumado de um determinado processo de criação, em vez de ser absorvido no processo à medida em que este se verifica. (EISENSTEIN, 1990, p. 20)

E logo mais adiante, Eisenstein complementa a teorização a respeito de um conceito fundamental para a compreensão da construção de sentidos relacionados intersemioticamente na linguagem e na composição audiovisuais, que diz respeito à criação de "... uma imagem, (onde) a obra de arte deve se basear num método idêntico, a construção de uma cadeia de representações" (EISENSTEIN, 1990, p. 21).

É importante destacar que o conceito de imagem como abordado por Eisenstein e aqui retomado, para além da ideia primeira de um processo visual-figurativo, leva em conta a questão ampliada e aprofundada do

processo rítmico-sensorial, chegando ao conceito de imagem sonora, fundamental na teoria da montagem cinematográfica como estabelecida por Eisenstein, e importante marco no desenvolvimento das linguagens audiovisuais a partir de então.

1.1 Quando DIONÍSIO encontra APOLO: sobre relações intersemióticas do som e da imagem na construção de uma dramaturgia audiovisual

Seguindo os antecedentes intersemióticos propostos pelo presente estudo, chegamos ao tratado seminal *O Nascimento da Tragédia*, publicado em 1872, pouco mais de duas décadas antes das primeiras exibições públicas do cinematógrafo na França, onde o pensador Friederich Nietzsche destaca de forma notável a relação intersemiótica entre características constitutivas da expressão artística, demarcando o foco de estudo sobre a cultura helênica de forma inovadora por detectar e demonstrar uma dinâmica de atração e repulsão no processo de sua construção, ao mesmo tempo dialético e constitutivamente integrador, identificando claramente signos sonoros e visuais respectivamente com matizes e aspectos dionisíacos e apolíneos:

Teremos ganho muito a favor da ciência estética se chegarmos não apenas à intelecção lógica mas à certeza da introvisão [Anschauung] de que o contínuo desenvolvimento da arte está ligado à duplicidade do *apolíneo* e do *dionisíaco*, da mesma maneira como a procriação depende da dualidade dos sexos, em que a luta é incessante e onde intervêm periódicas reconciliações. (NIETZSCHE, 2007, p. 24)

Apolo, representação da arte figurativa e harmônica, esteticamente bela e estável, é ainda destacado por Nietzsche como uma representação solar. Mesmo sem abordar diretamente a linguagem maquinica e/ou da maquinaria semiótica audiovisual, remete à raiz etimológica, um tanto

controversa por falta de registros sociolinguísticos históricos, como remetendo o nome Apolo à “divindade da luz”:

Essa alegre necessidade da experiência onírica foi do mesmo modo expressa pelos gregos em Apolo: Apolo, na qualidade de deus dos poderes configuradores, é ao mesmo tempo o deus divinatório. Ele, segundo a raiz do nome o ‘resplandecente’, a divindade da luz, reina também sobre a bela aparência do mundo interior da fantasia. (...) Mas tampouco deve faltar à imagem de Apolo aquela linha delicada que a imagem onírica não pode ultrapassar, a fim de não atuar de modo patológico, pois do contrário a aparência nos enganaria como realidade grosseira: isto é, aquela limitação mensurada, aquela liberdade em face das emoções mais selvagens, aquela sapiente tranquilidade do deus plasmador. Seu olho deve ser “solar”, em conformidade com a sua origem; mesmo quando mira colérico e mal-humorado, paira sobre ele a consagração da bela aparência.⁸ (NIETZSCHE, 2007, p. 26)

De outro lado como força motriz e também plasmadora da tragédia ática, do que viria a ser base de dramaturgia audiovisual, temos identificada a representação dionisíaca das expressões artísticas extáticas e sensoriais, de uma composição caótica e de embriaguez, própria dos ritos baconianos:

Cantando e dançando, manifesta-se o homem como membro de uma comunidade superior: ele desaprendeu a andar e a falar, e esta a ponto de, dançando, sair voando pelos ares. De seus gestos fala o encantamento. Assim como agora os animais falam e a terra dá leite e mel, do interior do homem também soa algo de sobrenatural: ele se sente como um deus, ele próprio caminha agora tão extasiado e elevado, como vira em sonho os deuses caminharem. O homem não é mais artista, tornou-se obra de arte: a força artística de toda a natureza, para a deliciosa satisfação do Uno-primordial, a revela-se aqui sob o frêmito da embriaguez. A argila mais nobre, a mais preciosa pedra de mármore é aqui amassada e moldada e, aos golpes de cinzel do artista dionisíaco dos mundos (...) (NIETZSCHE, 2007, p. 28)

Arthur Schopenhauer representa uma importante influência nos

⁸ O nome Apolo é de etimologia incerta. Nietzsche o faz radicar no fato indubitável de se tratar do deus da luz, isto é, com um poder de *erscheinen*, o que o torna *der Erscheinde* e o vincula, em alemão, a *Schein* e *Erscheinung*, que são operadores básicos do jogo filosófico schopenhaueriano adotado pelo autor de *O Nascimento da tragédia*. (nota do tradutor J. Guinsburg)

estudos filosóficos estabelecidos por Nietzsche, apontando em anotações precedentes e complementares aos textos supracitados, a relação da música enquanto expressão de representação da vontade e do mundo, com as outras expressões artísticas manifestadas naquele contexto, dando relevância ao poder latente do signo sonoro enquanto canal de representação de conceitos e ideias imateriais, efetivas expressões essencialistas:

Porque a música é uma reprodução e uma objetivação tão imediata de toda a vontade, como a constitui o próprio mundo, como o são as ideias, cujo fenômeno multiplicado forma o mundo das coisas individuais. Portanto de modo algum a musica é, como as outras artes, reprodução das ideias, mas reprodução da própria vontade, cuja objetividade também são as ideias; por isto o efeito da música é tão mais poderoso e incisivo do que o das outras artes; pois essas somente se referem à sombra, aquela porém à essência. Como entremes é a mesma vontade que se objetiva, ora nas ideias, ora na música, apenas em cada uma de modo inteiramente diverso: assim deve haver, mesmo que não uma semelhança direta, pelo menos um paralelismo, uma analogia entre a música e entre as ideias, cujo fenômeno na multiplicidade e imperfeição constitui o mundo visível. (SCHOPENHAUER, 2005, p. 49)

Apesar de que os escritos e pensamentos de Schopenhauer não levarem em conta especificamente os processos intersemióticos audiovisuais representados pela eclosão da linguagem cinematográfica moderna, é destacável o prenúncio da relação intrínseca da representação do mundo, e da própria realidade, com o fazer cinematográfico enquanto modelo de expressão artística.

E a respeito das relações intersemióticas subordinadas e mediatizadas do signo sonoro musical com o canto falado, cujo processo verifica-se em algumas obras operísticas, detectando já uma predominância da narrativa verbalizada e racional sobre a narrativa essencial e sensorial, escreve ainda:

Porém, apresentando todas estas analogias, nunca devemos

esquecer que a música não mantém nenhuma relação direta com elas, apenas mediatizada; pois ela jamais manifesta o fenômeno, mas unicamente a essência interna, o em-si de todos os fenômenos, a vontade mesma. Por isto, ela não exprime esta ou aquela alegria individual e determinada, esta ou aquela aflição, ou dor, ou espanto, ou júbilo, ou humor, ou serenidade, mas a alegria, a aflição, a dor, o espanto, o júbilo, o humor, a serenidade ela própria, por assim dizer *in abstracto*, o que neles há de essencial, sem nenhum acessório, portanto também sem os seus motivos. Contudo, nós as compreendemos perfeitamente nesta quintessência, estampada. Eis a origem do estímulo fácil que exercem sobre nossa fantasia, que agora procura dar figura a este mundo fantasmagórico, a se dirigir a nós de modo tão imediato, invisível e ao mesmo tempo com tanta vivacidade, dotando-a de carne e osso, portanto corporificando-a num exemplo análogo. Eis a origem do canto falado, e finalmente, da ópera – que precisamente e por isto nunca deveriam abandonar esta posição subordinada, tornando-se o principal, e a música simples meio de sua expressão, o que constitui crasso engano e conclusão improcedente. (SCHOPENHAUER, 2005, p. 51)

Estaria a linguagem cinematográfica do porvir sob o domínio inevitável da composição harmônica/apolínea/racional e verbalizada, e o próprio conceito de kinema (movimento) incorporaria naturalizadamente a lux (luz), propriamente um *kinema lux*, ou a luz em movimento, como nos breves apontamentos acima citados, respeitando uma série de ordenamentos e procedimentos 'linguístico/expressivos estabilizados'?

E onde resultam algumas buscas da inversão de tal relação intersemiótica dominante entre o apolíneo (figurativo/imagético) e o dionisíaco (sensorial/sonoro) em contemporâneas produções audiovisuais?

Sobre composições imagéticas e montagens musicais: os primeiros cinemas

Retomando Eisenstein, tratando do tema da montagem relacional das imagens, apontamos no trecho abaixo a relevância do processo de criação de imagens sonoras através de procedimentos da literatura e a relação intersemiótica entre os distintos signos de representação sensorial:

Isto também pode ser ilustrado por um exemplo – desta vez de *Bel Ami*, de Maupassant. O exemplo tem uma importância adicional por ser sonoro. E ainda mais uma porque, sendo em sua natureza pura montagem, através do método corretamente escolhido para sua solução ele é apresentado na história como uma narrativa de acontecimentos reais. (...) Este é o modo como Maupassant dirige à consciência e aos sentimentos do leitor a imagem desta hora e seu significado, diferente de uma mera descrição da hora particular da noite: (...) Neste exemplo, vemos que, quando Maupassant quis gravar na consciência e nas sensações do leitor a qualidade emocional da meia-noite, não se limitou a mencionar que o primeiro bateu a meia-noite e depois uma hora. Ele nos obrigou a experimentar a sensação da meia-noite, fazendo com que as doze horas batessem em vários lugares e em vários relógios. Combinados em nossa percepção, estes grupos individuais de doze badaladas se transformam numa sensação geral de meia-noite. *As representações separadas se transformam em uma imagem.* Isto foi inteiramente feito por meio da montagem. (EISENSTEIN, 1990, p. 21 e 22)

Eisenstein descreve a utilização relacional de diferentes tipologias artísticas, verificando uma dinâmica de intersemiose entre tais linguagens artísticas verbais, sonoras e visuais, estabelecendo a noção de montagem e de uma expressão da arte eminentemente temporal, antes mesmo do advento técnico do cinematógrafo:

Escolhi esse exemplo em particular porque nele a cena *audiovisual* do Dilúvio é apresentada com uma clareza incomum. Uma realização como esta de coordenação sonora e visual é notável vinda de qualquer pintor, mesmo sendo Leonardo. (...) Esta descrição não foi concebida por seu autor como um poema ou ensaio literário. Péladan, o organizador da edição francesa do *Trattato della Pittura*, de Leonardo, a considera o projeto de um quadro nunca realizado, que teria sido uma insuperável “*chef d'œuvre* da paisagem e da representação das forças da natureza”.⁹ Apesar disso, a descrição não é um caos, mas foi executada com elementos característicos das artes “temporais”, em vez de “espaciais”. (EISENSTEIN, 1990, p. 24 e 26)

Vale ressaltar que Eisenstein analisa, nos trechos acima, a pulsão relacional intersemiótica entre expressões visuais e sonoras como plasmadas e montadas através de recursos mnemônicos e cerebrais, e

⁹ N.S.E.: Leonardo da Vinci, *Traité de la peinture*, Paris, 1921. Nota de pé de página de Joséphin Peladan.

ainda em suporte físico impresso, única e praticamente verbalizadas pelos procedimentos de relatos literários de séculos anteriores ao advento da imagem em movimento como mecanizada pelo cinematógrafo.

A fase histórica conhecida como dos “primeiros cinemas” pode ser analisada como um curto e intenso período onde se estabelece algo como um baile pré-nupcial intersemiótico entre o som e a imagem no alvorecer da consolidação de uma linguagem cinematográfica eminentemente moderna, que conduziria ousados arroubos de experimentações estéticas nos limites das composições sonoro/musicais e imagético/visuais, culminando com diversos filmes e projetos realizados pelas vanguardas artísticas do início do século XX, especialmente na Europa, estabelecendo relações de colaboração e parceria entre diversos núcleos de artistas, de distintas áreas expressivas como a pintura, a música, a recente fotografia, com os entusiastas neófitos do cinematógrafo.

Richter assim analisa a relação entre as cinematografias modernas de tais primeiros cinemas e as vanguardas artísticas:

Nos dez anos compreendidos entre 1921 e 1931, desenvolveu-se um movimento artístico independente na cinematografia. Este movimento denominou-se Avant-Garde... Este movimento de arte em filme foi paralelo a movimentos nas artes plásticas tais como o Expressionismo, o Futurismo, o Cubismo e o Dadaísmo. Foi não comercial, não representacional, mas internacional. (RICHTER, 1947)

Pode-se afirmar, inclusive, que em tal período denominado de maneira ampla, e algo imprecisa, como 'as vanguardas artísticas europeias do início do séc. XX', que os limites entre linguagens e procedimentos de cada um dos suportes artísticos, e das consecutivas mídias correlatas, seriam constantemente friccionados e testados, questionados e ressignificados, demolidos e refundidos, na forja semiótica das expressões articuladas do aparato audiovisual operado pelo advento técnico do cinema, podendo ser antevisto como notável antecedente

premonitório ao conceito de uma *transmissão intersemiótica audiovisual*, termo mui em voga utilizado nos estudos das narrativas contemporâneas multiplataformas, a que Germaine Dulac, em texto dos anos 50, alude como sendo o potencial de plurissignificação do cinema enquanto expressão artística plasmadora convergente e integral, importante plataforma ao tratar da efetivação de uma 'dramaturgia integral' do audiovisual:

O cinema, descoberta mecânica feita para captar a vida no seu movimento exacto, contínuo, e também criador de movimentos combinado, surpreendeu, quando do seu aparecimento, a inteligência, a imaginação e a sensibilidade de artistas e preparou como nenhum outro processo o fez, uma nova forma de exteriorização, a que bastavam para criar e difundir, a literatura, a arte dos pensamentos e das sensações escritas; a escultura, arte das expressões plásticas; a pintura, arte das cores; a música, arte dos sons; a dança, arte da harmonia de gestos; a arquitetura, a arte das proporções. (DULAC, 1954:1)

O cinema surge então numa época auge do encantamento tecnicista e de supremacia dos processos maquínicos vivenciados pelas sociedades industriais ocidentais. É uma arte síntese da vertiginosa era moderna, cuja execução se processou num momento antecedente ao da imaterialidade e liquefação de suportes físicos, representado pela cultura digital contemporânea, do conhecimento de proveta em nuvens cultivadas em aquários¹⁰. O cinema firma-se desde há tempos como máquina semiótica.

O cinema é visto e entendido como ente e símbolo inconteste de uma linguagem audiovisual propriamente em franca via de mecanização, representando forte influência em distintos e múltiplos contextos da cultura moderna.

Sobre a plurisemiose processada pela linguagem do cinema em suas

¹⁰ Vide BAUMAN, e o conceito de "liquefação da vida social", aqui posto em correlação com o conceito de "*cloud computing*" (Computação em nuvem), disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Computa%C3%A7%C3%A3o_em_nuvem acesso em 16 de jan. de 2012.

fases iniciais de invenção técnica onde as definições de procedimentos de uma pretensa gramática cinematográfica ainda eram tibios e difusos, e a relação de intersemiose entre o som e a imagem ainda eram experimentados em cortejo pré-nupcial, pontificam Lipovetsky e Serroy citando Panofsky, detectando a atenção causada pela técnica como vetor de potência notável no fazer artístico dos cinemas em invenção:

É a técnica que inventa a arte, não a arte que cria a técnica. É o que diz Panofsky, ao observar que o cinema é a única arte que se desenvolveu “em condições contrárias às das artes precedentes (...). Não foi uma necessidade artística que provocou a descoberta e o funcionamento de uma técnica nova, foi uma invenção técnica que provocou a descoberta e o funcionamento de uma nova arte”.¹¹ (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.34)

E continuando:

Uma nova arte a tal ponto ligada à máquina que muito rapidamente entre os formalistas dos anos 1920, conferiu às outras artes artesanais e antigas “um matriz arcaico. Um audacioso recém-chegado, que ameaçava transformar a arte em simples técnica, irrompia em meio às artes abrigadas atrás das tradições.”¹² (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.34)

Uma pergunta que facilmente se deixa antever surge junto à máquina/linguagem do cinema: como analisar e processar cognitivamente tal pretensa arte de integração, com pretensão totalizante de difusão massiva? Tal dúvida perseguirá por décadas a linguagem cinematográfica, e o seu estatuto ontológico de arte, que nasce multipartido e aquebrantado, em fragmentos como a era moderna que se emprenhou de imagens e sons como nunca dantes.

Assim, a fase de experimentações bastante ricas observada, e de oitiva também acompanhada, causada pelos atritos e acoplamentos entre o som e a imagem, representado pelos cinemas de vanguarda, duram

11 Erwin Panofsky, “Style et matériau du cinéma” (1934), Cinéma, théories, lectures, textos reunidos e apresentados por Dominique Noguez, Paris, Klincksieck, 1978, p. 47.

12 Boris Eikhenbaum, “Problèmes de ciné-stylistique” (1927), in Les Formalistes russes et le cinéma, poétique du film, Paris, Natnan Université, 1991, p. 41, n. 11.

relativamente um curto período, sendo logo amainados por uma espécie de 'ordem industrial' que se impõe sobre a linguagem e as relações intersemióticas cinematográficas.

A respeito de tal estabilização de uma gramática cinematográfica industrial, detectável na consolidação dos processos cinematográficos nos anos posteriores e próximos à sua origem, Lipovetsky e Serroy seguem comentando:

Mas esse cinema de atração, que se vai ver nas barracas de feira ou em salas de café-concerto, logo cansa o público e "o verdadeiro sucesso do cinema só apareceu efetivamente quando ele começou a contar histórias, quando se tornou um meio comunicação narrativo". Tendo iniciado como espetáculo de feira, ele passa progressivamente à ficção e vai mesmo buscar na literatura as histórias que se propõe contar. Assim o cinema se inventa, aos poucos, uma linguagem e uma gramática que lhe permitem ter grandes projetos, determinar-se como arte, ao mesmo tempo que sente a necessidade de se organizar como indústria. Esse duplo componente – arte e indústria – que ele adquire muito depressa, já nos anos 1910, lhe vale a crítica austera de duradoura dos que lhe negam, por causa dessa dualidade, o estatuto de arte. ¹³ (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, P.35)

E mais adiante seguem tecendo o relevante comentário a respeito da relação entre os ditos 'primeiros cinemas' com o contexto das vanguardas artísticas modernas, citando e destacando nomes de artistas e respectivas obras resultantes da produção desse profícuo e profilático período, abrindo um importante flanco analítico para o presente estudo, especificamente ao tratar e tomar como base teórica a noção da eclosão de uma '*hipermodernidade*' (que será abordada com mais detalhes no capítulo 2), situando melhor a compreensão da relação do cinema, e mais amplamente da linguagem audiovisual, com o conceito de arte moderna, e da sua fixação como expressão cultural eminente da modernidade, ao

13 Patrice Flichy, "Les images de la Belle Époque. Fin de siècle et nouveaux modes de communication", *Alliages*, n. 39, 1999, p. 84-85

mesmo tempo nascendo de antemão destacada dela e do próprio conceito efusivamente moderno de suas próprias vanguardas artísticas:

Arte moderna, portanto. Mas qual arte? E moderna em que sentido? Se fizermos um paralelo entre sua história e a das outras artes, não há como não observar que, no mesmo momento, estas se lançam na revolução modernista das vanguardas, marcada pela vontade de ruptura completa com a tradição e a herança. "Quero ser como um recém-nascido, não saber nada, absolutamente nada da Europa... ser quase um primitivo", declara Paul Klee. E Metzinger, relembrando essa época, constata: "Eu sabia que o ensino não tinha mais vez. A era da expressão pessoal por fim começava (...). O tempo do mestre havia finalmente acabado". Já o cinema não precisou se voltar contra os valores da filiação: ele não os tinha. Aplicado em constituir-se como arte, em inventar suas formas e sua linguagem, sem modelo em relação ao qual marcar uma ruptura, seu combate não é o das vanguardas. Se alguns jovens realizadores, ligados aos meios artísticos, o levam a participar das lutas vanguardistas, é apenas de maneira marginal, em sua franja experimental: Picabia e Satie acompanham o René Clair de *Entretato* [1924]; Dziga Vertov, fervoroso adepto do futurismo, transpõe-lhe o espírito em sua teoria da montagem; e a navalha surrealista de Buñuel e Dali em *Um Cão Andaluz* [1928] corta agressivamente o olho que olha. Portanto, sem desconhecer o fenômeno, é claro que ele permanece minoritário; globalmente, não tendo nenhuma tábula rasa a realizar por causa de sua própria novidade radical, não é a radicalidade vanguardista que constitui a modernidade do cinema.¹⁴ (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.36)

Vale destacar que as obras acima citadas, em muitos aspectos testando ao limite as relações intersemióticas entre a imagem e o som como entes principais de consolidação da linguagem audiovisual moderna, são tecnicamente oriundas do dito cinema mudo, sem a junção material de suporte de captação e de difusão audiovisual.

Em fins da terceira década do século XX, a imagem aceitaria o convite matrimonial do som, ou em vice-versa o som contrairia laços maritais com a imagem, juntando literalmente os trapos, melhor dizer, as plataformas fílmicas sincrônicas, com ganhos e perdas para cada qual dos suportes semióticos.

14 Jean Metzinger, *Le Cubism était né*, Paris, Éditions Présence, 1972, p. 60.

1.2 Sobre o advento técnico do cinema sonoro: a imagem como signo dominante da linguagem cinematográfica moderna

No ano de 1927 é registrado oficialmente o primeiro filme que congrega sincronicamente o som e a imagem, mesmo que ainda não nos mesmos suportes materiais, mas logrando a justaposição entre o som e a imagem, em algumas sequências com diálogos e outras, cantos e música.

O filme *O Cantor de Jazz (The Jazz Singer)* não coincidentemente baseava sua trama na figura de um artista musical proveniente de uma adaptação de obra teatral previamente testada e aprovada na Broadway, que contava com reconhecimento prévio no mercado da cultura popular urbana e jazzística estadunidense, colocando o som em primeiro plano na composição dramática da obra. De certa forma inaugurou uma relação entre suportes, signos e mídias na indústria do entretenimento ocidental no século XX, naquele ponto sendo momento chave a convergência num mesmo suporte/mídia, ao que o historiador de cinema Donald Crafton chama atenção sobre o poder de atração na cultura popular, e mesmo de uma antecipação transmídiática, representada pelo intérprete cantor/ator Al Jolson:

...que cantou canções jazzísticas (minstrel) num rosto pintado de preto, alcançou o ápice de sua popularidade. Antecipando o sucesso de inúmeros cantores, *crooners* e cantores de rock, Jolson eletrificou plateias, com a vitalidade e a sensualidade de suas canções e gestualidade, que deveu muito à influência africana nos Estados Unidos. (CRAFTON, 1999, pp. 108-9)

É curioso notar que a partir daquele momento ocorre gradualmente certa conformação e posterior estabilização intersemiótica entre o som e a imagem na linguagem cinematográfica, vindo o signo sonoro a ser representado e enquadrado, de forma prioritária e destacada em planos de atenção, pelos procedimentos verbais; isto tanto através dos diálogos nos filmes ficcionais em longa-metragem, que passam a ser o formato

padrão da indústria do cinema estadunidense e marco referencial para o cinema global, como nas músicas cantadas dos musicais, que inauguraram um gênero de prestígio e sucesso em Hollywood e no mundo.

Ressaltamos também que tal estabilização do som como veículo de transporte de informações e expressões verbalizadas no cinema ocidental sonoro e industrial ocorria, de forma geral, em detrimento da experimentação do som em sua máxima carga expressiva sensorial, rítmica e tonal, em muitos casos com notável privilégio da melodia como acompanhamento semiótico secundário e redundante à informação principal disposta no canal visual; em certos aspectos pode-se analisar a utilização de tais dispositivos como uma derivação direta de procedimentos inspirados na melopeia helênica.

A respeito de tal período de transição intersemiótica do cinema, Roman Jakobson aponta, em estudo realizado no início dos anos trinta, intitulado provocativamente com a pergunta *O Fim do Cinema?*¹⁵ Os dilemas da passagem mudo/sonoro:

Os opositores inflexíveis do cinema diminuem cada vez mais. Vão sendo substituídos pelos críticos do cinema sonoro. Os slogans habituais são do tipo: "O filme falado é a decadência do cinema", "limita notavelmente as possibilidades artísticas do cinema", "die Stilwidrigkeit des Sprechfilms" ["as desvantagens estilísticas do cinema falado"] e coisas parecidas. (...) A crítica do cinema falado peca sobretudo por generalizações prematuras. Não se considera o fato de que na história do cinema os fenômenos singulares têm um caráter exclusivamente ligado ao tempo, estreitamente limitado do ponto de vista histórico. Esquecem que não se podem comparar os primeiros filmes sonoros com os últimos filmes mudos. O filme sonoro encontra-se atualmente num período de interesse

15 Em livre tradução de edição italiana *La Fine del Cinema* (2009). A tradução em português adota a forma menos assertiva de *Decadência do Cinema?* In *Linguística. Poética. Cinema* (2007); o título original em polonês, *Úpadek Filmu?* in *Listy pro umcni a kritiku, I* (1933), poderia ser livremente traduzido como Colapso do Cinema?, numa proposição terminológico/conceitual intermediária entre a radicalidade do fim e a suavidade da decadência, apontando por si a delicada questão da transmutação de sentidos durante os processos de tradução, entre idiomas, que dirá entre linguagens expressivas.

proeminente pelos novos achados técnicos (...) num período de procura de novas formas. Há nisso uma analogia com o cinema mudo anterior à guerra, enquanto que o cinema mudo do último período havia criado para um *standard* próprio, a ponto de realizar obras clássicas: talvez exatamente nesse classicismo, no cumprimento do cânon, estivesse contido seu fim e a necessidade de uma nova fratura (JAKOBSON, 2007, p.156)

No mesmo tratado coetâneo à junção de suportes materiais entre o som e a imagem do cinema, Jakobson analisa sobre o que representa a arte filmica ante o teatro:

Afirma-se que o filme falado aproximou perigosamente o cinema do teatro. Certamente, o cinema aproximou-se de novo do teatro, como no alvorecer deste século, nos anos dos "teatrinhos elétricos"; aproximou-se de novo, mas para logo libertar-se dele. Porque por princípio o discurso 'na tela' e o discurso no palco são dois fatos profundamente diversos. O material do cinema, na época do filme mudo, era o objeto ótico, hoje é o objeto ótico-acústico. O material do teatro é a ação do homem. O discurso no cinema é um caso particular de objeto acústico, ao lado do zunido de uma mosca, do murmúrio de um riacho, do fragor das máquinas, etc. O discurso no palco é uma das ações do homem. Certa vez Jean Epstein disse a propósito do teatro e do cinema que a essência mesma dos dois métodos de expressão é diversa: essa tese não perdeu sua validade nem mesmo na época do cinema sonoro. (JAKOBSON, 2007 , pp. 156-7)

Ao considerar a hipótese da linguagem falada articulada verbalmente como padrão semiótico sonoro dominante na consolidação da linguagem moderna do cinema, surge a necessidade de tecer breve comentário a respeito da relação do cinema com os estudos linguísticos, e processos afins que baseiam e inspiram uma série de estudos semióticos e sua relação com demais linguagens do universo das expressões artísticas.

Bourdieu faz breve referência à relação entre o som e o sentido como abordados anteriormente pela linguística:

É o que se vê bem na representação que Saussure, o fundador da tradição, fornece da língua: sistema estruturado, a língua é fundamentalmente tratada como condição de inteligibilidade da palavra, como intermediário estruturado que se deve construir para se explicar a relação constante entre o som e o sentido. (Panofsky – e todo o aspecto da sua obra que tem em mira isolar

as estruturas profundas das obras de arte -, pela oposição que estabelece entre a iconologia e a iconografia e que é o equivalente exacto da oposição entre a fonologia e a fonética, situa-se nesta tradição). (BOURDIEU, 2010, p. 9)

Jakobson, notadamente um dos mais importantes linguistas do séc. XX, estudioso pioneiro em tratar as relações estruturais e autônomas da arte e poesia na qualidade de linguagem, apresenta-nos uma informação fundamental para a compreensão das relações semióticas e de intersemiose aplicadas aos processos do cinema:

Existe uma contradição entre a seguinte afirmação: o filme tem ligação direta com os objetos da realidade e o cinema opera com signos? Alguns pesquisadores respondem afirmativamente a essa pergunta, e acreditam que a segunda afirmação não é verdadeira, e referindo-se a a natureza sínica das artes, não incluem o cinema entre estas. Mas essa contradição já fora resolvida por Santo Agostinho. Este genial pensador do século V, distinguindo com utilza a coisa (*res*), de um lado, e o signo (*signum*), do outro, ensinou que, ao lado dos signos, característica importantíssima do qual é a significação (*značimost*), existem as coisas, que podem ser usados como signos. Propriamente a realidade, acústica e visiva, transformada em signo, representa a matéria específica da arte cinematográfica. (JAKOBSON, 2009, p. 72)

E complementa seu pensamento estabelecendo uma relação acerca os procedimentos de composição de sentido utilizados através das figuras de linguagem, estabelecendo similaridades entre alguns procedimentos verbalizados, sejam escritos ou orais, e procedimentos da composição dos signos audiovisuais:

O filme é feito de partes de objetos, diversos e distinguíveis do ponto de vista da dimensão, de partes distinguíveis de espaço e tempo. Estas partes se transformam e se organizam segundo o princípio de contiguidade ou de similaridade e contraste, ou seja o filme é constituído segundo o princípio da metonímia ou segundo aquela de metáfora (segundo um dos dois métodos fundamentais da construção do filme). A definição da função da luz na fotogenia de Delluc e a análise de movimento e do tempo cinematográficos nos trabalhos de Tynjanov, demonstram de forma evidente que cada aparição do mundo externo sobre a tela se transforma em signo. (JAKOBSON, 2009, p. 74-5)

Apesar de relativamente próximas, cronológica e temporalmente, do surgimento do cinema sonoro como processo, Jakobson esboça relevantes hipóteses analisando a implementação do som sincrônico e de relações intersemióticas sonoro/visuais daí oriundas e estabelecidas com o conceito de realidade, impregnado no cinema desde sua origem:

...assim também o filme sonoro supre com sua nova variedade a rigidez da concepção precedente, que cancelava sistematicamente o som do reino dos fatos cinematográficos. No cinema sonoro a realidade óptica e a realidade acústica podem estar presentes juntas ou, ao contrário, separadas: mostra-se o objeto óptico sem o som que normalmente o acompanha, ou o som vem separado do objeto óptico (ouvimos um homem falar enquanto vemos, em vez de sua boca, os outros detalhes da cena, ou mesmo uma cena inteiramente diversa). Oferecem-se pois novas possibilidade de sinédoque cinematográfica. Paralelamente, aumentam os métodos de ligação das tomadas (passagem puramente sonora ou verbal, contraste de som e imagem, etc.). (JAKOBSON, 2007, p. 158)

Poucos parágrafos antes, no mesmo estudo, é possível de destaque ainda um fragmento que trata especificamente sobre o estabelecimento de uma espécie de hierarquização semiótica, que culminaria com o predomínio do visual sobre o sonoro na linguagem cinematográfica em vias de consolidação no início do século passado, onde Jakobson faz menção ainda a três outros estudos antecedentes acerca da questão:

Num filme sonoro percebemos o silêncio como signo de silêncio real. (...) Não é o silêncio, mas a música que anuncia no filme a ausência momentânea de objetos acústicos. A música no cinema serve justamente a essa finalidade, dado que a arte musical opera com signos que não se referem a nenhum objeto. O filme mudo não tem nenhum "tema" acústico, e justamente por isso reclama um constante acompanhamento musical. Com essa função neutralizante da música topam involuntariamente os especialistas, quando notam que "percebemos subitamente a ausência da música, mas não prestamos nenhuma atenção a sua presença, de forma que, se quisermos, qualquer música poderá harmonizar-se com qualquer cena" (Bela Balázs), "a música no cinema é predestinada a não ser ouvida" (P. Ramani), "sua única finalidade é entreter os ouvidos, enquanto a atenção é toda concentrada na vista" (Fr. Martin). (JAKOBSON, 2010, pp. 157-8).

É importante apontar que tal predominância dos signos visuais no estabelecimento das relações intersemióticas nos processos audiovisuais é naturalizadamente operada por assertivas de detectável síntese subjetiva, como nos três pretensos aforismas acima citados por Jakobson, que em análise descontextualizada podem facilmente ser classificados como algo reducionista, visto que a não materialidade do signo sonoro não necessariamente o exila, neutraliza ou enfraquece durante os processos de cognição semiótica audiovisuais, operando-se em muitos casos situações inversas, onde a sensorialidade imaterial do som, potencializa estados de imersão muito potentes, emocional e sensitivamente, que se destacam e criam derivações sensórias e estéticas potentes, distando inclusive de certos processos audiovisuais hiper-racionalizados e com super focalização no visual e no verbal, como estudaremos e analisaremos no decorrer dos próximos capítulos.

Em concomitância com as análises semióticas oriundas a partir de teóricos linguistas, outro fundamental teórico da linguagem do cinema, tratando por diversas e reiteradas vezes as relações semióticas estabelecidas entre os signos sonoros e os signos visuais, na composição da linguagem cinematográfica, é o russo Sergei Eisenstein, personalizando em si muito claramente a dupla função de autor e teórico do cinema.

Analisando o processo de composição de uma obra literária, um poema realista do início do século XIX, Eisenstein tece interessante análise relacional entre os signos sonoros e visuais, registrados em suporte gráfico, mas que permite de antemão antever indícios de contaminações intersemióticas que antecedem propriamente as técnicas da montagem cinematográfica modernas:

A validade da escolha de um método realista para criar e obter uma qualidade emocional pode ser confirmada por vários exemplos muito curiosos. Eis, por exemplo, outra cena de Poltava, de Pushkin, na qual o poeta faz com que a imagem de uma fuga

noturna surja magicamente diante do leitor em todas as suas possibilidades pictóricas e emocionais.
 Mas ninguém sabia como ou quando
 Ela sumira. Um pescador solitário
 Ouviu naquela noite o galope de cavalos,
 Vozes de cossacos e o sussurro de uma mulher...
 Três planos:
 1. Galope de cavalos
 2. Vozes de cossacos
 3. O sussurro de uma mulher
 Novamente três representações objetivamente expressadas (sonoras!) se juntam numa imagem unificadora expressada emocionalmente, diferente da percepção de fenômenos isolados percebidos desvinculados de sua associação um com o outro.¹⁶ (EISENTEISN, 1990, p. 34 e 35)

Abaixo segue outro fragmento de Eisenstein, analisando ainda o mesmo poema, onde mais especificamente trata da questão da articulação semiótica entre o som e a imagem, aplicando o conceito de composição através de uma montagem audiovisual primeva, levantando já uma analogia entre as artes cênicas eminentemente musicais com a linguagem cinematográfica:

O exemplo é um modelo do tipo mais complexo de composição som-imagem ou áudio-visual. Parece incrível que ainda exista entre nós quem considere desnecessário buscar esse tipo de ajuda para nosso meio de expressão, e considere que é possível acumular experiência suficiente através do estudo da coordenação da música com a ação apenas na ópera ou no balé!

Puchkin nos ensina até como trabalhar de modo a evitar uma coincidência mecânica entre os planos e o ritmo da trilha musical.
 (...)

Este diagrama torna evidente o primoroso estilo de contraponto de elementos sonoro-visuais que Puchkin usa para obter os magníficos resultados desta passagem polifônica do poema.
 (EISENTEISN, 1990, p. 38)

E um pouco mais à frente, o mesmo autor complementa a ideia a respeito da possibilidade da construção audiovisual intersemiótica 'unificadora':

16 N.S.E.: Alexander Segeievitch Puchkin, Polnoye Sobraniye Sochinenii, Leningrado, 1936.

Não há diferença fundamental quanto às abordagens dos problemas da montagem puramente visual e da montagem que liga diferentes esferas dos sentidos – particularmente a imagem visual à imagem sonora – no processo de criação de uma imagem única, unificadora, sonoro-visual. (EISENTEISN, 1990, p. 52)

Logo adiante Eisenstein complementa, aprofundando o conceito de uma busca intersemiótica “unificadora”, com os conceitos complementares de sincronização externa interna, e a relação de elementos semióticos “tonais” e “plásticos”, em pretensa “fusão total”:

Isto nos leva à questão básica de encontrar os meios para se estabelecerem as proporções entre *imagens* e *som*, e para aperfeiçoar os compassos, réguas, instrumentos e métodos que tornarão isso viável. Esta é na realidade uma questão de encontrar uma sincronização interna entre a imagem tangível e os sons percebidos de modo diferente.(...) Mas esta coordenação vai muito além da sincronização externa, que combina a bota com o seu rangido – estamos falando de uma sincronização interna “oculta”, na qual os elementos plástico e tonais encontram total fusão. (EISENTEISN, 1990, p. 56)

Outro conceito abordado por Eisenstein, e que estabelece uma relação aproximada com o processo de criação e roteirização de um dos objetos de estudo [vide subcapítulo 3.3 “Notas sobre o processo de arquitetura e roteirização de transmidiações audiovisuais da obra BAPTISTA VIROU MÁQUINA”], tratado no mesmo trecho de estudo aqui citado, é o do estabelecimento de pautas e partituras visuais, à guisa dos modelos dos documentos de composição e criação musical:

Quando passamos desta imagem da partitura orquestral para a da partitura áudio-visual, verificamos ser necessário adicionar um novo item às partes instrumentais: este novo item é uma “pauta” de imagens visuais, que se sucedem e que correspondem, de acordo com suas próprias leis, ao movimento da música – e *vice-versa*. (EISENTEISN, 1990, p. 52)

E logo complementa agregando a lógica de uma “montagem vertical” e “polifônica” que aponta ainda no cinema mudo, indicando a contaminação e hibridização semiótica que se estabelece entre o som e a

imagem antes mesmo de seu casamento entre suportes materiais:

Para isso, teremos de extrair de nossa experiência do cinema mudo um exemplo de montagem *polifônica*, na qual o plano é ligado ao outro não apenas através de uma indicação – de movimento, valores de iluminação, pausa na exposição do enredo, ou algo semelhante –, mas através de um avanço simultâneo de uma série múltipla de linhas, cada qual mantendo um curso de composição independente e cada qual contribuindo para o curso de composição total da sequência (...). Muito antes de até mesmo sonharmos com o som, recorri a esta técnica particular quando quis criar o efeito do som e música através de meios puramente plásticos (...) (EISENTEISN, 1990, pp. 52 e 55)

Em estudos mais recentes, Lipovetsky e Serroy propõem uma notável relação de simbiose em 'fantasmagoria onírica' entre o cinema e a ópera, analisando seus dispositivos não naturalistas de encantamento e composição ficcionais:

Uma legibilidade acompanhada de sonhos, de imaginário e de encantamento. Assim o cinema funcionou como promessa de festa, catedral do prazer das massas modernas, através de imagens e ficções feéricas. O que levou bons observadores a aproximarem cinema e ópera, ambos utilizando grandes maquinarias, o artifício e a ênfase, o efeito-imagem e a força emotiva tendo em vista um consumo onírico e fantasmagórico. (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.41)

E logo mais a frente os autores tecem comparação de sumo interesse sobre os chamados 'cinemas de vanguarda' e a busca sensorial de simultaneidade e deslocamento de distâncias, e propriamente do distanciamento, que envolvia os diversos campos expressivos e de linguagens artísticas no contexto da eclosão das vanguardas artísticas ocidentais no início do século XX:

No entanto, o cinema se inscreve simultaneamente, à sua maneira, naquilo que caracteriza propriamente a obras das vanguardas e que Daniel Bell chamou de o "eclipse da distância". Este se define pela ruptura do espaço cenográfico euclidiano e o desaparecimento de estética da contemplação em favor de uma cultura centrada na 'sensação, na simultaneidade, na imediatez e no impacto'.¹⁷ (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, pp.44 e 45)

17 Daniel Bell, *Les Contradictions culturelles du capitalisme*, Paris, PUF, 1979, p.119.

E continuando:

Os escritores de vanguarda, os cubistas e os futuristas, os expressionistas e os surrealistas quiseram reduzir a distância estética entre a obra e o espectador, buscando mergulhar este num turbilhão de sensações subjetivas e de emoções diretas. O cinema, com certeza, pertence inteiramente a essa revolução cultural, em particular por sua força de impacto. A imagem gigante, projetada em grande tela de uma sala escura, atinge em cheio aquele a quem é destinada. O impacto é visual, resultando literalmente de um fenômeno ótico, que o cinema sempre faz acentuar por meios técnicos cada vez mais sofisticados: imensidão das telas, montagem acelerada, efeitos especiais. Mas o impacto é também mental, graças ao poder de envolvimento da própria intriga e à projeção do espectador no que lhe é projetado. O cinema, observa Béla Balasz, "aboliu a distância fixa do espectador, essa distância que fazia parte de essência das artes visuais. O espectador não está mais no exterior do mundo da arte fechada em si mesma (...). Nada de semelhante jamais se produziu nas outras artes (...). Uma ideologia de uma novidade radical aparece pela primeira vez nessa abolição da distância íntima do espectador".¹⁸ (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, pp.44 e 45)

E logo mais à frente complementam a construção do pensamento acerca do cinema e da própria 'modernidade modernista', e sobre o apelo da hibridização desse cinema eminentemente moderno com outras tipologias de expressões artística, e suas decorrentes áreas semióticos dominantes:

A banalidade, o minúsculo, o insignificante, os tempos mortos encontraram um lugar que lhes era negado, começam a valer por si mesmos, ao mesmo tempo em que o acaso impõe seu capricho aos acontecimentos. Passa-se então, para falar como Deleuze, da imagem-movimento à imagem-tempo: "É um cinema de vidente, não mais de ação". A realidade aparece como múltipla, implicando, para ser compreendida, tanto a multiplicidade dos pontos de vista quanto o apelo às outras artes. O cinema de modernidade modernista faz entrar as problemáticas propriamente artísticas no campo da imagem projetada. Godard, em filmes cuja (des)construção tem algo a ver com a *pop art*, recheia suas imagens com palavras, livros, músicas; Rivette constrói sua relação com o real aplicando-lhe uma leitura teatral; Visconti concebe suas *mises-en-scènes* como quadros, seus cenários como óperas; Antonioni insere seus dramas em arquiteturas barrocas

18 Béla Balasz, *Le Cinéma. Nature et évolution d'un art nouveau*, Paris, Payot, 1979, p. 128.

deterioradas pelo tempo ou na solidão urbana das metrópoles modernas; e Fellini, o grande mágico, fiel à arte do circo, faz do cotidiano um espetáculo.¹⁹ (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, pp.47 e 48)

Os mesmos Lipovetsky e Serroy complementam com perguntas, visando abrir margens para em suas respostas apresentar o conceito da eclosão de uma *hipermodernidade*, cujas supostas obras resultantes incorporariam e ampliariam diversos elementos detectáveis de forma isolada nos processos audiovisuais intersemioticamente conectados inaugurados pelos cinemas:

Se a arte moderna e a arte contemporânea renovaram as formas de arte, pode-se dizer que elas modificaram com isso o estatuto ontológico das obras de arte? Não terá este sido modificado de forma mais radical na arte de massa? Multiplicidade sistemática em vez de culto do original, ainda tão patente na arte contemporânea; tecnicização das obras em vez do artesanato e da bricolagem da arte contemporânea; um público planetário em vez do simples deslocamento do 'mundo da arte' da aristocracia esclarecida à burguesia intelectual, das cortes e dos salões às universidades e aos centros culturais.²⁰ (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.37)

A ideia de uma modernidade expandida, hipersignificante e hiperconectada em redes de compartilhamento e difusão escalonadas planetariamente, condizente com diversos processos contemporâneos intersemióticos de expressões artísticas audiovisuais, torna-se um importante conceito teórico para o presente estudo, e será abordado com mais especificidade no próximo capítulo.

19 Gilles Deleuze, *Cinéma 2: L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985, p. 9.

20 Roger Pouivet, *L'Ouvre d'art à l'âge de sua mondialisation. Un essai d'ontologie de l'art de masse*, Bruxelas, La Lettre volée, 2003, p. 9 e 11.

CAP. 2 AUDIOVISUAL HIPERMODERNO: SOM E IMAGEM EM MOVIMENTO

O Villa-Lobos, quando perguntavam a ele, "mas a sua música, o que é a sua música?" Como se você pudesse descrever música com palavra, dizer que uma música é amarela, é azul, que a música é dançante, que é fria. Ele falou com a imprensa "eu sou um neo-primitivista-abstrato-concreto". No que ele tem toda a razão, ele é abstrato-concreto e ele é primitivista. Neoprimitivista. (...) Inclusive a palavra Neo, novo, é a que mais existe na mídia, que é tudo, é o vendável, o novo que é o velho recauchutado. (...) Então é o new não sei que, new gillete, new cigarro (...) a bossa nova (...) é a nouvelle vague, the new wave. (JOBIM, 1993)

2.1 Sobre o advento técnico do audiovisual eletrônico e digital e a eclosão de um cinema 'hipermoderno' como processos hibridizados

Nos estudos apresentados na publicação que data de 2007, com primeira edição publicada no Brasil em 2009, intitulada *A Tela Global: Mídias Culturais e Cinema na Era Hipermoderna*, os autores Gilles Lipovetsky e Jean Serroy apontam e tecem a construção de algumas redes de ideias e pensamentos críticos que se postam como destacados marcos conceituais teóricos para o presente estudo.

O principal conceito é como invocam a noção de uma era *hipermoderna*, relacionando o cinema, e com mais precisão terminológica com a adoção conceitual mais ampla presente nesta dissertação, a ideia de processos audiovisuais, como elementos fulcrais para uma aproximação intentando entender a complexificação semiológica oriunda e presente de tal era nominada, em clara resposta, à ideia anterior e não pacificamente adotada de uma era pós-moderna, onde a modernidade é tratada como em vias de superconcentração e intensificação processual, não evidentemente tendo superado e transpassado seus eixos básicos instituídos e de fundamentação constitutiva.

O prefixo *hiper surge* assim como novo fetiche-terminológico-inovação da vez, aplicando uma tautologia autorreferente paródica, que bem ilustra e reporta como o conceito da inovação, tão em voga desde os tempos modernos e suas derivações conceituais em eras, como jocosamente tratado por Tom Jobim, na citação que abre este capítulo retirada em uma entrevista ao programa “Roda Viva” exibido pela TV CULTURA em 1993, e também apontado por Lipovetsky e Serroy (2009, p. 39) como fixação das vanguardas e na sua relação com o cinema: “Para além de tudo que os opõe, vanguarda e cinema participam da mesma cultura moderna que coloco a inovação como imperativo categórico”.

E os mesmos autores seguem complementando o comentário sobre a articulação de expressão artística cinematográfica e sua fixação com a inovação, sejam técnicas ou processuais, especificamente como o próprio conceito de “modernidade irredutível”:

A arte-cinema é, antes de mais nada, uma arte de consumo de massa. Nenhuma ambição senão divertir, dar prazer, permitir uma evasão fácil e acessível a todos, ao contrário das obras de vanguardistas herméticas e incômodas destinadas a revolucionar o velho mundo, a fazer nascer o “homem novo”. O que busca oferecer são novidades sistematicamente produzidas, da maneira mais acessível possível e para a distração da maioria. Essa é, precisamente, a modernidade irredutível do cinema. (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.41)

E logo apresentam a justificação da aplicação do termo hiper destacando a suposta “modernização exponencial” do cinema, relacionando os aspectos de suas novas tecnologias imbricados em seus próprios mecanismos econômicos:

É justamente essa dinâmica de ultramodernização que se observa no cinema contemporâneo. Ela se lê nas imagens e nas narrativas, mas também nas tecnologias e na economia mesma do cinema. É como um todo que este é arrastado numa lógica de modernização exponencial. (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.49 e 50)

E logo mais adiante complementam a ideia de um cinema hipermoderno, ou mesmo um “hipercinema”, construído e amparado pelos processos de hibridização possibilitados pelo advento da imagem eletrônica, logo transformada em digital, do vídeo e da televisão, que seriam logo atravessados transversalmente pelos processos rediais de compartilhamento em escala mundial, da produção e consumo audiovisuais, transpassando o conceito macluhaniano da dicotomia meio<>mensagem, postando as novas tecnologias informacionais como fatores imbuídos e semioticamente determinantes:

Se a ideia de um cinema hipermoderno se impõe, é primeiro em razão de uma série de invenções tecnológicas que transformaram radicalmente o processo econômico e os modos de consumo. O cinema sempre foi uma arte que convocou os recursos múltiplos da técnica, mas um novo patamar foi, sem dúvida nenhuma, franqueado com o desenvolvimento das altas tecnologias: o vídeo, a partir dos anos 1980, e principalmente as imagens digitalizadas desde os anos 1990. A técnica deu lugar à hipertecnologia eletrônica e informática. A miniaturização das câmeras, o aparecimento da Luma e da Steadicam, a sofisticação progressiva das câmeras DV mudaram progressivamente a abordagem mesma do ato de filmar. Por ora, o cinema ainda está longe de ser totalmente digitalizado; mas uma imensa mutação, através de uma imagem híbrida analógico-digital, já vem ocorrendo nas etapas de concepção, realização e montagem de filmes de grande sucesso (*Titanic*, *Jurassic Park*, *O Senhor dos anéis*). A tecnologia digital pode não apenas reduzir ou suprimir as operações de estúdio, retocar imagens, inserir atores em ambientes sintetizados, captar seus movimentos por computador para restituí-los de forma animada, criar personagens puramente virtuais, mas também torna possível a visualização de cenas e de mundos inéditos outrora impossíveis de “concretizar”. Daí a espetacularização extrema dos filmes catástrofe e dos filmes de guerra, mas também a realização de mundos imaginários “nunca vistos” de efeito hiper-realista (ficção científica, mundos arcaicos). (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p. 50)

Continuando a conceituação de processos possibilitados pelo denominado hipercinema, abordando especificamente as imagens sintéticas, isto é, as imagens oriundas de dispositivos de criação não calcados franca e diretamente como reprodução de processos captados diretamente da realidade, com especial atenção para os métodos de

animação gráfica, e em como a inserção da computação digitalizada interfere e articula seus tradicionais métodos de criação de imagens sintetizadas em 2D, que estabelecem especial interesse relacional com o próximo capítulo deste estudo, e a análise de seu respectivo processo de criação:

Daí também as mudanças que as imagens sintetizadas acarretam no domínio da animação. As técnicas 3D substituem cada vez mais as 2D. Em 1995, a Disney, que reinava sozinha no mundo da animação tradicional desde os anos 1930, teve que se associar, para não perder a liderança à Pixar, mestre das novas tecnologias, para produzir o primeiro longa-metragem inteiramente realizado em computador, *Toy Story*. Desde então, a máquina informática de produzir imagens animadas não cessou de progredir, chegando a técnicas como a *motion capture*, experimentada em 2004 em *O Expresso polar* de Robert Zemeckis, que registra através de captores a ação de verdadeiros atores para transcrevê-la informaticamente sob forma animada, ao infinito. Utilizando todo o potencial das técnicas digitais, o desenho animado japonês, impulsionado pela voga dos mangás, torna-se referência mundial e não apenas para crianças. Graças às novas tecnologias que sabe utilizar, Miyazaki faz proliferar um imaginário assombroso, e Rintaro propõe um *Metrópolis* com todos os recursos de um futuro inteiramente virtual.²¹ (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, pp.50/1)

Faz-se assim possível falar sobre um contemporâneo cinema sensorial, rítmico, quiçá musical, que não sendo um fator novo ou inédito [vide as anteriores comparações formais do cinema com a ópera] ganha impulso com a possibilidade apresentada pelos novos suportes e plataformas de fruição sensória, como apontado pelos mesmos autores na continuação do estudo aqui citado e referendo:

Chegamos a um cinema que faz vibrar não tanto pelos acontecimentos narrados quanto pelo efeito das cores, dos sons, das formas, dos ritmos, e que se dirige ao que foi chamado um "novo espectador". Busca dos extremos sensitivos em todas as direções e vinculada ao presenteísmo contemporâneo, marcado pelo desejo de vibrar na velocidade, de viver a intensidade do momento descontínuo de experimentar sensações diretas e imediatas. A obra se torna um filme-instante feito de imagens-excesso ou de imagens sensoriais em sintonia com um

21 Jean Serroy, *Entre deux siècles*, op. cit., p. 551.

individualismo hedonista e descompartimentado, típico da "Me Generation."²² (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p. 52 e 53)

O que traz a construção de uma articulação conceitual entre a evidenciada iminência de novas tipologias espectoriais que respondem a um cinema hipermoderno, ou a processos audiovisuais possibilitados pelas novas tecnologias digitais operados concomitantemente com a rede mundial de computadores, e a aparição de uma produção audiovisual deixando as mãos de Apolo e pedindo colo a Dionísio, onde os signos expressivos imagéticos e figurativos dão vez e predominância aos signos sonoros e sensoriais:

Nenhuma contradição entre o tropismo de massa para as superproduções e o hiperindividualismo consumista, mas a adaptação do cinema a um público formado pelo ritmo da mídia que deseja sensações rápidas e fortes, sempre novas, a fim de ser transportado aos universos extraordinários do não-cotidiano. O espectador do cinema queria sonhar; o hiperconsumidor do mundo novo quer sentir, ser surpreendido, quer "adrenalina", experimentar novas emoções-choques sem parar. (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.66)

Ainda a respeito das cinematografias contemporâneas ditas ultramodernas, propriamente denominadas de um *hipercinema*, processualmente mais dionisíaco e tendencialmente menos apolíneo, pelo menos em seus motores propulsores semióticos centrais, os autores fazem uma consideração a respeito da necessidade de uma nova conceituação que visa não repetir o esgotamento da terminologia representada pelo "pós-moderno":

Já anos 1980, os melhores analistas observaram o aparecimento de uma categoria de filmes de um novo gênero, centrados nas imagens-sensações, nas citações, no empréstimo formal. Associado ao esgotamento das figuras clássicas da narrativa, esse cinema foi rotulado de "pós-moderno". O diagnóstico é justo, a denominação, não. A nova retórica do cinema, longe de exprimir uma modernidade "pós" ou sem fôlego, testemunha, ao contrário,

²²Roger Odin, "Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur, approche sémio-pragmatique", Iris, no 8, 1988, p. 121-139.

sua exacerbação. É realmente um cinema ultramoderno que vemos agora nas telas. (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p. 66 e 67)

E complementam a conceituação acerca de contemporâneo hipercinema, parafraseando e ampliando a taxonomia deleuziana em direção à prospecção de processos de "excesso":

Se cabe falar de hipercinema, é porque ele é o do nunca bastante e do nunca demais, do sempre mais de tudo: ritmo, sexo, violência, velocidade, busca de todos os extremos, e também multiplicação dos planos, montagem-corte, prolongamento dos filmes, saturação da faixa sonora. Com certeza, nem a "imagem-movimento" nem a "imagem-tempo" permitem explicar uma das grandes tendências do cinema contemporâneo. À taxonomia de Deleuze deve-se agora acrescentar uma categoria tanto crucial quanto necessária: a *imagem-excesso*.²³ (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p. 67)

Outro conceito muito citado e tratado nos estudos acerca dos contemporâneos estudos culturais, com especial atenção para os processos predominantemente audiovisuais, é o da convergência. O termo é bastante apropriado para tratar a relação de intersemiose entre o som e a imagem, de antemão processo notadamente convergente.

Henry Jenkins, em seu livro *Cultura da Convergência*, trata especificamente como a popularização/democratização de forma potencialmente mais horizontalizada possibilitada pela "produção digital de filmes". É um fator fundamental em processos aplicados na criação artística dos objetos de estudo analisados nos próximos capítulos:

A produção digital de filmes alterou muitas das condições que levaram à marginalização as iniciativas anteriores – a web fornece um ponto de exibição, levando o cineasta amador do espeço privado ao espaço público; a edição digital é muito mais simples que a edição do Super-8 ou do vídeo e, portanto, abre espaço para artistas amadores remodelarem seu material de forma mais direta; o computador pessoal possibilitou ao cineasta amador até imitar os efeitos especiais associados a sucessos de Hollywood, como *Guerra nas Estrelas*. O cinema digital é um novo capítulo da complexa história das interações entre cineastas amadores e mídia

23 Gilles Deleuze, *Cinéma 1 , L'image-mouvement*, Paris, Minuit, 1983 e *Cinéma 2: L'image-temps*, op. cit.

comercial. Esses filmes continuam amadores, no sentido de que são feitos com orçamento baixo, produzidos e distribuídos em contextos não comerciais e criados por cineastas não profissionais (embora muitas vezes a sejam pessoas que desejam entrar para a esfera comercial). Contudo, muitos dos criadores clássicos dos filmes amadores desapareceram. Esses filmes não são mais caseiros, e sim públicos – públicos porque, desde o início, são destinados a espectadores que vão além do círculo imediato de amigos e conhecidos; públicos em seu conteúdo, que envolve a recriação de mitologias populares; e públicos em seu diálogo com o cinema comercial.

(...) Cineastas amadores estão produzindo conteúdo de qualidade comercial – ou quase comercial – com orçamentos minúsculos. Continuam amadores, no sentido de que não lucram com seu trabalho (da mesma forma que poderíamos chamar os atletas olímpicos de amadores), mas estão produzindo efeitos especiais que custaram uma pequena fortuna há apenas uma década. (JENKINS, 2008, p. 200 e 201)

Nesse contexto potencial e digitalmente hibridizado entre suportes, tecnologias e linguagens audiovisuais, o videoclipe musical representa um importante produto, demandando alguma atenção no que concerne aos seus processos de produção e difusão para melhor entender os cinemas e as peças audiovisuais contemporâneas.

Vale destacar que não parece fato coincidente a relação de atração e imbricação entre os signos sonoros e visuais, e mesmo uma possível inversão entre seus protagonismos e hierarquizações semióticas, seria central no estabelecimento dos videoclipes musicais como modelos audiovisuais.

Sobre o modo como a crítica fílmica analisa e busca refletir os videoclipes, exigindo novos parâmetros teóricos, Goodwin, em um dos estudos seminais sobre os vídeos musicais televisivos, assinala:

Um ponto inicial de dificuldade concerne ao fato dos modos de endereçamento nos videoclipes. Tradicionalmente, na teoria fílmica, foi assumido que o realismo/naturalismo é caracterizado pela obliteração da narração, através do que o processo de construção da narração é tornado invisível ao espectador. Os mecanismos de alcance cinematográficos foram explorados por Christian Metz (1975) e incluem o uso de modos indiretos de endereçar, especialmente através de códigos visuais. Endereçar [o

discurso/narração] diretamente ao espectador(a) iria alertá-lo(a) o fato da narração (o que Brecht advogou como “revelando a maquinaria”), rompendo assim o encantamento do ilusionismo. A expertise dos vídeos musicais tem dispendido um grande tempo e energia em revelar como videoclipes rompem com os modos realistas de endereçamento (Kaplan, 1987; Kinder, 1984)²⁴, transcendendo assim o paradigma do realismo. (GOODWIN,1992, pp. 74/5)

2.2 Sobre o surgimento e a consolidação de uma 'estética do videoclipe'

Assim como o cinema, os videoclipes musicais nascem vinculados e atrelados a modelos de produção e difusão industriais. Vale dizer que por surgirem algumas décadas depois do cinema, apesar da relação intersemiótica entre o som e imagem ser uma constante desde os primeiros cinemas, e mesmo o cinema mudo, os vídeos musicais tendem a ser encapsulados em um campo particular da relação da produção expressiva artística e da sua exploração na qualidade de produto de consumo massivo e serial, ainda mais com a eclosão e desenvolvimento de canais televisivos próprios e segmentados para a sua difusão.

Os videoclipes inauguram um mercado audiovisual que movimentou dezenas, provavelmente centenas, de milhões de dólares em seus anos dourados de produção. E, e simultaneamente apresentam a consolidação de uma linguagem audiovisual, ao mesmo tempo experimental e popular, rompendo de alguma forma a barreira instituída entre as artes visuais, e

24 [An initial point of difficulty concerns the question of modes of address in video clips. Traditionally, in film theory, it has been assumed that realism/naturalism is characterized by the effacement of narration, through which the process of narrative construction is made invisible to the spectator. The cinematic mechanisms for achieving this have been explored by Christian Metz (1975) and include the use of indirect modes of address, especially in visual coding. To address the spectator directly would alert him or her to the fact of narration (what Brecht advocated as “revealing the machinery”) and break the spell of illusionism. Music video scholarship has expended a great deal of time and energy on showing how video clips break with realist modes of address (Kaplan, 1987; Kinder, 1984) and thus transcend the paradigm of realism.]

apropriação do vídeo como suporte expressivo por esta, e um público tendencialmente massivo, notadamente integrante de uma cultura pop. A respeito dessa relação dicotômica, Machado comenta:

O grosso da produção de videoclipes é lixo industrial, banalidade em forma e conteúdo, empacotada para o consumo rápido. (...) Como em qualquer meio, a qualidade é um atributo raro no universo do clipe e deve ser buscada a partir da filtragem rigorosa do entulho da diluição. (...) O videoclipe aparece nesse contexto como um dos espaços mais promissores, porque mobiliza procedimentos que são vitais para a arte nesse final de século. (Machado, 1995, pp. 174-175)

Goodwin, no mesmo estudo citado anteriormente, elenca uma série de definições teóricas múltiplas, e em casos díspares, de como o objeto expressivo/artístico/comunicacional foi tratado em seus anos de consolidação estético-semiótica:

Para um produto cultural que tem aproximadamente apenas uma década, o vídeo musical promocional gerou uma quantidade extraordinária de análises textuais; isso também atraiu leituras que o refletem através de um conjunto de metáforas, conceitos e campos teóricos extremamente diversificados. Vídeos musicais foram lidos como sendo melhor compreendidos como gênero cinematográfico (Holdstain, 1984; Mercer, 1986), publicidade/anúncios, (Aufderheide, 1986; Fry & Fry, 1986), novas formas televisivas (Fiske, 1984), arte visual (J. Walker, 1987), "papel de parede eletrônica" (Gehr, 1983), sonhos (Kinder, 1984), textos pós-modernos (Fiske, 1986; Kaplan, 1987; Tezlaff, 1986; Wollen, 1986), propaganda niilista neo-Fascista (Bloom, 1987), poesia metafísica (Lorch, 1988), cultura de shopping center (Lewis, 1987a, 1987b, 1990), LSD (Powers, 1991), e "pronografia semiótica" (Marcus, 1987). (GOODWIN,1992, p. 3)²⁵

25 [For a cultural form that has been around for only a decade or so, the promotional music video has generated an extraordinary amount of textual analysis; it also has attracted readings that refract it through a remarkably diverse set of metaphors, concepts, and fields theory. Music videos have been read as though they might be best understood as a cinematic genre (Holdstain, 1984; Mercer, 1986), advertising (Aufderheide, 1986; Fry & Fry, 1986), new forms of television (Fiske, 1984), visual art (J. Walker, 1987), "electronic wallpaper" (Gehr, 1983), dreams (Kinder, 1984), postmodern texts (Fiske, 1986; Kaplan, 1987; Tezlaff, 1986; Wollen, 1986), nihilistic neo-Fascist propaganda (Bloom, 1987), metaphysical poetry (Lorch, 1988), shopping mall cultura (Lewis, 1987a, 1987b, 1990), LSD (Powers, 1991), and "semiotic pornography" (Marcus, 1987).]

Eunice Vaz Yoshiura, em seu estudo *Vídeo Arte, Vídeo Clipe*, faz um breve histórico da relação estabelecida entre os videoclipes musicais e a televisão:

Em menos de dez anos, o videoclipe se firmou como um meio novo de expressão dentro e fora da televisão. O videoclipe causou um grande furor na indústria do vídeo e do disco, a ponto de os que defendem a narrativa clássica reclamarem da poluição do universo das mídias visuais com "um maneirismo alucinado e carente de finalidade" (MACHADO, P. 169). Mas é preciso reconhecer que a digitalização das imagens liberta o videoclipe dos modelos narrativos ou jornalísticos, trazendo à televisão o experimentalismo e a descoberta, estimulando o telespectador a prazeres nunca alcançados na tevê até então (...) (YOSHIURA, p. 38)

Goodwin aponta alguns elementos de análise, presentes no processo de produção dos videoclipes, do que seria uma 'musicologia da imagem' ou, em complementação inversa, uma 'iconologia da música':

O tempo da música popular (em oposição ao ritmo – um elemento mais complexo) é muito clara e diretamente apresentado nos videoclipes musicais. Uma variedade de técnicas são utilizadas para visualizar velocidade: movimentos de câmera, edição rápida (...) e efeitos computadorizados de pós-produção. Esses fenômenos são tão pervasivos que dificilmente precisam de ilustração, mas darei breves exemplos no qual cada movimento musicalmente motivado ajudará a explicar a natureza aparentemente sem sentido da iconografia dos vídeos musicais televisivos.²⁶ (GOODWIN, 1992, P. 60)

Ainda tratando sobre procedimentos próprios aos videoclipes musicais, Goodwin destaca a utilização do conceito de '*sampling*', procedimento intertextual originário da linguagem musical e amplamente utilizado pela música eletrônica, sendo aplicado às imagens [vide capítulo 4, especificamente na análise da faixa #9 da obra BAPTISTA VIROU MÁQUINA], e a articulação semiótica que surge entre textos visuais e

26 [The tempo of popular music (as opposed to its rhythm – a more complex element) is very clearly and directly represented in music video clips. A variety of techniques are used to visualize speed: camera movement, fast editing, (...) and postproduction computer effects. These phenomena are so pervasive that there they hardly need illustration, but I will give brief examples of each in which movement motivated by music helps to explain the apparently nonsensical nature of music television's iconography.]

sonoros na composição da linguagem do videoclipe musical:

O signo pode ainda trabalhar iconicamente, isso é, através de analogia. Mas aqui a analogia não é visual (como usualmente em semiótica e semiologia), mas antes envolvendo onomatopeias: guitarras emulando sirenes policiais (...), performances vocais simulando atos sexuais, sessões rítmicas que emulam um trem ou solos de bateria que significam maquinarias através de seus timbres e/ou ritmos (...). O sampling fez esse relação som-imagem transparente (...) por conta de envolver a incorporação dos sons sincrônicos do filme na música. (...) Esse processo pode também envolver intertextualidade com mediação de massa, como quando Prince sampleia o Coringa (Jack Nicholson) do Batman, filme de Tim Burton na música "Batdance"; na música de Big Audio Dynamite, que sampleia extensivamente do cinema ("E=mc²" usa fragmentos de filmes de Nicolas Roeg); ou quando grupos de rap e rock sampleiam discursos de Jesse Jackson (Stetsasonic, "A.F.R.I.C.A.") ou Malcom X (Living Colour, "Cult of Personality").²⁷ (GOODWIN,1992, p. 59)

Tomando mais uma vez o estudo de Yoshiura, no trecho abaixo apresentado ela trata da relação simbiótica entre o som e a imagem para a construção de sentido da obra audiovisual, em especial como naturalizada no caso dos vídeos musicais e televisivos, que reforça ainda a conceituação aqui tratada como de intersemiose:

O videoclipe tem como desafio estreitar a relação entre o som e a imagem. Esta ligação deve ser constituída por uma tal simbiose que o trabalho final não poderia ter significado se fosse analisado separadamente. (...) O casamento entre o som e a imagem é assunto a ser estudado, pois o cinema nasceu mudo e veio a ser sonorizado mais tarde. O som gravado nas produções cinematográficas tem em sua origem um outro meio físico e somente na arte final, onde o filme está editado, é sincronizado com a imagem. A televisão e o vídeo, por sua vez, nasceram

27 [The sign may also work iconically, that is, through *resemblance*. But her the resemblance is not visual (as is usual in semiotics and semiology), but rather one that involves onomatopeia: guitars emulating police sirens (...), vocal performances that suggest sexual acts (...), rhythm sections that emulate a train or drumming that signifies machinery through its timbre and/or rhythms (...). Sampling has made this form of sound-image relation transparent (...) because it involves the incorporation of the actual sounds themselves into the music. (...) This process may also involve mass-mediated intertextuality, as when Prince samples the Joker (Jack Nicholson) from Tim Burton's *Batman* movie on his song "Batdance"; in the music of Big Audio Dynamite, who sample extensively from cinema ("E=mc²" uses extracts from the films of Nicolas Roeg); or when rap and rock groups samples speeches by Jesse Jackson (Stetsasonic, "A.F.R.I.C.A.") or Malcom X (Living Colour, "Cult of Personality").]

"falando"; não existe nenhuma consideração a ser feita sobre a possibilidade de inexistência de som nestes dois meios a não ser a falência de seus princípios e objetivos iniciais. (YOSHIURA, p. 39)

Por fim, complementa Machado sobre o papel do videoclipe na formação de uma tipologia de público espectador contemporâneo mais aberto e desejoso de obras que não apresentem significados figurativos imediatos, potencialmente mais dispostos à 'sentir' e 'ouvir' imagens:

O videoclipe, entretanto, pode dispensar inteiramente o suporte narrativo e o seu público já está preparado para aceitar imagens sem nenhum significado imediato, sem qualquer denotação direta, sem referência alguma no sentido fotográfico do termo, desde que o seu movimento seja harmônico com o da música. (MACHADO, p. 170)

2. 3 Da arte à mídia: Shiko e o videoclipe nas bandas da Paraíba

Shiko é um dos artistas gráficos mais destacados na Paraíba nos últimos anos, e cocriador dos dois objetos de estudo da presente dissertação. Sua trajetória de evolução artística e profissional é lembrada por Esmeraldo Marques, onde destaca o início da sua colaboração e articulação musical e visual com o projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND:

Eu conheci Shiko pro conta de amigos em comum (...) na época Shiko era recém-chegado de Patos, ficava desenhando em casa quadrinhos, e comecei a frequentar a casa dele, ia lá e ele ficava pintando e fumando um cigarrinho e desenhando (...) e eu comecei a levar as músicas que eu tava fazendo, levava um cd, um CD-R, e ai ele botava lá e ficava pintando e ouvindo, "ah, essa aqui é massa, e tal" e meio que virava trilha-sonora do que ele fazia, e eu me lembro de ter pedido pra ele fazer uma capa pra mim, tipo um logotipo, e ai eu disse "Shiko, você podia fazer um desenho, pensei uma coisa tipo o Pequeno Príncipe e agora o mundo dele cheio de tecnologia", e ai ele fez o desenho do Pequeno Príncipe, o planeta como um satélite e isso foi uma ideia que ficou, eu fiquei usando tipo... eu acho usei como capa em um CD Demo.

Como um breve complemento de apresentação do artista Shiko,

destaco aqui trechos que traçam perfis introdutórios à sua arte e figuras. O primeiro deles é da jornalista Lidianne Andrade na revista eletrônica O GRITO!, em 20 de abril de 2008, em matéria intitulada “Totalidades de Shiko”²⁸:

Quadros, capas de discos, caricaturas, HQ, esculturar, fanzineiro, storyboard, desenhos pra tatuagem, campanhas publicitárias, grafitagem, flyers, cartazes... nada escapa à arte de Francisco José Souto Leite, o Shiko. Diante de tantas modalidades de arte, parece irônico que ele não queria ser chamado de artista plástico. “É algo que não diz nada sobre o que você faz. Quer dizer que você pode enfiar uns pregos num sabonete, sei lá. E minha vida como artista plástico seria como? Produzir um material que seria exposto, colocado à venda? Isso é o que eu menos faço, nunca foi o foco que eu quis dar”, explica. Verdade seja dita: definir como artista plástico a grande variedade de produções de Shiko seria limitar sua arte a apenas um gênero, já que ele está em quase todas as produções que precisem de desenho. (ANDRADE, 2008)

Um pouco mais adiante complementa jornalista na mesma matéria, falando das origens e do trabalho de Shiko:

Natural de Patos, interior da Paraíba, e por lá até os 18 anos, o artista reside atualmente em João Pessoa, mudança feita por mera conveniência de trabalho. Começou trabalhando com publicidade, mas hoje alcança todas as áreas de arte, com caricaturas conhecidas nacionalmente (...) Além de talento reconhecido — já expôs em mais de 10 feiras de arte e incontáveis exposições coletivas ou individuais — Shiko representa a esperança para quem quer viver de arte. Nunca trabalhou em outra área e quando é questionado sobre “ser possível viver de arte no Brasil”, apenas sorri. (...) Na Paraíba, é talento reconhecido, teve seu Marginal Zine publicado como coletânea pela editora independente Marca de Fantasia. Blue Note, seu HQ mais famoso, foi patrocinado pelo Fundo de Incentivo à Cultura Augusto dos Anjos, mantido pelo governo da Paraíba. (ANDRADE, 2008)

28 Disponível em <http://www.revistaogrito.com/page/blog/2008/04/20/shiko/> acesso em 18 de março de 2012



Fig. 3 - SHIKO. Autorretrato.

Em outro texto composto e publicado originalmente para o sítio cultural www.eltheatro.com, o artista, de atuação destaca em múltiplas áreas e mídias, W.J Solha, tece um texto de apresentação às obras gráficas de Shiko, intitulado “Este é um gênio chamado Shiko”²⁹:

Ele parece meio espantado com o título, neste seu auto-retrato. Mas na verdade merece o adjetivo. Tanto quanto Chico César, Chico Science ou Chico Buarque, por isso não vou falar muito sobre ele, pra não ficar com aquela sensação de quem ouve o público dizer, “Ei, sai da frente, que eu quero ver é o trabalho do cara!” Digo apenas que percebo, em Shiko, proveniente do alto sertão da Paraíba, uma força da Natureza no melhor de sua capacidade criadora. Seu traço é personalíssimo, extremamente desenvolto e vivo. Sua contemporaneidade, absoluta. Suas cores têm uma propriedade única. Sua vitalidade primeira de grande desenhista, onde é senhor completo da Arte, lembrando-me Will Eisner, envereda por todas as suas outras aventuras plásticas. Escolho, aqui, algumas de suas criações que estão nessa mostra universal que é o Google. (...) Não é o Cão?

29 Disponível em <http://eltheatro.com/destaque12.htm> acesso em cesso em 18 de março de 2012



Fig. 4 - SHIKO. Arte de exposição.

Um pouco antes de estabelecermos as parcerias e colaborações, objetos de estudo dos próximos dois capítulos, aponto aqui com brevidade alguns contatos anteriores que antecipavam de alguma forma e deixavam antever de alguma forma os futuros modelos de produção que seriam adotados, que ao mesmo tempo fazem um breve histórico de uma parte dos vídeos musicais realizados na cidade de João Pessoa no início do séc. XXI.

O primeiro processo analisado é o vídeo QUEM É CHICOCORREA? [2002], primeira obra audiovisual que estabelece formalmente a relação entre Shiko e CHICOCORREA & ELECTRONICBAND, com uma ilustração desenhada por Shiko, que ao mesmo tempo é a capa de um CD Demo e uma imagem editada com efeito sobre uma interpretação de um ator, Biu,

declamando textos inspirados nos escritos de Luther Blissett³⁰, e de autoria colaborativa e coletiva atribuída a este autor representante do nomadismo identitário de eras hipermodernas. Não coincidentemente o vídeo inicia com a imagem do próprio Shiko perguntando “Quem é ChicoCorrea?”.



Fig. 5 - Frame do vídeo QUEM É CHICOCORREA? Com depoimento de Shiko.



Fig. 6 - Frame do vídeo QUEM É CHICOCORREA? Com edição feita a partir de desenho de Shiko.

30 “Luther Blissett é um pseudônimo multi-usuário, uma identidade em aberto, adotada e compartilhada por centenas de hackers, activistas e operadores culturais em vários países, desde o verão (no hemisfério norte) de 1994. (...) Na Itália, no período 1994-1999, o chamado Luther Blissett Project (mais organizado no seio da comunidade aberta que utiliza o pseudônimo), adquire notoriedade tornando-se uma lenda, uma espécie de herói popular (...) da era da informação que organiza zombarias, passa notícias falsas à mídia, coordena heterodoxas campanhas de solidariedade a vítimas da repressão.” Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Luther_Blissett acesso em 18 de mar. de 2012.

Chico Correa comenta desse que foi o primeiro vídeo promocional do projeto musical por ele capitaneado:

Foi 2001/2002. Era uma tiração de onda, porque Chico Correa era um pseudônimo que eu usava como produtor, e Chico Correa & Electronic Band que veio depois, na época a banda não era tão conhecida, tinha feito dois shows, e as pessoas não sabiam que Chico Correa era Esmeraldo Marques durante uns dois anos, isso era uma brincadeira mesmo, não tinha essa pretensão de usar esse nome, até que pegou, né? Foi virando como marca para esse tipo de som. E eu lembro que a gente tava brincando com essa história das pessoas não saberem quem era e não sei que, e tinha uma capa que Shiko (...) tinha feito, um quadro que ele tinha feito e eu pedi pra usar como capa de um CD Demo, que era um black power com um toca-discos, ai você coloca a imagem (risos) e muita gente achava que Chico Correa era um black power negão, mais velho que usava toca-discos, a imagem do DJ, e não era nada a ver com isso, e ai, que eu me lembre era em torno disso, a gente pegou Biu [Ramos, ator no vídeo], caracterizou ele com uma peruca black power, e você se baseou no discurso de Luther Blisset e depois era Wu-Ming, essa coisa da revolução sem face, essa brincadeira com a identidade, tem tudo a ver com o contexto virtual de hoje em dia, como as coisas elas perdem identidade, perdem o contexto e a gente fez isso, não sei porque a gente fez isso... foi uma brincadeira e o áudio não ficou muito bom mas foi engraçado ter feito. Isso foi em 2002, nessa época a gente nem tinha essa difusão de vídeo como youtube. (...) Mas era engraçado como a gente fazia as coisas numa época em que a tecnologia não era tão acessível como hoje e a gente fazia do jeito que tinha e a gente se divertia fazendo isso, ninguém tava discutindo direito autoral, creative commons, essas coisas todas, brigando, o trezentos e sessenta da Babilônia, acho que estar fazendo e indo no fluxo, e acho que isso mudou muito a personalidade de todo mundo que participou.

O segundo vídeo que serviu como teste de animação, que inclusive inspirou e trouxe ideia da possibilidade de produção de LELÊ foi SAMIDARISH [2004/5], uma animação gráfica feita sobre um quadrinho de Shiko inspirado na música homônima de CHICO SCIENCE E NAÇÃO ZUMBI, remixada por CHICOCORREA.



Fig. 7 - 06 Frames do vídeo em animação gráfica SAMIDARISH feita a partir de obra em arte sequencial de Shiko

O terceiro e último vídeo que serviu também como teste de animação visando a criação de uma peça promocional para o banda CHICOCORREA & ELECTRONICBAND, trata-se de CORREINHAS ANIMADOS [2004], e foi feita utilizando desenhos em caricaturais confeccionados por Shiko de cada integrante do projeto musical:



Fig. 8 - 06 Frames do vídeo em animação gráfica CORREINHAS ANIMADOS feita a partir de ilustrações de Shiko.

CAP. 3 SOBRE O PROCESSO INTERSEMIÓTICO DE CRIAÇÃO DA OBRA LELÊ [2008]

3.1 Histórico e antecedentes contextuais

A ideia inicial e do processo de criação compartilhado e colaborativo que resultou na obra audiovisual animada LELÊ surgiu atrelada ao processo de planejamento e produção do disco CHICOCORREA & ELECTRONICBAND (2006), primeiro disco oficial do projeto musical homônimo.

Realizei as tarefas de produtor executivo do disco, além das funções de diretor, roteirista e produtor da obra audiovisual em curta-metragem em animação gráfica, ou seja, as funções criativas que surgiriam a posteriori com o desenrolar do desenvolvimento do projeto da obra fonográfica em questão, principal produto resultante, além de alguns outros produtos orbitalmente atrelados.

As atividades gerenciais e administrativas do projeto como inicialmente conceituado incluíam as fases de preparação, inscrição e acompanhamento da gestão do mesmo no Fundo de Incentivo Fiscal (FIC – Augusto dos Anjos), dispositivo legal de financiamento de projetos culturais administrado pelo governo estadual da Paraíba, num processo transcorrido entre os anos de 2004 a 2006.

O projeto apresentado e aprovado em fins do ano de 2004, cuja execução remonta ao ano de 2005, contava com recursos destinados à realização de um videoclipe promocional do disco, além de registros e exibições audiovisuais nos shows promocionais de lançamento do disco, instaurando a busca de processos de concepção, desenvolvimento e realização de eventos de mídias inter-relacionadas. Buscava-se, nesse

momento, experimentar intuitivamente as relações de atrações e atritos possíveis entre os signos sonoro-musicais e imagético-visuais em processos de criação artística coletiva e compartilhada, com os músicos integrantes do projeto capitaneados por Esmeraldo Marques (aka ChicoCorrea). Logo transformado em projeto multissensorial multimídia, pretendendo uma obra audiovisual integrada, onde a relação hierárquica som><imagem proposta na construção do projeto, intuitivamente buscava a proposição de experimentação na inversão relacional, onde as partituras e estímulos musicais prévios, fossem sensoriais/cognitivos, fossem verbais\racionais, da construção poética e/ou narrativa das letras presente na composição das músicas, serviam de pauta referencial para a busca da construção e composição das imagens que serviriam de acompanhamento visual.

Logo que definido o repertório das músicas a serem gravadas pelos músicos integrantes do projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND, pensamos em conjunto em argumentos originais inspirados nas faixas musicais que surgiam em ensaios e no processo de preparação de gravação, e propriamente da gravação das matrizes das faixas musicais. Faz-se necessária uma breve apresentação ao projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND, suas propostas e buscas estéticas sonoro/visuais com a incorporação da função e figura do VJ.

A crítica, curadora e pesquisadora de arte Christine Mello descreve de forma mui apropriada diversos procedimentos operados pelos VJs:

Fruto da confluência do vídeo com a música eletrônica, o trabalho produzido pelos VJs – denominados como vídeo ao vivo, vídeoperformance em tempo presente, *veejaing*, ou *live images* (imagens vivas, ou imagens ao vivo, de acordo com Luiz du Va) – diz respeito à manipulação/edição de imagens em tempo real, sob a lógica do improviso. O trabalho dos Vjs responde às demandas e estratégias a que recorrem os artistas em torno das novas modalidades de fruição e apresentação do vídeo, já que é a partir de novas condições de linguagem que essa prática artística se instaura. (MELLO, 2008, p. 154)

Realizo manipulações de vídeo como *veejaing*³¹, desde o ano de 2003 junto ao projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND, um ano antes de iniciarmos o processo de realização do primeiro disco oficial supracitado, quando preparamos uma apresentação especificamente em resposta ao convite do *TIM FESTIVAL*. Este, considerado “o maior festival de música pop da América do Sul”³² na primeira década dos anos 2000, em sua primeira edição àquele ano, surgiu como uma derivação do anterior projeto *FREE JAZZ FESTIVAL*, e reservara uma noite especial para os projetos de música eletrônica que experimentavam a utilização de imagens performáticas com manipulação de imagens em tempo real (Vjing).

O jornalista Augusto Pinheiro realizou uma matéria sobre a preparação e expectativas para o show, que ilustra a contento o projeto musical/multimídia como concebido e executado àquela altura:

(...) O grupo ainda não lançou CD, mas Correa conta que alguns selos já mostraram interesse. "O nosso objetivo é concluir uma master até o fim do ano para lançar o CD no ano que vem." Por enquanto, a banda conta apenas com CDs demos, sempre em mutação, de acordo com as novas ideias dos integrantes.

"Como somos oito, as influências são múltiplas. Vão de John Coltrane e Miles Davis a trip hop, acid jazz e música regional." A banda, que já se apresentou neste ano nos festivais nordestinos Abril Pro Rock (Recife) e Mada (Natal), deve tocar oito músicas em 45 minutos de show. Durante a apresentação, Correa "brinca" de samplear frases dos instrumentos ao vivo. Haverá projeção de imagens do pioneiro do cinema Thomas Edison e de registros do cangaceiro Lampião, reunidas pelo cineasta paraibano Carlos Dowling, que comandará o telão durante o show.³³

31 [Principais características do VJing são a criação e manipulação de imagens em tempo real, através de meios tecnológicos e para uma audiência, em diálogo com música ou som. A prática do VJing tem lugar em eventos como por exemplo concertos, discotecas, festivais de música e em galerias e museus, muitas vezes em combinação com outras práticas performativas. O resultado da combinação entre as várias práticas artísticas é uma performance em tempo real, que inclui músicos, artistas visuais (VJs), atores, bailarinos, etc.] disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/VJ> acesso em 25 de jul. de 2011.

32 Disponível em <http://proximoshow.com.br/noticias-da-semana-tim-festival-2009-foi-cancelado/> acesso em 25 de jul. de 2011.

33 PINHEIRO, AUGUSTO. Chico Correa leva suas estranhas misturas ao TIM Festival.

Na última frase da citação acima apresentada, é referenciada a ação de projeções como foram preparadas para o show em questão, e a partir daquela ocasião incorporadas nas apresentações do projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND, que deixava de ser apenas uma apresentação sensorial musical com estímulos visuais unicamente dirigidos à performance dos músicos, e que ganhava a partir de então outra camada de estímulos sensoriais visuais com as projeções sendo operadas e processadas em tempo real por mais um integrante ao projeto, buscando estímulos audiovisuais reconfigurados e integrados.

Mello ainda trata mais detalhadamente a relação performática de improvisação na manipulação imagem<>som do trabalho efetuado por um VJ, e diferencia tal processo da produção de videoclipes musicais e sua tipologia de fruição:

Diferentemente do videoclipe, as performances de imagem e som no vídeo ao vivo não são produtos audiovisuais acabados, feitos para serem visto pelo monitor de TV. Há nessas propostas o diálogo criativo com o conceito de improvisação, de obra em aberto, de efêmero e da impermanência do trabalhos artístico. (MELLO, 2008, p. 155)

É necessário aqui situar e referenciar o processo da relação de composição audiovisual que antecedeu a concepção e criação da obra audiovisual LELÊ, inclusive por servir de lastro inspirador para a ambência e mesmo climas que seriam buscados na composição da animação gráfica que posteriormente serviria de acompanhamento para a música.

As primeiras buscas de imagens que serviriam de acompanhamento para o show, quando do convite de Esmeraldo Marques (aka CHICOCORREA), foram inicialmente baseadas na internet, em bancos de imagens disponíveis em repositórios públicos, especialmente na *World*

Folha de São Paulo, São Paulo, 20 de out. de 2003. Caderno Ilustrada. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u38012.shtml>. Acesso em: 25 de jul. de 2011.

*Digital Library*³⁴, cujo acesso consegui através da Biblioteca do Congresso Estadunidense³⁵, que disponibilizavam conteúdos para baixar gratuitamente por estarem em condição de domínio público com relação aos direitos de utilização por terceiros.

A tipologia destas imagens, que remontam a fins do século XIX e início do século XX, explicitavam diretamente o processo do surgimento e constituição do cinema como técnica, linguagem e propriamente *fantasmagoria* da civilização moderna, me pareciam bem combinar com os climas e estímulos a que as músicas do projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND me reportavam. Numa tentativa de tradução/transposição verbal, diria que aquela plêiade de signos sonoro/musicais me transportava para um estado temporal cronologicamente não definido, com estímulos referenciais cruzados de sons arcaico/analógicos e procedimentos moderno/digitais e uma vocalização em tons suaves, doces e paradoxalmente lacinantes, instaurando um estado de estímulos cruzados numa dinâmica sensorial complexa e ao mesmo tempo palatável. Baseado e inspirado por tais estímulos provocados pela sonoridade do projeto em seu aspecto central e inicial, cheguei a alguns filmes produzidos pelo notório inventor Thomas Edison, mais conhecido como o inventor da lâmpada elétrica, que utilizou o seu invento, o *Kinetoscope*, para capturar o que viriam a ser consideradas umas das primeiras imagens em movimento, em processo coetâneo com a invenção dos irmãos Lumière, especialmente aquelas em que Edison capta imagens em movimento de 'danças exóticas'.

Encontrei em tais imagens, de alguma forma, a sensação do velho/novo, do primevo/tecnológico, da maravilhosa invenção do aparato científico que capta e anima imagens e que, ao mesmo tempo, pode ser

34 <http://www.wdl.org/en/>

35 <http://www.loc.gov/index.html>

vista como uma '*máquina de extrair auras fantasma*s'. Propus a sua utilização traduzindo e ressignificando aqueles estímulos semióticos na obra audiovisual integrada performática que acontecia e se processava durante as apresentações dos shows multimídia. Isso, sempre com variações resultantes da possibilidade de improvisações nas composições imagéticas proporcionadas pelos dispositivos de manipulação e exibição dos filmes e vídeos, que eu operava nessas ocasiões, utilizando suportes de vídeo tanto analógico (mesas de corte, *switchers*), quanto digital (sinais de vídeos binários processados por computador), trabalhando alternada e/ou consecutivamente com imagens oriundas de bancos de imagens e uma câmera operada e captando imagens em tempo real da performance da banda, manipuladas, compostas e editadas como processo integrante da apresentação.

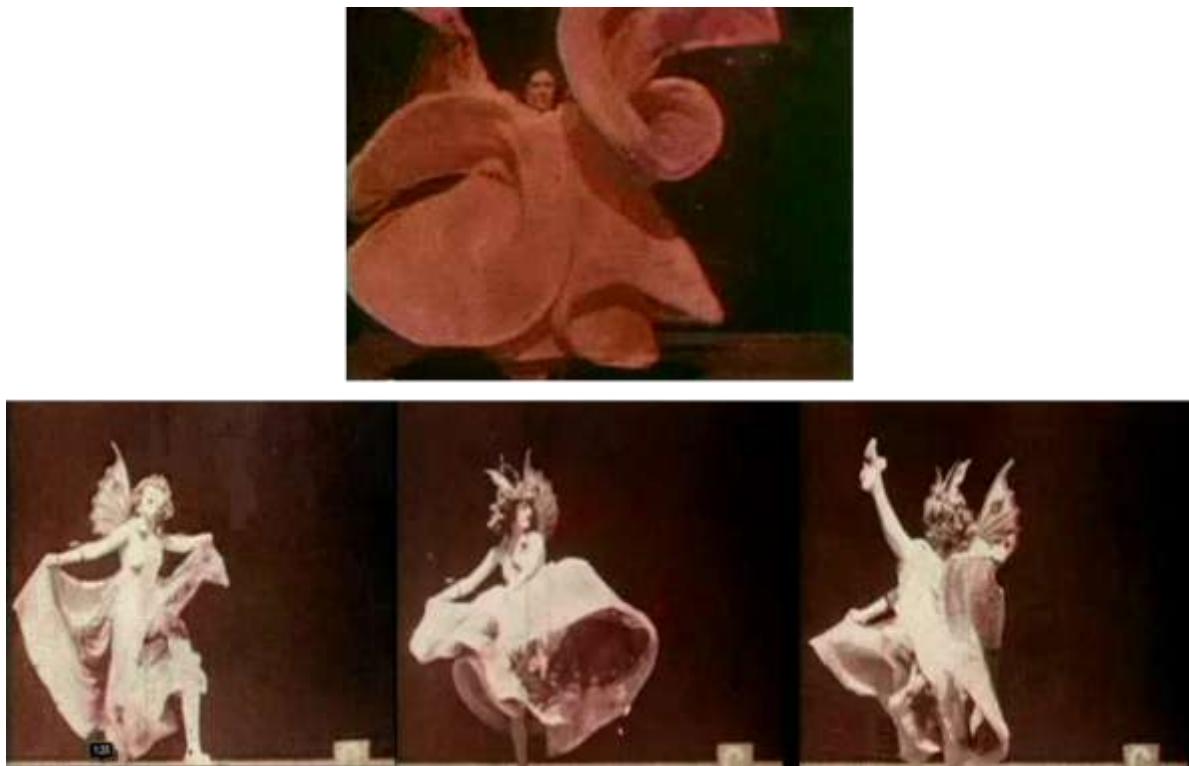


Fig. 9 - Série de frames de Serpentine Dances, filme mudo de Thomas Edison utilizado no processo de manipulação de imagens em tempo real nos shows de CHICOCORREA&ELECTRONICBAND

Outra relação que me instigou na pesquisa, levantamento, aquisição e reprocessamento das imagens no processo acima citado e referenciado, foi o fato da ausência material e física do som no suporte original de captação e exibição nesses filmes de um cinema primordial, onde a limitação técnica desvinculava os signos, quase que naturalmente, ou melhor posto, 'naturalizadamente', do som e da imagem no que viria a ser chamado de 'primeiros cinemas', e que inclusive gerará uma série de questões teóricas quando no advento do cinema sonoro.

Parece-me importante também abrir um tópico e discorrer a respeito de outra série de imagens, próximas em tipologia imagética quanto ao fato de serem originalmente fontes oriundas do cinema mudo e em preto e branco, mas divergindo em relação ao país de origem e propriamente do seu processo de captação, usadas por mim para a realização do acompanhamento visual nas apresentações audiovisuais do projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND, e que busca uma aproximação dos procedimentos estéticos sonoros com os procedimentos estéticos visuais. Visava, assim, a geração de uma linguagem audiovisual integrada e manifesta no momento de difusão espetacular, em tempo real e performática, das apresentações multimídias no momento dos shows.

Cito um texto que discorre de forma perspicaz sobre o projeto multimídia em questão, e aponta para os aspectos de processos de construção de significações simultaneamente geoespaciais.

(...) Assim, me recuso a ouvir Chico Correa, caboclo paraibano, como mais um baluarte da antropofagia cultural, aquele que ressignifica a cultura de fora ao mixá-la com a cultura de dentro. Porque aqui não tem dento nem fora. Essas fronteiras vazam e se contaminam e se esvaem quando flui a vibração desse caboclo. Não há nostalgia caeté, mas uma aguda percepção de que é isso que somos agora. Ninguém vai ao terreiro de umbanda pedir ao caboclo para voltar a ser índio ou dizer para a cabocla de Iansã que ela não pode vibrar com Iemanjá. O caboclo responde ao agora. E o caboclo Chico Correa (não esqueçamos a irônica semelhança sonora com o Chick Corea) nos obriga a buscar outras

matrizes para entender sua música. É uma sensibilidade que (in)surge.³⁶

O fato do projeto musical em questão buscar e trazer referências claras e incontestes da tradição cultural regional paraibana e nordestina, através da utilização de nítida inspiração poética e efetivas citações e apropriações de peças do cancioneiro tradicional regional, chegando mesmo à utilização de trechos de tal cancioneiro através de *samples* e afins procedimentos de processamento digital de sons, levou-me a buscar fontes visuais que dialogassem direta e abertamente com essas apropriações estético/musicais. Isso disparou a lembrança de alguns trechos documentais de filmes que registraram Lampião e o cangaço, especificamente trechos que vi por primeira vez utilizados pelo filme pernambucano *Baile Perfumado* (1997)³⁷, originalmente captadas por Benjamin Abrahão Botto “fotógrafo sírio-libanês-brasileiro, responsável pelo registro iconográfico do cangaço e de seu líder, Virgulino Ferreira da Silva – o Lampião.”



Fig. 10 - Frames retirados de registros documentais de filmes sobre o cangaço realizados por Benjamin Abrahão Botto manipuladas e exibidas durante as apresentações multimídia do projeto CHICOCORREA&ELECTRONICBAND

Essas diversas fontes imagético\visuais dos proto e primeiros cinemas, de origem estadunidense no caso de Alva Edison e Sírio-libanesa-brasileira-nordestina, no caso da mundialização/globalização

36 <http://umacancaopordia.wordpress.com/2010/07/26/caboclo-cosmico-chico-correa/>
acesso em 25 de jul. de 2011.

37 <http://www.imdb.com/title/tt0118674/> acesso em 26 de jul. de 2011.

antedente de Abrahão Botto, ambas pesquisadas, acessadas e obtidas através de repositórios digitais na rede mundial de computadores, iniciada em 2003 e continuamente desenvolvida nos três anos posteriores, foi a base principal da construção e criação dos shows multimídia da primeira fase do projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND, e que fundamentou o processo de criação da obra audiovisual do videoclipe em animação gráfica LELÊ, cujo processo será detalhadamente tratado a seguir, utilizando alguns aspectos dos procedimentos de recriação a apropriações que pode ser chamado e entendido como *mutação neutra*, como reportado por Perniola:

Os problemas da estética hoje são essencialmente questões de trânsito entre as produções, os gêneros, as culturas diferentes. Estas passagens podem ser projetadas de forma hierárquica, atribuindo um valor superior a uma produção única, um gênero único, uma cultura única. Ou eles podem ser pensados de forma reducionista, colocando sob uma mesma nivelação toda a produção, todos os gêneros, todas as culturas. Ambas as soluções são falsas. A biologia molecular, precisamente por ser uma disciplina que transita entre a química e biologia, nos leva a um horizonte teórico que não é hierárquico nem reducionista: para ela, a seleção nasce da replicação e da mutação. Pensar a arte como mutante neutra retornando a considerá-la sem uma identidade definitiva: é antes uma atividade que, através de mudanças, de deslocamentos, até mesmo de posições mínimas, produz um sentido, uma qualidade, uma seleção.³⁸(PERNIOLA, 1995)

38 [Les problèmes de l'esthétique sont aujourd'hui essentiellement des questions de transit entre des productions, des genres, des cultures différentes. Ces passages peuvent être pensés de manière hiérarchique en attribuant une valeur supérieure à une production unique, à un genre unique, une culture unique. Ou bien ils peuvent être pensés aussi de manière réductionniste, en mettant sur le même niveau toutes les productions, tous les genres, toutes les cultures. Les solutions sont toutes fausses. La biologie moléculaire, justement parce qu'elle est une discipline du transit entre la chimie et la biologie, nous conduit vers un horizon théorique qui n'est pas hiérarchique, ni réductionniste : pour elle, la sélection naît de la réPLICATION et de la mutation. Penser l'art comme mutant neutre revient à le considérer sans identité définitive: il est plutôt une activité qui, à travers des modifications, des déplacements, des localisations même minimes, produit un sens, une qualité, une sélection.] (MARIO PERNIOLA, L'art, un mutant neutre) disponível em <http://www.marioperniola.it/site/dettagliotext.asp?idtexts=138> acesso em 28 de jul. De 2011.

3.2 Sobre o processo de criação das concepções iniciais de LELÊ.

Em inglês a palavra design funciona como substantivo e também como verbo (circunstância que caracteriza muito bem o espírito da língua inglesa). Como substantivo significa, entre outras coisas, "propósito", "plano", "intenção", "meta", "esquema maligno", "conspiração", "forma", "estrutura básica", e todos esses e outros significados estão relacionados a "astúcia" e a "fraude". Na situação de verbo – to design – significa, entre outras coisas, "tramar algo", "simular", "projetar", "esquematizar", "configurar", "proceder de modo estratégico". A palavra é de origem latina e contém em si o termo *signum*, que significa o mesmo que a palavra alemã *Zeichen* ("signo", "desenho"). E tanto *signum* como *Zeichen* têm origem comum. Etimologicamente, a palavra design significa algo assim como de-signar (*ent-zeichen*). (FLUSSER, 2010, p. 181)

Como pormenorizado nos capítulos anteriores, o conceito de videoclipe musical surge impregnado da necessidade da tradução e de uma transmutação intersemiótica, buscando estabelecer pontos de fixação de âncoras visuais no porto sonoro, mediado pela música na qualidade de artílice semiótico.

Durante o processo de conceituação e preparação do disco CHICOCORREA & ELECTRONICBAND, tínhamos de antemão, na formulação do projeto de gravação do disco aprovado por um modelo de financiamento público, decidido pela realização de dois videoclipes como obras audiovisuais complementares e orbitais à obra fonográfica em concepção e gestação; àquela altura sem marcos referenciais inspiratórios claramente demarcados, à deriva das definições de repertório das canções e músicas, e respectivos arranjos, àquela altura em meio ao processo de planejamento e definição. Ou, parafraseando o fragmento acima posto de Flusser, tínhamos as ideias e querências de imagens brotando a *de-signar* as músicas em germinação. E a vontade de galgar uma aproximação

concreta e mais contundente com os mecanismos da animação gráfica, efetivamente um design gráfico animado (*motion design*), que me acompanhava desde alguns anos, muito influenciada e mobilizada com a proximidade com o trabalho de Shiko, e seus desenhos em movimento sequencial tão fluído, mesmo antes de qualquer técnica de animação gráfica [vide os processos prévios de experimentação respectivamente das obras QUEM É CHICOCORREA?, SAMIDARISH e CORREINHAS ANIMADOS, tratados previamente no Cap. 2.3].

Como Chico Correa relata na entrevista realizada para o presente estudo [vide 4.1.6.1], ele fez o pedido da composição de algumas músicas originais a Jonathas Falcão [vide entrevista 4.1.6.2], visando integrarem o repertório do disco em preparação junto a ElectronicBand.

Esmeraldo Marques, relembra na entrevista suas primeiras aproximações com a música LELÊ, de como se estabeleceu a construção do seu processo de composição e criação musical:

Eu falei com Jonathas [Falcão] (...) Jonathas tinha muito essa coisa de fazer composições com o sotaque nordestino, a banda na época usava muitas versões de domínio público, sendo um pouco polêmico, e ai eu pensei "bom, a gente tem um compositor muito bom aqui" e ai conversei com Falcão e disse "poxa Falcão, você não quer fazer não umas músicas pra banda não? A gente vai gravar o disco..." ai ele fez três, e tipo, gravava num microfonezinho daquele vagabundo de PC, numa soundblaster, voz e violão, e mandava. E aí eu lembro, ele mandou LELÊ, BAILE MUDERNO e COCO DE FADA. COCO DE FADA a gente não gravou até hoje, mas já tem o arranjo, e LELÊ surgiu não na "Electronic Band", isso que é engraçado, em 2004 teve um projeto no Centro Cultural do Banco do Brasil no Rio de Janeiro e eu fiz um primeiro formato do que seria a "Pocket Band" depois, que era um formato de não ir com a banda toda, porque não tinha como, o orçamento era muito pouco, mas ir mais com a coisa mais eletrônica. Convidei Larissa, o Edy que tocava na época, tocava baixo e guitarra com a banda, e o Didier que é meu professor e referência de eletrônica. Chamei Didier já pra ter uma coisa diferente, e a gente começou a ensaiar várias ideias, acho que na época tinha um *samplerzinho* pequeno, alguns efeitos e guitarra, acho que eu fiz algumas versões de algumas coisas que a banda tocava, de domínio público, e ai lembrei "tem essa letra" e mostrei a Lala [Larissa Montenegro] e ai o arranjo meio que a gente fez numa

noite assim, tava eu, Lala e Edy em casa, montei uma base, um esboço no Fruit Loops, e ai Edy, mandei pra ele e ele começou a ensaiar dentro desse projetinho, e é tanto que a primeira versão gravada de LELÊ foi nesse projeto.

Como acima citado, o compositor Falcão criou três músicas e respectivas letras, duas das quais se transformaram em faixas especialmente arranjadas e gravadas para o disco em questão, respectivamente LELÊ e BAILE MUDERNO. O compositor Jonathas Falcão rememora os processos de criação musical em questão:

Eu e Esmeraldo (...) e ele sempre ficava chamando pra fazer participação e pediu, encomendou, duas composições (...) eu fiz três canções pra ChicoCorrea, e engracado, eu acho que LELÊ não foi pro ChicoCorrea, LELÊ surgiu como uma música incidental em uma das minhas canções, essa parte do [cantarola] "Lelê por que tu foi embora, Lelê..." surgiu esse refrão como incidental, um refrãozinho. Quando ele pediu, ai falei "Pô, vou fazer, vou fazer feminina, vou fazer um tema mais feminino", porque era Lala que cantava, então veio a história do vestidinho branco, da sandalhinha, (...) e ai BAILE MUDERNO também foi uma canção pra ChicoCorrea por causa dessa ideia dele trabalhar o tradicional, dele trabalhar a canção tradicional, as músicas tradicionais, com o lance da modernidade da música eletrônica, então eu pensei nisso, essa referência, essa história do "Oh Nana vem mais eu, dançar num baile moderno", e "Eu vou ligar na tomada..." essa coisa da eletricidade, então surgiu justamente por causa desse pedido dele e tal, e ai eu, como eu falei, acho que LELÊ era de primeira mais masculina assim, lembro que tinha algumas frases mais que eu não vou lembrar mais agora, mas ai eu peguei e resolvi deixar feminina pra trabalhar com o ChicoCorrea e ai encaixou perfeitamente lá com Lala (Larissa Montenegro).

No momento de criação seminal, as músicas LELÊ e BAILE MUDERNO não tinham nenhuma ligação inter-relacional mais específica, a não ser o autor e ambientes comuns. A proposta de criar inter-relações entre as mesmas será melhor tratada no subcapítulo 4.1.5 [Notas sobre processos intuitivos e empíricos de transmediação no caso da pré-produção, produção e difusão de LELÊ.] Falcão comenta a articulação em ambos processos de criação de letra e composição musical por ele iniciados:

Então foi isso (...) tinha uma base (...) eu fiz em cima de uma

harmonia de outra canção minha, eu fiz como incidental, [cantarola] "Lelê por que tu foi embora, Lelê por que tu foi embora, por que me deixasse aqui Lelê, eu penso em tu toda hora, Lelê..." ficava repetindo isso como um cocozinho, uma cançãozinha. E ai, como eu te falei, quando Esmeraldo pediu, ele encomendou, eu comecei também "Tu nunca me deixou só, tu nunca me deixou sem", ai pronto, fui trabalhando bem essa imagem, e de certa forma tanto LELÊ quanto BAILE MUDERNO [foram frutos] de uma afinidade... (...) assim na verdade desde a minha infância, por causa da minha avó, eu tenho fascínio, sou fascinado por música tradicional, por coco, por coco de embolada, por repente, canções, João do Vale, Jackson, então (...) pra mim foi fácil pegar e tentar simular uma dessas canções tradicionais, um desses refrões tradicionais, então na verdade LELÊ é isso, é uma tentativa de (...) fazer, criar algo parecido com aquilo que eu gosto do tradicional. Assim como BAILE MUDERNO também, o que muda ai é só a temática, só a questão da letra.

No decorrer do processo de ensaios e preparativos de gravação do disco CHICOCORREA & ELECTRONICBAND [2006], tivemos a ideia da criação de um videoclipe musical promocional como uma animação gráfica, técnica experimentada de maneira empírica, iniciática em pequenos fragmentos audiovisuais por mim compostos, em parcerias prenunciadas com os mesmos Shiko e ChicoCorrea & ElectronicBand.

Em processo simultâneo a essa idealização de uma obra em animação gráfica, surgiu a ideia junto aos músicos integrantes da banda ChicoCorrea & ElectronicBand e Shiko, de que a música escolhida para ser submetida a um videoclipe seria inicialmente SERENA, SERENÁ, música feita a partir de fragmentos do cancioneiro popular paraibano que acabou não incluída no disco oficial, presente apenas nos discos demo.

Um argumento original para o roteiro do videoclipe da música SERENA, SERENÁ chegou a ser produzido, baseado em ideia original de Shiko, em que a figura de um grafiteiro [provavelmente ele próprio, devido ao seu notório trabalho com o grafite] produziria grafites em muros que se desprenderiam animados dos suportes onde eram pintados e interagiriam com a banda [vide tal argumento em 6. anexos].

Assim, LELÊ, composição original de Falcão, em estágios de ensaios e

arranjos para gravação, foi definida como faixa musical a contar com o primeiro videoclipe, e para tal, visando dar agilidade aos procedimentos de viabilização da obra visual concomitante ao processo de gravação, foi a primeira música gravada, consecutivamente a primeira faixa pré-mixada.

Chico Correa comenta o processo de gravação do disco e concomitante definição de música(s) a serem transformadas em videoclipe(s), e como LELÊ foi escolhida como faixa musical a receber um trabalho de acompanhamento visual, rememorando as origens das ideias que serviram de impulso inicial para o processo de criação do videoclipe posteriormente:

Depois, na sequência, a gente começou a gravar o disco e (...) vimos "isso aqui dá pra fazer, tal", e a banda foi incorporando isso, usando os outros elementos e eu lembro que na época estávamos tendo a discussão de fazer um videoclipe e queriam fazer um videoclipe com a música que a gente não ia gravar [Serena, Serená], e que era uma história que acho que seria muito complicada de fazer, que era misturar animação com imagens reais, rolou um *brainstorm* maluco entre os produtores visuais, e eu lembro que cheguei e disse "olhe, tem essa música aqui, com esse tema, vamos fazer isso aqui, que tá mais amarrado do que isso, de repente", e ai que eu dei a ideia, "poxa, tem aquele desenho de Shiko, que ele fez o Pequeno Príncipe (...)" e meio que LELÊ virou a referência de Lala, né? Lala, Lelê, foi modelo, a menina que canta, e ai a coisa foi tomando outros significados além do que a gente fez, é tanto que a primeira música a ser gravada no disco a gente priorizou ser LELÊ pra poder dar mais tempo para o desenvolvimento do videoclipe, então foi a primeira música do disco que a gente gravou e foi bem resolvida logo ela, já tinha uma linha, uma base boa de baixo e depois a gente substituiu o loop pela bateria gravada e sujamos bateria com distorção pra parecer que fosse um *sample*, enfim, e acho que é uma música que representa bem essa coisa dessa interação poesia com sotaque nordestino, tá usando loop, tá usando efeito, tem um pouco da coisa do dub, mas também tem o Ilu, enfim, é uma coisa que, como ela é bem dosada, é tanto que a música ela gruda, é quase um hit, e essa coisa de ter virado um clipe que tá com não sei quantas mil visualizações no youtube. [vide subcapítulo IIII.6 Notas sobre processos de transmediação no caso da difusão de LELÊ]

Logo que disponibilizada a primeira cópia dessa versão em pré-

mixagem de LELÊ, a primeira audição trouxe impressões de uma sonoridade nova e ao mesmo tempo aprazível, estranha e convidativa. Fui logo animado fazer Shiko ouvir aquela primeira música do disco em processo de gravação, para pensarmos e 'configurarmos de modo estratégico' o seu videoclipe, que seria logo desenhado.

Lelê, porque tu foi embora? / Lelê, porque tu foi embora? / Porque me deixasses aqui? / Ah Lelê, eu penso em tu toda hora.
 Tu nunca me deixou só / Tu nunca me deixou sem / Tu me enfeitava de flor, Lelê / Me chamava de meu bem.
 Me deu vestidinho branco / Deu sandalinha de couro / Ai, Lelê, se tu não voltar, / Eu juro que de saudade eu morro.
 De noite faz tanto frio / No peito espinho de palma / Não me peça pra ter calma / Não me peça pra ter calma / Vou assanhar meus cabelos / Vou borrar o meu batom / Vou batucar no terreiro / Te xingar fora do tom. (FALCÃO, 1994)

A letra acima citada como cantada por Larissa Montenegro, vocalista principal do projeto ChicoCorrea & ElectronicBand, e arranjada pela orquestração analógica/eletrônica de Esmeraldo Marques, aka ChicoCorrea, reportava o ouvinte a um clima ao mesmo tempo regionalmente localizado, pelo sotaque, pelos sonoridade e pela poesia eminentemente da região Nordeste do Brasil, e espacialmente ambíguo, com notáveis influências de música eletrônica internacional contemporânea em *downtempo*, especificamente pelo *Trip Hop* inglês dos anos 90 do século XX.

A respeito de tal influências, logrei localizar em arquivos de backup do relatório de produção do disco, em arquivo de processador de texto elaborado em 31/10/2004 pelo próprio ChicoCorrea, produtor musical do disco, intitulado "Set List Comentado": "LELE. Há uma versão mei trip hop que fizemos pro CCEB".

A grande questão que surgiu àquele momento de criação conjunta com Shiko foi a de como melhor transpor, traduzir e transmutar aquelas impressões e ambiências sonoras em estímulos visuais desenhados, num

design intersemiótico a ser animado e produzido. Nunca tínhamos, porém, trabalhado exaustiva e conjuntamente na produção de uma obra audiovisual de animação gráfica. Aquele seria o primeiro processo de produção conjunta e colaborativa. Shiko rememora em entrevista as primeiras impressões trazidas pela audição de LELÊ:

Havia um projeto da banda, e não lembro se você ou Esmeraldo, ou os dois, falaram dessa ideia de se fazer um videoclipe pra... acho que a música ainda não tinha sido definida, e eu lembro que quando vocês (...) enfim, me convidaram pra pensar isso junto e tal, e ai nesse momento acho que a música já tinha sido escolhida, se optou por LELÊ, e acho que Smell [apodo de Esmeraldo] me passou a letra da música e quando eu vi a letra da música a primeira vez, eu lembro que eu pensei numa coisa agreste, porque, enfim, a música conduzia a esse tipo de paisagem, mas ai em nenhum momento tinha a intenção de fazer um agreste sertanejo e eu pensei que a coisa mais agreste que podia existir era uma paisagem lunar, e engracado que quando eu apresentei essa ideia pra vocês, não lembro de você mas eu lembro muito bem de Esmeraldo dizer que era exatamente aquilo que ele imaginava também, que fosse agreste mas que não fosse o sertão, mas ele não sabia o que seria, o que haveria entre uma coisa e outra. E a partir dai eu desenvolvi um *Storyboard* e mostrei pra você, já relacionando cada momento da música com um bloquinho narrativo pra cada passagem da música, e acho que fazia uma escala entre uma solidão e (...) dessa solidão essa coisa subia pra alguma coragem nova de viver e de conforto e uma vontade de sair daquela rigidez, e enfim, o roteiro tomou essa direção.

3.3 Sobre o processo de produção de LELÊ.

Tínhamos então finalmente definida a música sobre qual trabalharíamos na produção do videoclipe promocional, e, além disso, definimos que seria realizado através de processo de animação gráfica sobre os desenhos de Shiko. Faltavam naquele momento ainda duas importantes definições de procedimentos da metodologia a ser adotada: primeiramente definir o roteiro específico sobre o argumento básico da música. Por tratar-se de uma animação gráfica pareceu-nos óbvia a necessidade de um *Storyboard*, a funcionar como um roteiro visual, um efetivo guia imagético, mesmo um mapa de produção do processo em *motion design* a ser iniciado. ChicoCorrea, como relatou no trecho de sua entrevista acima citada, recorda ter sugerido a ideia de utilizar o universo narrativo/visual do desenho utilizando como logomarca do projeto ChicoCorrea & ElectronicBand, que anteriormente encomendara a Shiko, inspirada no personagem “O Pequeno Príncipe”, do autor francês Saint-Exupéry.



Fig. 11- SHIKO. Desenho de Shiko feito a pedido de ChicoCorrea e inspirador do videoclipe LELÊ

O processo de roteirização de LELÊ teve assim a sua principal fase definido durante o processo de produção do *storyboard*, comandado por Shiko sobre a ideia e letra da música de Falcão e ChicoCorrea & ElectronicBand, com meu acompanhamento e supervisão, tendo como inspiração a criação de um universo narrativo de um 'agreste espacial', que balizaria todo o videoclipe.

O primeiro desenho narrativo do videoclipe animado em esboço vislumbrado por Shiko, foi assim dividido em 22 (vinte e dois) quadros que acompanhavam visualmente o desenvolvimento e evolução musical no *storyboard* realizado [vide documento na íntegra no anexo 1.], a seguir apresento alguns quadros-chaves do *storyboard*:



POR QUE ME DEIXASSE AQUI LELE ?
AI. EU PENSO EM TU TODA HORA ...

Fig. 12 - SHIKO. Lelê Storyboard p. 2

A figura acima aponta ricamente para a ambiência narrativa sugerida para o videoclipe, apresentando a personagem protagonista, que passa a ser também a narradora/cantora, e a sua ocupação do pequeno asteroide e algumas flores, com a sua solidão planetária.

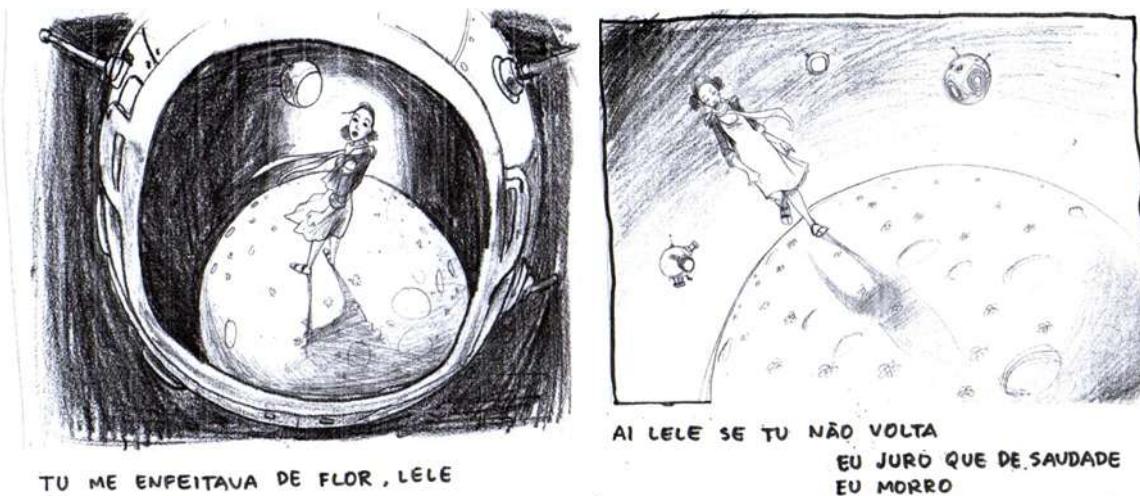


Fig. 13 - SHIKO. Lelê Storyboard p. 4 e p. 6

As duas tiguras acima postas apresentam outros personagens que viriam a compor a animação gráfica, no caso assumindo a posição de entes narradores metalingüísticos complementares que surgiram no desenvolvimento do argumento e posterior roteiro audiovisual e decorrente *storyboard*, ou seja, o roteiro ia ganhando desdobramentos e definições no decorrer do processo de desenho do *storyboard*.

No caso dos personagens supracitados foram desenhados três satélites, sendo um satélite câmera, outro satélite monitor e por fim um satélite alto-falante, apresentando-se assim como uma tríade audiovisual, compreendendo o som, a imagem e o visionamento/audição de ambos.



Fig. 14 - SHIKO. Lelê Storyboard p. 10

Finalizando a análise das figuras narrativas chaves surgidos durante o processo de criação, elaboração e desenho do *storyboard*, destaco o acima citado, que representa o desfecho dramático do roteiro da obra audiovisual, no caso culminando com a dança solitária da protagonista, àquela altura ainda sem nome definido no roteiro, que era chamada informalmente de LALA, num jogo sonoro com o nome do personagem antagonista³⁹ LELÊ, que é também o apodo carinhoso da vocalista principal do projeto ChicoCorrea & ElectronicBand à época da gravação do disco, Larissa Montenegro.

A sugestão narrativa surgida no processo de desenho do *storyboard* levou em conta a relação de proximidade e conhecimento com os músicos partícipes da banda, posto que a personagem ficcional, narradora/cantadora, estava sendo criada com notáveis semelhanças com a vocalista em questão, e que iria inclusive influenciar na definição de uma das diversas técnicas experimentadas e utilizadas na fase de efetivar a produção da animação gráfica.

Assim, para melhor realizar a sequência de dança acima citada, foi utilizada uma técnica improvisada de rotoscopia, técnica usada na animação onde se usa como referência a filmagem de um modelo vivo, aproveita-se então cada *frame* filmado para desenhar o movimento do que se deseja animar, solução utilizada em algumas outras sequências animadas. Chamo de 'improvisada' pois feita sem a utilização de softwares ou *plugins* específicos, que visam simplificar e facilitar o processo. No caso em questão nós gravamos as imagens com atores/atrizes, depois transformamos em *frames*, depois imprimíamos um a um, logo sendo feitos os desenhos com uma referência real do movimento.

Tratando com detalhes as técnicas de *motion design* que seria,

³⁹O conceito de personagens Antagonista (aquele que se opõe) e Protagonista (aquele que pede) na tradição dos estudos dramáticos aristotélicos, foi basilar para a composição dramático/narrativa do videoclipe LELÊ.

utilizadas no processo de criação e produção de LELÊ, vencida a fase das concepções iniciais, culminando com o processo de roteirização e de confecção do *storyboard* desenhado, surgia a necessidade da segunda definição metodológica fundamental para viabilizar o processo de produção do videoclipe em animação gráfica: afinal, que técnica(s) de animação seria(m) utilizada(s)? E em que proporções e relações específicas?

Uma breve digressão abre espaço para uma nota sobre o contexto do cenário de produção audiovisual em animação gráfica na Paraíba em inícios do sec. XXI. Nota contextual que não difere em quase nada do problema estrutural generalizado na produção audiovisual independente como processada fora dos eixos hegemônicos centralizados de produção no Brasil, que de forma deveras resumida, e com raras exceções, pode ser compreendida como um modelo de ações isoladas realizadas de forma dilettante por artistas e profissionais aficionados do audiovisual.

Tem destaque no cenário da animação gráfica na Paraíba os trabalhos de pesquisa e produção realizados por Sílvio Toledo e Alberto Júnior, desenvolvidos desde meados dos anos noventa do século XX. Ambos atuam como professores universitários na área da animação gráfica em cursos realizados localmente, contando com publicações importantes na esparsa bibliografia nacional da área, respectivamente *Um Caminho para a Animação* (2005) e *Arte da Animação – Técnica e Estética Através da História* (2002). O primeiro foi responsável local por um projeto de “animação de campo” intitulado “Anjos do mar”, filme de curta-metragem em coprodução do NUDOC e Núcleo de animação de Campinas com música de Pedro Osmar. Juntamente com Marcelo Tassara, Alberto Jr. historicizou a importância do núcleo no estabelecimento de iniciativas decisivas na animação da Paraíba.

Assim que, ao mesmo tempo da definição da técnica, ou das técnicas

adotadas, deveríamos encontrar um técnico profissional local parceiro, visto que nem eu nem Shiko tínhamos ampla experiência, ou formação especializada, no campo da produção de animação gráfica, a não ser por alguns curtos e esparsos experimentos. E tal busca não resultava uma tarefa fácil em João Pessoa em medos de 2005, com um orçamento baixo se comparado aos custos médios de uma produção audiovisual padrão em animação gráfica.

Aprovado pelo recém-criado Fundo estadual de Incentivo à Cultura [FIC/Augusto dos Anjos], o projeto totalizava o valor de R\$ 44.896,40 (quarenta e quatro mil oitocentos e noventa e seis reais e quarenta centavos), dos quais eram reservados para a realização de um videoclipe em animação gráfica o valor aproximado de R\$ 5.900,00 (cinco mil e novecentos reais), o que é um orçamento muito reduzido, mesmo nânico, para a pretensão e vulto do empreendimento, uma média de R\$ 1.966,00 (mil novecentos e sessenta reais) por minuto animado produzido, um valor por demais aquém das tabelas e valores praticados no mercado nacional [Vide o anexo #]. Mas na Paraíba não tínhamos nada parecido com mercados estabelecidos na animação gráfica, e era o momento de tentar inventar o ofício, ou ao menos as ganas dele.

As conversas e encontros com Shiko, que tinham como meta moldar as definições técnicas e estéticas que iriam nortear o processo de criação e produção do que viria a ser a animação gráfica LELÊ, ocorriam dentre as situações acima relatadas de poucos recursos orçamentários conjugada com a falta de experiência técnica nos procedimentos do *motion design* dos cocriadores.

Ficou logo claro para nós que no contexto de tanta indefinição e pouca segurança, deveríamos focar e canalizar com o mais seguro que tínhamos literalmente em mãos, no caso a força, vigor e potência estética do traço analógico de Shiko. Era mais que tangível que deveríamos

recorrer e certamente fazer uso de recursos e dispositivos de processos de produção e finalização digital, computacional e numérico, cada vez mais presentes nos afazeres audiovisuais, mas sem abrir mão de deixar em primeiro plano o labor manual, análogo ao real tão próprio do desenho feito a lápis.

Em recente entrevista a respeito do lançamento do filme *A INVENÇÃO DE HUGO CABRET* (2012), primeira obra 3D de Martin Scorsese e que trata de Méliès e os primeiros cinemas, o ilustrador Brian Selznick, autor da obra gráfica no qual o filme é inspirado, comenta a respeito da relação de atração/repulsa entre o analógico e o digital em contemporâneas produções visuais: "As pessoas usam os computadores mais e mais, algo que apaga a mão do artista. Eu quis fazer algo com o qual fosse possível ver a mão do artista" (SELZNICK, 2012).

A respeito de situação análoga ocorrida algumas décadas antes da relação entre as novas tecnologias aplicada à arte sequencial e à linguagem plástica dos quadrinhos em oposição complementar ao talento artístico individual e inalienável, Alberto Júnior Lucena comenta:

A impressão que ficava – e o tempo comprovou isso – era que o artista talentoso cada vez mais fazia a diferença. A tecnologia não encobria deficiências artísticas e principalmente demonstrava quanto a capacidade do desenho era imprescindível. O grande momento vivido pelos quadrinhos nos anos 80 foi graças à criatividade e habilidade de artistas com sólida formação que mais que se ater a uma tecnologia, exploraram a infinita variedade plástica dos elementos visuais e a gramática narrativa da arte sequencial, empregando os recursos técnicos que melhor servissem à tarefa de dar expressão às suas ideias (...). (LUCENA, 2002, p. 260)

Faltava definir e melhor entender como isso seria tratado e processado digitalmente, e por fim poder dar vazão expressa e animada da obra audiovisual finalizada pretendida a partir da estética de Shiko.

Incorporamos ao grupo Daniel Monguilhott, que iria assumir a função

de diretor de animação e editor de imagens da obra. Em 2005, ano em que ocorreu o processo da primeira fase de desenvolvimento do videoclipe LELÊ, Dani-Boy (apodo carinhoso e sintomático) era um jovem e destacado editor de imagens no incipiente mercado publicitário de João Pessoa, que conhecia de oitiva o som do projeto ChicoCorrea & ElectronicBand, e de vista os traços e grafites de Shiko e os meus filmes, e simpatizava com os três, como relata.

Quando fizemos o convite para trabalhar na feitura da animação gráfica que concebíamos, Dani-Boy respondeu com extrema disposição, inclusive aportando um *timing* de produção próprio do modelo de produção da publicidade televisiva.

Firmamos e definimos assim nosso primeiro plano de produção e entrega, algo em torno de duas ou três semanas, e decidimos montar a base de trabalho, desenho e animação gráfica na casa de Shiko. Dani-Boy logo inclusive se dispondo a levar e emprestar seus computadores pessoais para incrementar a base de trabalho. Como não dispúnhamos de uma mesa de luz industrializada, item fundamental para sequenciar as cenas animadas no método tradicional de animação manual em 2D, Shiko montou um protótipo utilizando uma gaveta velha, um bocal de luz e uma folha de acetato. Daí, finalmente surgem os primeiros testes de animação de LELÊ, revelando-nos esboços do casamento dos traços autorais com as manipulações logarítmicas processadas.

Os procedimentos técnicos adotados depois dos primeiros testes de animação se resumiam basicamente a três tipologias: 1. Os desenhos criados livremente por Shiko, sem lastro com modelos reais de formas ou movimentos, que eram criados totalmente pelo desenhista; 2. Os desenhos recriados por Shiko com lastro referencial de modelos e/ou objetos (no caso a própria vocalista Larissa Montenegro); 3. As sequências processadas digitalmente em ambência 3D e 2D manipuladas

pelo ilustrador computacional.

O par de semanas de trabalhos previsto iria se transformar em par de anos, o que causaria um leve descompasso na inter-relação midiática como proposta em transmediação audiovisual integrada, tratado detalhadamente nos dois próximos subcapítulos.

Shiko comenta e rememora em entrevista o processo inicial de produção da animação gráfica LELEÊ:

Rapaz, ninguém nunca tinha feito nada de animação até então, assim, e o processo era basicamente o processo de descoberta de métodos de realizar essa coisa nova pra todo mundo, e partindo de um conceito estético inicial, que era desse cariri lunar, assim, que eu já tinha apresentado isso numa primeira vez a Esmeraldo no primeiro desenhos da banda, assim, que era uma coisa que remetia ao Pequeno Príncipe e tal. Que foi mantido em LELEÊ, esse planetinha, o planetinha cibernetico do Pequeno Príncipe. E a escolha do lápis pra compor essa estética, também tem a ver com essa opção por aridez, vamos também fazer numa técnica de desenho que é a técnica mais seca possível, que é lápis grafite sobre o papel branco, assim, sem cor, sem um acabamento muito refinado e tal, e eu lembro muito de ir tentar descobrir mesmo como fazer cada... como fazer com que cada movimento, com que cada sensação pudesse ser transformada em um desenho animado, numa coisa que ganhasse vida no movimento. E era, por exemplo, se tinha uma cena que eu tinha de desenhar ela se levantando assim, lembro de me sentar e me levantar umas duzentas vezes numa noite para entender de onde partia cada pedaço desse movimento e tal. Então o processo o tempo inteiro foi isso, um processo de investigação e descoberta, de cada viés da coisa toda, assim, desde a concepção de em que universo aquele personagem ia se inserir, até a edição final do vídeo, tudo foi descoberto no processo, assim, ninguém sabia de nada.



Fig. 15 - Shiko trabalhando na primeira fase da produção de Lelê, sobre mesa de luz artesanalmente manufaturada.

Aquele primeiro *design* da metodologia a ser adotada, plano de trabalho e prazo de entrega, começou com o passar dos dias a demonstrar-se inviável, em oposição aos valores financeiros envolvidos, a dimensão reduzida da equipe, em contraposição às possibilidades estéticas almejadas através dos recursos técnicos que iam aportando resultados estéticos, e logo foi necessário dilatar de forma mais realista os prazos de desenvolvimento e entrega da obra audiovisual.

Desmontamos o acampamento na casa de Shiko, reacomodando-o no apartamento de Dani-Boy, e as poucas semanas transformaram-se em alguns meses de trabalhos previsto, que teria de ser alternado com os trabalhos pessoais de cada um.

É nessa altura do desenvolvimento do processo de produção de LELÊ que surge a ideia do videoclipe de uma segunda música, BAILE MUDERNO, do mesmo disco e do mesmo autor/compositor, posto que o projeto de financiamento do disco constituía-se de dois videoclipes, inicialmente

prevendo apenas um com elementos de animação gráfica - no desenvolver e desenrolar das ideias se tornaram dois videoclipes complementares em animação gráfica, que unidos formariam um curta-metragem autônomo.

Essa ideia latente de produzir dispositivos audiovisuais transmidiáticos, ou essa pulsão intuitiva conduzindo à transmediação de plataformas audiovisuais será melhor tratada no subcapítulo 4.1.5, que aborda pormenorizadamente o processo de concepção e desenvolvimento da obra complementar BAILE MUDERNO e suas derivações transmidiáticas.



Fig. 16 - Shiko trabalhando na primeira fase da produção de Lelê, sobre mesa de luz manufaturada.

Esse fluxo de produção, em bases de experimentação dos limites e limiares técnicos e estéticos dos processos de criação e desenho de uma obra audiovisual em animação gráfica de curta-metragem, demorou alguns meses na metodologia acima brevemente descrita.

Mas o processo de finalização da obra fonográfica, apesar de sofrer um considerável atraso, chegava a sua fase de conclusão, e o videoclipe em animação, obra complementar ao disco, encontrava-se aproximadamente na metade de seu processo de produção e desenvolvimento.

Para fins de prestação de contas do financiamento e finalização do projeto junto ao fundo estadual de incentivo, foi fechada uma versão prévia com aproximadamente um minuto e quarenta segundos (1'40''), ainda sem os acabamentos de finalização e edição definitivas com a melhor resolução. Tendo sido exibida assim em algumas apresentações de lançamento do disco, além de disponibilizada na rede mundial de computadores, através de endereço eletrônico no portal YouTube⁴⁰, contou com mais de oito mil visualizações e vários comentários elogiosos de usuários e usuárias do portal.



Fig. 17 - Dois frames da versão inicial do LELÊ semi finalizada como disponibilizada em versão teste no Youtube.

A sensação do resultado obtido com curto trecho animado e publicizado era estimulante e paradoxalmente frustrante, pois a expectativa causada pelo videoclipe, inicialmente com os integrantes da banda, logo ecoando com os fãs do projetos, era grande e crescente. E sentimos na pele as dificuldades e a lentidão próprias do processo da animação gráfica em moldes tradicionais de desenho quadro a quadro.

Em determinado momento convidamos uma equipe de três

40 Disponível em

http://www.youtube.com/watch?v=GHerqNEZHPs&list=UUQ0uT_O6uAHBRwsKmQpFbAw&index=19&feature=plcp acessos em 20 jan. de 2012.

animadores assistentes, visando ampliar o fluxo de produção, com o modelo de desenho dos *key frames*, ou quadros-chaves, pelo desenhista principal, sendo repassados para os animadores desenhistas assistentes que se encarregam de realizar os desenhos de intervalo. Algumas sequências foram feitas nesse modelo, mas o modelo foi logo descontinuado.

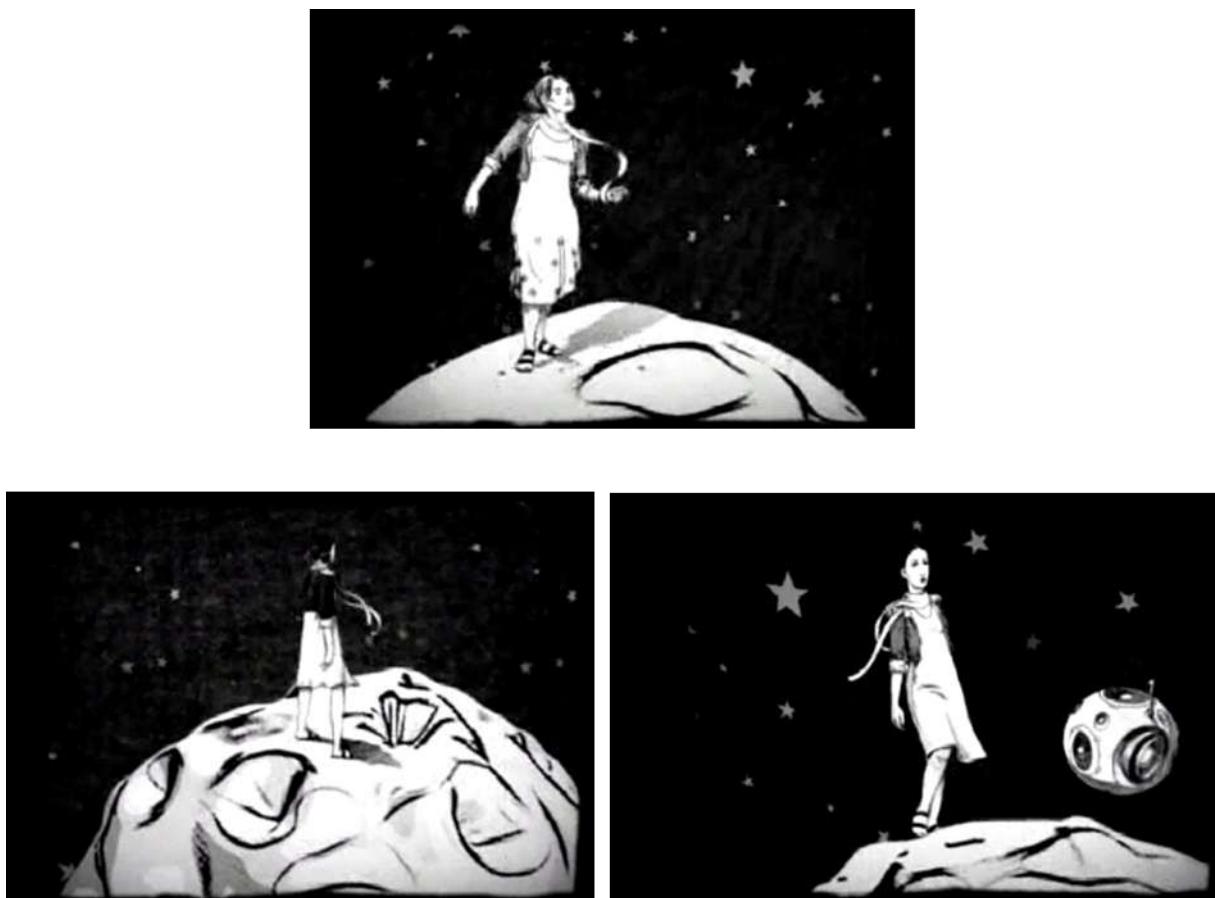


Fig. 18 - Três frames da versão inicial do LELÊ semi finalizada como disponibilizada em versão teste no Youtube.

O descompasso entre o lançamento da versão do videoclipe em versão finalizada, que só ocorreria aproximadamente dois anos depois do lançamento do disco gerou um bloqueio à ideia inicial de um projeto audiovisual integrado, e isso teria diversificados desdobramentos, à frente analisados.



Fig. 19 - Montagem feita a partir dos desenhos originais desenhados por Shiko, recortados e editados em software de tratamento de imagens em preparação para a fase de animação digitalizada



Fig. 20 - Montagem feita a partir dos desenhos originais desenhados por Shiko, recortados e editados em software de tratamento de imagens em preparação para a fase de animação digitalizada.

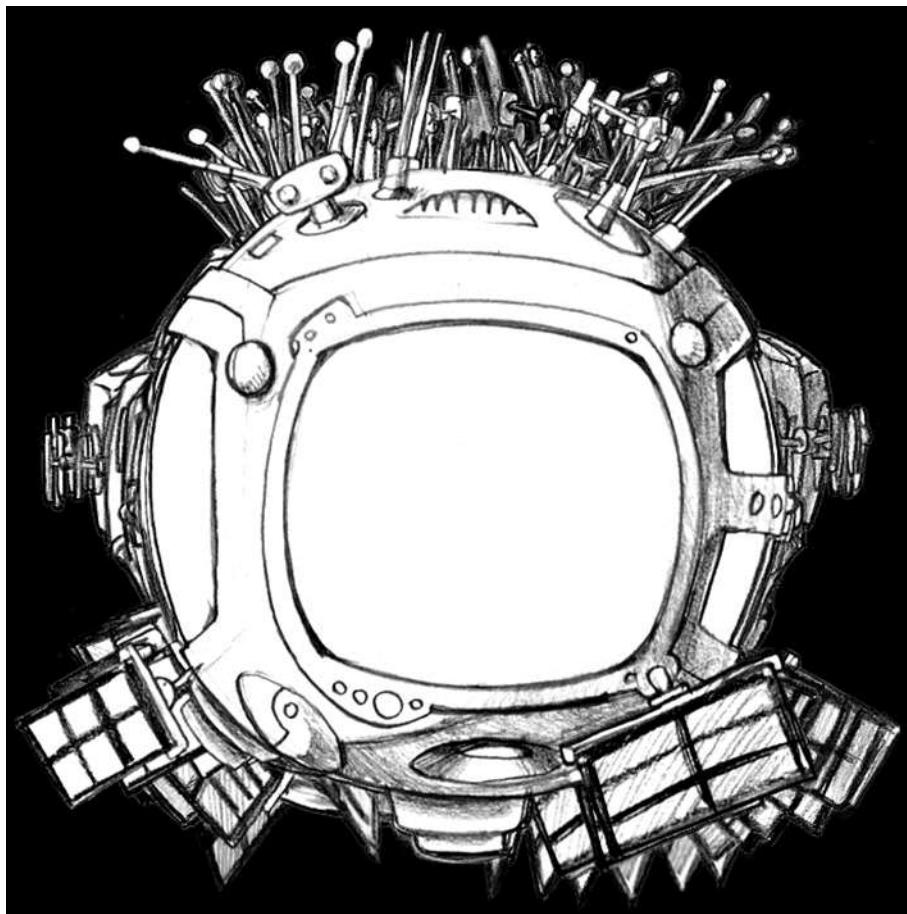


Fig. 21 - Montagem feita a partir dos desenhos originais desenhados por Shiko, recortados e editados em software de tratamento de imagens em preparação para a fase de animação digitalizada.

3.4 Sobre o processo de finalização de LELÊ.

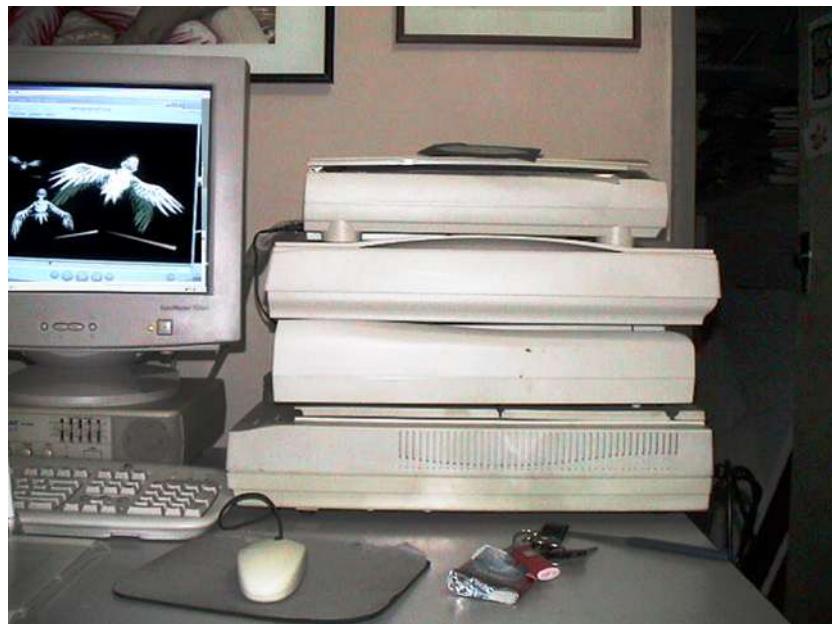


Fig. 22 - Quatro aparelhos scanner empilhados ao lado do computador na mesa de trabalho na primeira fase da produção de LELÊ.

A primeira fase do desenvolvimento e produção do videoclipe audiovisual LELÊ adentrara numa fase de limbo de produção, algo turva e mal resolvida, pois tínhamos uma obra audiovisual em animação gráfica não finalizada, apesar da boa receptividade em suas exibições-teste, e as perspectivas de finalizá-la com sucesso aplicando as mesmas metodologias até aqui utilizadas a cada dia tornavam-se menores e mais distantes.

Como produtor do projeto, comecei a pensar em soluções para retomar e finalizar a animação gráfica, e nenhuma vinha facilmente em mente, em meio aos processo de encerramento, prestação de contas e atividades correlatas referentes ao projeto mais amplo da produção e lançamento do disco. Em meio a esse processo de entressafra visual, Dani-Boy decidiu ir morar em São Paulo, por conveniência profissional, e exatamente por esse deslocamento do eixo de trabalho e produção é que

surgiria a possibilidade de resolução para o impasse de produção que vivenciávamos àquela altura.

Lanusse Castro foi outro importante participante do processo da preparação e produção do disco CHICOCORREA & ELECTRONICBAND, respondendo pelas artes gráficas e pelo *design* do encarte do disco, do sítio eletrônico e de demais peças promocionais do projeto.



Fig. 23 - CASTRO. Arte da capa e encarte do CD CHICOCORREA & ELECTRONICBAND (2006).



Fig. 24 - CASTRO. Arte da home-page promocional do projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND (2006).

Um revés, ocasionado até certo ponto pelo acaso, ou melhor, por uma articulação externa ao processo central de produção do videoclipe em animação gráfica LELÊ, mas diretamente conectada com sua produção inicial, passa por uma conexão de *network* estabelecida por Lanusse Castro, o mesmo artista gráfico responsável pelo desenho gráfico do projeto do disco e materiais promocionais derivados. E que acabou por reabrir o processo de retomada da produção através de um caso de patrocínio e financiamento exógeno, que possibilitou o florescimento de LELÊ como obra finalizada em 2008.

Daniel Monguilhott, editor e diretor de animação de LELÊ, conta em entrevista por Skype, como foi que se estabeleceu o contato com a Publitetto, braço da empresa Tetto Habitação, do setor de créditos habitacionais e afins, que possibilitou o patrocínio de finalização da animação LELÊ, cuja segunda fase foi realizada numa temporada na cidade do Rio de Janeiro:

Eu lembro assim de alguns pontos chaves (...) o Lanusse, que é um amigo em comum nosso, ele conhecia o meu trabalho e sabia que eu tava lá pela região de São Paulo, e me pediu um orçamento de uma vinheta lá pra empresa, que se chama Tetto (...) E ai eu passei o orçamento e eles perguntaram se eu não poderia ir lá conversar com eles (...) e me reunir com eles. E chegando lá eu descobri que o cara, ele na realidade é paraibano também, e tem muita grana, é construtor, empreendedor, e tal, (...) e ai eu percebi que ele também gosta da arte paraibana. O prédio dele lá tinha vários quadros de artistas da Paraíba, tinha algumas esculturas também. E aí no (...) no final da reunião o cara perguntou porque a gente tinha parado de fazer o clipe. Ele falou "cara, eu conheço esse clipe ai, por que vocês não fizeram mais nada?". Ai eu tive que explicar pra ele, porque era uma grana do governo, e a grana era pouco e no meio da grana ainda tinha a produção do disco, e não sei o que lá (...) comecei a dizer as dificuldades (...) principalmente financeiras.

Interrompo o relato de Dani-Boy para fazer um comentário breve a respeito da dificuldade de estabelecer contatos de patrocínio direto a projetos audiovisuais independentes paraibanos, sem auxílio de nenhum mecanismo de financiamento público, via mecanismos de incentivo fiscal

ou dispositivos congêneres. Dani-Boy conclui assim a rememoração da conversa que possibilitou a fase de finalização de LELÊ:

E ai o cara perguntou assim, "E quanto é que vocês precisam para terminar esse vídeo?". Aí eu na mesma hora, não tinha a resposta pronta, né? Mas sabia que eu tinha que dar a resposta naquela hora, porque era uma oportunidade que, (...) se funcionasse, ia dar muito certo. Ai eu pedi alguns segundos pra pensar [risos], disse "Pera ai meu irmão, deixa eu pensar aí, pera aí, dê um minuto aí..." Aí eu pensei e dei um valor, né? Pensei e disse, "Porra, precisamos de mais uns meses..." que eu na realidade acho que foi um valor muito baixo, que eu acho que poderia ter conseguido até o dobro, que foi os quinze mil reais, não foi o que ele passou? Mas enfim, na hora foi o que eu pensei [risos]. Na hora sozinho foi foda pra decidir, e aí ofereci, e o cara pegou a calculadora assim e somou uns negócios lá (...) perguntou em quanto tempo a gente podia entregar, e eu disse trinta dias ou sessenta dias, eu não lembro quanto tempo eu disse, e o cara falou "Beleza, eu pago." Ai eu "mas, como assim? Não. Tem o governo e tal"... quando eu cheguei lá no prédio, eu encontrei o cara nos corredores com um dos irmãos do governador da Paraíba. Ai eu cheguei assim pra ele "não pera aí que tem grana do governo no meio ai". Ai ele falou, "Meu amigo, você viu quem tava aqui embaixo comigo, né?", aí eu "Tá certo" [risos]. E foi isso, e depois de um dia eu liguei pro Shiko, eu acho que não consegui falar com você porque você tava viajando. Liguei pro Shiko, e de alguma forma eu consegui falar com a Larissa [Montenegro, vocalista], ou Shiko falou com a Larissa, e eu até pedi um pouco de segredo, "pô, não conta pra ninguém isso ai não, senão..." (...) E foi isso cara, aí a gente foi pro Rio.

Com essa promessa de financiamento complementar de R\$ 15.000,00 [quinze mil reais] as perspectivas de bem finalizar a obra LELÊ se concretizaram, e decidimos fazer um plano de finalização concentrado. Devido ao fato da sede da empresa apoiadora/patroncinadora ser no Rio de Janeiro, e também ao fato de Dani-Boy estar morando em São Paulo, decidimos experimentar armar um novo modelo de produção lotado na cidade do Rio de Janeiro, inclusive como aposta de iniciar uma metodologia de trabalho superconcentrada, visando finalizar no tempo mais curto possível a animação gráfica. Dani-Boy comenta com brevidade, na mesma entrevista, a segunda fase do processo de finalização de LELÊ, ocorrida no Rio de Janeiro no ano de 2007:

Na segunda fase eu acho que a gente já estava bem amadurecido, principalmente em questão de roteiro, *storyboard*, porque tinha algumas indefinições, a gente já tinha uma ideia de gravar cena real, já tinha câmera, já tinha novas ideias de como produzir tecnicamente o negócio, e como a gente tava numa cidade diferente, também, Rio de Janeiro, acho que Shiko nem conhecia o Rio de Janeiro também, e eu acho que pra gente foi bem divertido, na real, assim, essa parte final, pelo menos pra mim. O resultado eu acho que saiu bom, porque a gente se concentrou, sem TV, sem rádio, sem internet, sem mulher, sem [risos]... e só cachaça. Mas foi legal, foi legal cara, acho que funcionou bem melhor, a gente já sabia o que fazer, e foi divertido.

Shiko tece alguns comentários analíticos sobre os resultados da obra finalizada LELÊ, e de como supera em vários aspectos as expectativas geradas e mesmo as metas estéticas estabelecidas:

Rapaz, eu acho que dentro desses limites, eu acho o resultado final incrível, assim, até porque inicialmente a ideia era fazer uma animação bem tosca (...) porque a gente sabia que não tinha recurso, nem de grana, nem de pessoal, nem de tecnologia, nem de tempo, pra fazer uma coisa mais refinada e tal, mas a coisa foi crescendo enquanto a gente fazia, a gente foi percebendo que a gente era capaz de fazer melhor do que a gente julgava inicialmente ser capaz, e o vídeo foi ganhando mais cenas, mais quadros, mais refinamento, e então o resultado final é muito, muito superior ao que a gente imaginava que fosse possível quando a gente começou a fazer. A gente, eu pelo menos, não achava que a gente fosse capaz de fazer trinta por cento daquilo alcançado, trinta por cento do que foi alcançado, assim, no final (...) Claro, ainda poderia ter ficado um pouco melhor, mas enfim, não faz vergonha não.

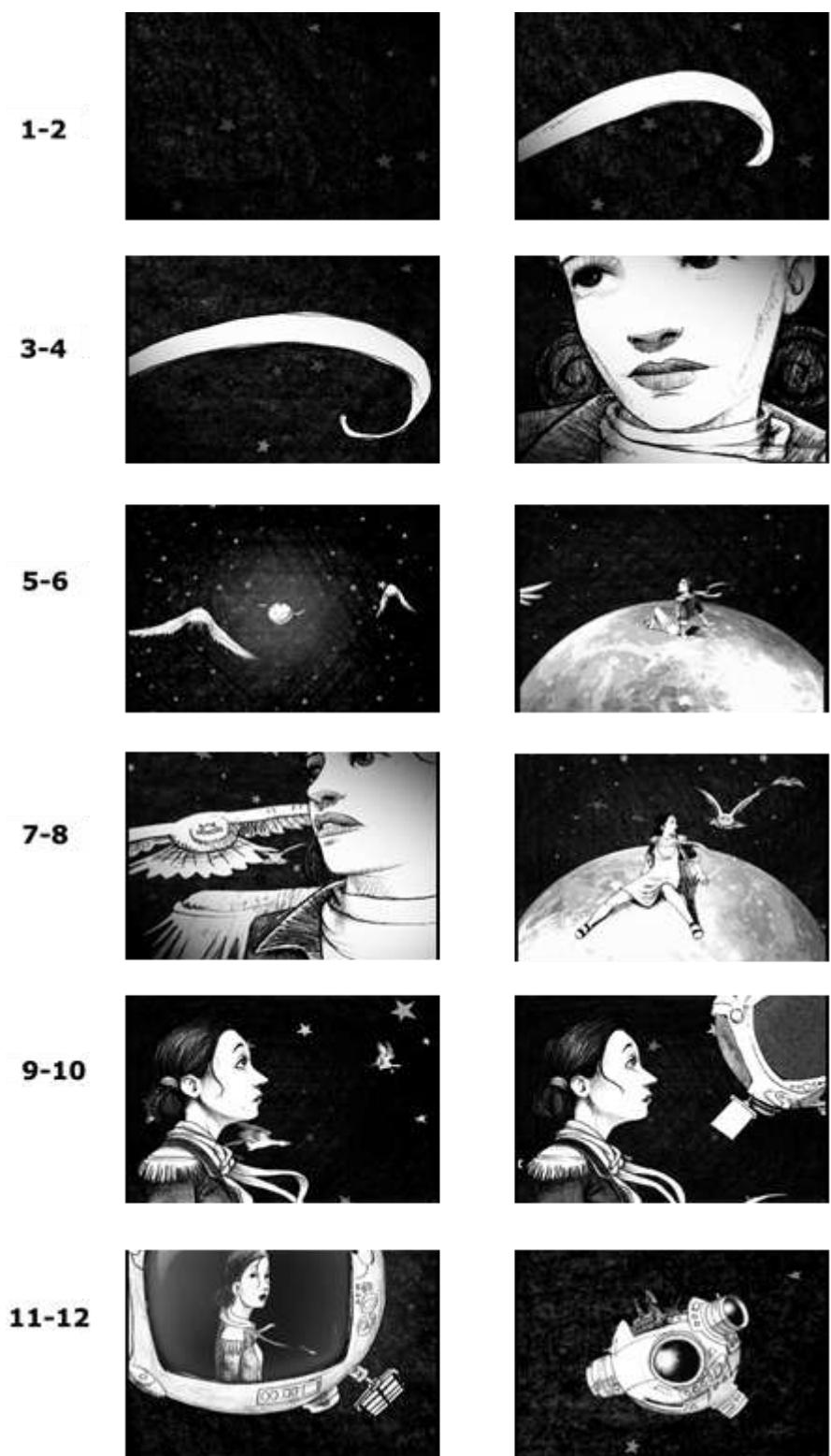


Fig. 25 – LELÊ telas 01 a 12.

13-14**15-16****17-18****19-20****21-22****23-24**

Fig. 26 – LELÊ telas 13 a 24.

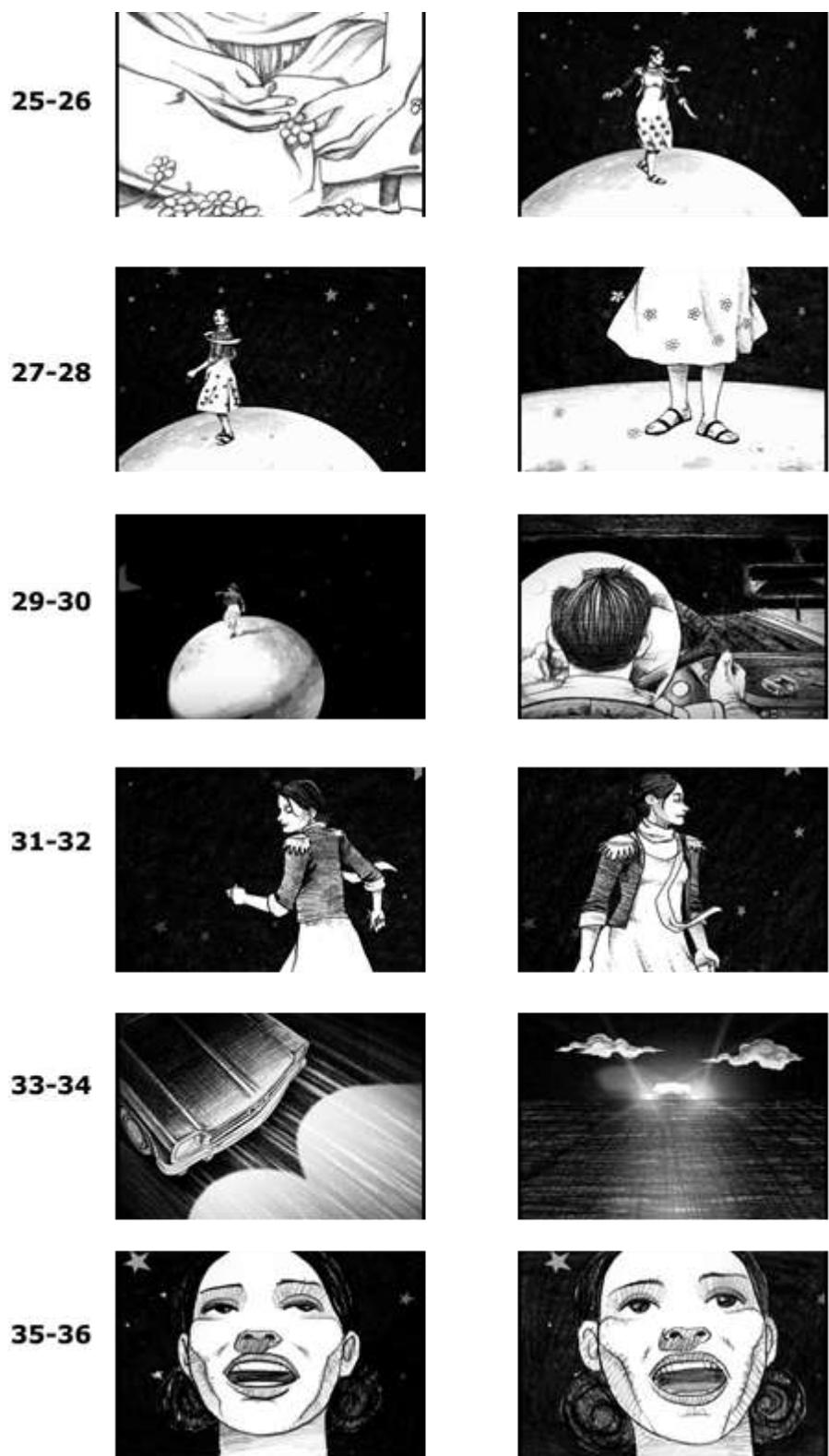


Fig. 27 – LELÊ telas 25 a 36.

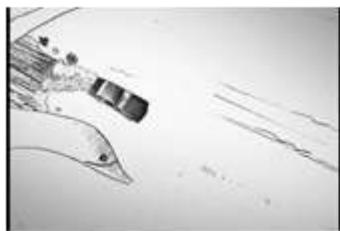
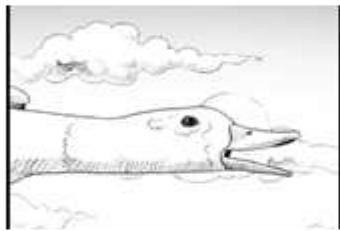
37-38**39-40****41-42****43-44****45-46****47-48**

Fig. 28- LELÊ telas 37 a 48.

Um aspecto que destaco nas figuras acima apresentadas, cobrindo toda a extensão da obra animada através dos key frames de cada sequência, é a utilização de distintas técnicas complementares de animação gráfica, como índices do desejo de experimentar, coadunado com as necessidades de soluções estéticas para as estratégias de produção e finalização. As sequências iniciais [telas 01 a 12] são fruto de desenhos livres, realizados à mão, feitos com grafite e nanquim em papel sulfite com apoio de mesa de luz, sem um marco referencial real, dirigindo a composição digitalizada posteriormente ordenada, editada e finalizada em software computadorizado.

Na sequência posterior [telas 13 a 16], utilizamos por primeira vez a técnica aproximada à de Motion Capture, com a gravação do movimento da atriz/cantora Larissa Montenegro andando numa esteira de ginástica, servindo como referência para a execução da animação com desenhos feitos à mão, em fase posterior. Assim, os movimentos previamente capturados videograficamente e depois impressos em frames individuais serviram como marcas referenciais, visando dar naturalidade e dinâmica realista ao *motion design*. A técnica é assim definida por Christian Uva:

É o caso da *Motion Capture*, técnica cujo estatuto se funda sobre a atribuição do movimento e da performance tomadas de seres reais (humanos ou animais) a criaturas sintéticas, originariamente estáticas e inertes. A *Motion Capture*, em particular, proporciona que sejam aplicadas à roupa vestida por um ator/mímico *markers* (dispositivos de controle – normalmente bolinhas de ping pong – posicionadas de forma correspondente às articulações), os quais são detectados por câmeras especiais posicionadas ao redor do set. Em tempo real se registra um real e efetivo rastreamento do movimento combinado da figura, detectando um tipo de “radiografia animada”, dado que os *markers* mostram a representação 3D dos atores no universo digital, possibilitando visualizar os movimentos do corpo e do esqueleto.⁴¹ (UVA, 2009,

41 [È il caso della *Motion Capture*, tecniche in cui statuto si fonda sull'attribuzione del movimento e della performance prelevati da esseri reali (umani o animali) a creatura sintetiche, all'origine statiche e inertie. La *Motion Capture*, in particolare, prevede che

pp. 153-4)

A sequência posterior [telas 17 a 20] utiliza novamente a técnica da animação com desenhos livres, sendo seguida por uma sequência onde utilizamos por primeira vez uma aproximação da técnica *Performance Capture* [telas 21 a 23], onde gravamos previamente a ação com a atriz/cantora, focalizando não só os movimentos corporais, mas também a expressão emocional e interpretação performática. No mesmo texto Christian Uva faz uma análise comparativa entre a utilização das duas técnicas, *Motion e Performance Capture*:

Pela *Motion Capture*, portanto, em princípio se dá uma relação do todo referencial com um real capturado *antes de qualquer coisa* através de um sistema de natureza fotográfica (ou, se se prefere, fotonumérica) e só *um átimo depois* incorporado no computador e em seguida manipulado. Um procedimento similar, porque igualmente baseado em um anterior processo de captura de ordem fotográfica a partir de fontes reais, é aquele que diferencia também a *Performance Capture*, técnica que, ao invés de registrar simplesmente uma sequência de movimento, chega a fixar a emoção e a intenção do ator.⁴² (UVA, 2009, pp. 154)

Logo depois na sequência sucessiva [telas 25 a 31], utilizamos uma derivação mesclada das duas técnicas, visto que a dança performática visava transcender a função de apenas estabelecer marcas de referência para movimentos, mas de fato efetivar e transferir a individuação da

siano applicati alla tuta indossata da un attore/mimo dei *marker* (dispositivo di controllo – spesso comune palline de ping pong – posizionati in corrispondenza della articolazione), i quali vengano rilevati da telecamera special piazzate attorno al set. In tempo reale si registra una vera e propria traccia del movimento combinato dalla figura, rilevandone una sorta di “radiografia animata” dato che i marker mostrano la ripresentazione 3D dell’attore nell’universo digitale, consentendo di visualizzare i movimenti del corpo e dello scheletro.]

42 [Per la *Motion Capture*, dunque, in principio vi è un rapporto del tutto referenziale con un reale prelevato *prima di tutto* tramite un sistema di natura fotografica (o, se si vuole, fotonumerica) e sollo *un attimo dopo* inglobata nel computer e quindi da esse manipolato. (...)]

Un procedimento simile, in quanto ugualmente basato su un preventivo processo de ripresa di ordine fotografico a partire de fonti reali, è quello che contraddistingue anche la *Performance Capture*, tecnica che, invece di registrare semplicemente una sequenza di movimento, arriva a fissare l’emozione e l’intenzione dell’attore.]

dança da atriz/cantora, sendo de fato reconhecida por fãs e condecorados da banda como a sua dança, por vezes feita em palco, muitas vezes na animação finalizada, como a própria conta em entrevista realizada através da rede mundial de computadores:

Eu lembro da gente muito curioso pra ver os desenhos, a gente muito ansioso porque era uma coisa muito nova, primeiro porque era o primeiro clipe do grupo, então eu acho que só o fato de ser o primeiro clipe já tinha uma ansiedade grande assim de ver um resultado, a gente tava desde o início na ansiedade de ver o resultado que ia dar. Depois o fato de ser uma animação deixou todo mundo ainda mais curioso, porque eu acho que era muito novo assim pra João Pessoa, pelo menos pra o que a gente conhecia, das bandas, não se tinha ouvido falar de um clipe de animação de alguma banda de lá. Depois porque eram os desenhos de Shiko e porque todo mundo era fã dos desenhos de Shiko e tal, e tinha essa clima de ansiedade. Não sei, para mim era uma coisa que eu não conseguia visualizar o clipe em si, então eu lembro de você e Shiko me falando "Olha, vamos filmar você andando porque Shiko faz fazer em cima disso e tal", então eu participei do projeto, eu posso até dizer, meio nas escuras assim, de dizer assim "tá bom, então eu sei que a cena vai ser ela andando, imagino que vai ser andando no planeta, mas a surpresa de ver o desenho em cima do vídeo e dizer "sou eu andando nesse desenho", assim, que é muito engraçado que várias pessoas inclusive no final falavam assim "Pô, a gente vê o vídeo e a gente vê você andando, a gente vê você dançando", assim, eu não posso dizer nada mas quem me via dançando dizia que reconhecia muito na parte, principalmente, da dança, nem tanto a parte da caminhada.



Fig. 29 - Frames de Larissa Montenegro dançando para a captura de movimento e performance para animação LELÊ (2008).

Na sequência seguinte temos novamente a alternância com a técnica de desenhos livres [telas 32 a 34], logo dando vez para a sequência onde temos novamente a utilização da Performance Capture, com a prévia gravação da performance da cantora e de sua expressividade de intérprete, de uma forma quase minimalista, como Larissa Montenegro relembra na mesma entrevista:

Essas são minhas lembranças [do processo], assim de fragmentos. Porque eu fui chamada para fazer algumas filmagens, mas eram filmagens de fragmentos que eu não sabia aonde iam entrar, não sabia em que ordem iam entrar, em que parte de música ia entrar. A única filmagem que era muito claro em que ia entrar é a parte do "Não me peça pra ter calma", porque eu tive que cantar e a filmagem era do lábio, né? Da boca falando e tal.

Christian Uva teoriza um pouco à frente, no mesmo texto, a respeito

da utilização da técnica da *Performance Capture*, como aplicada com derivações no processo de criação de LELÊ:

Trata-se de uma modalidade criada a partir de um procedimento operativo particularmente interessante do ponto de vista teórico devido e por constituir-se como um dos procedimentos técnicos mais inovadores, do ponto de vista da performance requerida ao ator, funda-se numa metodologia muito arcaica. O tipo da ação desenvolvida pelo intérprete se baseia numa récita de molde minimalista, típica de certo teatro de vanguarda: da mesma forma que em tal contexto, o ator objeto/sujeito do sistema *Performance Capture* interpreta em salas completamente desprovidas de quaisquer elementos cenográficos, confiando exclusivamente na própria imaginação para interpretar com objetos e pessoas que não lhe são apresentados fisicamente.⁴³ (UVA, 2009, pp. 156)

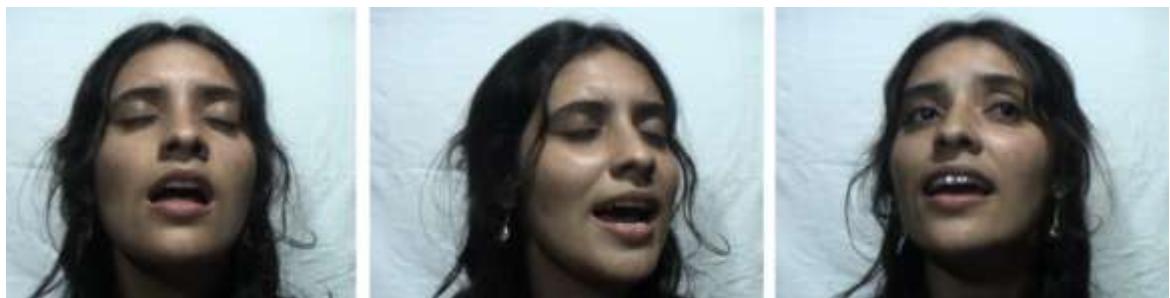


Fig. 30 - Frames de Larissa Montenegro cantando para a captura de performance para animação LELÊ (2008).

43 [Si tratta di una modalità fondata su una procedura operativa particolarmente interessante dal punto di vista teorico poiché, pur costituendosi come una delle procedure tecnologicamente più innovative, dal punto de vista della performance richiesta all'attore si fonda su una metodologia quanto mai arcaica. Il tipo di azione svolta dall'interprete si basa su una recitazione di stampo minimalista, tipica di certo teatro d'avanguardia: proprio come in tale contesto, l'attore (s)oggetto del sistema *Performance Capture* recita in stanze completamente spoglie di qualsiasi elemento scenografico, affidandosi esclusivamente alla propria immaginazione per fingere di agire con oggetti e persone che non sono dati fisicamente.]



Fig. 31 - Frames de primeiro teste de animação com esboços com a técnica de Performance Capture para animação LELÊ (2008).

O experimento de associar clara e explicitamente a performance figurativa da cantora intérprete resultou ser um dos mais potentes recursos estéticos utilizados, sendo um dos elementos responsáveis pela bem sucedida finalização da obra em animação gráfica, dotando a mesma de uma potência interpretativa muito humanizada e emocional, quase como que captando e traduzindo a 'alma' e mesmo a emoção da intérprete. Larissa Montenegro destaca em outro trecho de sua entrevista pormenores da execução performática da música LELÊ, e da relação dos processos de sua composição musical e da estrutura de sua letra:

É uma música de muita força assim, de um certo desespero e de uma certa incompreensão, de "Porque tu me deixou aqui, porque tu me deixasse aqui". Desespero talvez não seja a palavra, mais incompreensão mesmo. É uma música que me emociona pela força mesmo, acho que a letra é muito forte, eu gosto muito da letra, mas eu acho que o arranjo da música e a forma como ela cresce, e a bateria que entrava em alguns momentos, o baixo que acho muito, muito forte, assim muito presente, que acho que ajuda muito a dar um corpo [...] o que acho que estou tentando dizer, pois eu acho que nunca parei para tentar verbalizar isso, mas eu acho que a música em geral tem uma força muito grande não somente pela letra. A letra é muito forte, eu acho que é um tema muito básico de alguém que foi deixado (...) que perdeu um amor, que perdeu alguém querido, próximo, eu acho que é um tema que todo mundo já viveu um dia, eu acho talvez até por isso foi uma música que fez, que teve tanto, êxito, de certa forma, porque, quem nunca se sentiu o que ela passa? Mas eu acho que é isso assim, na hora do show era uma coisa que ia crescendo, e eu

sentia que ia crescendo com todo mundo, não era especial pra mim porque eu tava cantando [...] Victor [Ramalho, baterista] quando começava a crescer o "não me peça pra ter calma" ele estava ali na bateria com toda porra, e Edy [Gonzaga, baixista] que gravou também, foi Edy que gravou com a gente o baixo, na hora quando ele tocava também Edy tem uma energia enorme, sobretudo no palco, então era uma coisa muito monstruosa assim, era o momento de mostrar assim [...] muita força. De forma alguma menosprezando a letra, mas pra mim é uma música que tem muita força não só pela letra, e eu acho que o meu sentimento por ela, e o meu carinho pela música vem também desse processo de arranjo mesmo, de composição com os meninos e tal.

A respeito da relação entre a possibilidade de transmutação da força interpretativa e performática de intérpretes reais para um desenho gráfico animado, segue comentário final de Christian Uva, destacando algumas particularidades da técnica *Performance Capture*, e derivações teóricas, da própria natureza ontológica da imagem, que se colocam a reboque da sua utilização:

A particularidade desta técnica consiste, portanto, para propor uma sugestão, na interpretação ao pé da letra daquela peculiaridade da arte fotográfica tão temida pelos nativos americanos e de outras civilizações arcaicas que individuavam na máquina fotográfica um instrumento demoníaco capaz de "roubar" suas almas. A *Performance Capture* é, a partir desse ponto de vista, "instrumento demoníaco" à enésima potência visto que se baseia tecnicamente no "furto" da captura material "da alma" dos atores como o propósito de armazená-las dentro de um computador e em seguida restituí-la ao invólucro sintético de outro modo inerte e inexpressivo. (...) A "alma" de que se está falando é ainda mais uma vez aquela referencial que, nas diversas formas examinadas, sobrevive obstinadamente no interior da criatura sintética da CG⁴⁴, ...

Assim,

induzindo a encaminhar a análise para um sugestivo paradoxo: se é verdade, de fato, que na raiz da imagem sintética há um procedimento de natureza ainda fotográfica, poder-se-ia fazer a hipótese de aplicar também neste contexto a leitura de Bazin, segundo a qual qualquer filme de ficção conteria inevitavelmente um componente documental; pode-se pensar, assim, que inclusive nos elementos substanciais que fundam e animam a imagem sintética sobrevivam fragmentos de um profilmico que, apesar de

44 Acrônimo para Computação Gráfica.

controlados e tratados em "laboratório", continuam a burlar a rígida constituição informática, perfilando-se como «uma partícula da realidade escapada da ficção»⁴⁵.

E continuando,

Resultaria de tal modo aplicável inclusive a tal tipologia de imagem maximamente conotada o conceito barthesiano de «terceiro sentido» ou «sentido obtuso», aquele sentido «evidente, errático, obstinado» do qual se ignora o real significado, mas do qual se reconhecem com clareza os traços, «a significância incidental de que este signo, do fim ao início, é composto»⁴⁶.

Então,

Um sentido que, como afirma Barthes, «tem um pouco a ver com o disfarce»⁴⁷ e que, portanto, aparenta, com maior razão, poder pertencer por direito à tipologia das imagens, objeto de tal tratamento, todas consideráveis, de fato, "disfarces digitais" de elementos capturados da realidade.⁴⁸ (UVA, 2009, pp. 159-160)

45 Jullier, *Il cinema postmoderno* cit., p. 40.

46 Barthes, *L'ovvio e l'ottuso* cit., p.43.

47 Idem, p. 49

48 La particolarità di questa tecnica consiste dunque, per proporre una suggestione, nell'interpretare alla lettera quella peculiarità dell'arte fotografica tanto temuta dai nativi americani e da altra civiltà arcaiche che individuavano nella macchina fotografica uno strumento demoniaco capace di "rubare" loro l'anima. La Performance Capture è, da questo punto di vista, "strumento demoniaco" all'ennesima potenza visto che si fonda tecnicamente sul "furto", sul prelievo materiale "dell'anima" degli attori con lo scopo di immagazzinarla dentro un computer e quindi restituirla ad involucri sintetici altrimenti inerti e inespressivi. (...) L'"anima" di cui si sta parlando è ancora una volta quella referenziale che, nelle diverse forme sopra esaminate, sopravvive caparbiamente all'interno delle creature sintetiche della CG, inducendo a spingere l'analisi verso un suggestivo paradosso: se è vero, infatti, che alla radice dell'immagine sintetica vi è un procedimento di natura ancora fotografica, si potrebbe ipotizzare di applicare anche in questo contesto la lettura di Bazin secondo la quale qualunque film di fiction conterebbe inevitabilmente una componente documentaria; si può pensare, cioè, che anche negli elementi sostanziali che fondano e animano l'immagine sintetica sopravvivano frammenti di un profilmico che, per quanto controllati e trattati in "laboratorio", continuano ad eludere rigida costruzione informatica, profilandosi come «una briciola della realtà sfuggita alla finzione». Risulterebbe in tal modo applicabile anche a tale tipologia di immagine massimamente connotate il concetto barthesiano di «terzo senso» o «senso ottuso», quel senso «evidente, erratico, ostinato» di cui si ignora il reale significato, ma del quale si riconoscano con chiarezza i tratti, «le accidentalità significanti di chi questo segno, fin dall'inizio, è composto». Un senso che, come afferma Barthes, ha «un po' a che fare con il travestimento» e che quindi sembra, a maggior ragione, poter appartenere di diritto alla tipologia di immagini, oggetto di tale trattazione, tutte considerabili, in effetti, "travestimenti digitali" di elementi prelevati della realtà. (UVA, 2009, pp. 159-160)

3.5 Notas sobre processos intuitivos e empíricos de transmediação no caso da pré-produção e produção LELÊ: o caso BAILE MUDERNO

Abro um breve aparte de análise de LELÊ para introduzir o BAILE MUDERNO, relacionando-o aqui ao conceito de transmediação, e como foi apresentado e desenvolvido na concepção, planejamento e gravação, em processo semelhante de *Motion Capture* e *Performance Capture*⁴⁹, da animação gráfica e videoclipe, obra audiovisual complementar a LELÊ.

A ideia surgiu durante o processo de produção da animação gráfica LELÊ, que de uma forma intuitiva, possibilitou uma experimentação empírica a procedimentos de produção de obras audiovisuais transmidiáticas, almejando assim ampliar os formatos de difusão, ampliando potencialmente as plataformas de distribuição e alcance.

O conceito consiste basicamente na elaboração de dois videoclipes, autônomos em sua função primeira de servir como acompanhamento visual e promocional às respectivas faixas musicais, e que também constituíssem uma unidade narrativa seriada, podendo ser exibida como obra ficcional de curta-metragem desde que acoplados e exibidos sequencialmente, sem interrupções. Assim foi desenvolvido o conceito narrativo e um roteiro do videoclipe da música BAILE MUDERNO [vide Anexo E].

Chico Correa relembra um pouco do surgimento e desenrolar da ideia da criação e estabelecimento de uma articulação narrativa entre as duas faixas musicais no disco em processo de gravação:

Então é a segunda letra que Falcão fez que era nessa perspectiva do baile moderno, que é meio que o ponto de vista do nativo, do nordestino sobre essa tecnologia que chegou ai, essa coisa da música eletrônica pra dançar, então ele fez um jogo de palavras "O Nana vem mais eu, dançar no baile muderno, o Nana vem mais eu, a noite tá me chamando... teu amor se foi no mundo, não

⁴⁹ Vide no subcapítulo anterior as referentes definições das técnicas de animação gráfica.

fique em casa chorando" então essas métricas que tem a ver com a poesia popular, ele se baseia nisso e compõe essa métricas, e eu acho legal essa maneira espontânea como ele escreve, esse meio temo assim, "eu vou ligar na tomada trinta e quatro alto falantes, há de se ouvir distante a radiola encantada" então ele trabalha muito essa coisa imagética e é interessante isso(...) e acho que BAILE MUDERNO é isso, é uma coisa que ele conseguiu falar um pouco dessa mistura, o que é contemporâneo, o que é moderno e o que é antigo, o que é arcaico, o que é folclórico, o que não é, acho que as coisas se misturam de um jeito que não tem como você estar contextualizando. E aí BAILE MUDERNO, ao contrário de LELÊ, foi a última música do disco, e quando a gente tava terminando o disco, eu pensei na ordem na ordem das coisas, muitas músicas não entraram, a gente viu que não tinha muito assunto, ou a gravação não ficou boa e ai, "ah, bom, Baile Muderno", é tanto que BAILE MUDERNO foi feito, ao contrário de LELÊ que foi feito com calma e chegou pronta, foi feita no estúdio. A gente tava no estúdio fazendo a sessão de gravação de alguma coisa, e aí eu cheguei com a ideia, aí "Cassiano vamos gravar aí uma zabumba", e Cassiano gravou uns loops de zabumba e acho que a gente já tinha alguma base, alguma coisa, sim, tinha, tinha um som que parece berimbau, que na verdade é um zabumba passando por um vocoder, então ele cria um som metálico, fica "tumk, tah, tumk, tah, tumk" dando um tom daquela coisa mântrica, e aí eu sugeriu aos meninos "Vamos fazer um laboratório" isso correndo horas de estúdio, e então Cassiano foi e gravou, a gente loopeou no Pro Tools, colocou eco, puxou uma linha de baixo na hora, tal, e aí o que aconteceu (...) Então assim, são processo bem diferentes de composição e execução e acho que também, é curioso, porque é a primeira e a última música do disco, cronologicamente, são as duas músicas que tem clipe e que tem uma interligação, que uma vai continuar a história da outra, isso também não foi pensado nas músicas, né?, essa ligação aí, LELÊ e BAILE MUDERNO, na verdade isso foi pensado, não sei se foi por você.

Neste momento da entrevista comento que eu sugeri que os roteiros dos dois videoclipes criassem uma ligação e unidade narrativa, estabelecendo uma continuação serial efetivamente. Esmeraldo, aka Chico Correa, complementa a ideia: "Porque o clipe LELÊ acaba suspenso e BAILE MUDERNO seria a continuação do personagem que fugiu em baixo do mar."

O relato como acima exposto serve como uma apresentação de como foi o surgimento da linha de pensamento, com similitudes e ecos nos processos de transmediação, do que viria a ser um videoclipe, que além

de um clipe também ele ganharia a prospecção de carreira como uma obra em curta-metragem de animação gráfica, de forma intuitiva foi proposta uma experimentação empírica visando validar e testar as articulações entre formatos, e decorrentes derivações de cada mídia e respectivos suportes, de alguma forma esboçando uma junção de plataformas, buscando as diversificações de exibição, audição e apreciação posteriores das obras audiovisuais integrantes. Shiko comenta brevemente a questão da utilização e apropriação intuitiva de procedimentos transmídiáticos durante o planejamento e desenvolvimento de *LELÊ* e *BAILE MUDERNO*:

A gente não falava sobre isso, mas isso acho que está presente o tempo inteiro, acho que antes do termo, a ideia precede o termo. A gente já raciocinava nesse modelo, assim, de que não há muitas barreiras entre a música e o vídeo, entre o vídeo e o desenho, né? E entre o desenho e a música. A possibilidade de juntar, dessas mídias se somarem, e se alimentarem umas das outras, acho que sempre foi um caminho óbvio, assim. Tanto que a gente nem pensava assim "Estamos fazendo isso, assim" aquilo parecia ser o natural, que uma coisa se permeasse da outra, que uma linguagem absorvesse da outra e devolvesse a outra o tempo inteiro.

Dani-Boy complementa apresentando suas lembranças com relação à execução de *BAILE MUDERNO* como uma continuação inconclusa de *LELÊ*:

Bom, eu lembro que o próprio filme de *LELÊ* tem uma mistura de dois mundos, que é o mundo do espaço lá e o mundo do carro que ele tá num continente maior, vamos dizer assim, num mundo bem maior, e ai o cara se joga, só que na realidade, pelo menos foi o que você me passou a entender, ele não vai morrer, ele só vai cair na água e na água já vai rolar uma outra dimensão, uma outra dimensão e continuar a história, que eu não sei qual é até agora [risos]. E tem o corte entre um visual e outro, que é o salto do carro lá, que eu acho que é bem legal (...) Mas eu acho que as possibilidades são muito grandes, como é fundo do mar, infinitas (...) Eu lembro que a gente fez um teste, mas a roupa do cara já é ruim de recortar, porque reflete o verde (...).

Jonathas Falcão relembra o processo de articulação intersemiótica

proposto entre duas músicas de sua autoria, e das suas impressões a respeito do desenvolvimento das obras:

Como eu te falei, na criação não tinha nada a ver, né? Eu trabalhei nomes, acho que foram as primeiras músicas em que eu trabalhei nomes de pessoas, foi Lelê e essa Nana, né? São nomes que estão bem presentes na música tradicional, [cantarola] "Samba-lelê tá doente... samba, samba, samba o Lelê" e tem outros também que como também Nana eu já ouvi em várias que tem sempre um "Nana", então assim, não só esses nomes, mas são nomes simples e foram as primeiras canções que eu trabalhei com essa questão de usar um nome, e realmente não tinha nenhuma ligação, e eu me lembro que quando eu finalizei BAILE MUDERNO eu tava numa casa de uma amiga minha lá em Carapibus, no litoral sul, foi quando eu finalizei e fiquei bem feliz com o resultado, já louco pra mostrar pra Esmeraldo. Mandei e tal, só tempo depois, com LELÊ e tal que caiu e ficha, e por coincidência quando eu fui comentar com você você já tinha "Não, é assim que essa história que em Lelê, na verdade é Nana quem chora, quem tá perguntando por Lelê". Quando caiu essa ficha, eu fui comentar contigo, quando eu fui com o caju, você já vem com a castanha.



Fig. 32 - Frames em tratamento de recorte de fundo chroma para animação por mov cap de BAILE MUDERNO.



Fig. 33 - Frames em tratamento de recorte de fundo chroma para animação por mov cap de BAILE MUDERNO



**Fig. 34 - 12 Frames do teste de animação
realizado para BAILE MUDERNO.**

3.6 Notas sobre processos de transmediação no caso da difusão de LELÊ



Fig. 35 - Foto de show de CHICOCORREA & ELECTRONICBAND e exibição de LELÊ.

Os processos de difusão de LELÊ contam desde a sua gênese com elementos de relação entre diferentes mídias e suportes, num processo não planejado e controlado, que pode ser analisado como 'experimentos transmidiáticos intuitivos'.

A começar pela primeira publicização através da plataforma do *Youtube* na rede mundial de computadores, ainda como obra em processo de desenvolvimento com mais de 8000 [oito mil] visualizações⁵⁰, que acabou gerando expectativas que rondaram a finalização e conclusão da obra mais de dois anos depois, que acabaram rendendo mais de 30.000

50 Disponível em

http://www.youtube.com/watch?v=GHerqNEZHPs&list=UUQ0uT_O6uAHBRwsKmQpFbAw&index=20&feature=plcp acesso em 18 de mar. de 2012

[trinta mil] visualizações⁵¹, um dos vídeos musicais independentes paraibanos mais vistos na plataforma de visionamento mantida pela Google na rede mundial de computadores.

Outro método de difusão, prévio e concomitante aos eventos de lançamento e publicização da obra finalizada apenas em 2008, foram diversos shows musicais do projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND onde sequencias da animação eram exibidas durante a execução da música, estabelecendo o esboço de testes de uma relação entre mídias primárias e terciárias.

Para além da difusão vinculada diretamente à banda/projeto musical, LELÊ teve, e tem, uma carreira relativamente extensa de festivais de cinema e vídeo, sendo inclusive premiada em alguns deles. Destaque para a sua participação na mostra não competitiva do festival **Anima Mundi 2008**, além de ter sido vencedor de menção especial do júri na competição ibero-americana no **Festival Internacional de Animación en Ecuador – ANIMEC**, realizado no período de 24 a 30 de Outubro de 2008; vencedor de Menção Honrosa no prêmio Energisa, outorgado durante o **4º Festival de Cinema de Países de Língua Portuguesa – CINEPORT**, realizado no período de 01 a 10 de maio de 2009, João Pessoa/PB; vencedor da categoria Melhor Animação no **I Festival de Vídeo Estação Cabo Branco**, ocorrido no período de 08 a 10 de abril de 2010.

Além da participação em eventos de exibição promovidos por festivais, LELÊ teve destaque com exibições televisivas em emissoras da TV aberta, especialmente sendo escolhido como um dos dez vídeos mais votados pelo público no **I FESTIVAL DE VÍDEO TELA DIGITAL**, promovido pela Associação Cultural Kinoforum em parceria com a TV

51 Disponível em

http://www.youtube.com/watch?v=58G8rEMJ7_g&list=UUQ0uT_O6uAHBRwsKmQpFbAw&index=12&feature=plcp acesso em 18 de mar. de 2012

BRASIL - Empresa Brasil de Comunicação (EBC), no período de março a outubro de 2009, além de veiculações na grade da emissora **MTV Brasil**.

Merece destaque também a recente seleção junto a outros onze trabalhos internacionais, sendo o único brasileiro, selecionados como finalistas do **Hong Kong International Mobile Film Awards – HKIMFA** realizado em março de 2012, representando um desdobramento e ampliação de tipologias midiáticas na exploração e difusão da obra, sendo feito uma versão para Mídias móveis e locativas, alcançando difusão planetária.



Fig. 36 - Carlos Dowling com o microfone em Foto de debate de premiação ocorrido no encerramento do Hong Kong International Mobile Film Awards – HKIMFA.

Vale ainda destacar a premiação obtida, no evento internacional acima citado, do troféu de bronze na categoria animação para LELÊ, destacando uma série de discussões ocorridas na entrega dos prêmios entre os realizadores presentes no evento em Hong Kong, chamando especial atenção no corpo jurado o conhecimento da intenção de realizar uma continuação da animação, que comporia uma obra derivada em curta-metragem. Em debate ocorrido durante o evento de premiação, o mediador fez algumas questões (em inglês) a respeito da obra premiada,

que trata de forma breve da composição de obras híbridas e difusas entre multiplataformas audiovisuais, com o contemporâneo surgimento e crescimento da difusão e consumo de conteúdos fílmicos através de mídias móveis, como os telefones celulares:

Mediador - Quais são os teus pensamentos sobre o filme de animação ser feito em preto e branco?

Carlos Dowling - Eu acho que a ideia inicial começou com a tentativa de fazer algo que pudesse traduzir para o visual e icônico vídeo aquilo que o som e a música contavam, não apenas com o poema da música, mas com a música e sua letra, e a música tinha essa mistura, e essa coisa misturada entre algo regional, como um ambiente desértico, e alguma coisa moderna, e então tentamos fazer essa tradução. E o preto e branco foi a escolha para fazer algo que misturasse os desenhos, e o mundo humano, com aquele ambiente digital, para fazer essa mistura entre esses dois mundos.

Mediador - Outra questão, esse foi o teu primeiro filme animado, e depois deste você fez outras animações?

Carlos Dowling - Não, essa foi a primeira animação que fizemos, e depois estamos preparando agora alguns vídeos em animação: a continuação desse [LELÊ], e outro curta-metragem animado, mas foi a primeira experiência, e nós ficamos quase três anos fazendo esses desenhos, que ao final foram mais de três mil desenhos feitos à mão por Shiko, que foi o artista [ilustrador] e codiretor comigo.⁵²

Um pouco mais adiante no mesmo debate, outro tópico é abordado e falo do surgimento de obras que transitam processos de transmediação de forma algo intuitiva, não primariamente planejada, como é o caso de

52 [- What is your thinking about the film animation is black and white color?

I think that the original idea started with trying to do something that could translate to visual iconic video what the sound and the music was telling, not only with the song and his poem, but with the music and the lyrics, and the music has this mixture, and that mixed thing between something regional, like a desertic ambient, and something modern, and then we try to do this [translation]. And the black and white was a choice to do something to mix the drawings, and the human world, with this digital ambient, to do this mixture between this two worlds.

- Another question, this was your first motion picture, and after that do you have made another animations after this one?

No, that was the first animations that we made, and then we are now preparing some video animations: the continuation of this one, and another short animation, but it was the first experience, and then we get like three years doing this drawings, that at the end were more than three thousands drawings made by hand by Shiko, that was the artist and co-director with me.]

LELÊ:

... não feito exclusivamente para os [telefones] celulares, mas como fazer que encaixassem nos aparelhos, e creio que é uma maneira interessante para expandir canais para o teu conteúdo, o que é muito bom. Mas existe outra maneira, que é quando os filmes são feitos exclusivamente para os telefones celulares. E creio que existem esses dois caminhos, e você deve tratar e verificar o que o projeto pede. Eu acho que uma maneira é... no caso da animação que fizemos, não foi originalmente pensada para dispositivos móveis, mas eu acho que o fato dele trabalhar com baixa resolução e preto e branco faz uma tela bastante apropriado para ver nosso filme, e eu acho que é uma forma que expande as visões/visualizações, algo assim.⁵³



Fig. 37 Crachá identificando participação de LELÊ no Hong Kong International Mobile Film Awards – HKIMFA.

Sobre a repercussão de LELÊ, Shiko destaca algumas questões na entrevista feita especialmente para este estudo, explicando o seu entendimento a respeito da difusão e receptividade de obra, além de aspectos técnico/estéticos que poderiam explicar isso:

53 [... not [made] exclusively to the mobile [phones], but just to how to fit into, I think it's a interesting way to expand the channels to your content, it's very good. But there is another way that it's [when] the films are made exclusively for mobiles [phones]. And I think there are these two ways, and you have to deal and to see what that the project asks. I think one way its... in the case of the animation that we have done, that we made, it wasn't originally thought for a mobile device, but I think that the fact that it was in low resolution and black and white it was a very appropriate screen to see our film, and I think that's a way to expand your visions/visualizations, something like this.]

Ah, sim, repercutiu muito, muito bem, assim, por várias questões. Uma por se fazer um videoclipe de animação, na época, acho que até hoje, aqui ninguém... não é uma mídia muito utilizada, não. Eu só lembro desse aqui na Paraíba. Eu só lembro desse videoclipe feito com animação. E eu acho que isso favorece muito (...) a receptividade, (...) porque não é comum, e além de não ser comum, o resultado é bacana, né? E pra além disso, acho que ainda também porque no momento em que tudo que era feito em animação era feito num 3D muito limpinho, muito bonitinho assim, que só tinha qualidade o que fosse feito nessa estética, que buscasse alcançar uma estética da Pixar, da Disney, e então acho que mesmo esse estranhamento, de repente você tem um videoclipe preto e branco, feito com lápis, totalmente analógico, eu acho que várias surpresas, de ser um videoclipe de animação, e de ser uma animação feita num método muito tradicional por pessoas que nunca tinham feito nada de animação, eu acho que essas surpresas favorecem pra que tenha sido recebido da maneira que foi, assim, e foi muito bem recebido.

CAP. 4 - SOBRE O PROCESSO DE TRANSMEDIÇÃO INTERSEMIÓTICA DE CRIAÇÃO DA OBRA BAPTISTA VIROU MÁQUINA [2010]

SUMÁRIO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

4.1 Histórico e antecedentes contextuais

O projeto musical BURRO MORTO formou-se em meados do ano de 2007 em João Pessoa, capital do estado da Paraíba, com a tônica de experimentações musicais/sonoras com a composição de músicas experimentais, especificamente com sonoridades e estímulos sensoriais inspirados em alguns estilos musicais específicos, como reportado no sítio eletrônico da gravadora TRAMA VIRTUAL, “Cinco camaradas reunidos para experimentar as mais diversas possibilidades sensoriais. Passeando pelo Afrobeat, jazz e psicodelia.”⁵⁴

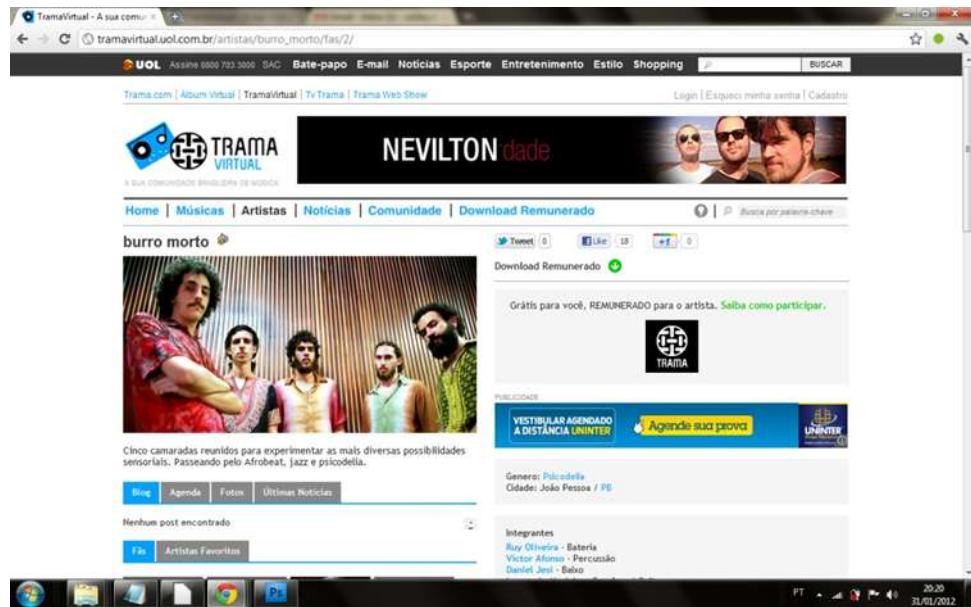


Fig. 38 - Frame do browser da banda BURRRO MORTO no sítio da Trama Virtual

54 Disponível em http://tramavirtual.uol.com.br/artistas/burro_morto acesso em 06 de jan. de 2012.

É sintomático que a breve citação acima a respeito da banda seja oriunda de uma 'comunidade musical' lotada no portal eletrônico da gravadora TRAMA, obliquamente denominada TRAMA VIRTUAL, que reforça e destaca o fato da banda nascer no cenário fonográfico brasileiro da segunda metade da primeira década dos anos 2000, e bem contextualizada e sintonizada com o cenário de liquefação de suportes físicos tradicionais, que a partir de então gradativa e massivamente passam a ser binários e digitais. Época esta que promove o próprio arrefecimento do conceito de indústrias fonográficas nacionais, e uma perceptível e efetiva transformação decorrente da mudança de escalas e tipologias de produção e comercialização de discos, músicas e obras derivadas.

A respeito do escopo da crise na indústria musical brasileira, reconhecidamente um dos setores economicamente mais robustos da indústria cultural e criativa nacional, escreve o jornalista Marco Antonio Barbosa:

O ano de 2007 deve passar para a história da indústria fonográfica brasileira como o momento em que as gravadoras, finalmente, caíram na real. A movimentação nas cúpulas dirigentes dos selos multinacionais (que vem sendo acompanhada de perto pela imprensa nas últimas semanas) é apenas a ponta de um iceberg que ainda prevê ajustes ainda mais profundos e mudanças radicais nas estratégias de negócios. Tudo para tentar recuperar o tempo perdido na luta contra os predadores (pirataria, downloads ilegais de música, preços altos) do mercado – um mercado que movimentava R\$ 1 bilhão e 200 milhões em 1995 e em 2006 bateu no fundo do poço, chegando a R\$ 250 milhões, uma retração de quase 80% em uma década. Substituições de executivos em postos-chave, cortes de elenco e de investimentos estão na pauta do dia das gravadoras, que já colocam a venda de música pela internet como prioridade imediata. (BARBOSA, 2007)

Desde meados dos anos 90 do século passado, a rede mundial de computadores despontava como espaço privilegiado para projetos musicais independentes, especialmente descentralizados, ou fora dos eixos de concentração econômica situados tradicionalmente na região no

Sudeste do país. É somente nos primeiros anos do século XXI que a inversão dos fluxos de produção, fruição e consumo musical efetivamente se concretiza entre os suportes físicos e os imateriais, estes segundo prevalecendo e firmando novos parâmetros dominantes em diversos estágios da cadeia da produção musical brasileira.

O estado da Paraíba já despontara anteriormente no espaço desterritorializado da cena musical distribuída e acessada através rede mundial de computadores, seja no caso do projeto CHICOCORREA & ELECTRONICBAND [vide subcapítulos acima], como em alguns outros casos pontuais de algum destaque e relevância como o do projeto CABRUÊRA. Mas é a partir da consolidação dos sítios eletrônicos de compartilhamento de vídeo [leia-se *You-tube*, *Vimeo* e congêneres], e do estabelecimento das redes sociais virtuais [leia-se *Orkut*, *MySpace*, *Facebook* e congêneres], que se popularizam massivamente a partir do ano de 2005⁵⁵, que podemos verificar uma efetiva colocação e posicionamento de projetos musicais paraibanos no universo dos grandes repositórios em rede representados pela Internet.

Assim o BURRO MORTO é um típico projeto artístico forjado nos moldes do que vem a ser denominado de WEB 2.0⁵⁶, com ágil utilização de ferramentas de distribuição e compartilhamento em redes de retroalimentação geridas e ocupadas por consumidores e produtores de conteúdos, que deixam de ser entes verticalmente separados, passando em muitos casos a diluir o conceito de produção doméstica e distribuição planetária de obras e produtos expressivos e criativos, agregados e dispersos em comunidades digitais de afinidade identitária.

55 Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Rede_social_virtual acesso em 29 de jan. 2012.

56 Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 acesso em em 29 de jan. 2012.

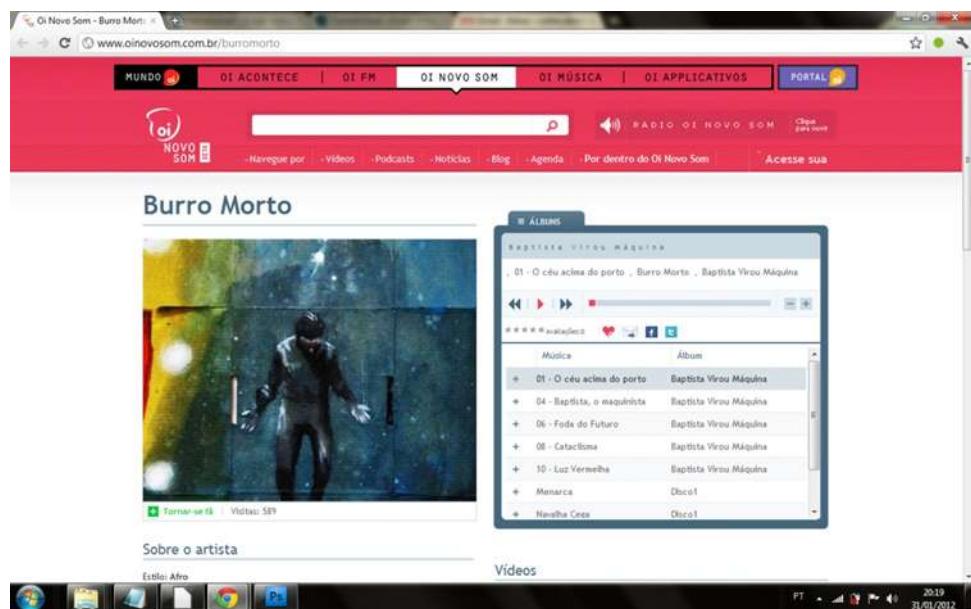


Fig. 39 - Frame do browser da banda BURRRO MORTO no sítio da Oi Novo Som

É importante tecer algumas palavras a respeito da época recente onde os modelos artísticos de composição criativa e expressiva passam por séries de alterações, recodificações [mesmo transcodificações], ressignificações [mesmo transnificações], em consonância com os paradigmas chacoalhados por diversas e sucessivas ondas e ciclos de desestabilização a partir da segunda metade do século XX, tratados como tempos de crise/esgotamento do próprio conceito de modernidade, sendo acatado e conclamado por alguns teóricos como uma era pós-moderna, por outros, como de fato eras do moderno tardio, e ainda, numa conceituação derivada, como tempos hipermodernos, conceituação teórica basilar para o presente estudo.

Na contemporaneidade hiperconectada em redes comunicacionais de transmissão de informações em processo de transnificações, é de fundamental importância pensar na composição de uma topologia redial sem escala para melhor compreensão dos novos processos de produção de conteúdos, sejam musicais, tratando o caso do colapso e atual reinvenção da fonografia contemporânea, sejam visuais, em comunhão

intersemiótica audiovisual como abordado reiteradamente pelo presente estudo.

A respeito do funcionamento desse referenciado estabelecimento topológico de *redes sem escala*, Barabási comenta, tomando a internet como modelo de processos de criação e implementação de vastas redes, na tentativa de elencar e entender alguns de seus padrões de comportamento constitucional, um fator que por analogia transdisciplinar ajuda a compreender o que não foi compreendido e tomado em conta pela indústria fonográfica a tempo de evitar a sua *débâcle* :

Como se deve ter notado, a internet segue o clássico cenário de uma rede em crescimento. Hoje, duas décadas depois, continua a se expandir nó a nó – condição primeira e necessária para a emergência de uma topologia sem escala. A conexão preferencial, conexão segunda, contudo, é mais sutil. Por que alguém conectaría seu computador a um roteador qualquer que não o mais próximo? Afinal, sai mais caro instalar um cabo de comprimento maior. Revelou-se que a extensão do cabo não represente o fator limitador determinante do crescimento ou da estagnação da Internet. (...) Considerando a largura da banda, a medida de quantos bits uma conexão pode transmitir por segundo, o nó mais próximo, em geral, não é a melhor escolha. Percorrendo poucos quilômetros a mais, é possível conseguir acesso a roteadores mais rápidos. (BARABÁSI, 2009, p. 137)

No caso do desmonte de um modelo de exploração da indústria fonográfica brasileira, refletindo procedimentos simultâneos em escala mundial, especificamente no caso da produção cultural musical na capital da Paraíba, jovens produtores musicais independentes, exemplificados no presente estudo de caso da banda BURRO MORTO, por estarem mais aptos e propensos a reproduzir quase que intuitivamente os protocolos e procedimentos de colocação e expansão em estruturas de redes comunicacionais, por terem vivenciado os passos de implementação doméstica das redes digitais informacionais computadorizadas e suas derivações e popularização em escala exponencial, passando do que seria

uma rede primordial e limitada, denominada de WEB 1.0⁵⁷, a uma efetiva ferramenta de difusão e compartilhamento em escala planetária, horizontalmente difusa.

Surge outro conceito nos estudos transversalmente aplicados a processos de formação e comportamento topológico das redes relacionado majoritariamente a processos culturais, especificamente de produção consumo e difusão musical relevantes, que é o de disseminação viral retroalimentada. Tentativa de definir com brevidade o termo *viral loop*, um trecho descrito por Penenberg, ainda acrescido do complemento 'duplo' ao analisar o caso da plataforma online de criação de redes sociais individualizadas NING⁵⁸, é importante para compreender alguns desdobramentos da contemporaneidade musical redial e digitalizada e dos fluxos e contra-fluxos informacionais que se processam junto às plataformas de distribuição na rede mundial de computadores:

Entretanto o que separa a Ning de outras redes virais é que ela se beneficia do Andreessen chama de "viral loop duplo". Ela se dissemina em dois sentidos porque cada criador de rede é um usuário e cada usuário é um potencial criador de rede. Digamos que alguém configure uma rede sobre Angelina Jolie com dez membros, que cresce à medida que cada pessoa atrai outras. Um site de adoção se ramifica, um grupo que odeia Jon Voight emerge, um clube de fãs de Brad Pitt se forma, uma rede nostálgica de Lara Craft aparece, gerando uma legião de sites de anime. Logo você tem duas, três, cinco redes, todas se expandindo simultaneamente. Nesse meio-tempo, o grupo original continua a atrair usuários. A Ning se expande como um rio alimentado por um número sempre crescente de tributários. (PENENBERG, 2010, p. 54)

De alguma forma é possível afirmar que essa geração digitalizada e conectada de produtores/consumidores de conteúdos expressivos, respondeu, de forma otimizada e mais inteligente, à eclosão das redes interconectadas de informação, e à dinâmica de seus novos modelos

57 Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Web_1.0 acesso em 29 de jan. de 2012.

58 Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ning> acesso em 07 de fev. de 2012.

relacionais e mesmo negociais, do que as diversas indústrias conglomeradas de produtoras e difusoras de entretenimento, especificamente no caso analisado mais detalhadamente, as indústrias fonográficas.

A artista e polemista estadunidense Courtney Love, em fala muito citada que acabou sendo importante referência de postura no movimento contra a criminalização do intercâmbio de músicas através de redes digitais interconectadas, proclamada na *Digital Hollywood Online Entertainment Conference* [Conferência de Entretenimento Online Digital de Hollywood], em Nova York, em 16 de Maio de 2000, exemplificando também uma nova postura ativista militante de artistas e produtores culturais frente à indústria do entretenimento e a exploração e difusão de conteúdos atrelados:

Não é pirataria quando garotos trocam música através da internet usando Napster ou Gnutella ou Freenet ou ou iMesh (...). É pirataria quando aqueles caras cujas companhias fazem arranjos com advogados de cartéis e cabeças de gravadoras de forma que eles possam ser "amigos de grandes selos" e não de artistas.⁵⁹ (LOVE, 2000, disponível em <http://gos.sbc.edu/l/love2.html> acesso em 01 de fev. De 2012).

Um aspecto importante a ser destacado no processo acima relatado é o do estabelecimento de laços e relações mais francas e diretas entre um público ouvinte e os grupos de artistas e músicos, em sua grande maioria produtores independentes. Não é mais por opção, mas pelo efetivo e pouco contornável desmonte do modelo de financiamento das gravadoras e selos e dos derivados subselos e afins segmentações de nichos de mercado. Tais laços informacionais relacionais formados em estrutura algo

59 [It's not piracy when kids swap music over the Internet using Napster or Gnutella or Freenet or iMesh (...). It's piracy when those guys that run those companies make side deals with the cartel lawyers and label heads so that they can be "the labels' friend," and not the artists'.]

mais horizontal favorecem inclusive dirimir estruturais processos de concentração centralizada em eixos de produção economicamente fortalecidos do país, importante fator para a eclosão dos projetos oriundos da região Nordeste do Brasil, como os aqui estudados.

Porém, parece-me importante frente a um suposto utópico florescer dos processos de distribuição e compartilhamento de conteúdos audiovisuais em redes horizontais e descentrados, simultaneamente desterritorializados e paradoxalmente regionalizados, buscar estabelecer um olhar distanciado e crítico, como oposição e confronto dialógico.

Não pretendendo aqui esgotar a complexa questão que envolve o esgarçamento de interesses economicamente tão consolidados, potentes e mundializados, que baseiam os lastros de uma grande parte das inter-relações societárias industriais e culturais em meio ao caminho de previsível colapso, chegando-se inclusive à compreensão e construção do conceito, que aceita certa distopia mesmo que incipiente ou superficial, de relações contemporâneas pós-industriais⁶⁰, mesmo pós-humanas⁶¹, como Santaella com apuro comenta:

A expressão “pós-humano” tem sido fartamente utilizada no contexto da ciberarte e cibercultura. (...) O prefixo “pós” leva a entender que o humano se foi, para ceder passagem a algo que lhe é distinto e desconhecido. (...) A profusão de sentidos em que a expressão vem sendo usada tem funcionado como um intensificador de inquietações. De fato, estamos longe de um consenso nos seus modos de emprego, tanto quanto, há algumas décadas, quando se deu a explosão dos debates sobre pós-moderno e pós-modernidade, esta questão também esteve imersa em controvérsias até alcançar relativo consenso. (SANTAELLA, 2007, p. 31)

Seria ingênuo no contexto complexo acima esboçado pensar na

60 Vide o ensaio *Por um cinema pós-industrial - Notas para um debate*, de Cezar Migliorin disponível em <http://www.revistacinética.com.br/cinemaposindustrial.htm> acessos em 29 de jan. de 2012.

61 O conceito será tratado com detalhes e pormenores no subcapítulo IV.2.2 [Sobre o processo de criação das concepções iniciais de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.] implicado mais diretamente com o processo de concepção e construção ficcional audiovisual.

simples explosão ou desaparecimento, mesmo implosão, das forças econômicas produtivas musicais, e de suas derivações visuais, capitalizadas material e pecuniariamente dentro dos parâmetros dos modelos dominantes impostos e perpetrados durante o último século.

Surge importante questionamento: como aportam e onde depositam-se os valores nos atuais tempos de capital móvel, simbólico, mesmo cognitivo, imaterial e liquefeito, mas simultaneamente com peso mais que audível, visível, presenciável fantasmagoria? E esboça-se outro questionamento, como derivação do primeiro: onde os repositórios de conteúdos audiovisuais digitais constroem arrimo e morada, e como, em que modelos e parâmetros, decorrendo de que novas tipologias de explorações relacionais/negociais/comerciais?

Como pontuação às duas questões, vale aqui refletir a respeito das novas tipologias das relações recentemente estabelecidas entre artistas/produtores e difusores/distribuidores de conteúdos audiovisuais, das quais o projeto BURRO MORTO faz uso ao estabelecer pouso e morada na contemporaneidade volátil e digital.

Adentrando na proposta do olhar crítico e algo distanciado, como acima apontado, centrada no estudo dos processos da consolidação da rede mundial de computadores como central mecanismo contemporâneo de distribuição musical, faz-se importante mapear e detectar onde se estabelecem alguns dos novos interesses e relações, e efetivamente representados por novos contratos de conduta e direitos, estabelecidos entre artistas produtores de conteúdo e as novas plataformas de exploração e difusão comercial de tais conteúdos.

Fred 04, líder do grupo Mundo Livre S/A, marco fundamental para a compreensão do mercado e indústria musical nacional da década de 90 de século passado, frente à eclosão de células de produção artísticas regionais como representado pelo movimento Manguebeat/bit

estabelecendo redes intersemióticas de construções de significações, sentidos e procedimentos estéticos, comenta em entrevista o deslumbramento com uma utopia não realizada pelas novas tecnologias de interconexões em rede e a relação com as expressões artísticas:

Acho que (a troca de arquivos na rede) é a polêmica mais importante do momento histórico atual, e infelizmente parece que ainda não tem despertado muito interesse no meio intelectual brasileiro. Muitos escritores americanos e europeus têm publicado ensaios importantes, levantando questões urgentes, mas aqui há uma espécie de vazio a respeito. Tenho me sentido como se tivéssemos regredido ao estágio tribal, e estivéssemos todos deslumbrados com os novos apetrechos mágicos (espelhos? pólvora? bússolas?) que o homem branco tem despejado nas vitrines dos nossos shoppings centers. Não questionamos nada, (...) No meu tempo de faculdade (...), McLuhan, Umberto Eco, Baudrillard e outros chacoalhavam as mentes jovens do planeta com reflexões essenciais sobre a aldeia global, a cultura de massa, a sociedade de consumo, etc. Hoje o ambiente urbano parece mergulhado numa espécie de fundamentalismo, um culto deslumbrado a qualquer tipo de avanço tecnológico. Não sei de onde vem esse meu defeito, mas eu nunca consegui me conformar com esse tipo de visão de curto prazo. "Uau, que massa, agora eu posso assistir a todos os filmes, ler todos os jornais e baixar milhares de músicas de graça! (04, 2009, disponível em <http://blogs.estadao.com.br/link/vivemos-em-um-culto-deslumbrado-a-qualqu/>)

Não coincidentemente, as relações contratuais, estabelecidas entre artistas e empresas responsáveis pelo agenciamento e gerenciamento comercial, estabilizadas como padrão, central e sólido, nas eras das grandes gravadoras musicais, normalmente conglomerados de empresas multi e transnacionais, foram substituídas por diversos novos modelos muito difusos e diversificados. Especial destaque merece o caso modelar dos portais de compartilhamento digitalizados em redes mantidas por empresas do ramo da telefonia móvel, que levam em conta e favorecem claramente a perspectiva da convergência de suportes e conteúdos.

No genérico modelo citado, a empresa seleciona e abre espaço para ocupação de canais de distribuição de conteúdos por ela concebidos e

mantidos, invertendo a lógica contratual de compra com exclusividade de determinado artista e do seu decorrente trabalho expressivo, base do modelo da indústria fonográfica 'análogica'. Notar que, ao mesmo tempo em que se estabelece uma relação mais horizontalizada, e também uma relação com menor, em alguns casos nenhum, aporte pecuniário revertido para os artistas/produtores, que passam a ganhar 'notoriedade' nas redes de compartilhamento de conteúdo ao invés do velho e surrado 'vil metal', as empresas de telefonia, cada vez mais móveis e convergentes, garantem ocupação em fluxo exponencialmente contínuo dos múltiplos canais e processos de comunicação que se processam em suas plataformas.

Vale notar de que não são empresas de filantrópicas em sua essência, e sim normalmente de representantes de um dos mais potentes filões das economias nacionais, que é o caso do setor das telecomunicações⁶², vivendo francos processos de redefinições de marcos regulatórios operacionais, por demais necessários para acompanhar com mínima coerência o cenário multiconvergente que se firma.

O tema acima tratado serve como apresentação contextual do projeto musical BURRO MORTO, que ganhou destaque e notoriedade no circuito nacional musical independente e alternativo, ocupando inclusive algumas dessas novas plataformas de distribuição musical através da rede mundial de computadores como operados pelas empresas de telefonia convergente.

Destaco aqui dois deles, inicialmente o CONEXÃO VIVO, projeto proposto e conduzido pela operadora VIVO desde o ano de 2001, assim

⁶² Vide as notas *Um raio X das empresas de telefonia* disponível em http://www.istoedinheiro.com.br/artigos/17251_UM+RAIO+X+DAS+EMPRESAS+DE+TELEFONIA acesso em 30 de jan. de 2012 e *Telefônica e Vivo têm receita de quase R\$ 8 bi no trimestre* disponível em <http://idqnow.uol.com.br/mercado/2011/05/12/telefonica-e-vivo-tem-receita-de-quase-r-8-bi-no-trimestre/> acesso em 30 de jan. de 2012.

sinteticamente descrita em release do próprio sítio e portal eletrônico:

Mais de uma centena de projetos musicais de todo o país fazem parte do Programa Conexão Vivo, que reúne shows, festivais independentes, gravação de CDs e DVDs, produção de videoclipes, programas de rádio, oficinas e seminários que compõem uma rede nacional e permanente de atividades culturais envolvendo artistas, gestores e produtores culturais, iniciativas públicas e privadas.⁶³

Vale destacar que o modelo como proposto e implementado pela empresa VIVO que vem a ser norteador e regulador no projeto CONEXÃO VIVO, baseia-se na publicização de convocatórias de editais públicos, inspiradas claramente em modelos adotados por secretarias e ministérios do próprio poder público estatal, notoriamente a partir de meados dos anos 90 do século passado, experimentando uma relação que pode ser chamada de privado/pública, muitas vezes utilizando leis e fundos públicos governamentais de incentivo fiscal, operados e administrados pelas empresas de telefonia convergente.

Nota-se também que o modelo de contrato empresarial, mesmo de compra de conteúdos e obras artísticas e expressivas, é paulatinamente substituído por um modelo difuso de seleção e premiação, onde o artista ganha o direito de ocupar determinados canais e espaços com o seu conteúdo previamente aprovado, e a própria noção da exploração vertical do direito autoral automaticamente atrelada aos conteúdos deixa de ter uma relação contínua, duradoura para o artista, e de exclusividade para a empresa difusora, passando a ser mediada por novas relações mais horizontais, difusas e menos tradicionalmente definidas e pautadas.

A respeito dessas novas relações entre os entes produtores e difusores de conteúdo em tempos de Internet, cito como breve exemplo de como se operacionalizam tais remunerações, em modelos de micronegócios levando e conta a lógica de firmar o lucro em 'nuvens' de

⁶³ Disponível em <http://www.conexaovivo.com.br/> acesso em 30 de jan. de 2012.

difusão e consumo, como proposto pelo portal eletrônico da empresa TRAMA VIRTUAL, braço da gravadora TRAMA, na tentativa de impor o modelo denominado de "Download Remunerado", com o autoexplicativo slogan "Agora você pode ganhar dinheiro a cada vez que sua música é baixada!":

Como funciona? Empresas amigas da música independente apoiam a iniciativa, cedendo uma verba mensal a ser dividida entre todos os downloads realizados durante o período; No início de cada mês, a TramaVirtual anuncia neste espaço o valor a ser dividido; Ao final do mês, anunciamos a quantidade de downloads realizados no período e o quanto os artistas receberão por download; a partir do momento em que o artista acumular R\$50,00, ele pode resgatar seu dinheiro. Isso será feito através de depósito em conta corrente; Exemplo: No início do mês anunciamos que temos R\$5 mil para serem divididos entre os downloads; Ao final do mês, divulgamos que ocorreu um total de 100 mil downloads. Ou seja, cada download do mês valeu R\$0,05; O artista que tiver mil downloads neste mês, terá direito a R\$50 que poderão ser resgatados; Caso artista tenha menos de mil downloads, ele tem o valor correspondente ao número de downloads guardado para ser somado aos créditos dos meses seguintes.⁶⁴

Vale destaque que o modelo micronegocial/microcomercial propalado e difundido em resposta ao modelo hiperdifuso e horizontal consonante com a difusão de obras através da rede mundial de computadores, pode ser analogicamente entendido como uma mera atualização e adequação do modelo anterior adotado pelas mesmas empresas fonográficas, não sua efetiva transmutação em um novo modelo equânime e justo para os artistas/produtores, como exposto ainda pela mesma fala de Courtney Love:

Toni Braxton também declarou falência em 1998. Ela vendeu CDs no valor de \$188 milhões, mas estava quebrada por conta de um terrível contrato de gravação que pagou a ela menos do que 35 centavos por álbum.⁶⁵ (LOVE, 2000, disponível em

⁶⁴ Disponível em http://tramavirtual.uol.com.br/download_remunerado/ acesso em 07 de fev. de 2012.

⁶⁵ [Toni Braxton also declared bankruptcy in 1998. She sold \$188 million worth of CDs,

<http://gos.sbc.edu/l/love2.html> acesso em 01 de fev. de 2012).

Temos assim, nos dois exemplos acima apresentados, apenas uma atualização para as novas tecnologias digitais e rediais do velho modelo industrial, com uma atualização dos valores de repasse para o artistas detentor de direitos que passariam de trinta e cinco centavos de dólar por disco vendido, a cinco centavos de real por faixa baixada no exemplo do novo modelo proposto por alguns portais de compartilhamento, como acima destacado.

Um simples cálculo levando em conta o padrão de doze faixas musicais componentes de um disco e os valores acima citados, reproduzindo parâmetros como adotados nas eras musicais prensadas e analógicas, leva-nos ao seguinte resultado: sessenta centavos de reais por disco baixado através de *downloads* em um contemporâneo portal eletrônico, em oposição aos trinta e cinco centavos de dólar estadunidense, praticados pela indústria fonográfica, segundo o depoimento de Courtney Love e exemplo de desrespeito extremo ao artista detentor de direitos patrimoniais e autorais. Em conversão atualizada, aproximadamente doze anos depois da declaração acima citada, descontando prováveis variações cambiais das moedas nacionais, os sessenta centavos de real do pagamento simulado de supostos *downloads* correspondem a trinta e quatro dólares estadunidenses e alguns quebrados.

Ou seja, nada de efetivamente novo sob o sol em tempos de exploração difusa digital, ou parafraseando o artista pernambucano Chico Science, expoente central da cena manguebeat, em uma música de 1994, "A cidade não para, a cidade só cresce / O de cima sobe e o de baixo desce". Para a reflexão aqui proposta, caberia agregar junto à cidade

but she was broke because of a terrible recording contract that paid her less than 35 cents per album.]

cantada nos versos da música, as redes informacionais digitais em topologia sem escala que ocupam as cidades, buscando onipresença.

Voltando ao objeto de estudo em questão, tendo a banda BURRO MORTO participado inicialmente na edição do ano 2008 do supracitado projeto CONEXÃO VIVO, segue como a banda se auto-apresenta e cronologicamente se historiciza no endereço eletrônico próprio vinculado ao portal da plataforma em análise:

O Burro Morto surgiu na cidade de João Pessoa (PB) com um caráter colaborativo e operando como um coletivo de músicos com vontade de criar e experimentar novas possibilidades sonoras e sensoriais. (...)

"Incorporamos em nossa sonoridade elementos de *afrobeat, jazz, funk, tropicália e psicodelia*, resultando músicas vibrantes e cheias de nuances."

Em 2007, o Burro Morto lançou o EP "Pousada bar, tv e vídeo" e logo depois foi convidado a participar de diversos eventos na Paraíba como o festival Encontro para a Nova Consciência (Campina Grande) e outros projetos locais.⁶⁶

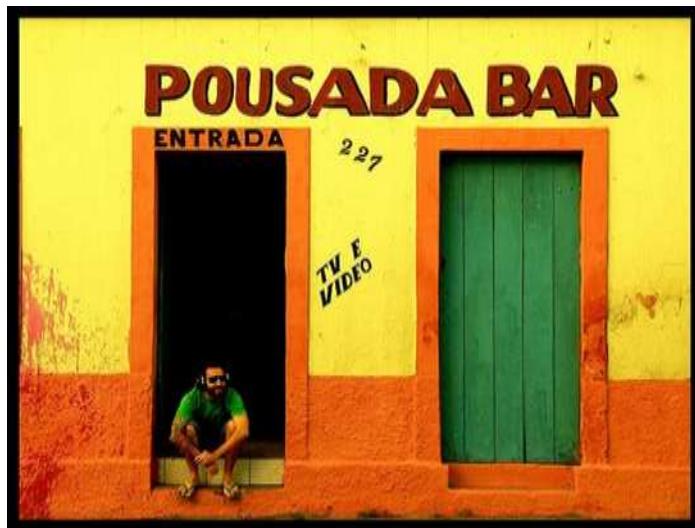
Chamo uma breve reflexão acerca do processo em questão analisado, de como o recente histórico de um projeto musical do estado da Paraíba, no caso a banda instrumental BURRO MORTO, torna-se célula integrante de amplo conteúdo informacional [seja gráfico/textual, seja sonoro/musical] disponibilizado em rede seguindo modelos de fidelização e agregação de valor às marcas envolvidas no processo em vias de mão dupla.

Num primeiro e superficial momento ganha a banda BURRO MORTO por contar com um espaço 'privilegiado' de exposição na plataforma gerida e administrada pelo projeto da empresa VIVO, e não desembolsando recursos pecuniários para tal, o que ocorreria se desejasse ao invés de vincular sua obra/marca à operadora em questão, contratar um serviço de compra de domínio e hospedagem na rede mundial de

⁶⁶ Disponível em <http://burro-morto.conexaovivo.com.br/> acesso em 06 de janeiro de 2012.

computadores. Simultaneamente ganha a marca VIVO/CONEXÃO VIVO, estabelecendo uma relação deveras valorizada de alguma profundidade e decorrente confiança com o público aficionado da banda, e decorrentemente com uma parcela segmentada de público jovem e qualificado participante e interessado na cena da cultura independente/alternativa da Paraíba.

Vale destacar que a estrutura de usabilidade do portal em questão segue o modelo de estabelecer uma micro rede social em universo delimitado e de afinidade destacada, no caso da comunidade de produtores independentes de conteúdo musical, conectada seguindo a topologia a rede sem escala representada pela Internet, o que é dizer, com graus de conectividade e permeabilidade elevados.



**Fig. 40 - Capa do primeiro EP da banda
BURRO MORTO “Pousada bar, tv e vídeo” (2007)**

Seguindo com a apresentação da banda BURRO MORTO, ainda no mesmo sítio eletrônico do portal da CLARO:

Em 2008, o grupo finalizou seu segundo EP, “Varadouro”, lançado digitalmente pelo selo californiano One Cell Records. Através da

excelente repercussão do EP, o Burro Morto realizou uma bem sucedida turnê em São Paulo, tocando em casas como CB Bar, Studio SP, Berlin e Bleeckers Street, além de ter participado do projeto "Agulha, bolachão e microfone", no Sesc Pompéia. Participou também da Feira da Música, em Fortaleza - CE, e do festival Coquetel Molotov, em Recife. Fechando o ano, participou do Festival Universo Paralello, na Bahia. Uma de suas músicas integrou uma coletânea lançada pela Revista +Soma, a "+Soma Amplifica", a qual teve tiragem de 10.000 cópias e foi distribuída gratuitamente em diversas capitais do país.

Destaco o último parágrafo da citação acima disposta onde se trata da publicação, gratuita ou comercial, de CDs encartados em revistas e distribuídos utilizando a rede de bancas de revista e afins pontos de venda, também como notável modelo anterior e experimental de ruptura com o modelo anteriormente gestionado pelas grandes gravadoras e selos fonográficos, do qual a banda BURRO MORTO também faz uso concomitante com a difusão através da rede mundial de computadores. Vale citar a empresa algo visionária do cantor e compositor Lobão, que firmou posição de destaque na oposição e confronto com o modelo anteriormente arraigado na indústria fonográfica nacional, ao mesmo tempo em que prenunciava a falência de tal modelo centralizado e solidamente verticalizado. É relevante destacar nesta movimentação e articulação ativista do artista Lobão, só comparada à outra movimentação do músico Antonio Adolfo, defendendo uma expressão artística pessoal e autoral contra a dominação de estéticas e procedimentos massificados de homogeneização instaurados pelo modelo da indústria fonográfica. É uma antevisão dos processos de transmediação, e do estabelecimento de diálogos intersemióticos entre os suportes e linguagens da música relacionando-as com outras áreas de expressão artística, que entrariam em voga e efetiva execução alguns anos à frente. Lobão em entrevista dada à época a Agamen Brito, explicita a questão explicando como surgiu a ideia da revista chamada **Outracoisa**, apresentando a proposta da publicação como suporte de confluência entre diversas mídias abordando

distintas linguagens artísticas:

A ideia nasceu filha do primeiro projeto que foi A Vida é Doce. O disco vendeu 100 mil cópias e eu comecei a receber um monte de CDs independentes para ouvir. Muita gente me pedia pra lançar coisas novas e eu sempre achava muito difícil colocar artista inédito na banca. No ano passado, um grupo de nomes independentes do Rio de Janeiro (...) me sugeriu que eu fizesse um lançamento de artistas em fascículos. Depois comecei a encontrar jornalistas, escritores, poetas, cartunistas que toparam colaborar com o trabalho e daí nasceu a revista com uma editoria forte. (...) A proposta é discutir a indústria cultural, as novas possibilidades, os velhos vícios, os artistas novos do Brasil, as cenas independentes do país, e mais cinema, poesia, literatura, cartoon e o que vier mais interessante para ser tratado e exposto, com um CD no mínimo sensacional. (BRITO, 2003, disponível em <http://musica.terra.com.br/interna/0,,OI209660-EI1267,00.html> acesso em 31 de jan. de 2012.)

A citação acima apresentada serve como um prelúdio cross-mediático, podendo ser atualizado para um prelúdio transmidiático, do que viria a ser a proposta da obra audiovisual integrada BAPTISTA VIROU MÁQUINA cujo processo de criação da obra assim aparece citado no final da apresentação da banda BURRO MORTO no mesmo portal promocional da CONEXÃO VIVO:

Abrindo os trabalhos em 2009, a banda participou de um dos maiores festivais do país, o Rec Beat, que acontece durante o carnaval do Recife. Foi também uma das bandas selecionadas, entre mais de 1.500 candidatas, para o festival Conexão Vivo, que ocorreu em Minas Gerais. Atualmente, o Burro Morto trabalha na produção do seu primeiro álbum, que está sendo realizado através do Projeto Pixinguinha, programa cultural do Ministério da Cultura, e que será lançado no primeiro semestre de 2010.⁶⁷

67 Disponível em <http://burro-morto.conexaovivo.com.br/> acesso em 06 de janeiro de 2012

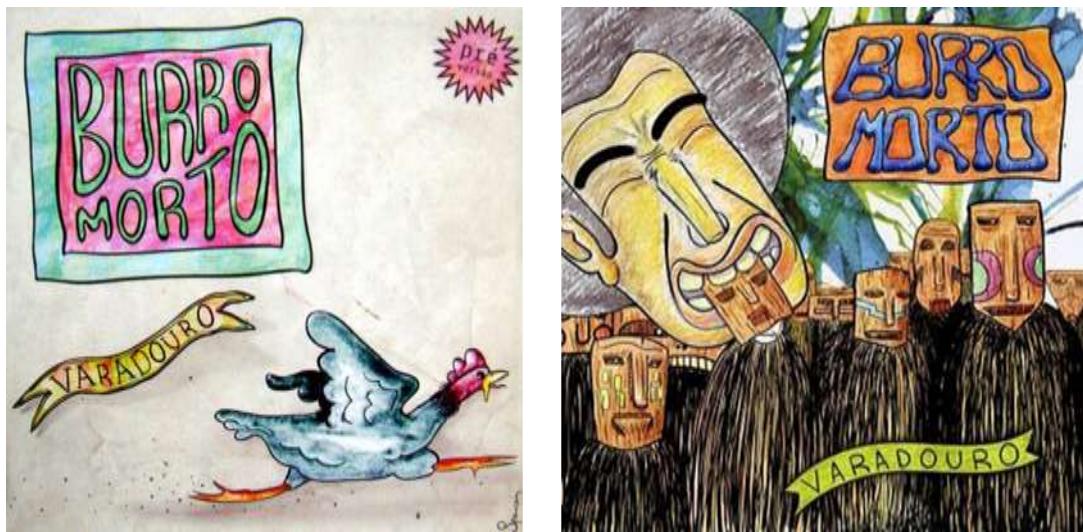


Fig. 41 - Capas do segundo EP "Varadouro" (2008) da banda BURRO MORTO, logo transformado no primeiro disco em 2009.

Shiko assim define as impressões sobre a musicalidade e estéticas que ele detectava, e de alguma forma via, no som feito pelo BURRO MORTO, e que logo iria a colaborar na feitura da obra audiovisual integrada BAPTISTA VIROU MÁQUINA, onde assinaria a direção de arte e da 'direção associada' dos filmes, além da criação dos desenhos de ilustração dos discos:

Eu lembro de conversar com Haley [Guimarães, um dos membros fundadores da banda] e ele me mostrar, não lembro exatamente a primeira faixa, mas lembro dele me mostrar essa coisa nova que eles estavam fazendo, que era música instrumental, que pouco se fazia aqui, hoje em dia tem uma cena de música instrumental bem mais forte, assim, de bandas novas fazendo instrumental e coisas diferentes, coisas mais hard-core, coisas mais jazzísticas, então, e eu lembro da primeira coisa que eu achei do caralho era isso, de que era uma banda instrumental, assim, sem a ideia de um *band leader*, de uma pessoa que ficasse ali na frente.⁶⁸

Ely Marques, editor/montador da obra BAPTISTA VIROU MÁQUINA fala das suas impressões trazidas pelas primeiras audições das músicas

68 Entrevista concedida e transcrita por Carlos Dowling em 10 de fev. de 2012. Vide a entrevista na íntegra no Apêndice A.3.

feitas pelo BURRO MORTO:

Então, a primeira vez que eu escutei Burro Morto acho que tinha algum *single*, acho que não tinha CD ainda, alguma coisa assim, e o que mais me chamou atenção é que era uma banda instrumental e com esse tipo de formação é meio difícil de se encontrar e banda de rock instrumental é muito difícil, e que tenha esse caráter que tá na galera, que vai fazer show, não é só um grupo de amigos fazendo experimentações, tinha uma proposta de ser uma banda, de ter álbum e tal.⁶⁹

Em comum os dois relatos, de Shiko e Ely Marques, ambos partícipes colaboradores fundamentais na construção do processo de criação em estudo, tem em comum a identificação da proposta de uma sonoridade e estética musical instrumental trazida pelo BURRO MORTO, que seria peça fundamental para a compreensão do processo de criação da obra audiovisual integrada e transmídiática a operar em diversas plataformas de difusão semiótica em que viria a ser BAPTISTA VIROU MÁQUINA, ou a proposta de responder visualmente a tão convidativo apelo sensorial/sonoro.

4.2 Sobre o processo de criação das concepções iniciais de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.

O processo constitutivo da criação de BAPTISTA VIROU MÁQUINA começou de forma simples e algo despretensiosa, longe do conceito de desenho complexo transmídiático multiplataformas e intersemiótico em que viria a se transformar ao final.

De forma resumida, a ideia foi fruto da conexão de uma banda musical instrumental independente em fase de consolidação dos primeiros lançamentos fonográficos na capital da Paraíba, aproveitando-se de um

⁶⁹ Entrevista concedida e transcrita por Carlos Dowling em 09 de fev. de 2012. Vide a entrevista na íntegra no Apêndice B.2.

edital do Projeto Pixinguinha, que desde o ano de 1977 funciona como destacado instrumento de difusão da música popular brasileira, sendo simultâneo instrumento de integração regional e nacional, promovido pela Fundação Nacional de Artes [FUNARTE].

Naquele ano de 2008, o edital passara por uma reformulação, sendo por primeira vez, e única até os dias atuais, um edital de produção musical, integrado com o tradicional perfil de difusão e circulação próprio e tão característico do Projeto Pixinguinha. Contemplava assim o processo de "desenvolvimento de projetos de produção e gravação de obras musicais e a realização de circuitos de difusão de músicos ou conjuntos (...) da Música Popular do País"⁷⁰.

Em meados de outubro de 2008, quando eu preparava a inscrição de um projeto para CHICOCORREA & ELECTRONICBAND naquela edital, comentei com Haley Guimarães, integrante da banda BURRO MORTO, sobre a existência do edital do Projeto Pixinguinha daquele ano, e que me tinha lembrado do BURRO MORTO quando estudava o edital, pois poderia ser uma oportunidade de financiar o primeiro 'álbum cheio'⁷¹ da banda. Haley comentou que era interessante o edital, mas que não tinham muita *expertise* de formatação de projetos na sua banda, ao que prontamente me ofereci para confeccionar o projeto da banda BURRO MORTO.

O projeto da banda BURRO MORTO foi um dos 54 (cinquenta e quatro) selecionados no país, sendo dois por estado, com a premiação no valor de R\$ 90.000,00 (noventa mil reais), para a produção da gravação e prensagem de 1000 (mil) discos e a realização de 03 (três) shows de lançamento do disco, no próprio estado de origem da banda.

O valor proposto pelo edital do Projeto Pixinguinha naquele ano é um

⁷⁰ Disponível em <http://www.funarte.gov.br/wp-content/uploads/2009/12/LeiaoEdital.pdf> acesso em 08 de mar. de 2012.

⁷¹ Maneira informal de denominar disco oficial, em oposição aos EP's, ou obras fonográficas de demonstração [também chamados de 'Discos Demo'].

indicativo, de considerável consistência, acerca das diferenciações e distorções regionais nos modelos de produção dos mercados, e mesmo do que vem sendo convencionado chamar como 'economias criativas' ou 'economia da cultura'⁷².

Resulta que os dados elencados para chegar ao valor do prêmio foram, hipotética e provavelmente, baseados em parâmetros profissionais oriundos e validados nos eixos centrais de produção, localizados no Sudeste do país, notadamente no circuito Rio de Janeiro<>São Paulo. Quando relocados para a realidade da produção musical independente em João Pessoa, resultam em valores potencialmente elevados, em alguns casos mesmo desproporcionais, aos valores normalmente executados localmente.

A partir desse montante volumoso do prêmio, partiu a faísca inicial para efetivar a combustão do projeto que resultaria em 3000 (três mil) CDs e 2000 (dois mil) DVDs, e em concertos audiovisuais de lançamento realizados em cinemas e salas de projeção, ampliando e gerando desdobramentos exploratórios, tanto de caráter semiótico como midiático, envolvendo equipes de criação audiovisual transversalmente conectadas e relacionadas, ampliando o espectro semiótico, potencializando mesmo as relações de intersemiose, de um processo de produção fonográfica/musical.

Nos encontros iniciais para o desenvolvimento do projeto de gravação do disco instrumental BAPTISTA VIROU MÁQUINA foi criado pela banda BURRO MORTO o conceito narrativo para a composição e articulação das

⁷²"A Economia da Cultura, ao lado da Economia do Conhecimento (ou da Informação), integra o que se convencionou chamar de Economia Nova, dado que seu modo de produção e de circulação de bens e serviços é altamente impactado pelas novas tecnologias, é baseado em criação e não se amolda aos paradigmas da economia industrial clássica. O modelo da Economia da Cultura tende a ter a inovação e a adaptação às mudanças como aspectos a considerar em primeiro plano. Nesses setores a capacidade criativa tem mais peso que o porte do capital. (...)." Disponível em <http://www.cultura.gov.br/site/categoria/politicas/economia-criativa-2/economia-da-cultura/> acesso em 08 de mar. de 2012.

faixas musicais em gestação, que considero outro fator de fundamental importância para a eclosão da obra audiovisual integrada, roçando em moldes trasnsmídia.

Haley explica como surgiu a ideia da composição de um universo ficcional e narrativo para um personagem ficcional, que seria o motor criativo do disco, em entrevista ao blog '*Bloody Pop*':

'Batista Virou Máquina' retrata a vida, o trabalho e o pensamento repetitivo do personagem devido às condições que se encontra (...) O disco começa de uma forma mais "dura" (melodicamente e ritmicamente falando), que é como o personagem encara a vida e como é o ambiente em sua volta, e vai se transformando conforme Baptista vai experimentando sensações antes não conhecidas. Todas as músicas foram baseadas no personagem que trabalha ficticiamente há 50 anos sem parar e que vive no futuro de um país de terceiro mundo, onde a repetição o torna um ser que não questiona. Até que a rotina é quebrada. (...) As músicas estão seguindo todas as influencias que gostamos como funk, afrobeat, rock psicodélico, jazz, música brasileira, entre outras, mas tudo entrelaçado no conceito idealizado. O disco possibilitou usar novos instrumentos como baterias eletrônicas e recortes de músicas para formar uma composição vibrante. A música que Fernando Catatau participa, por exemplo, mostra como as costuras dos recortes ficaram bem amarradas.⁷³

É desse conceito narrativo, criado inicialmente pela banda BURRO MORTO, com ambência narrativa e personagem principal ["personagem que trabalha ficticiamente há 50 anos sem parar e que vive no futuro de um país de terceiro mundo"], assim como esboço de desenvolvimento dramático ["Até que a rotina é quebrada... e vai se transformando conforme Baptista vai experimentando sensações antes não conhecidas."] é que surge o que viria a ser o embrião da ideia original que inspirará firmemente as fases de roteirização, planejamento e pré-produção dos videoclipes, e do filme ficcional homônimo. Estes surgiram em resposta à ideia inicial de constituir conteúdo audiovisual para ocupar um DVD que seria encartado e distribuído conjuntamente com o disco instrumental,

73 Disponível em <http://bloodypop.com/> acesso em 08 de mar. de 2012.

efetivamente criando uma relação de articulação entre as mídias integradas e conexas, inclusive com a função de funcionar como um dispositivo de agregar valor material à obra fonográfica a ser lançada, sendo notoriamente o disco produto em meio a processo de franca desvalorização, e mesmo de descontinuação em seus modelos de comercialização e monetarização tradicionais.

Assim, a ideia originária da produção de um acompanhamento videográfico ao disco instrumental foi evoluindo até o conceito final da realização de videoclipes individuais e autônomos, de cada uma das faixas musicais, que quando exibidos conjuntamente comporiam uma obra ficcional de média-metragem, na duração aproximada do disco, funcionando como sua trilha-visual.

O conceito de trilha-visual surgiu também de forma pouco pretensiosa em meio ao processo das diversas ideias em turbilhão geradas pelo projeto, colocando-se como uma contraposição análoga ao conceito de uma trilha-sonora, como ampla e tradicionalmente conhecidos os acompanhamentos musicais para filmes em longa, curta ou média duração. Tais obras videográficas, em formato de videoclipes, seriam logo desdobradas e transmutadas em uma obra cinematográfica em longa-metragem derivada das mesmas matrizes, personagens e conceitos narrativos, dramáticos e, essencialmente, musicais e instrumentais [vide análise específica da obra derivada no subcapítulo “4.7_Notas sobre o processo de execução e desdobramentos de distribuição resultante de transmidiações multiplataformas no caso do projeto BAPTISTA VIROU MÁQUINA.”].

O primeiro impulso que a ideia original criada pela banda BURRO MORTO trouxe foi de revisitar o meu repertório pessoal de referências sobre a temática e universos propostos. Um conceito que me veio de imediato à mente foi a ideia da televigilância, e mesmo a noção de

televivência, de uma sociedade de controle habitada por máquinas, como na ambiência futurista terceiro-mundista esboçada que pautariam as composições musicais. Pensei logo em um obra cinematográfica anterior de minha autoria, realizada em 2002, chamada GOD.O.TV, que tratava do tema, num viés herdado e transposto do teatro do absurdo de duas peças do dramaturgo irlandês Samuel Beckett, e que contava com uma sobra de filmagens das quais eu particularmente gostava e tinham sido pouco utilizadas na montagem do filme.



Fig. 42 - Frames de GOD.O.TV, cuja matriz bruta em vídeo seria reutilizada como sampling audiovisual em BAPTISTA VIROU MÁQUINA

A lembrança e o desejo de reutilização daquele material audiovisual bruto, gravado no ano de 2002, na cidade de Niterói, no Rio de Janeiro, oriundo de outro processo de criação artística audiovisual ficcional, com participação especial dos atores paraibanos Tavinho Teixeira e Servílio de Holanda, levou-me a conversar e informalmente convidar, inicialmente, o mesmo Tavinho, que gostou da ideia, como lhe apresentei sendo gestada, da feitura de videoclipes que comporiam um filme ficcional para o Projeto Pixinguinha. De pronto ele se dispôs a participar do trabalho, de forma colaborativa e prestimosa. O frutífero processo de criação em colaboração com Tavinho Teixeira será retomado no desenrolar do presente capítulo, e será fruto de análise detalhada à frente no subcapítulo 4.5 [na análise

específica das imagens da Faixa#9: VOLTE AMOR].

Outro conceito que me veio com a ideia da humanidade televigiada e da própria televivência dando lugar aos tradicionais laços de sociabilidade *sampleada* de um trabalho anterior por mim executado, foi o da técnica e da própria tecnologia em relação com a individualização da humanidade que as inventa, processa e invoca múltiplo reprocesso. Reportei-me a um trecho de um pensamento de Herbert Marcuse, de 1941, que naquele momento em meados da Segunda Grande Guerra, antevia e prenunciava algo próximo ao que queríamos abordar com a obra:

A tecnologia [deve ser] vista como um processo no qual a técnica propriamente dita não passa de um fator parcial. não estamos tratando da influência ou do efeito da tecnologia sobre os indivíduos, pois são em si uma parte integral e um fator da tecnologia, não apenas como indivíduos que inventam ou mantém a maquinaria, mas também como grupos sociais que direcionam sua aplicação e utilização. A tecnologia, como modo de produção, como a totalidade dos instrumentos, dispositivos e invenções que caracterizam essa era, é assim, ao mesmo tempo, uma forma de organizar e perpetuar (ou modificar) as relações sociais, uma manifestação do pensamento e dos padrões de comportamento dominantes, um instrumento de controle e dominação. A técnica por si só pode promover tanto o autoritarismo quanto a liberdade, tanto a escassez quanto a abundância, tanto o aumento quanto a abolição do trabalho árduo. (MARCUSE, 1941, apud SAVAZONI e COHN, 2009)

O fragmento acima apresentado foi o preâmbulo da trilha-visual BAPTISTA VIROU MÁQUINA, ficcionada como um diálogo entre duas câmeras de televigilância, que satirizam o texto, com chacotas sobre o suposto insucesso da intelecção humana, como abordado como repto fundamental da era moderna por Marcuse.

Organizando e compondo a presente reconstrução mnemônica acerca dos processos iniciais de inspiração e criação do que viriam a ser as obras videográficas que constituem o projeto audiovisual BAPTISTA VIROU MÁQUINA, e me reportando temporalmente ao processo de início e desenvolvimento do presente estudo, deparei-me com outras linhas de

fragmentos teóricos que muito bem se encaixam nos impulsos da criação em fase seminal da obra em análise. Uma, que destaco pela adequação a articulação temática com as tramas e universos de criação ficcional propostas, é o conceito reportado e trabalhado por Lúcia Santaella do advir de uma “condição pós-humana” e a constituição de sentidos, espaços e corporeidades não lineares e pluridimensionais, vislumbrando perspectivas de uma cultura da ciberneteca:

(...) a história, concebida como história social e cronológica, está morrendo com o homem branco da metafísica ocidental. Por isso mesmo, os corpos pós-humanos não pertencem à história linear. São do passado e do futuro vividos como crise. Essa crise presente “não desliza suavemente ao longo de uma linha temporal unidimensional, mas irrompe e coalesce não localmente em um reino de significado que só é parcialmente temporizável”. (SANTAELLA, 2007, p. 43)

Postos e levantados os conceitos básicos acima apresentados, que sustentariam o roteiro audiovisual, faltava a efetiva feitura do mesmo. Pessoalmente, sentia-me mais que apto e compelido à função, desejoso de capitanejar o processo de feitura e escrita de roteiro literário para logo transformá-lo em guia técnica de filmagem. Não atentava eu àquela altura que o processo *sui-generis* como proposto para a realização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, com a criação de diferentes videoclipes musicais, que como mosaicos audiovisuais podiam ser recombinados para a recomposição de outra obra, exigia metodologia própria e única, fora das técnicas e métodos dantes estudados e apreendidos nos processos e cursos de roteirização.

Shiko adiantou um aspecto importante para uma aproximação ao seu processo de primeira audição das músicas, e do decorrente processo pessoal e subjetivo de composição e criação visual que surgiria atrelado; processos intersubjetivos [e de estabelecimento de sinapses de criação coletiva inter-relacional] estes que seriam fundamentais para a condução do processo de concepção e planejamento dos filmes componentes da

trilha-visual em questão:

Nesses casos, você faz uma aposta, assim: eu acho que essa música remete a uma coisa... mas é uma aposta muito subjetiva. [...] Então, quando você escuta uma música, ainda mais instrumental, assim, e aposta que essa música, a imagem ideal pra ilustrar essa música é uma imagem tal, é uma aposta muito pessoal [...]

4.3 Notas sobre o processo de arquitetura e roteirização de transmidiações audiovisuais da obra BAPTISTA VIROU MÁQUINA.

As ideias para uma estética pós-midiática, são absolutamente necessárias. Uma introdução já seria a não-percepção visual do outro. E do tempo como um opositor. Uma nova época do ouvir está anunciada. (Kamper, 1994:27 apud BAITELLO, 2005, p. 108)

Durante todo o processo de pré-produção dos filmes componentes da obra audiovisual BAPTISTA VIROU MÁQUINA a pulsão da feitura do roteiro literário me acompanhou, ao fim quase como um fantasma de visualidades pedindo descrição, sem ainda nessa fase ter a clara ideia da sua não necessidade, ao menos nos moldes tradicionais nas práticas da roteirização ficcional, em resposta aos métodos implicados, e suas demandas de composição técnicas e estéticas derivados, na feitura de um novo modelo, mesmo tipologia, audiovisual, como apresentada especialmente em seu processo de criação como uma trilha-visual.

E acontece que tal roteiro literário nunca foi feito, apesar de por diversas vezes, esboçado. Tais esboços serviram, intuitivamente, vale ressaltar, como pautas para a instalação e destilação de um espaço de criação, compartilhada, coletivo e colaborativo, horizontal de forma extrema, como pautas referenciais, à guisa de motes temáticos, para a experimentação de improvisações visuais, buscando tecer analogias com as improvisações musicais, pousando no alvorecer quase alquímico de um fazer audiovisual de fato polifônico, onde os signos sonoros guiassem,

tracejassem intersemioticamente a rota dos signos visuais.

Assim, ao invés do roteiro literário descritivo nos moldes canônicos, ao fim apenas esboçado em tentativas para a composição do processo em estudo, foram utilizadas escaletas em modelos de fichas de decupagem, com informações específicas para cada faixa musical, com as durações individuais, e demais dados genéricos de locações, personagens e descrição resumida da ação dramática, sendo algo mais próximo a um roteiro de filmagem decupado, mas sem especificações detalhadas de planificação [vide Apêndice F].

Visando possibilitar uma melhor aproximação, quiçá alcançar um breve vislumbre, com o processo de concepção e criação sensório do roteiro de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, e buscando operar uma sensorialidade sonora a exemplo de partituras, apresento a seguir alguns fragmentos de documentos e notas documentais da fase de gênese das ideias iniciais, que serviriam como elementos propulsores instigadores da obra em processo de criação. Inicialmente seguem quatro fragmentos escaneados de um caderno de notas, onde esboçava os impulsos criativos e ideias, com a transcrição ao lado, possibilitando leitura e compreensão facilitadas:

Transcrição:

"Roteiro Burro_Morto_Dead_Donkey"

01. Música Um.

Propagar ambiência.

Repetição_maquinica. Chiados. Formigas.

Silêncio. Formigueiro vazio, em pátio de fábrica. Fábrica vazia, máquinas em repouso. Chiado de fora do ar. Som.

Protagon-Soldador trabalha autômato.

Repetição_solda_máquinas.

-> Baptista homo-machina

Basicamente basilarmente:

1* Assumir o tom da narrativa em experimento_construção_em conversa altaneira com a video_arte, ou "como dilatar o visionamento"

2* Não olvidar a camada musical"

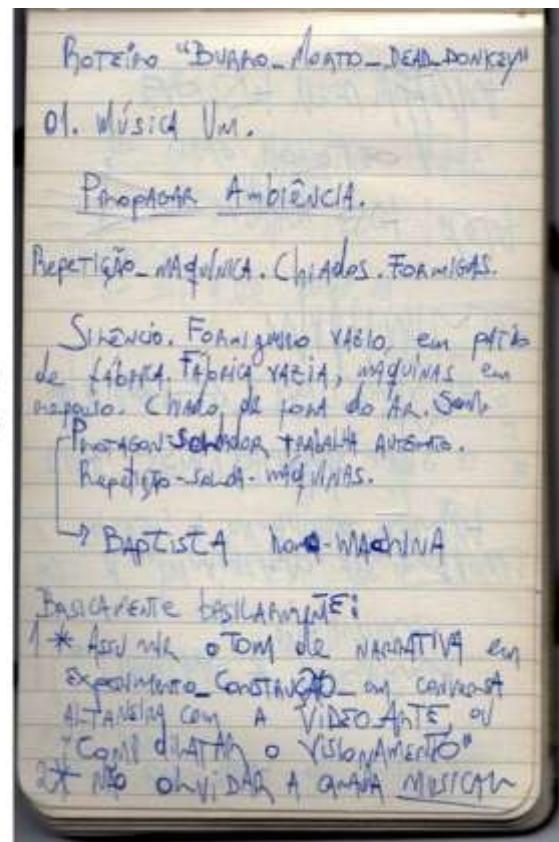


Fig. 43 - Anotações feitas em caderno de notas com ideias e conceitos para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

os basilares como criados originalmente para a composição das músicas instrumentais, e um movimento inicial de mapear e organizar o processo de transmutação de tais conceitos, ideias e propriamente ambiências sonoras, em pautas de organizações visuais, esboçando a aproximação intersemiótica audiovisual como aqui abordada. Notar a preocupação da busca de uma possível 'propagação da ambiência' sonora, e a preocupação com o estabelecimento de uma conexão com tipologia narrativa 'audiovisual dilatada da vídeo-arte'.

Transcrição:

"como orientadora do pulso estético
 !!! Trabalhar a inteligência maquinica
 ou, a humanização das máquinas
 e ainda, a humanidade salva pela sensibilidade das
 máquinas -> TRANSCENDÊNCIA
 MAQUINAL
 => implicar essa idéia no roteiro
 BAPTISTA VIROU MÁQUINA"

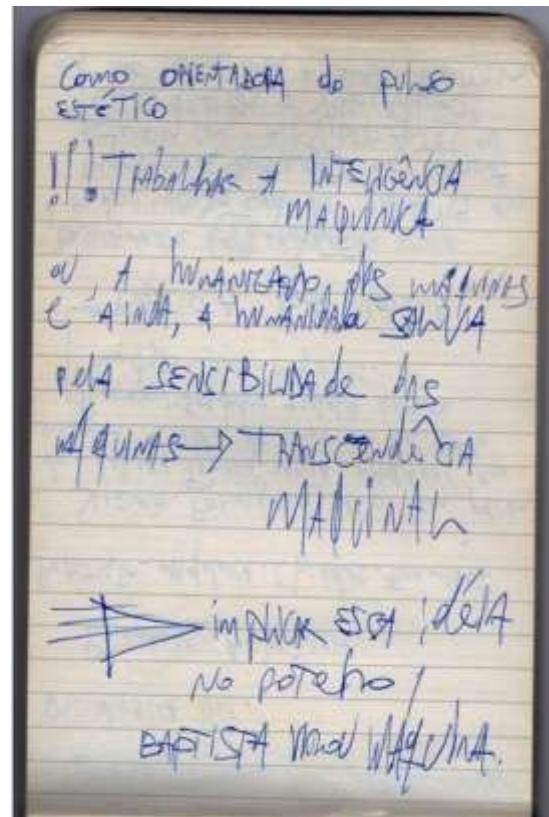


Fig. 44 - Anotações feitas em caderno de notas com ideias e conceitos para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Destaco na figura acima apresentada, o surgimento do conceito da busca da construção e potencial visionamento na obra em processo de criação do conceito de uma inteligência maquinica, e para além uma 'sensibilidade maquinal', e mesmo a transcendência maquinal, que se consolidariam na produção da obra através dos sonhos das máquinas, sendo hipoteticamente todos os filmes parte dos sonhos das câmeras de segurança.

Transcrição:

"Pra Baptista Virar Máquina:

I. Preâmbulo:

Definir as Machinas (visualmente) e as falas maquinicas.

Definir a relação das câmeras de segurança e os monitores _> Existirão monitores? Quantos, quais

onde?_Como

Faixa #1: Decupar a ambiência:: que locações? Onde_como.

Faixa #2A: Decupar a apresentação de BAPTISTA_A cena da roupa de soldado [ilegível]? A outra máscara e os reflexos?

Faixa #2B:

Decupar e definir a relação com o incidente detonador & A bebida de óleo & a saída da fábrica."

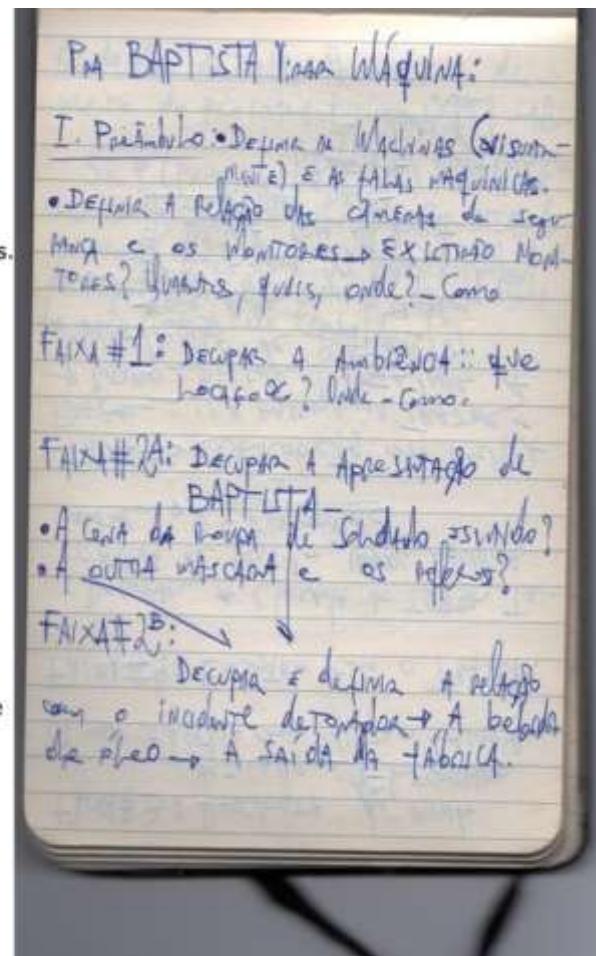


Fig. 45 - Anotações feitas em caderno de notas com ideias e conceitos para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Na figura acima apresentada, chamo atenção ao esboço de organização e ordenamento cronológico do roteiro audiovisual buscando articulação com as faixas musicais, e o universo narrativo das câmeras de segurança e o estabelecimento de pontos de inflexão dramática na obra em gestação, vide os termos 'apresentação' e 'incidente detonador'.

Transcrição:

Faixa #3: Descoberta do mundo desolado \rightarrow 1º Recorrido

= câmera subjetiva com filtro laranja.

Faixa #4: Encontro com o trator

* Decupar a chegada do trator, tentativa de ligá-lo, urinol machina, motor \rightarrow 2º Recorrido

Faixa #5: Descoberta da música

Prazer :: * passagem trator
 \rightarrow Futuro definir :: Definir a

dança/baile de BAPTISTA:

\Rightarrow Ele dança só; e também

\Rightarrow Dança com 10 nuas; e também

\Rightarrow Dança com 01 donna...

---> Não dança

\rightarrow BAPTISTA nunca dançou,
 , nunca dançará.

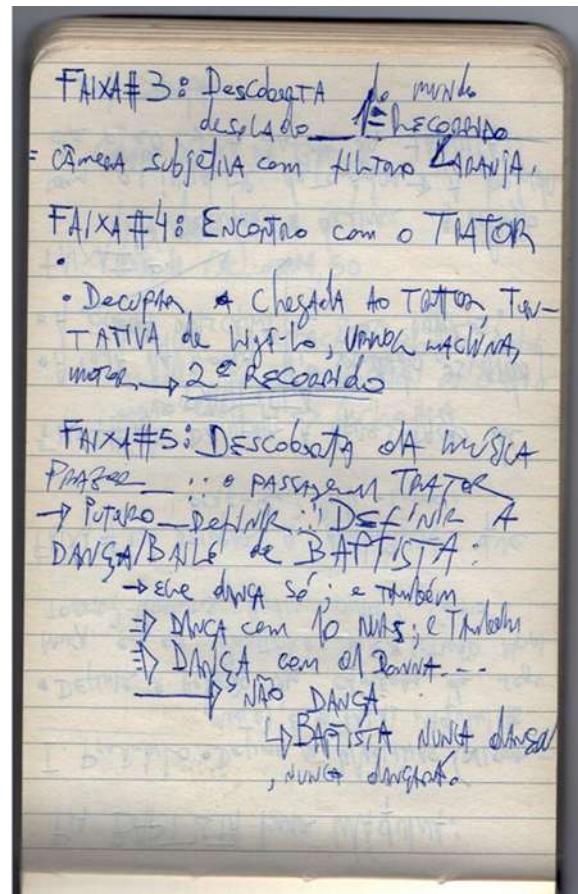


Fig. 46 - Anotações feitas em caderno de notas com ideias e conceitos para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Na próxima e última figura obtida no caderno analógico de notas, aqui adotado como elemento de análise documental do presente processo de criação, destaco a continuação do esboço de ordenamento cronológico e relacional entre as faixas musicais e os respectivos videoclipes em processo de criação, pontuando a lógica da construção de uma evolução dramático-narrativa de desenvolvimento do personagem, relacionando-a com a presença das músicas e da dança/baile.

Além do caderno de notas, outro dispositivo utilizado à época do processo de criação do roteiro/pauta da obra BAPTISTA VIROU MÁQUINA, foi um *I-Pod touch*, que através de sensor de movimentos na tela digital possibilita o registro de forma célere de ideias digitadas-digitalizadas. Seguem abaixo duas figuras do mesmo arquivo digital, com data de

criação em 13 de janeiro de 2010, que revelam a evolução do conceito dramático-narrativo da obra, e a criação da primeira versão dos diálogos finais das duas câmeras de televigilância, que aportam com a função de narradores oniscientes, estabelecendo informações de nexo e sentido, reforçando a ligação entre cada um dos videoclipes de cada faixa musical.

Destaco a definição da primeira faixa musical a ser projetada e transmutada em signos visuais sem o personagem protagonista, estabelecendo a apresentação da ambiência do universo narrativo habitado e sonhado por máquinas.

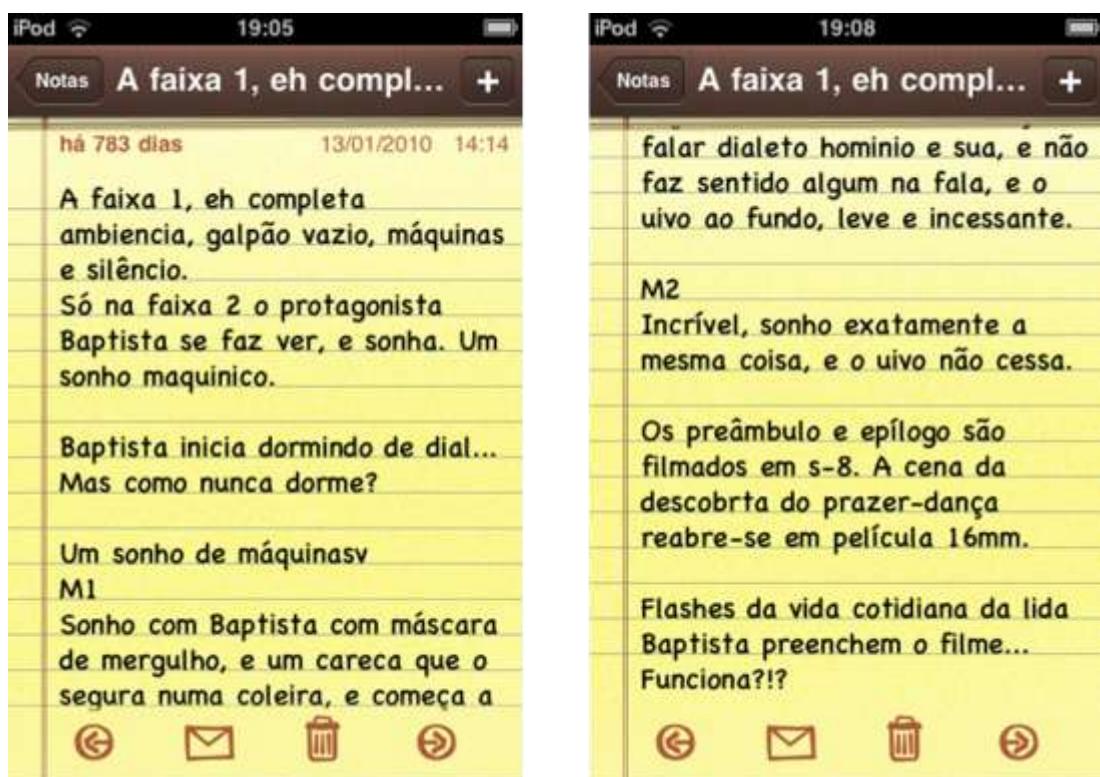


Fig. 47 - Anotações feitas em i-pod com ideias e conceitos para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Nas duas imagens abaixo, oriundas do mesmo dispositivo móvel digital, destaco o surgimento de uma ideia não adotada no processo de desenvolvimento conceitual do projeto, de derivação da trama e narrativa

da obra levando aspectos da alteridade identitária e dos estudos de gênero, da relação do feminino\masculino e de possibilidade de inversão numa construção audiovisual ficcional, que implicaria numa adoção metodológica mais complexa e ousada, com o estabelecimento de equipes simultâneas e autônomas de filmagem, que iriam aplicando a construção/desconstrução das personagens nos métodos de realização e gravação do filme, compostos pelos videoclipes. Destaco também o surgimento de hipótese de dúvida, reportando a diálogo anterior com Arthur Lins, integrante da equipe de colaboração criativa, e citando a utilização de trechos sampleados articulados com GOD.O.TV.

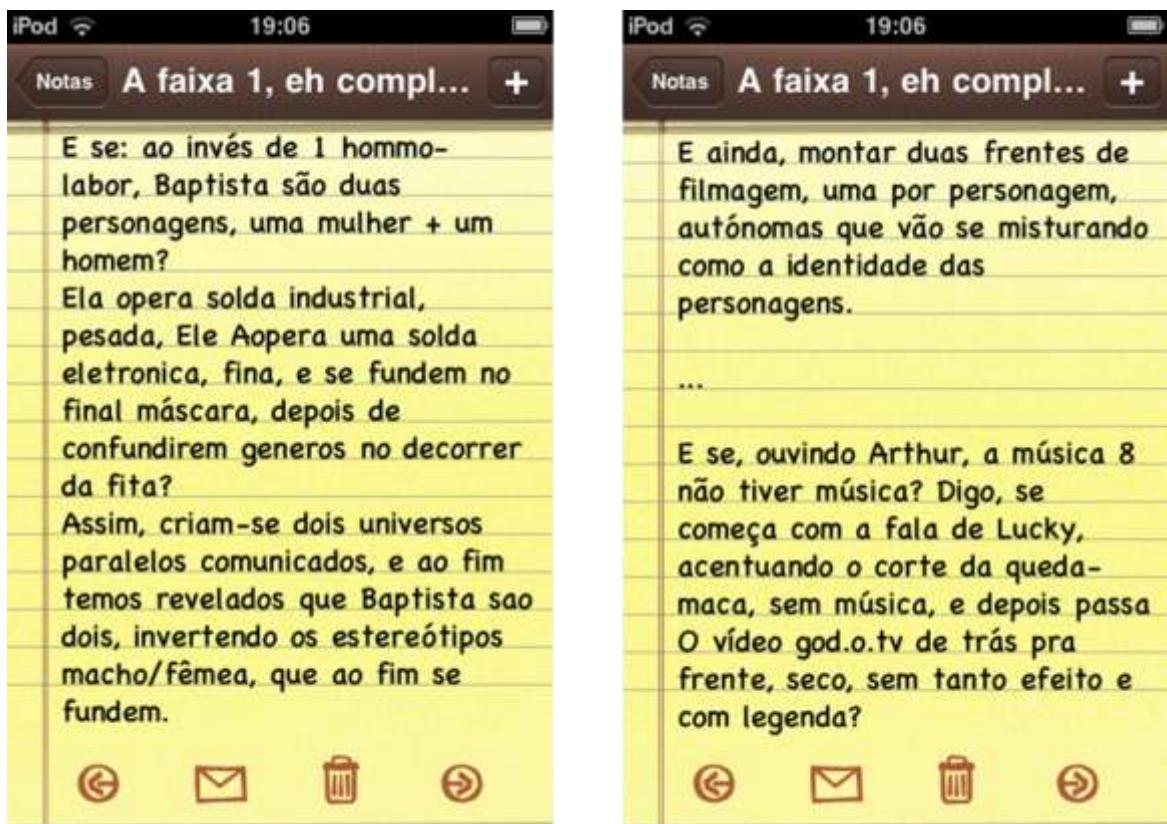


Fig. 48 - Anotações feitas em dispositivo de notas do i-pod com ideias e conceitos iniciais para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Na imagem final abaixo postada, originária também do mesmo dispositivo móvel digital, apresento a formação da ideia de trecho do

diálogo final das câmeras narradoras de televigilância, com especial atenção à criação da ideia dos sonhos maquínicos, e de uma subjetividade maquinal, como elementos de articulação e criação de sentido no argumento narrativo da construção fílmica. Revela um dispositivo artifioso de roteirização, criado a posteriori do processo de filmagem e criação visual em moldes de improvisação musical, durante o processo de racionalização e construção de roteiro de edição e decupagem, de justificar, extrafílmica e narrativamente, a utilização de abordagens e escolhas estéticas adotadas.

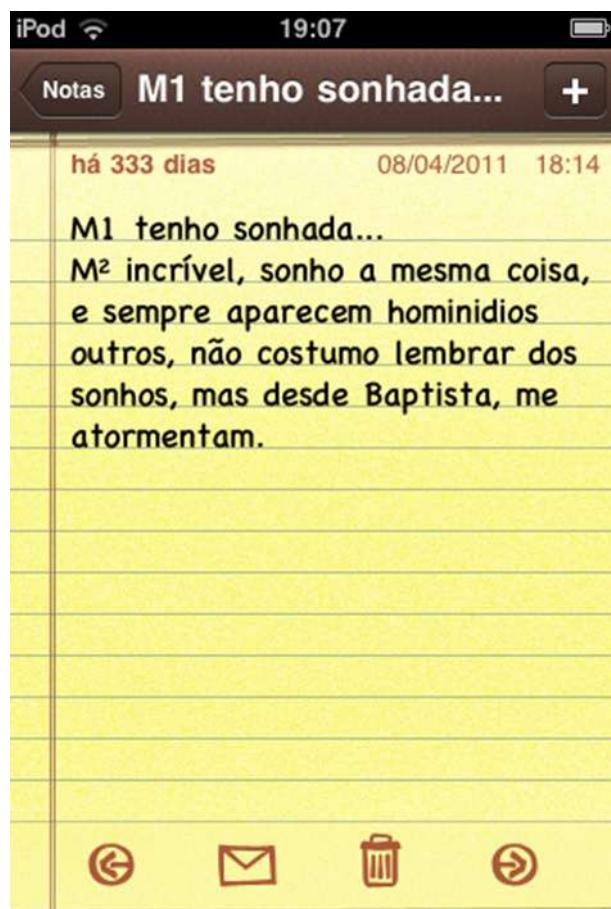


Fig. 49 - Anotações feitas em dispositivo de notas do i-pod com ideias e conceitos iniciais para o processo de roteirização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

As imagens, em cópias digitalizadas dos originais caligráficos ou dos apontamentos digitais, possibilitam entender a figuração de fragmentos que documentam de alguma forma um diminuto aspecto visual, e codificado verbalmente, de um processo deveras mais amplo e não reproduzível nos processos de criação artística. De alguma forma, ilustram também um déficit atávico de meios e de respectivas mídias isoladas, possivelmente sanável com as suas inter-relações, contaminações convergentes e, simultâneo, respeito às especificidades cognitivo-semióticas de cada mídia e suporte, buscando a consolidação das transmediações conduzidas intersemioticamente nos processos de produção e fruição audiovisuais.

É possível afirmar que intuitivamente o processo de criação colaborativo da obra audiovisual BAPTISTA VIROU MÁQUINA dispõe e articula elementos de exploração de diversas mídias em distintos suportes, aqui abordados como processo transmídiático.

Shiko, em entrevista, rememora o processo da idealização, durante a gravação do disco BAPTISTA VIROU MÁQUINA, da realização e produção de um acompanhamento visual:

Lembro dos meninos apresentarem uma ideia assim, dessas que você abraça de cara assim, porque era a ideia de fazer um DVD que não fosse um DVD de palco, e que o DVD fosse alguma coisa que não fosse a banda tocando no palco, não fosse mostrando a banda (...) dai a gente foi pra ideia de se fazer um filme, de ficção, que fazendo um caminho inverso do que normalmente se faz, que é de invés de criar uma trilha-sonora pra uma obra visual, criar uma trilha-visual pra essa obra musical. E enfim, você não deixa uma ideia dessas passar, né? [Risos].

Ely Marques, assim como Shiko um dos artistas e técnicos colaboradores desde a gênese do projeto analisado, comenta das suas lembranças e impressões surgidas durante o processo de elaboração das ideias do disco BAPTISTA VIROU MÁQUINA, que seria acompanhado de obras videográficas:

Eu lembro que tinha aquela coisa de fazer vários clipes, que iam se interligar, e ai a proposta inicial é que tivessem várias pessoas dirigindo cada um desses clipes, né? E ter uma direção [geral] e ai ter um vínculo entre eles, acho que a ideia nasceu mais ou menos assim, e aos poucos foi tomando uma forma de ser uma peça maior, única, não ter só conexões, na verdade todos iam compor uma história só, e não só uma simples conexão, não é? E aos poucos isso foi se modificando, porém dentro do processo criativo a gente ainda via essa participação coletiva muito presente na confecção, na elaboração do roteiro (...). As ideias, tudo, eu vim pra algumas reuniões, apesar de não estar no roteiro, mas todos estavam muito atuantes nessa concepção da história e das ideias que estavam por trás disso, e conseguir adaptar aquela ideia às condições que se tinham, ao tempo que se tinha (...). Esse foi o processo inicial, e o que eu pude acompanhar no início foi bem isso, assim, e já ter a coisa de alguns *storyboards*, a coisa das referências também, filmes, desenhos, tal. E o roteiro foi meio um processo bem coletivo mesmo, assim, me lembro disso, que surgiu dessa coisa inicial de vários videoclipes e isso foi se modificando pra um média, um longa, que teriam vários clipes na verdade, ele estaria fatiado, e não numa simples conexão.

Um aspecto importante que surge para melhor entender a complexificação intersemiótica e transmídia proposta e apresentada pelo processo de produção de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, e na articulação semiótica através de diversos *mediums*, é o da tipologia classificatória das mídias, como apresentada por Norval Baitello Junior, amparado no modelo classificatório como proposto por Pross:

Harry Pross, em seu clássico *Medienforschung*, propõe uma nova classificação dos sistemas de mediação, da chamada mídia. Diz Pross: "Na mídia primária juntam-se conhecimentos especiais em uma pessoa. O orador deve dominar gestualidade e mímica (...) o mensageiro deve saber correr, cavalgar ou dirigir e garantir assim a transmissão de sua mensagem. (...) Toda comunicação humana começa na mídia primária, na qual os participantes individuais se encontram cara a cara e imediatamente presentes com seu corpo; toda comunicação humana retornará a este ponto." (Pross, 1972:127-8). (BAITELLO, 2005, p. 80)

Baitello prossegue com a breve explanação sobre a categorização tipológica das mídias, seguindo Pross:

A mídia secundária é constituída, para Pross, por "aqueles meios de comunicação que transportam a mensagem ao receptor, sem

que este necessite um aparato para captar o seu significado, portanto são mídia secundária a imagem, a escrita, o impresso, a gravura, a fotografia, também em seus desdobramentos enquanto carta, panfleto, livro, revista, jornal (...)" (Pross, 1972:128) (BAITELLO, 2005, p. 81)

E finaliza tal explicação baseada nos estudos de Pross com a previsível terceira tipologia das mídias:

A mídia terciária, diz Pross, "são aqueles meios de comunicação que não podem funcionar sem aparelhos tanto do lado do emissor quanto do lado do receptor" (Pross, 1972:226). Contam aí a telegrafia, a telefonia, o cinema, a radiofonia, a televisão, a indústria fonovideográfica e seus produtos, discos, fitas magnéticas, cd's, fitas de vídeos, dvd's, etc. (BAITELLO, 2005, p. 82)

Baitello aponta ao tratar da cumulatividade semiótica, e de uma suposta hipertrofia na exploração de sistemas mediados primários simples, abordando a utilização de mídias primárias [propriamente performáticas] nos processos de exibição e pré-lançamento da obra [subcapítulo IV.6]:

Considerando que estamos falando de um sistema (a comunicação humana) e sua complexificação, não é difícil compreender que a *cumulatividade* é um dos seus princípios fundamentais, permitindo assim a constituição uma *memória*.

O que, no entanto, caberia perguntar é pelas consequências de uma hipertrofia dos sistemas de mediação mais complexos, à custa de uma atrofia dos sistemas primários simples. (BAITELLO, 2005, p. 82)

4.4 Sobre o processo de produção de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.



Fig. 50 - Fragmento de storyboard confeccionado por Shiko e afixado na porta do escritório de produção de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Shiko comenta o processo de produção, ressaltando aspectos da colaboração criativa, sensorial e improvisada como uma composição musical, durante a realização da obra BAPTISTA VIROU MÁQUINA.

(...) Na verdade todo mundo fazia de tudo (...) isso talvez tenha sido a melhor coisa da produção, era uma grande *jam session* assim, né? Você não tinha 'O produtor', 'O Diretor de fotografia', todo mundo tava dando pitaco em tudo, e de uma maneira muito, muito libertária, muito... e sem nenhum conflito, assim, sem nenhum atrito, e muita coisa como uma *jam session* mesmo, muita coisa sendo feita com a colaboração de todos e um absoluto improviso, várias vezes a gente fez a direção de arte sem nunca ter ido na locação, chegar [risos] na locação, puxava uma coisa pra cá, derrubava outra e tal, e a arte do filme tava pronta. Difícil reproduzir essa experiência de produção e de direção (...) a gente tinha a música tocando o tempo inteiro, essa sequência que a gente vai filmar hoje ela se refere a essa faixa musical, e aquilo

ficava tocando no set, e eu acho que isso fazia com que na hora, enfim, filmasse, (...) e eu acho que por isso, depois quando a gente vai syncar, vai montar, o filme montou tão bem assim, a gente trabalhava naquele ritmo, no ritmo daquela faixa específica, e mesmo que isso não apareça de modo tão claro assim, de um modo consciente o tempo inteiro, eu tenho certeza que isso, o fato de você estar escutando aquela música e isso que você está filmando agora vai ser parte daquela música que você tá ouvindo, faz com que a coisa surja muito mais fácil, e que no final ela se aproveite muito mais daquilo, da melhor maneira.



Fig. 51 - Trechos de storyboard confeccionado por Shiko durante o processo de produção de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Depois da fase de planejamento e roteirizações, levando em conta os

aspectos da transmediação intersemiótica, a metodologia em construção, algo intuitiva e sensorial, foi fundamental para instaurar um sistema de caos-criativo de criação colaborativa, ao mesmo tempo em que cada membro da equipe videográfica ia sendo convidada a participar do processo de produção do filme inspirado no disco homônimo.

Novas ideias iam sendo incorporadas na concepção do filme-processo que ia brotando. Logo a equipe básica era composta por, além de Carlos na direção e Shiko na direção de arte, Bruno Sales que fez a produção e a fotografia do filme, Otto Cabral que participou nas tempestades criativas de pré-produção e roteiro, Arthur Lins que fez a direção e produção de set, Drika Soares que fez a produção executiva, Tavinho Teixeira que interpreta o próprio Baptista a virar máquina e Servílio de Holanda que faz uma participação especial como o anti-Baptista, Gigabrow que faz a produção de arte, Ely Marques que faz a finalização, mas acompanhou o processo desde a pré-produção, e uma equipe que foi crescendo com a ideia do filme. E sem deixar de lado o conceito de 'cinema de assalto', assumido desde o início do processo criativo, fazer a obra audiovisual pela vontade e espírito de criação compartilhada, num modelo ao mesmo tempo urgente e monástico de produção, com pouca grana e muitas ganas. Foram ao todo dez dias consecutivos de filmagem, complementados com um dia suplementar para a filmagem de conteúdo complementar subaquático para a faixa #9. VOLTE AMOR.

Foi fundamental para a realização do projeto nesse modelo a parceria com a Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas Seção Paraíba [ABD-PB], como órgão de auxílio e fomento à produção audiovisual independente da Paraíba, assim como o Núcleo de Produção Digital Paraíba [NPD-PB], integrante do Programa Olhar Brasil, instituído pelo Governo Federal. Com esses apoios institucionais, e a dedicação da equipe artística e técnica, foi possível concretizar a realização dos 10 [dez]

videoclipes que se conectam como filme de 50 minutos, com o valor aproximado de R\$ 16.000,00 [dezesseis mil reais], oriundos do financiamento do projeto Pixinguinha. A média de R\$ 320,00 [trezentos e vinte reais] por minuto de conteúdo finalizado produzido é muito inferior a qualquer parâmetro de valores de produção audiovisual profissional auferidos e executados no país.

Uma ideia que surgiu posterior ao fim da fase de finalização e lançamentos da trilha-visual e do respectivo disco instrumental, foi o de desenvolver um corte mais longo, e para além do DVD em média-metragem com aproximadamente cinquenta minutos que acompanha o disco, preparando uma versão em longa-metragem do filme *BAPTISTA VIROU MÁQUINA*, que foi captado e finalizado em vídeo de alta definição. Proposta essa de ampliar os meios de difusão, divulgação e alcance das obras intersemioticamente tratadas e exploradas transmidiaticamente [vide subcapítulo 4.7].



Fig. 52 – Frame do making-of de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Simultâneo ao processo de produção e filmagem da obra BAPTISTA VIROU MÁQUINA, foi realizado um *making-of*, vídeo documentando e registrando o processo de criação do filme. Cito abaixo um fragmento muito representativo da metodologia e do processo, onde em depoimento conjunto meu e de Tavinho, fazemos ressentir o clima que possibilitou a criação compartilhada e coletiva, em entrevista gravada ao fim da penúltima noite de filmagens, do qual as imagens apresentadas a seguir fazem parte:

C. DOWLING - Baptista virou máquina, Baptista virou máquina. Porra, tá muito bom assim, o resultado é muito bacana, isso de ver o sonho do Burro Morto, que sonhou com Baptista, e a gente meio que sonhou com o sonho do Burro Morto, criando agora aqui isso que é Baptista sendo sonhado pelas máquinas, e ai um pouco nessa ideia do sonho dentro do sonho dentro do sonho com um sonho dentro, e tá muito bacana, eu tô ficando muito encantado com isso (...) E ai o sonho da banda, que sonhou esse personagem pra fazer o disco, e ai é muito bacana como a gente vai incorporando ideias. E ai eu estava discotecando uma noite, e ai olhei pra Tavinho e me veio, ainda como um flash, do que a gente tinha feito em GOD.O.TV, e ai eu falei "Porra Tavinho, você não quer fazer o Baptista?" e desde o começo ele meio que se encantou com a ideia... não sabia ele que ia sofrer tanto [risos abraçando Tavinho]... ele gosta, ele gosta.

T. Teixeira - É a primeira vez que eu faço um protagonista tão incrível [risos].

C. Dowling - Ai tudo isso pra dizer que dessa ideias tão imateriais, tão musicais, o que a gente está conseguindo fazer aqui com a criação de Tavinho, com a incorporação dos planos, e como Shiko constrói o enquadramento, e Bruno também, a gente está numa criação coletiva. As imagens estão superando as ideias.



Fig. 53 - Frame do making-of de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Tavinho – Eu acho, ao contrário da maioria da equipe assim, a maioria da galera acha que esse é um filme marxista, eu acho que ele é um filme existencialista, eu acho, assim na minha cabeça, que Baptista tem um conflito existencial ai fodido, que vive dentro, é mais pra Borges, sabe, do que pra Marx. Mas isso sem tirar [graceja], olhando pra galera, o pensamento, porque existe a força do trabalho, o marxismo, o cara que trabalha a vida inteira, mas acho que pega mais por baixo, sabe? É o sonho dentro do sonho, aonde é realidade? E a vida? Coloca o ser humano nessa suspensão, e isso é do caralho.



Fig. 54 - Frame do making-of de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Aqui vale comentar o depoimento de Tavinho Teixeira, sobre uma suposta 'libertação' do personagem Baptista, e um filme com o conceito interpretativo de obra aberta, quiçá 'trans-marxiano', elencando visões equidistantes sobre um filme "marxista ou existencialista", relacionando-o com o estabelecimento de metodologias de improvisação em *jam sessions* audiovisuais, contrapondo a citação com um fragmento dialógico de Adorno e Horkheimer, sobre temas correlatos tratados sobre o passado e retratados nos nossos dias *hipermodernos*:

HORKHEIMER O homem só vale algo na medida em que trabalha. É ai que entra o conceito de liberdade.

ADORNO Liberdade do trabalho.

HORKHEIMER Liberdade não é liberdade para acumular, mas a necessidade de acumular.

ADORNO Isso é algo que se pode encontrar em Marx. Por um lado, Marx imaginou a liberação do trabalho. Por outro, há um grande resplendor no trabalho social. As duas ideias não se articulam bem. Marx não criticou a ideologia do trabalho porque utilizou o próprio conceito de trabalho para acertar contas com a classe burguesa.

HORKHEIMER Precisamos desenvolver uma dialética aqui. As pessoas reprimem seus impulsos caóticos, que podem afastá-las do trabalho. Isso é o que as faz sentir que o trabalho é sagrado. (ADORNO; HORKHEIMER, 2011, p. 171)



Fig. 55 - Frame do *making-of* de BAPTISTA VIROU MÁQUINA



Fig. 56 - Frame do *making-of* de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Seguem algumas imagens retiradas do *making-of* da obra que recupera a metodologia do presente estudo.



Fig. 57 - Frame do making-of de BAPTISTA VIROU MÁQUINA



Fig. 58 - Frame do making-of de BAPTISTA VIROU MÁQUINA



Fig. 59 - Frame do making-of de BAPTISTA VIROU MÁQUINA



Fig. 60 - Frame do making-of de BAPTISTA VIROU MÁQUINA



Fig. 61 - Frames do making-of de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

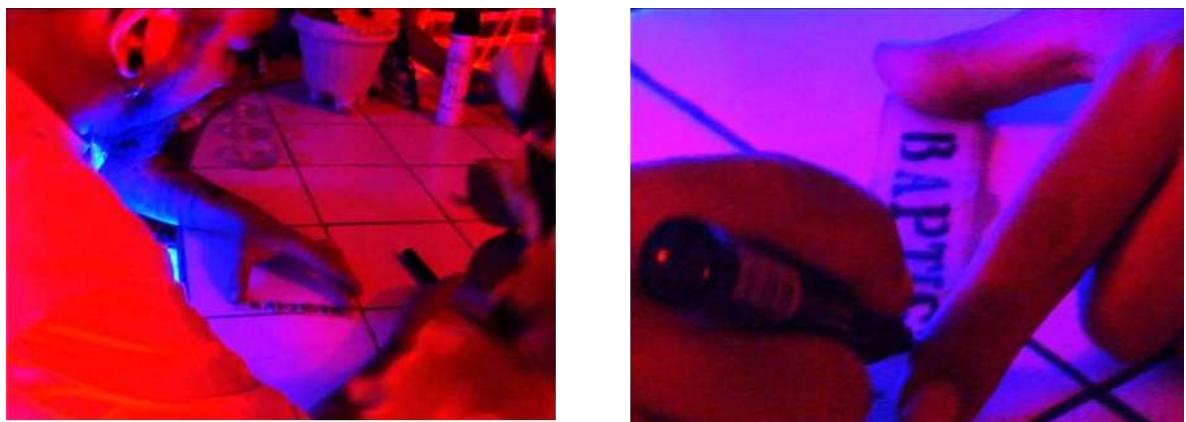


Fig. 62 - Frames do making-of de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Shiko comenta aspectos da pré-produção, e como resultaram harmonicamente articulados no processo de pós-produção e finalização:

(...) para grata surpresa, eu lembro de que quando a gente *syncou* o que foi filmado com as músicas, até cortes que não tinham sido previstos exatamente em cima da música, encaixavam na música perfeitamente, assim, e pareciam ter sido feitos nessa, com essa guia, o tempo inteiro, assim. E acaba que quando você vê aquela imagem rodando ali junto com aquela música não poderia ter sido outra coisa que não fosse aquilo. Então acho que com um pouco de sorte assim, acabou funcionando perfeitamente. Mas às vezes parece que a gente deu muita sorte mesmo.

4.5 Sobre o processo de finalização de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.

Shiko discorre sobre os processos criação da arte gráfica da obra BAPTISTA VIROU MÁQUINA, tratando aspectos do design, e literalmente desenhos das obras gráficas que surgiram como acompanhamentos visuais derivados:

Eu acho que a ideia inicial, que era criar no encarte, assim como no DVD, criar no encarte uma sequência de imagens e desenhos que também representasse cada momento do disco. E esse guia, essa ideia guia, já existia, e ai eu esperei pra que a gente tivesse o vídeo, não pronto, mas filmado, pra usar imagens desse vídeo, reproduzindo trechos disso, coisa que eu achava que eram pontuais assim do vídeo nessas ilustrações.



Fig. 63 - Fotos dos originais do painel #1 produzido por Shiko para integrar a arte gráfica do encarte da obra de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

É importante destacar que o suporte escolhido por Shiko para desenhar e pintar as ilustrações originais do encarte dos discos foram caixas de papelão desmontadas, remetendo em forma e textura ao universo da produção e consumo fabril e seriado.

Shiko complementa suas impressões a respeito da contaminação semiótica sonora/musical no processo de criação das suas ilustrações para o encarte dos discos, e acerca da relação intersemiótica aplicadas na composição dos seus desenhos, como mídias secundárias articuladas com

as obras fonográfica e videográfica:

E também nisso havia um pensamento musical assim, tanto que são... é difícil dizer quantas ilustrações são exatamente, porque assim como esse disco, ele, apesar de supostamente se separar por faixa, mas ele é um disco que deve ser escutado inteiro, que é como se fosse uma grande música, mais ou menos fatiada, mas a ideia de que essa música não separam, e que essa sequência das músicas é importante para a compreensão do disco, no desenho também não tenho um ponto onde você diga que esse desenho acaba e que aquele começa, né? Eles vão se entrelaçando numa ordem narrativa que não se divide em diferentes ilustrações. São diferentes ilustrações compondo uma mesma obra, que era a ideia do disco também.⁷⁴

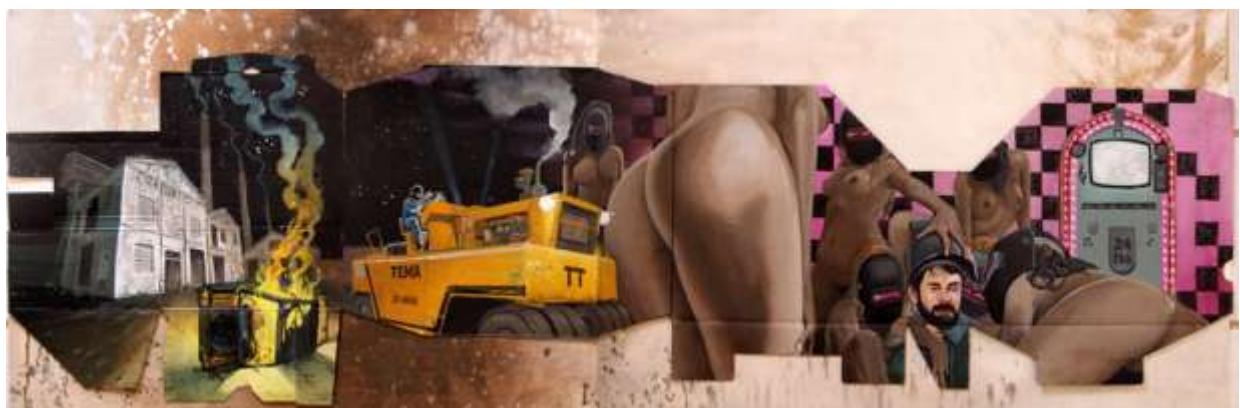


Fig. 64 - Fotos dos originais do painel #2 produzido por Shiko para integrar a arte gráfica do encarte da obra de BAPTISTA VIROU MÁQUINA



Fig. 65 - Fotos dos originais do painel #3 produzido por Shiko para integrar a arte gráfica do encarte da obra de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

A inspiração na criação pictórica e visual de Shiko foi basicamente

⁷⁴Entrevista concedida e transcrita por Carlos Dowling em 10 de fev. de 2012. Vide a entrevista na íntegra no Apêndice A.1.

calcada sobre as sequências e cenas logradas e construídas durante o processo de realização e produção dos filmes, como ressalta o artista em suas falas, chegando ao ponto do detalhe das imagens dos rótulos dos discos incorporarem um elemento de cena, duas maçãs do amor, com indícios da evolução narrativa e dramática sequenciais, e mesmo agregando um elemento visualmente que tinha saído do esboço quando na fase de roteirização e composição de esboços-guias narrativos, que é o caso das formigas, presentes nas figuras abaixo apresentadas.

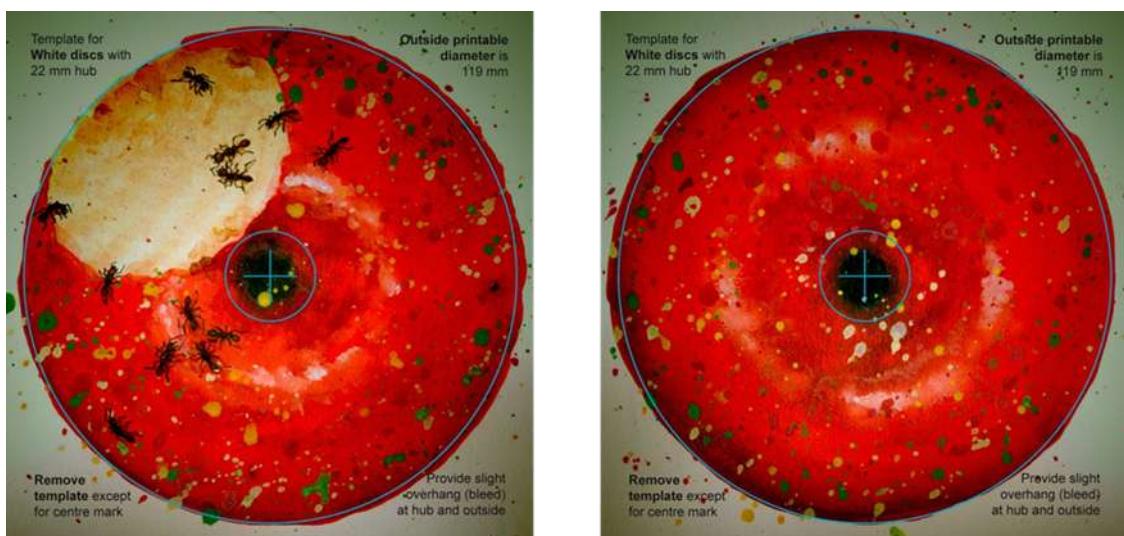


Fig. 66 - Cópias das ilustrações produzidas por Shiko para compor a arte gráfica dos rótulos dos discos de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Ely Marques, montador cocriador da obra BAPTISTA VIROU MÁQUINA, fala sobre como as audições da obra fonográfica operaram em seu processo intersubjetivo de criação e articulação semiótico durante a fase da montagem audiovisual trilha-visual:

O processo de edição normalmente a gente edita e a trilha é feita em cima (...). E ai, às vezes eu quando edito gosto de colocar uma trilha branca pra você ter uma ideia do clima que você tá tentando imprimir ali, o ritmo tal, e no caso de videoclipe é diferente, você já trabalha em cima da música, e isso pra mim é muito interessante. E a primeira vez que eu escutei é essa coisa de ser instrumental, e ai ela tem esse caráter incidental assim, e isso é muito instigante pra quem trabalha com montagem. Então assim, é uma música que é muito mais instigante pra se montar em cima,

às vezes, pra se trabalhar com imagem (...). Então eu fiquei muito empolgado a primeira vez que escutei, porque são músicas que tem personalidade, cada faixa tem uma personalidade muito própria, e os elementos de timbre são bem ricos e vastos, as referências musicais também são bem vastas, então assim, dava uma gama de possibilidades, isso foi bem instigante (...)

Ely continua relatando a respeito dos pontos articulação relacional entre o som e a imagem no processo de montagem audiovisual de **BAPTISTA VIROU MÁQUINA**:

Tinha o caminho sempre muito fácil pra videoclipe também, que é aquela coisa de você coincidir as batidas com os cortes, e tal, e ai isso é a sua primeira reação, (...) E aos poucos, inclusive, eu acho que contigo, a gente foi vendo isso de não deixar o corte tão óbvio (...) De não estar tão suscetível aos cortes sugestionados pela música, e encontrar outras sugestões (...) na música, outras sugestões de corte e não a primeira que a gente tem em vista. Então eu percebo que é uma mescla disso, (...) das sugestões mais óbvias de corte a a gente superar isso, ai não, o corte não é aqui ainda, vamos encontrar um outro momento e deixar o plano um pouco maior, não vamos ser tão óbvios, não vamos fazer aqueles cortes previsíveis, que vão estar muito fáceis ali na hora... vamos trabalhar um pouco mais encima (...)

E mais adiante, na mesma entrevista, Ely comenta a relação dialógica e de passagens entre as diferentes mídias e plataformas na composição da linguagem audiovisual durante o processo de finalização e montagem da obra:

O videoclipe já é uma linguagem, já desde os anos oitenta, ou até se a gente for pro cinema também, já é uma linguagem conhecida, e já é uma obra previsível também, você lança um álbum, um projeto musical, e você já tem a sequência disso que é a produção do videoclipe, que é a relação da imagem com a música, e no caso que é uma banda instrumental, e não tem letra, o leque de opções é muito mais ampliado (...) E no caso de ser instrumental, além de ampliar, é o casamento perfeito da imagem e o som, ai você tem o instrumental e não tem a letra, mas você tem a imagem. Essa coisa de você completar, uma coisa que se completa, então eu acho que é uma coisa bem natural de acontecer, e acho que no caso, a gente vem da música que se transforma num clipe, e de vários clipes que se transforma num longa, (...) E que ao mesmo tempo também são clipes isolados, você pode assistir separado, porque o videoclipe tem essa liberdade de não ter uma narrativa

redonda (...). Ela não ter que ter fim, ou tem que ter começo, é só um fragmento, que também é uma coisa do curta-metragem também, ou até do cinema experimental, do cinema de arte, então assim, é uma obra que transita disso tudo, do cinema experimental, do curta-metragem, e ao mesmo tempo é um longa, e também não é só um longa experimental, é um longa que tem início, meio e fim, também. É um longa que tem algumas coisas da norma mais clássica, porque a gente percebe a trajetória de um personagem, a gente entende sem ter uma vírgula de diálogo o que está se passando com aquele personagem, a angústia que ele está passando, então assim, vendo por esse ângulo da multiplicidade de mídias e suportes, e de linguagens que ele pode representar, ele é bem vasto. Ele é um álbum de música, e vários curtas-metragens, são vários clipes e é um longa, né? Então assim, ele é multi mesmo, assim, vasto.

Ely segue comentando na entrevista, de forma mais genérica, sobre os processos de articulação entre as imagens e os sons em seu processo de criação e composição como editor/montador audiovisual. Especifica ainda detalhes de como o som interfere e opera nos seus processos de montagem e edição, e como se relaciona com o visual:

Então, são vários os videoclipes que foram feitos sem playback. Tem esse detalhe também, que o mais comum é, lógico que quando tem letra e lipsync [sincronização labial] (...), mas é o mais comum, que é você fazer o videoclipe muito atrelado à imagem, né? Oww, [corrigindo] você fazer o videoclipe muito atrelado ao som. E nesse caso não, acho que era muito mais o enredo que se encaixa conceitualmente na proposta musical, mas não tem um lance de sincronia muito forte. A gente tem uma ideia que aquela cena que a gente tá filmando vai fazer parte daquele videoclipe, ponto. Não sabe exatamente que naquele ponto vai coincidir(...). Então, assim, a imagem teve uma independência muito forte, eu acho, não tinha essa obrigação de a gente buscar "Eita, nesse ponto tinha que ser, a gente planejou que tinha que ser nesse momento da música", não tinha isso (...) A gente teve essa liberdade, e acho que a imagem teve dentro do conceito maior, ela respeitou esse conceito maior, mas teve uma liberdade imensa (...) desde a captação, e isso acabou acontecendo na montagem também. Acho que o que norteava mais a montagem era a imagem realmente nesse caso. O som era num contexto mais abrangente, mais não específico, não pontual, se tornava pontual quando a gente escolhia a imagem, sabia que ia montar daquele jeito e ai a gente começava a encaixar, começava a fazer os vínculos, mas sempre começava pela imagem (...) Sempre pela imagem.

Outro conceito abordado na entrevista foi o conceito do design aplicado à composição audiovisual. Ely fala especificamente nos processos de criação do desenho da autoração e dos menus do DVD de BAPTISTA VIROU MÁQUINA:

Então, essa parte de *motion*, que a gente chama de *motion*, ou de animação limitada, de animação de *letterings*, de menus e tal, é uma coisa que me instiga também muito, e acho que o que eu busquei estar integrado à arte gráfica que foi estabelecida para o encarte, transformar aquilo, aquela mesma programação visual, aquela mesma identidade, sendo que com movimento (...) Pra não ficar estático, pra não ser só a representação da capa dentro de um menu, mas sim a representação da capa se ela tivesse movimento (...) Então foi mais ou menos isso, foi seguindo toda aquela programação visual e aquele conceito artístico que foi definido e as ilustrações de Shiko, junto com a diagramação, o layout do Faissal [designer gráfico do projeto], então (...) eu dei sequência àquilo que já tinha muita sugestão de movimento, também (...) Então aquela própria posição do Baptista ali, pra mim sugeria que está levitando (...) E como é muito presente durante todo o filme a coisa da água (...) Tem imagens submersas (...) então ele não está flutuando de maneira gratuita, tem essa coisa da água, então está lá e então (...) você vai interligando os pontos. Você interpreta o trabalho do seu colega que tá fazendo o conceito visual ao seu trabalho que é fazer um menu animado com movimento pra não ficar estático.



Fig. 67 - Cópias das ilustrações produzidas por Shiko para compor a arte gráfica dos rótulos dos discos de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Ely finaliza a entrevista tratando do tema da convergência de funções no caso dos processos de criação artística contemporâneos, numa espécie

de resposta a tantas zonas de convergência tecnológica e de plataformas de difusão:

Aí falando um pouco dessa coisa da convergência do montador com o cara que faz o videografismo (...) que normalmente na indústria a gente percebe isso muito separado, o montador só monta, e se você for atrás dentro da montagem tem o editor *offline*, tem o editor *online*, tem o editor de diálogos, tem um universo de editores dentro do universo de montagem, e que isso nunca é junto com essa parte da programação visual, nunca o *motion*, ou animação. Mas o que a gente percebe hoje, na indústria e no mercado, é que essa convergência, essa mistura, é o que a gente vislumbra como o ideal, porque o que a gente percebe é que existe um artista do movimento. Um cara que trabalha com movimento, que percebe tudo que tá relacionado à imagem em movimento, não é só o montador. Então hoje (...) as etapas estão se fundindo, porque você tá deixando de criar só o lance do mercado, do processo industrial com as etapas bem bitoladas, para o artista que trabalha com imagem em movimento, para o artista que trabalha com música, e ai ele trabalha a finalização do som também, então assim, é essa integração, lógico que você vai ter os especialistas ainda em cada área específica, lógico, isso é inevitável, mas cada vez mais estão integrados. Acho que no *BAPTISTA VIROU MÁQUINA* é um exemplo de como os artistas acumulam funções da indústria numa atividade só, e tem um resultado interessante. E talvez até mais interessante que essa coisa bitolada, assim, separada, de cada etapa ser cumprida, e cada um fazer a sua, sabe? Acho que isso é incrível assim, dentro da obra.

Destaco a imagem escolhida como capa do disco e do filme, assim como a embalagem escolhida para os discos, como proposta pelo *designer* João Faissal, inspirada e respondendo à ambiência e estéticas propostas na composição das obras integrantes, abaixo dispostas:

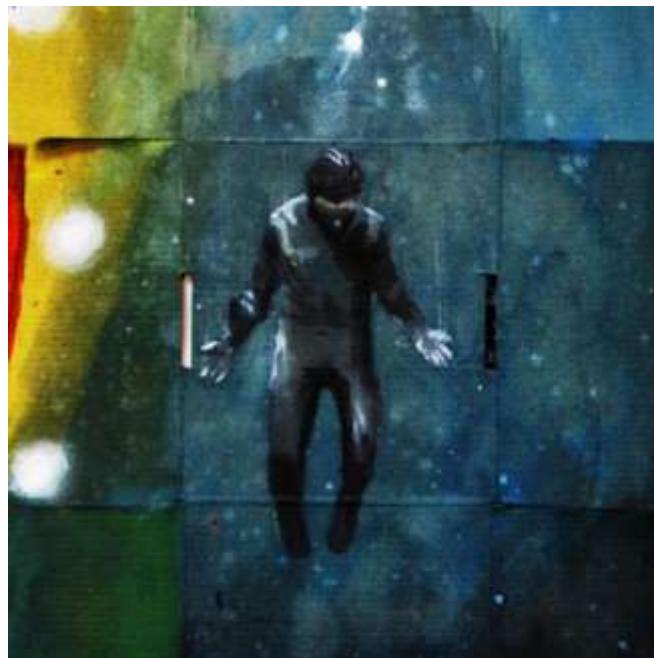


Fig. 68 - Cópias das ilustrações produzidas por Shiko para compor a arte gráfica dos rótulos dos discos de BAPTISTA VIROU MÁQUINA



Fig. 69 - Cópias das ilustrações produzidas por Shiko das arte gráfica dos encartes dos discos de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

4.5.1 Análise de imagens e sequências de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.

A seguir é apresentada uma série de análises detalhadas de cada sequência em ordem cronológica, cada uma sendo simultaneamente um videoclipe autônomo que acompanha a faixa musical homônima.

Faixa #1: O CÉU ACIMA DO PORTO

[4 min 30 seg]

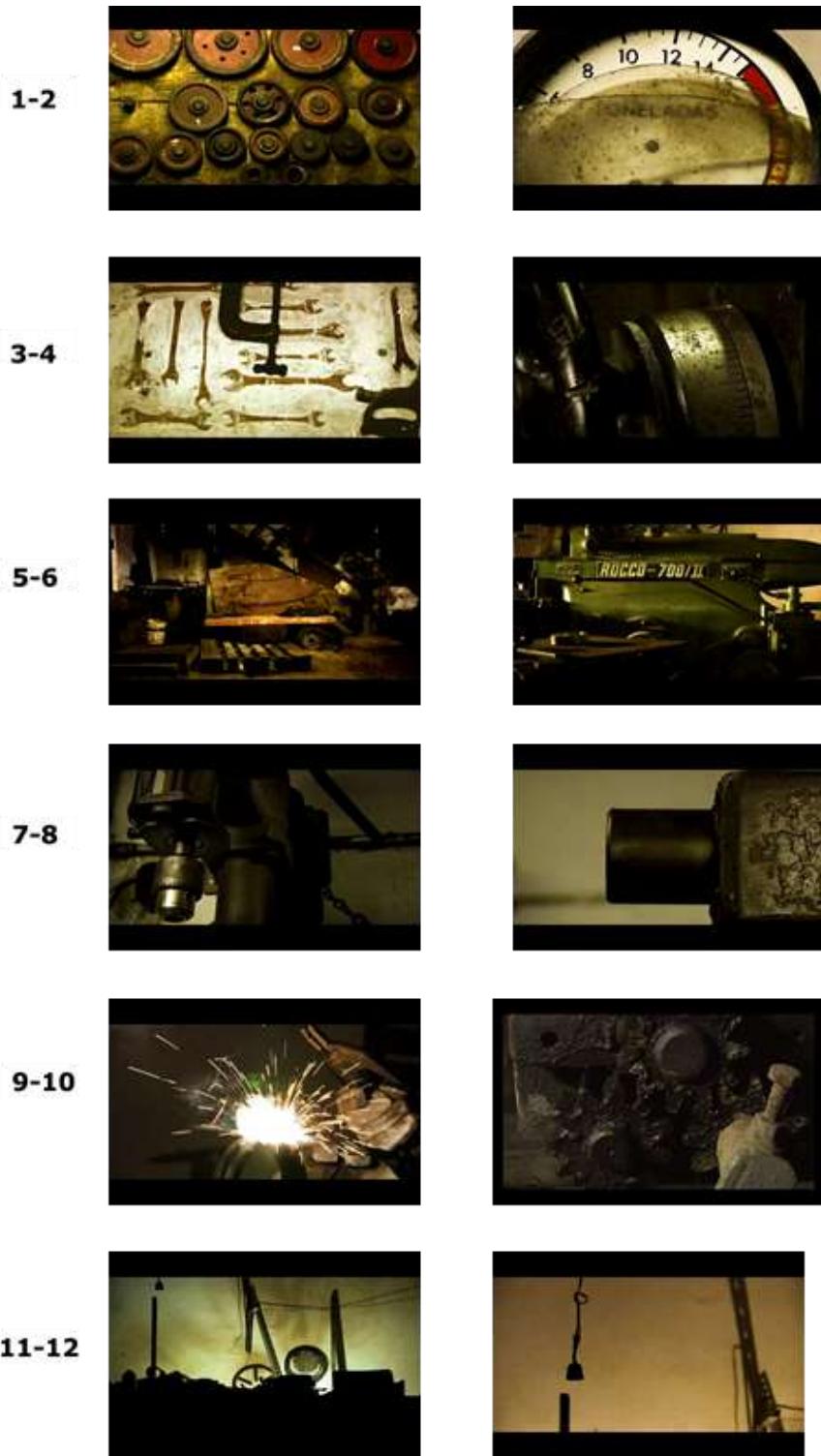


Fig. 70 – BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 01 a 12.

Faixa #2: TRANSISTOR RIDDIM
[3 min 37 seg]



Fig. 71 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 13 a 24.

As imagens inspiradas e trazidas pelas duas primeiras músicas do disco são nitidamente instrumentos de apresentação da ambiência e universos ficcionais narrativos propostos. Apresentam-se máquinas e objetos férreos e maquinais, sem a presença declarada do personagem protagonista [telas 1-2 a 11-12] na primeira faixa, sendo mesmo apresentado em meio à sua lida mecânica na segunda faixa [telas 13-14 a 23-24].

Para ilustrar os conceitos apresentados, proponho uma imbricação análoga com um fragmento extraído de uma série de diálogos estabelecidos durante três semanas de conversa entre os filósofos Theodor Adorno e Max Horkheimer, em 1956, onde tecem comentários sobre a prisão do trabalho e a humanidade, de forma símila abordados em BAPTISTA VIROU MÁQUINA, de uma liberação sensorial pré-trabalho, trabalho este entendido como a sua raiz etimológica bem deixa compreender, "tripalium (três paus) - instrumento utilizado para subjugar os animais e forçar os escravos a aumentar a produção."⁷⁵:

HORKHEIMER Atingir o estado animal no nível da reflexão – isso é liberdade. Liberdade significa não ter de trabalhar.

ADORNO A filosofia sempre afirma que q liberdade surge quando podemos escolher nosso próprio trabalho, quando podemos assumir uma necessidade como algo pessoal.

HORKHEIMER (...) Nisso reside o medo. No oriente, entenderam que esse tipo de liberdade não era inteiramente satisfatório e, por isso, optaram pela escravidão. O ponto principal é que a justiça devia prevalecer; a liberdade nada valia. A liberdade significaria retornar a um estado difuso, num nível superior. Por isso é tão ruim o culto da civilização, que é idêntico ao culto do trabalho. (ADORNO; HORKHEIMER, 2011, p. 169)

75 "O *tripalium* era, pois, um instrumento de tortura, algo semelhante à cruz que o rebanho cristão adotou como objeto-símbolo. Vão-se os objetos, ficam as palavras: por volta do séc. 12, o termo já tinha ingressado nas línguas românicas - *traball*, *traballo* e *trabalho* (Port.), *travail* (Fr.), *trebajo*, *trabajo* (Esp.), *travaglio* (It.). Embora na França rural, até hoje, *travail* ainda sirva para designar uma variante do *tripalium* - uma estrutura de madeira destinada a imobilizar o cavalo para trocar ferraduras ou efetuar pequenas intervenções cirúrgicas -, em todas essas línguas o termo entrou como substantivo abstrato, significando "tormento, agonia, sofrimento"". Disponível em <http://pt.wiktionary.org/wiki/trabalho> acesso em 08 de mar. de 2012.

Faixa #3: TOCANDIRA
[2 min 38 seg]

25-26



27-28



29-30



31-32



33-34



35-36



Fig. 72 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 25 a 36.

Faixa #4: BAPTISTA O MAQUINISTA
[3 min 53 seg]

37-38



39-40



41-42



43-44



45-46



47-48



Fig. 73 – BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 37 a 48.

Na terceira e quarta faixas do disco, continuando e desenvolvendo a apresentação do personagem e do universo narrativo, surgem imagens que tencionam ilustrar, ou fazer vislumbrar, a sociedade do controle e o ocaso civilizatório [telas 37 a 48], ao mesmo tempo apresentando discretamente as noções antagônicas de uma suposta sensibilidade maquinica versus a racionalidade humana em decadência, e do advir de um olhar subjetivo e potencialmente onírico transmaquinico [telas 32, 33 e 34], pós-humano. Para ilustrar tais conceitos em construção audiovisual, eis outro fragmento dialógico teórico de Horkheimer e Adorno:

ADORNO Minha sensação mais profunda é que, no momento, tudo está fechado, mas pode mudar de um momento para o outro. Acrescento a seguinte consideração: esta sociedade não está se dirigindo a um estado de bem-estar. Ela está passando a ter cada vez mais controle sobre seus cidadãos, mas esse controle cresce acoplado ao crescimento de sua irracionalidade. E a combinação das duas coisas é constitutiva. Enquanto persistir essa tensão, não se pode chegar ao equilíbrio necessário para eliminar toda a espontaneidade. Não posso imaginar um mundo que chegue às raias da loucura, sem que se desencadeiem forças da oposição objetivas.

HORKHEIMER Mas eu consigo. Porque a humanidade está se destruindo. O mundo está louco e vai continuar louco. No fim das contas, posso imaginar que toda a história do mundo não passa de uma mosca que se consome em chamas.

ADORNO O mundo não está apenas louco. Ele é, ao mesmo tempo, louco e racional.

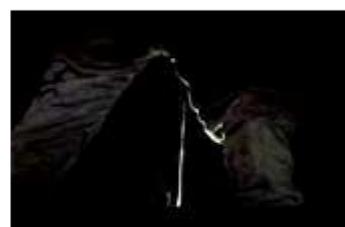
HORKHEIMER A única coisa que contraria meu pessimismo é o fato de, ainda hoje, continuarmos pensando. Toda esperança reside no pensamento. Mas é fácil acreditar que tudo pode chegar ao fim. (ADORNO; HORKHEIMER, 2011, p. 175)

Faixa #5: VOLKS VELHO
[3 min 12 seg]

49-50



51-52



53-54



55-56



57-58



59-60



Fig. 74 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 49 a 60.

Faixa #6: FODA DO FUTURO

[6 min 15 seg]

61-62**63-64****65-66****67-68****69-70****71-72**

Fig. 75 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 61 a 72.



Fig. 76 – BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 73 a 82.

Na quinta e sexta faixas musicais, temos respectivamente a preparação para o ápice dramático na trama conduzida pelo personagem protagonista, com a hipotética reconexão com a sua individuação humana através da libido e da sexualidade, da sensorialidade da música e da dança. Destaca-se a relação falo/fisiológica funcionalista, quando o personagem Baptista urina no tanque de combustível para fazer funcionar o motor do veículo [telas 51 e 52], e poder chegar ao bar/boate inferninho e fazer uso em oposição complementar de seu falo/sexual como dispositivo de prazer, a libertação pelo gozo catártico dionisíaco bacante, conduzido e conclamado por prostitutas munidas de máscara de solda, operária sexuais [telas 68 e 71 a 80] que revelam o rosto, possibilitando uma própria reconexão identitária, de Baptista por primeira vez [tela 69-70].

Ainda mais um apporte extraído do encontro dialógico de Adorno e Horkheimer, relacionando-o com as sequências de libertação em pulsões erótico/musicais de Baptista, abordando de forma superficial questões de gênero, e a ideia da alienação do trabalho e a prostituição e identidade de gênero e dominação:

ADORNO: Ainda não descobrimos por que sempre se considerou tão terrível na sociedade burguesa, desde Roma, que um homem inflamado de desejo toque o corpo de uma mulher. Isso tem que ver com o melhor e o pior dele. A repulsa pelo mundo de troca encontrou refúgio ai. É no amor que se deve preservar aquilo não é burguês.

HORKHEIMER: Suponho que os tabus sexuais burgueses ligados à *jus primae noctis*. As mulheres devem adquirir o direito de dispor do próprio corpo. As pessoas devem se tornar propriedade de si mesmas. Isso é ameaçado pela sexualidade e lança base para a guerra perene entre os sexos. (ADORNO; HORKHEIMER, 2011, P. 172)

Faixa #7: KALAKUTA

[7 min 6 seg]

83-84



85-86



87-88



89-90



91-92



93-94



Fig. 77 – BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 83 a 94.

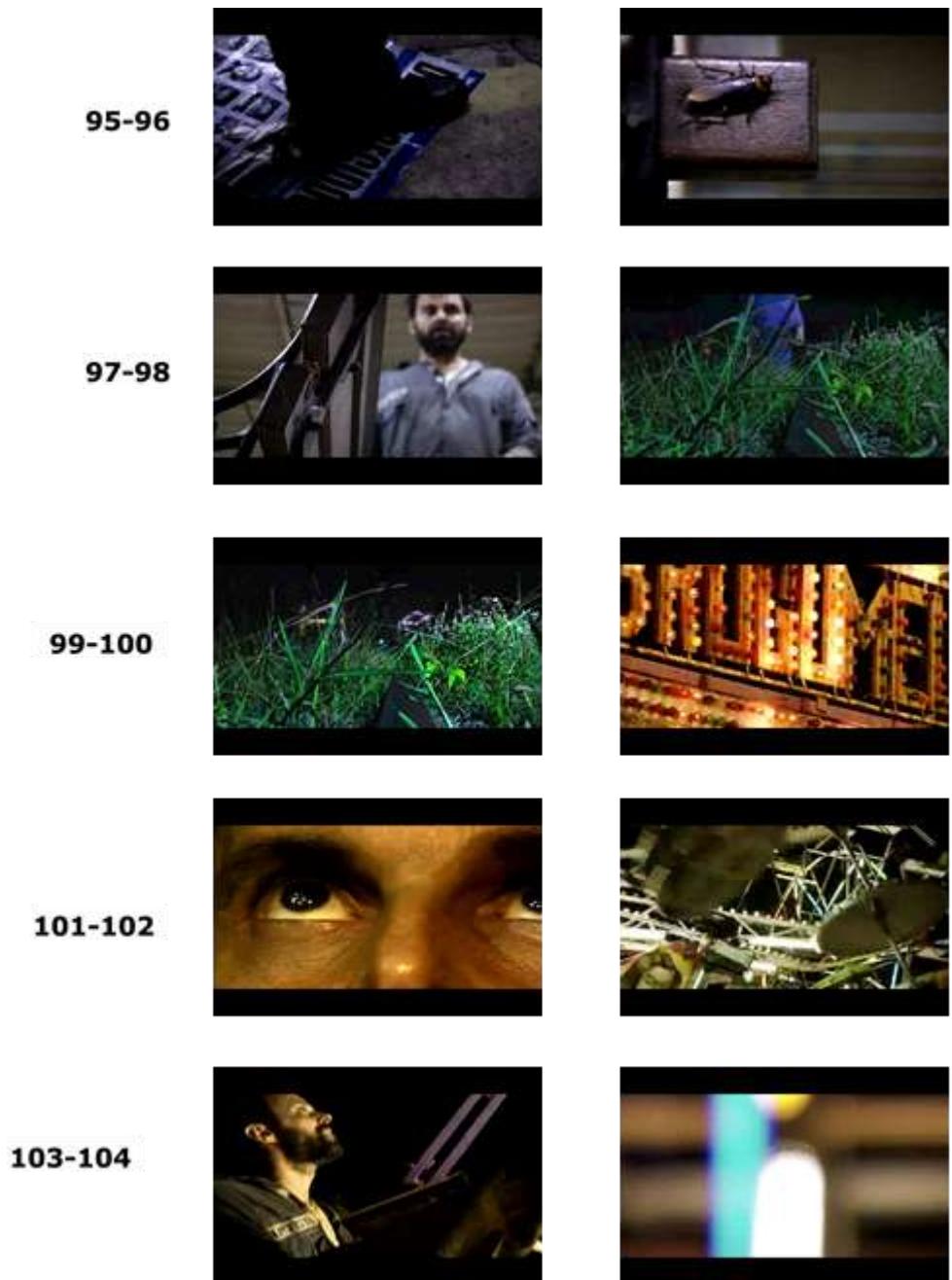


Fig. 78 – BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 95 a 104.

Faixa #8: CATACLISMA

[02 min 56 seg]

105-106**107-108****109-110****111-112****113-114****115-116****Fig. 79– BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 105 a 116.**

Faixa #9: VOLTE AMOR

[03 min 50 seg]

117-118**119-120****121-122****123-124****125-126****127-128****Fig. 80 - BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 117 a 128.**

Chamo especial atenção para uma articulação nos moldes de um movimento iconofágico, utilizando o conceito como proposto por Baitello, no processo de auto-*sampling*, ou *sampling* auto-referente, de GOD.O.TV, criando uma relação de articulação transtemporal com outro processo de criação artístico envolvendo alguns partícipes comuns, no caso o diretor/roteirista, e os atores Tavinho Teixeira e Servílio de Holanda [telas 125 a 128], remetendo à dramaturgia de Beckett, sendo acopladas e insertada como o sonho pré-sonhado das máquinas de televigilância, entes narradoras de BAPTISTA VIROU MÁQUINA:

Assim, a expansão acelerada e o fechamento crescente no universo das imagens, diagnosticados tanto por Flusser como por Kamper - uma indubitável e precisa equação do fenômeno tão contemporâneo da auto-referência – levantam a questão vital de uma antropofagia cometida pelas imagens (e de uma iconofagia, praticada pelo homem) exigindo um aprofundado mapeamento e uma compreensão expandida do fenômeno da devoração tão bem intuído pelo pensamento iconoclasta de Oswald de Andrade. (BAITELLO, 2003, p. 52)

E segue, sobre imagens 'deglutindo' imagens, explicitando o conceito de uma *iconofagia*:

As formas de apropriação (simbólicas ou não) como manifestações da antropofagia são ainda muitas outras; a apropriação do espaço e seus recursos, a apropriação do tempo e seus atributos, a apropriação das mentes e suas imagens nem sempre passam pela relação direta de apropriação entre dois corpos, sofrendo nestes casos um processo de mediação pelas imagens. É então que teremos o surgimento da iconofagia. (BAITELLO, 2003, p. 53)

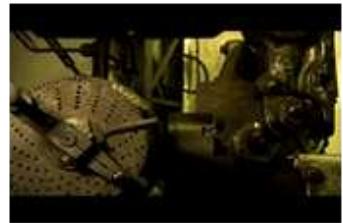
E mais ainda, o caso do *sampling*/paráphrase/recomposição sobre os mesmos corpos 08 [oito] anos depois, em processo de dilatação, tensão e distensão temporal base no modelo de criação artístico áudio/imagético [telas 113, 114 e 115]:

Na construção de um conjunto de imagens, sejam elas pertencentes ao universo icônico visual ou sonoro, sejam elas pertencentes a outros universos (verbais, performáticos, olfativos,

gustativos), é notável a utilização de imagens precedentes como referência e como suporte de memória. Assim, a representação de um objeto não é apenas a representação de algo existente no mundo (concreto, das coisas, ou não concreto, das não coisas) mas também uma re-apresentação das maneiras pelas quais este algo foi já representado. Em outras palavras, em toda imagem existe uma referência às imagens que a precederam. Ou seja, toda imagem se apropria das imagens precedentes e bebe nelas ao menos parte de sua força. Graças a este mecanismo se constroem as chamadas “séries culturais” (Iurij Tynianov), expressando a presença de uma historicidade fundamental como lastro no universo cultural do homem. A força de uma imagem provém de seu lastro de referências a outras tantas imagens. Se pudéssemos recorrer a uma metáfora para compreender o fenômeno da herança no universo das imagens, esta metáfora seria a da devoração, uma vez que não se pode falar em genomas imagéticos. O mecanismo da “citação” entre imagens nos oferece um pálido quadro dos intensos fluxos entre as imagens. (BAITELLO, 2003, p. 54)

Faixa #10: LUZ VERMELHA

[04 min 51 seg]

129-130**131-132****133-134****135-136****137-138****139-140****Fig. 81 – BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 129 a 140.**

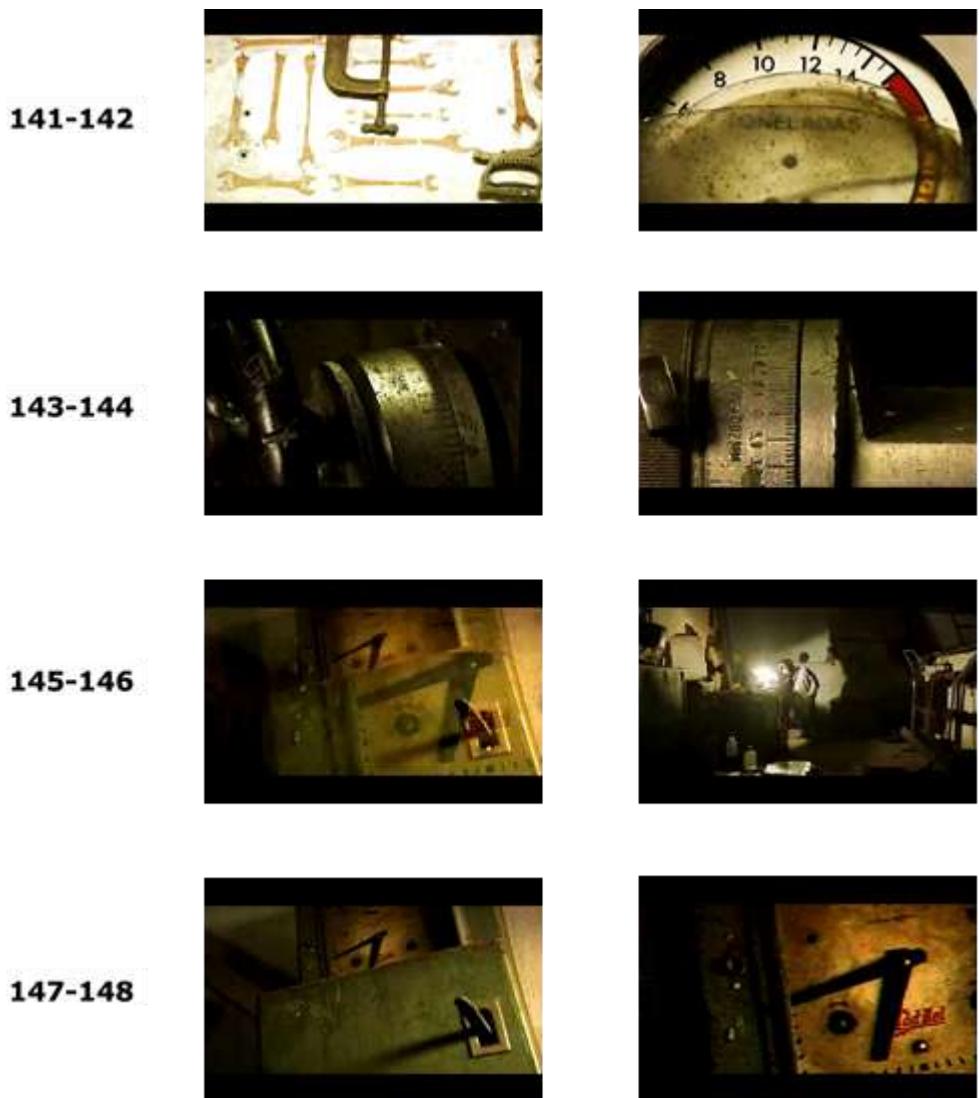


Fig. 82– BAPTISTA VIROU MÁQUINA telas 141 a 148.

Evoco ainda Baitello, citando a relação de deglutição, reapropriação e autodeglutição das imagens em processos intersemióticos, como propostos na composição da última faixa audiovisual da trilha-visual de **BAPTISTA VIROU MÁQUINA**, onde através de cortes diferenciados sobre o mesmo material bruto utilizado na faixa #1, temos uma nova composição em roupagem diferenciada [telas 129 a 148]:

A máxima publicitária tão propalada, cada vez mais real nos nossos dias, segundo a qual “nada se cria, tudo se copia” apenas faz repetir procedimentos já conhecidos na história das imagens. A grande diferença é apenas dada pelo poder distributivo e penetrador dos aparatos da mídia terciária, as máquinas de imagens. As imagens apresentadas pelos mídia contemporâneos terminam por possuir um alto teor de referência a outras imagens que se referem a ainda outras, construindo uma “perspectiva em abismo” (E. P. Cañizal) que se perde em imagens remotas de insondáveis resquícios arqueológicos. As imagens que devoram imagens, que devoram imagens, são a representação do que Kamper denomina “a perda da função janela”. Evidentemente não se trata de um fenômeno apenas contemporâneo, senão de um processo constitutivo e fundante da autonomia relativa da esfera da cultura humana, que, porém, exacerbado pela avalanche ou pelo dilúvio das imagens do século XX, ganha dimensões inusitadas. (BAITELLO, 2003, p.55)

E complementando ainda sobre o mesmo tema, o autor evoca a ideia das “imagens expropriadas de si” mesmas, como no processo analisado na faixa final de BAPTISTA VIROU MÁQUINA:

Alimentar-se de imagens significa alimentar imagens, conferindo-lhes substância, emprestando-lhes os corpos. Significa entrar dentro delas e transformar-se em personagem (recorda-se aqui a origem da palavra ‘persona’ como ‘máscara de teatro’). Ao contrário de uma apropriação, trata-se aqui de uma expropriação de si mesmo. (BAITELLO, 2003, p.56)

4.6 Notas sobre o processo de exibição e fruição performática de BAPTISTA VIROU MÁQUINA.

O processo de exibições performáticas do pré-lançamento de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, contando com a articulação de mídias primárias, com a presença da banda executando o álbum em *performance* em tempo real com a exibição em projeção de cinema digital em alta resolução, em mídia terciária, aconteceu em dois eventos, uma no cine Banguê em João Pessoa, em 28 de maio de 2010, durante o Festival

Nacional de Artes – FENART, e o outro dentro da programação da III Janela Internacional de Cinema do Recife, ocorrido no dia 19 de novembro de 2010 no Cine São Luís.

Uma reflexão chamada por Baitello sobre a predominância da visualidade em grande parte dos processos contemporâneos é aqui colocada como um contraponto à extraordinariedade desses dois concertos musicais e simultâneas exibições cinematográficas:

Vivemos, profundamente, até a última das nossas fibras, dentro de um mundo da visualidade. Que evidentemente não começou agora, mas que foi se desenvolvendo e foi dispensando os outros sentidos que não a visão. Exemplo disso é o valor do som, tão menor que o da imagem no nosso mundo e no nosso tempo, que este fato pode ser lido em inúmeros momentos da nossa vida e do nosso cotidiano. (BAITELLO, 2005, p. 99)



Fig. 83 - Imagens dos primeiros show de pré-estreia de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, em João Pessoa, ocorrido em 28 de mai. De 2010.



Fig. 84 - Imagem dos primeiros show de pré-estreia de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, em João Pessoa, ocorrido em 28 de mai. de 2010.

No livro *Num Piscar de Olhos* (MURCH, 2004), o montador Walter Murch relata experiências significativas de “esticar o som”, comentando trechos de suas ideias aplicadas ao filme “Poderoso Chefão” que guardam uma relação direta com o que Baitello problematiza na relação de mídias primárias e a hipertrofia de visibilidade em superfícies bidimensionais.

A transferência da singularidade performática e sensória dos processos de comunicação e de expressões artísticas pode ser assim esclarecida por Baitello:

A possibilidade de produção de imagens, visuais ou acústicas, sua reprodução ilimitada, sua distribuição irrestrita, têm levado a comunicação humana a uma hipertrofia da visão e da visibilidade, e uma transferência da tridimensionalidade presente na mídia primária (com seus sentidos táteis) para as superfícies bidimensionais. (BAITELLO, 2005, p. 82)



Fig. 85 - Imagem do segundo show de pré-estreia de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, em Recife, ocorrido em 19 de nov. de 2010.

4.7 Notas sobre o processo de distribuição multiplataformas no caso do projeto BAPTISTA VIROU MÁQUINA.

Além do corte que fizemos em média-metragem, distribuído como DVD de acompanhamento do disco BAPTISTA VIROU MÁQUINA, foi planejado e logo executado um corte em longa-metragem que estreou no festival Cine Esquema Novo, realizado em Porto Alegre no ano passado.

Para a concretização dessa versão foi incluída outra obra em curta-metragem, PARA REMOVER, USE ÁGUA E SABÃO, dirigida e escrita por Bruno de Sales, que fez a produção e direção de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, realizada também por parte da mesma equipe que participou da gravação da trilha-visual. Além de parte da equipe comum, o ator protagonista, Tavinho Teixeira, e o diretor de arte, Shiko, eram os mesmos.

A apostila da inclusão de outra obra em formato diferente, no caso um curta-metragem, realizado em modelos de produção semelhantes, foi a

motivação principal para preparar a versão de BAPTISTA VIROU MÁQUINA em longa-metragem. Além de simultaneamente servir como uma provocação estética e política a respeito da produção audiovisual paraibana, estimulando uma espécie de contaminação de noções tradicionais e bem estabelecidas nas linguagens cinematográfica e audiovisual, como a de autoralidade e individualização, formatos de exploração e difusão comercial, domínio de narrativas calcadas em moldes lineares e naturalistas.

A recepção da obra no formato longa-metragem obteve diferentes análises, realizadas no decorrer do festival. Destaco um fragmento de uma crítica escrita por Jorge Alpendre para o portal UOL, intitulado "Filmes inéditos decepcionam em festival de cinema em Porto Alegre"⁷⁶:

Os três inéditos do CineEsquemaNovo são de lá. Dois deles, "Baptista Virou Máquina" e "Luzeiro Volante", são da Paraíba, sendo que o segundo uma coprodução cearense. O terceiro inédito, "Álbum de Família", é da Bahia.

Infelizmente, os três deixam a desejar, maculando ligeiramente a fama adquirida nos anos 2000. Pecam pela sede de inovação e pelo esquecimento da tradição cinematográfica em prol de uma discutível renovação de estilo. Renovar não é ruim, mas esquecer a tradição, não sabendo, com isso, que caminho seguir nessa renovação, é extremamente problemático. Não se renova coisa alguma sem se ter uma boa ideia do que já foi feito na arte que se deseja renovar.

"Baptista Virou Máquina", de Carlos Dowling, é o menos equivocado, mas tem um gravíssimo problema que praticamente o destrói. Pensado como um média-metragem que acompanha um disco instrumental de uma banda chamada Burro Morto, foi ampliado para poder concorrer à seleção de longas. Essa ampliação se deu com a incorporação de um curta-metragem que, de comum com o média, só tem o ator.

O curta é desastroso. Construído como um grande plano-sequência (sem cortes) circular e em repetição, tem a imagem suja presente também no outro longa paraibano. Mas briga o tempo todo contra o esteticismo do média, que às vezes até funciona muito bem. É realmente lamentável que um filme seja destruído por uma ideia dessas, que pode parecer bonita, mas na

76 Disponível em <http://cinema.uol.com.br/ultnot/2011/04/27/filmes-ineditos-decepcionam-em-festival-de-cinema-em-porto-alegre.jhtm> acesso em 18 de mar. de 2012.

verdade é anti-cinematográfica. Esperemos que não se repita o procedimento, pois dos inéditos, é o que tem melhor direção - ao menos nos momentos em que há, de fato, uma direção.

Para além do resultado e coesão estéticas alcançados, destaco o surgimento e exploração de mais um formato audiovisual, tido como dos mais nobres e reconhecidos, que é o caso de um filme ficcional em longa-metragem, como derivação desenvolvida a partir de diferentes matrizes em mídias anteriores, no caso uma obra fonográfica instrumental e de sua homônima obra audiovisual de acompanhamento.

Ely Marques, no fim da entrevista, comenta das suas impressões acerca da obra resultante em longa-metragem, também chamada BAPTISTA VIROU MÁQUINA, e do seu processo de criação e composição de montagem:

Sinceramente eu diria que a gente meio que forçou um pouco a barra [risos], mas a gente conseguiu dar uma roupagem, assim, pra não ficar tão um corte seco e entrou um outro curta, assim, é tem o fato de ser Tavinho [Teixeira], que é o mesmo ator pra ambos, então assim tem essa relação dos personagens e tal. Eu não sei, eu acho que essa coisa de você... como existe essa convenção de que o longa-metragem é a partir de setenta minutos, a gente meio que fez isso em função disso, né? A gente nunca que teria colocado aquele curta se não fossem os setenta minutos [risos] a obrigatoriedade dos setenta minutos, né? Então assim, talvez não seja o ideal pra essa obra, realmente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A guisa da composição de algumas notas conclusivas, vale aqui um breve e final comentário a respeito da meta-dificuldade encontrada no próprio processo de transmutação de objetos de análise audiovisuais durante a transposição dos signos audiovisuais aos signos gráficos, das imagens estáticas ou verbais da língua escrita no momento da construção da análise teórica, estabelecendo os marcos limítrofes de tais construções teóricas em oposição à prática dos processos, como encontrado durante a execução das pesquisas e estudos desta dissertação.

Tal dificuldade se origina na natureza e tipologia das fontes de consulta e análise, e remete à inter-relação semiótica análogas às estabelecidas entre os sons e as imagens, que se estabelecem entre a teoria buscando desvendar as práticas artísticas, e os seus processos constitutivos.

A respeito desse tema e dificuldade, Baitello estabelece algumas questões de interesse sobre o domínio do visual sobre o auditivo, tema motriz deste estudo:

Se fizermos uma avaliação do que vale mais hoje: a palavra ou o documento? o que custa mais caro, a televisão ou o rádio? o que tem maior valor, o que se fala ou o que se publica? - em todas as esferas da atividade e da cultura contemporâneas detecta-se um predomínio do visual sobre o auditivo. Na vida e no trabalho acadêmico, tem mais peso quem escreve um livro do que quem dá bons cursos. Os sistemas de avaliação são todos fundados sobre a escrita, que pertence ao reino da visualidade, a mesma escrita que nasceu das formas mais arcaicas de conservação da informação. Não importa se a informação auditiva também pode ser conservada por meio de fitas magnéticas, discos ou outros suportes, ela não tem o mesmo valor documental de um texto escrito (e apenas muito recentemente começou a se aceitar uma gravação como prova ou documento). (BAITELLO, 2005, p. 99)

Uma característica notada de forma repetida e semelhante tanto no processo de criação e difusão de LELÊ, como de BAPTISTA VIROU MÁQUINA, remete a uma duração longa dos processos de difusão e distribuição, criando desdobramentos e derivações, em muitos casos não esperados ou tencionados, estabelecendo algo como uma 'cauda longa de exploração transmídiática', usando um termo em voga como feito ver por Chris Anderson.

Assim LELÊ, processo iniciado em 2004 com a preparação do projeto de gravação e produção da obra fonográfica que inauguraría o movimento de realização da obra do videoclipe em animação gráfica, seria concluída cerca de 04 [quatro] anos depois em 2008, com processos derivados de exploração, difusão e distribuição em cada um dos anos posteriores, chegando à última notícia da sua seleção como representante do Brasil num certame internacional que congrega onze filmes curtos, feitos como versões para mídias móveis e locativas, realizado no primeiro semestre de 2012. Completa assim o ciclo de um processo de criação e difusão, ainda não finalizado, de 08 [oito] anos.

Já BAPTISTA VIROU MÁQUINA passou, e passa, por processo semelhante, com a realização de exibições/concerto de lançamento em 2010, com a participação em festivais e evento de longa-metragem no ano de 2011, e com a preparação da difusão através da rede mundial de computadores em 2012, e da simultânea preparação de uma versão para exibição e apresentação como instalação de vídeo-arte performática, como inscrito recentemente no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, FILE, edição 2012, na categoria "sonoridade eletrônica" [vide descrição do projeto e suas derivações em Apêndice B].

Os dois objetos de estudo em questão exemplificam uma tendência de modelos de produção audiovisuais de obras independentes,

regionalizadas, de produção em baixo custo amparado por formas colaborativas de criação coletiva, que ocupam e constroem espaços de ocupação em escalas nacionais e internacionais, mesmo desterritorializadas, que questionam e de forma pacífica desarticulam algumas premissas e paradigmas da produção de conteúdos expressivos/culturais em moldes industriais e massivos, e mesmo da própria ideia e lógica de pertencimento na qualidade de produtos de uma suposta “indústria cultural”, alcançando tais novos modelos como possibilidades de estabelecer novos pontos de audição, novos focos de visualidades, para os fazeres e para a própria fruição de obras audiovisuais.

Fazendo o movimento de clausura/fechamento em *gestalt*, evoco dois conceitos como apresentados e tratados nas primeiras linhas de análise teórica desta dissertação, que são o APOLÍNEO e o DIONISÍACO como trazidos à tona por Nietzsche, sendo elementos constitutivos das obras audiovisuais analisadas e estudadas, propondo e chamando atenção para a possível detecção de uma interpolação cruzada e invertida dos processos e metodologias dos dois objetos de estudo.

LELÊ, processo cronologicamente ocorrido primeiro, é tendencialmente um processo de criação calcado no modelo de de-signar, propriamente de *design*, através do desenho figurativo e apolíneo, estabelecendo e exigindo uma metodologia ultra programada, planejada, desenhada e literalmente redesenhada em repetido e longo tempo processual. Já BAPTISTA VIROU MÁQUINA é calcado primordialmente num modelo dionisíaco e musical, estabelecendo por sua vez uma metodologia de criação e realização do acaso esboçado, do desenho intuído, fechando a interpolação cruzada e invertida dos processos e metodologias das duas obras audiovisuais analisadas pelo presente estudo.

Convido para uma última reflexão poética sobre os signos, e sobre os estudos semióticos, com suas possibilidades e obliquidades, suas potenciais clarezas e clarevidências e simultâneas zonas de obscuro e recôndito acesso, tencionando fazer ver um dos seus possíveis maiores encantamentos, através de um poema de Jorge Luis Borges, que não coincidentemente fez chamar SIGNOS:

A Susana Bombal

Em 1915, em Genebra, vi no terraço de um museu um alto sino com caracteres chineses . Em 1976 escrevo estas linhas:

Indecifrada e só, sei que posso
ser na vaga noite uma oração
de bronze ou a sentença na qual se cifra
o sabor de uma vida ou de uma tarde
ou o sonho de Chung Tzu, que já conheces
ou uma data trivial ou uma parábola
ou um vasto imperador, hoje algumas sílabas,
ou o universo ou o teu secreto nome
ou aquele enigma que indagaste em vão
ao largo do tempo e de seus dias.
Posso ser tudo. Deixa-me na sombra.⁷⁷

77 [SIGNOS / A Susana Bombal / Hacia 1915, em Ginebra, vi en la terraza de un museo una alta campana con caracteres chinos. Em 1976 escribo estas líneas: Indescifrada y sola, sé que puedo / ser en la vaga noche una plegaria / de bronce o la sentencia en que se cifra / el sabor de una vida o de una tarde / o el sueño de Chuang Tzu, que ya conoces / o una fecha trivial o una parábola / o un vasto imperador, hoy unas sílabas, / o el universo o tu secreto nombre / o aquel enigma que indagaste en vano / a lo largo del tiempo y de sus días. / Puedo ser todo. Déjame en la sombra.]

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. Diálogo - Um atrapalho no trabalho. **Revista Serrote** #7, vol. 1, n.1, São Paulo, Instituto Moreira Salles, 2011.
- ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante.** Porto Alegre: Artned, 2009.
- ARMES, Roy. **On video: o significado do vídeo nos meios de comunicação.** São Paulo: Summus, 1999.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- BARABÁSI, Albert-László. **Linked [conectado] a nova ciência dos networks.** São Paulo: Leopardo, 2009.
- BAITELLO JUNIOR, Norval. As quatro devorações. Iconofagia e antropofagia na comunicação e na cultura. In: FRANÇA, Vera; WEBER, Maria Helena; PAIVA, Raquel; e SOVIK, Liv (orgs.). **Livro do XI Compós 2002: estudos de comunicação ensaios de complexidade 2.** Porto Alegre: Sulina, 2003.
- _____. **A era da Iconofagia.** São Paulo: Hacker Editores, 2005
- BERGER, John. **Modos de ver.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- BERNARDO, Gustavo; FINGER, Anke; GULDIN, Rainer. **Vilém Flusser – uma introdução.** São Paulo: Annablume, 2008.
- BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.
- BORGES, Jorge Luis. **Obra Poética, 2.** Buenos Aires: Edición Emecé, 1977.
- BRYMAN, Alan. **Social Research Methods.** 2^a ed. Nova York: Oxford University Press, 2004.
- CAZNOK, Yara Borges. **Música: entre o audível e o visível.** São Paulo: Editora Unesp, 2008.
- COUCHOT, Edmont. **O tempo real nos dispositivos artísticos.** In: LEÃO, L. (org.), INTERLAB – Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

- CRAFTON, Donald. **The Talkies: American Cinema's Transition to Sound 1926–1931.** Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press, 1999.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo – comentários sobre a sociedade do espetáculo.** Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 1. A imagem-movimento.** São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- DULAC, Germaine. **A Cinegrafia Integral.** Revista Visor, nº 210, 1953.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
- _____. **O Sentido do Filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado – por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- GOODWIN, Andrew. **Dancing in the distraction factory – music television and popular culture.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 1992.
- JAKOBSON, Roman. **La Fine del Cinema?** Milano: Book Time, 2009.
- _____. **Linguística. Poética. Cinema.** São Paulo: Perspectiva, 2007.
- JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema.** São Paulo: Senac, 2009.
- KAPLAN, Elizabeth Ann. **Rocking around the clock – music television, postmodernism & consumer culture.** Nova Iorque / Londres: Routledge, 1987.
- LIGGERI, Domenico. **Musica per i nostri occhi - storie e segreti dei videoclip.** Milão: Tascabili Bompiani, 2007.
- LIPOVETSKY, Gilles ; SERROY, Jean. **A Tela Global – mídias culturais e cinema na era hipermoderna.** Porto Alegre: Sulina, 2009.
- LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. **A hora do cinema digital: a democratização e globalização do audiovisual.** São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de

São Paulo: Cultura – Fundação Padre Anchieta, 2009.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Evolução técnica e expressão artística: a emergência da computação gráfica e a condição do artista como indivíduo criador.** Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2000.

_____, **Arte da Animação - técnica e estética através da história.** São Paulo: SENAC, 2002

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo.** São Paulo: Brasiliense, 1995.

MACHALSKI, Miguel. **El guión cinematográfico un viaje azaroso.** Buenos Aires: Universidad del Cine, 2006.

MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo.** São Paulo: Editora Senac, 2008.

MOTA, Marcus. **A Dramaturgia Musical de Ésquilo. Investigações sobre Composição, Realização e Recepção de Ficção Audiovisual.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

MOTTA, Regina. **A épica eletrônica em Glauber – um estudo sobre cinema e tv.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.

MUNARI, Bruno. **Teoremi sull'arte.** Mântua: Corraini, 2009.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos – a edição de filmes sob a ótica de um mestre.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia ou helenismo e pessimismo.** São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

NUNES FILHO, Pedro (org.), **Mídias Digitais e Interatividade.** João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2009.

NUNES FILHO, Pedro. **As relações estéticas no cinema eletrônico.** João Pessoa/Natal/Alagoas: Editora Universitária UFPB / EDUFRN / EDUFAL, 1996.

PENENBERG, Adam. **Viral Loop.** São Paulo: Elsevier, 2010.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica.** Série Estudos nº 93. São Paulo: Perspectiva, 2003.

REWALD, Rubens. **Caos/Dramaturgia.** São Paulo: Perspectiva; Fapesp,

2005.

RITCHER, Hans. **Art in cinema**. In: STAUFFACHER, Frank (org.) *Art in Cinema: A Symposium on the Avant-Garde Film*. San Francisco Museum of Art, Art In Cinema Society: 1947.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2010.

SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (org.) **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.

STACKELBERG, Peter von. **Creating transmedia narratives: the structure and design of stories told across multiple media**. Dissertação de mestrado. *School of Information Design and Technology*. Utica, New York: State University of New York Institute of Technology, 2011.

STEVENS, Anthony. **Private myths**. Cambridge: Harvard University Press, 1996.

TOLEDO, Sílvio. **Um caminho para a animação**. Fortaleza: Epgraf, 2005

UVA, Christian. **Impronte digitali - il cinema e le sue immagini tra regime fotografico e tecnologia numerica**. Roma: Bulzoni, 2009.

_____. **Il digitale nella regia - Testimonienze dai set di Lucas, Lee, Von Trier, Rodriguez, Figgis, Sokurov, Greenaway, De Maria, Ferrario, Reali e altri**. Roma: Dino Audino, 2004.

VAN CAMPENHOUDT, LucVan; QUIVY, Raymond. **Manual de Investigação em Ciências Sociais**. Lisboa: Gradiva, 1995.

VON FRANZ, Marie-Louise. **Dreams: A Study of The Dreams of Jung, Descartes, Socrates, and Other Historical Figures**. Boston: Shambala, 1998.

YOSHIURA VAZ, Eunice. **Videoarte, videoclipe – investindo contra a “boa forma”**. São Paulo: Porto de Ideias, 2007

SÍTIOS ELETRÔNICOS CITADOS

04, Fred. *Entrevista ao blog LINK.* Disponível em <http://blogs.estadao.com.br/link/vivemos-em-um-culto-deslumbrado-a-qualqu/> acesso em 30 de jan. de 2012.

ABREU E SILVA, Alana Morais. CAMINHOS, ESCOLHAS E ENCONTROS NO UNIVERSO DA OBRA EM PROCESSO, *Revista Travessias*, Paraná, n. 001, dez. 2007. Disponível em http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/lettras/revistas/travessias/ed_001/resenhas/REDERES%20DA%20CRIA%C7%C3O.pdf acesso em 21 jul. 2011.

BARBOSA, Marco Antonio. *Dossiê: crise da indústria fonográfica (parte i).* Disponível em <http://fubap.org/telhadodevidro/?p=10> acesso em 29 de janeiro de 2012.

BRITO, Hagamenon. *Lobão lança nova revista com CD, a "Outracoisa".* disponível em <http://musica.terra.com.br/interna/0,,OI209660-EI1267,00.html> acesso em 31 de jan. de 2012.

IDG NOW. *Telefônica e Vivo têm receita de quase R\$ 8 bi no trimestre.* Disponível em <http://idgnow.uol.com.br/mercado/2011/05/12/telefonica-e-vivo-tem-receita-de-quase-r-8-bi-no-trimestre/> acesso em 30 de jan. de 2012.

LOVE, Courtney. *Gifts of Speech. Address at Digital Hollywood Online Entertainment Conference by Courtney Love.* <http://gos.sbc.edu/l/love2.html> acesso em 01 de fev. De 2012.

MANZONI JR., Ralphe. Istoé Dinheiro. *Um raio X das empresas de telefonia.* Disponível em <http://www.istoeedinheiro.com.br/artigos/17251 UM+RAIO+X+DAS+EMPRESAS+DE+TELEFONIA> acesso em 30 de jan. de 2012.

MIGLIORIN, Cesar. *Por um cinema pós-industrial - Notas para um debate.* Disponível em <http://www.revistacinetica.com.br/cinemaposindustrial.htm> acessos em 29 de jan. de 2012.

PERNIOLA, Mario. *L'art, un mutant neutre.* Disponível em <http://www.marioperoniola.it/site/dettagliotext.asp?idtexts=138> acesso em 28 de jul. de 2011

Sítio eletrônico promocional de LOBÃO. Disponível em

<http://www.lobao.com.br/bio.php> acesso em 31 de jan. de 2012.

SELZNICK, Brian. Folha de São Paulo. Ilustrada de 17 de fev. de 2012. *Sucesso de "Hugo Cabret" projeta carreira de Brian Selznick*. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrada/26237-sucesso-de-quothugo-cabretquot-projeta-carreira-de-brian-selznick.shtml> acesso em 17 de fev. de 2012

SCHOPENHAUER, Arthur. **O Mundo Como Vontade e Representação – Livro III.** Edição ACRÓPOLIS, 2001. Disponível em <http://br.egroups.com/group/acropolis/> acesso em 23 de jan. de 2012.

APÊNDICE

Apêndice A - Entrevistas acerca do processo de criação de LELÊ.

A.1 - Entrevista com ChicoCorrea aka Esmeraldo Marques

1. Fale brevemente sobre como iniciou o projeto ChicoCorrea e a ElectronicBand.

O projeto iniciou em meados de 2001, com a ideia de fazer uma banda a partir de um trabalho que já era feito em casa com computador, basicamente *sampleando, remixando* e produzindo músicas com recortes e gravando coisas *low-fi* e com a ideia de transportar isso pro palco, que era uma coisa que eu tinha vontade de fazer misturando eletrônica, a música regional e minhas influências na área da música instrumental. Tivemos uma primeira tentativa de formação, que era um quarteto, que era baixo acústico, eu tocava guitarra, tinha um saxofonista e, quem mais tinha? Eu falei quantos?

- Quatro, falou três.

Era eu, Enok e... sim, Paulinho de Tarso. Paulinho de Tarso participou cantando pandeiro, a gente fazendo versão que eu tinha feito *remix* de uma música dele, que era um coco, e nessa época a gente não tinha equipamento então gravava as bases num MD e dava play e tocava a parte instrumental e cantava na hora. Essa foi a primeira aparição, depois de um tempinho em casa e tocando e tinha os discos, CDs Demo, que não tem nenhum contexto religioso (risos) é um CD demonstrativo, que eu fazia antes do contexto de banda, tanto que é totalmente diferente do que veio depois com a banda, mas era um laboratório. Eu fazia e botava na internet, isso desde 2000. E ai a banda veio depois, fui incorporando outras pessoas, Paulinho participou de um show e depois foi embora, foi morar na Suíça, e a gente decidiu trabalhar uma época sem cantor, usava *samples*, as bases, era muito experimental muito livre e era uma coisa que era muito divertida de fazer porque era uma novidade, então a gente, acho que hoje em dia se fosse ver o que a gente fez ia perceber os excessos. [0:03:00.3]

Mas pra gente era um laboratório de experimentação num momento em que eu acho que não era tão comum misturar música eletrônica com a música nordestina, eram

segmentos bem diferentes. E ai foi chegando mais gente, incorporou um baterista que era o Victor, Cassiano na percussão, tinha o DJ Adailton, DJ Dal que participou em vários momentos. Veio Larissa cantando e foi tomando forma naturalmente, em 2001/2002 a gente começou a atuar mais, tocar bastante em pequenas festinhas, em eventos, em clubes, e já foi tomando outra forma e ai entrou outro saxofonista, e enfim, a gente começou a trabalhar um pouco com essa parte do jazz e a influência do *dub* também, muita coisa fazia efeito sobre a voz, sobre o sax e às vezes sobre a bateria, às vezes eu tocava guitarra, às vezes eu ficava mexendo na mesa, fazendo texturas e efeitos, interagindo ao vivo. Isso em 2002, em 2003 a banda e os CDs demos já tinham chamado um pouco a atenção de algumas mídias como a revista Play, tinha saído como uma das novas coisas na época, sites como manguebit.org, e eu comecei a participar do RE: COMBO. Isso deu uma certa projeção e ao mesmo tempo a coisa da Paraíba na época, né? Quantas bandas você viu saindo da Paraíba, além do Flávio Cavalcanti, na época?

- Realmente, muito pouco.

Então a gente chamou a atenção e teve o convite pro TIM Festival, que a gente fez em 2003, o TIM Festival não, o Abril Pro Rock primeiro em abril, do Abril Pro Rock a gente recebeu o convite pro MADA no mesmo ano, e pro TIM Festival no segundo semestre, então a banda em um ano ela conseguiu projeção, mesmo sem ter a maturidade, aconteceram várias coisas e dai foi desenvolvendo, a gente chegou a tocar no Pará, foi selecionado no edital do Rumos, fez um edital do Rumos em 2005, e ai foi tomando várias formas até hoje, as coisas vão mudando com o tempo, a gente foi podendo comprar equipamento e trabalhar de uma maneira mais adequada, da maneira que achava que devia ser, não dar play numa base e tocar junto, mas usar os elementos de uma maneira mais livre. [0:05:36.7]

2. Você lembra como surgiu a ideia de estabelecer e executar projeções visuais nas shows musicais, apurando e ampliando o conceito de performances audiovisuais conexas, e como foi o desenvolvimento dessa ideia?

Então, acho que na primeira apresentação que a gente foi fazer, em 2001, era uma festa de Las Luzineides que era um show do Flávio Cavalcanti e na época o VJ Carlos Dowling [risos contidos do entrevistador] estava projetando curtas e desenhos animados na festa, na festa que tinha várias coisas e eu lembro que pedi pra você projetar, porque a

projeção ficava no palco, né? E eu lembro que pedi pra você projetar desenhos animados por sobre a banda, acho que foi um dos primeiros contatos reais assim de ver imagem em banda ao vivo, e foi bem interessante. Mas também observando, você vai assimilando, enfim, a cultura do VJ é uma coisa que se solidificou, na época era uma coisa mais experimental, as pessoas levavam um DVD, dois, um *mixer*, hoje em dia você tem softwares, mas sempre essa curiosidade de explorar as tecnologias. Esse foi o primeiro contato de fazer, que achei interessante. [0:07:16.8]

3. Você se lembra do desenvolvimento do vídeo “Quem é ChicoCorrea”, que foi mais ou menos nessa época 2002/2003?

Foi 2001/2002. Era uma tiração de onda, porque Chico Correa era um pseudônimo que eu usava como produtor, e Chico Correa & Electronic Band que veio depois, na época a banda não era tão conhecida, tinha feito dois shows, e as pessoas não sabiam que Chico Correa era Esmeraldo Marques durante uns dois anos, isso era uma brincadeira mesmo, não tinha essa pretensão de usar esse nome, até que pegou, né? Foi virando como marca para esse tipo de som. E eu lembro que a gente tava brincando com essa história das pessoas não saberem quem era e não sei que, e tinha uma capa que Shiko, Shiko desenhista tinha feito, um quadro que ele tinha feito e eu pedi pra usar como capa de um CD Demo, que era um *black power* com um toca-discos, ai você coloca a imagem (risos) e muita gente achava que Chico Correa era um *black power* negão, mais velho que usava toca-discos, a imagem do DJ, e não era nada a ver com isso, e aí, que eu me lembre era em torno disso, a gente pegou Biu, caracterizou ele com uma peruca *black power*, e você se baseou no discurso de Luther Blissett e depois era Wu-Ming, essa coisa da revolução sem face, essa brincadeira com a identidade, tem tudo a ver com o contexto virtual de hoje em dia, como as coisas elas perdem identidade, perdem o contexto e a gente fez isso, não sei porque a gente fez isso... foi uma brincadeira e o áudio não ficou muito bom mas foi engraçado ter feito. Isso foi em 2002, nessa época a gente nem tinha essa difusão de vídeo como youtube.

- Não, não. Tanto é que ele está em baixa resolução no youtube. E eu tenho que ver até a cópia, lembra uma fita minha que ficou na MIX? Tem que ver se consigo recuperar. essa fita, que eu tenho uma cópia só em baixa resolução, depois se você tiver uma cópia em alta resolução ou em algum outro meio em melhor resolução... mas eu acho que era muito essa tônica que tem muito a ver

com o começo do projeto ChicoCorrea que era muito essa vontade de experimentar, e era muito num jogo, era muito lúdico, não tinha, muito, nem... “pra que a gente tá fazendo esse vídeo?” “Vamos colocar no youtube”, agora é quase que automático. Se a gente tivesse youtube na época.

- Na época talvez a gente tivesse uma outra...

É, outra percepção. Mas era engraçado como a gente fazia as coisas numa época em que a tecnologia não era tão acessível como hoje e a gente fazia do jeito que tinha e a gente se divertia fazendo isso, ninguém tava discutindo direito autoral, *creative commons*, essas coisas todas, brigando, o trezentos e sessenta da Babilônia, acho que estar fazendo e indo no fluxo, e acho que isso mudou muito a personalidade de todo mundo que participou. [0:10:44.4]

3. Você falou um pouquinho agora do trabalho de Shiko, como foi que você conheceu o trabalho dele e como foi que se convidou para fazer uma colaboração, tanto nesse primeiro CD [Demo] e depois o CD #7 que tem a imagem do Pequeno Príncipe, também. Como foi que se deu tua relação com Shiko assim?

Eu conheci Shiko pro conta de amigos em comum, Adriano Franco, Foca, na época Shiko era recém-chegado de Patos, ficava desenhando em casa quadrinhos, e comecei a frequentar a casa dele, ia lá e ele ficava pintando e fumando um cigarrinho e desenhando e eu e Adriano conversando, e eu comecei a levar as músicas que eu tava fazendo, levava um cd, um CD-R, e ai ele botava lá e ficava pintando e ouvindo, "ah, essa aqui é massa, e tal" e meio que virava trilha-sonora do que ele fazia, e eu lembro de ter pedido pra ele fazer uma capa pra mim, tipo um logotipo, e ai eu disse "Shiko, você podia fazer um desenho, pensei uma coisa tipo o Pequeno Príncipe e agora o mundo dele cheio de tecnologia", e ai ele fez o desenho do Pequeno Príncipe, o planeta como um satélite e isso foi uma ideia que ficou, eu fiquei usando tipo... eu acho usei como capa em um CD Demo.

C.D.- O sete.

É acho que usei e isso depois foi o ponto de partida quando eu sugeriu LELÊ, que utilizasse esse conceito pelo contexto da letra, enfim, de fazer o videoclipe "por que não aproveita

aquela ideia que Shiko desenhou e transforma o Pequeno Príncipe numa..." né?... nessa história, não sei se você lembra desse *brainstorm* que ai deu o *start* no clipe. É engraçado como as coisas elas se conectam de maneiras diferentes. Você tem numa fase as pessoas não se conhecem e estão fazendo coisas em comum, e depois lá na frente essas coisas tem um ponto de interseção e... [0:13:01.9]

4. As conexões. E ai já falando no processo de LELÊ, não ainda especificamente do videoclipe, antes, da composição da música. Qual a tua primeira lembrança em relação à música LELÊ? Como foi que você teve acesso a ela e como a música dói tomado corpo?

Eu falei com Jonathas (Falcão), na época Jonathas tinha uma banda chamada "A Função", ele não tocava com a gente, mas eu o conhecia, cheguei a tocar n'"A Função" e Jonathas tinha muito essa coisa de fazer composições com o sotaque nordestino, a banda na época usava muitas versões de domínio público, sendo um pouco polêmico, e ai eu pensei "bom, a gente tem um compositor muito bom aqui" e ai conversei com Falcão e disse "poxa Falcão, se não quer fazer não umas músicas pra banda não? A gente vai gravar o disco..." ai ele fez três, e tipo, gravava num microfonezinho daquele vagabundo de PC, numa *soundblaster*, voz e violão, e mandava. E ai eu lembro, ele mandou LELÊ, BAILE MUDERNO e COCO DE FADA. COCO DE FADA a gente não gravou até hoje, mas já tem o arranjo, e LELÊ surgiu não na "*Electronic Band*", isso que é engraçado, em 2004 teve um projeto no Centro Cultural do Banco do Brasil no Rio de Janeiro e eu fiz um primeiro formato do que seria a "*Pocket Band*" depois, que era um formato de não ir com a banda toda, porque não tinha como, o orçamento era muito pouco, mas ir mais com a coisa mais eletrônica. Convidei Larissa, o Edy que tocava na época, tocava baixo e guitarra com a banda, e o Didier que é meu professor e referência de eletrônica. Chamei Didier já pra ter uma coisa diferente, e a gente começou a ensaiar várias ideias, acho que na época tinha um *samplezinho* pequeno, alguns efeitos e guitarra, acho que eu fiz algumas versões de algumas coisas que a banda tocava, de domínio público, e ai lembrei "tem essa letra" e mostrei a Lala (Larissa Montenegro) e ai o arranjo meio que a gente fez numa noite assim, tava eu, Lala e Edy em casa, montei uma base, um esboço no *Fruit Loops*, e ai Edy, mandei pra ele e ele começou a ensaiar dentro desse projetinho, e é tanto que a primeira versão gravada de LELÊ foi nesse projeto. Depois, na sequência, a gente começou a gravar o disco e a, bom, vimos "isso aqui dá pra fazer, tal", e a banda foi incorporando isso, usando os outros elementos e eu lembro que na época estávamos

tendo a discussão de fazer um videoclipe e queriam fazer um videoclipe com a música que a gente não ia gravar [Serena, Serená], e que era uma história que acho que seria muito complicada de fazer, que era misturar animação com imagens reais, rolou um *brainstorm* maluco entre os produtores visuais, e eu lembro que cheguei e disse "olhe, tem essa música aqui, com esse tema, vamos fazer isso aqui, que tá mais amarrado do que isso, de repente", e ai que eu dei a ideia, "poxa, tem aquele desenho de Shiko, que ele fez o Pequeno Príncipe e não sei o que, tal" e meio que LELÊ virou a referência de Lala, né? Lala, Lelê, foi modelo, a menina que canta, e ai a coisa foi tomando outros significados além do que a gente fez, é tanto que a primeira música a ser gravada no disco a gente priorizou ser LELÊ pra poder dar mais tempo para o desenvolvimento do videoclipe, então foi a primeira música do disco que a gente gravou e foi bem resolvida logo ela, já tinha uma linha, uma base boa de baixo e depois a gente substituiu o loop pela bateria gravada e sujamos bateria com distorção pra parecer que fosse um *sample*, enfim, e acho que é uma música que representa bem essa coisa dessa interação poesia com sotaque nordestino, tá usando loop, tá usando efeito, tem um pouco da coisa do *dub*, mas também tem o *Ilu*, enfim, é uma coisa que, como ela é bem dosada, é tanto que a música ela gruda, é quase um *hit*, e essa coisa de ter virado um clipe que tá com não sei quantas mil visualizações no youtube.

- Mais de trinta mil.

E isso também tá *linkado* em vários sites da MTV, eu já vi, fora daqui, é uma coisa que virou referência até hoje. [0:17:43.1]

5. Antes de ter a ideia do videoclipe, você já lembrou um pouco o que foi que você sugeriu, lembrando essa imagem do Pequeno Príncipe, mas que imagens ou composições visuais a letra e a música, primeiro a letra de Falcão e logo a música, os arranjos, o que traziam assim?

A letra em si fala de saudades, distância, né? E angustia, enfim. Acho que talvez por isso ela tenha identificado tantas pessoas, são sentimentos que todo mundo tem ou já teve algum momento. No clipe ela foi interpretada de uma forma, conceito, amoroso, de um cara que foi embora e essa ideia do planetinha lá, satélite, com a menina, isso, que já foi uma coisa que foi desenvolvida depois, já deu essa conceituação de distância, então assim, a questão da música, mesmo tendo letra, ela tem certos parâmetros que são

abstratos, cada pessoa ela vai interpretar aquilo para si de uma maneira pessoal, com as referências que ela tem. Quando você pega e coloca uma imagem com texto audiovisual, você tá sedimentando aquilo ali, você tá somando aquilo ali, né? Vira uma história, vira um roteiro, então quem viu o clipe e depois ouve a música vai estar sempre se remetendo ao clipe, e se não tivesse isso talvez cada pessoa fosse ter uma interpretação, acho que isso é que somou bastante, acho que foi um resultado que nem a gente esperava. [0:19:28.6]

6. Sobre o processo de criação e produção do videoclipe LELÊ, fala um pouco sobre como, bom você teve de falar, além de me puxar a orelha pelo atraso, falar um pouco sobre o processo de produção mesmo.

Na verdade eu acompanhei muito pouco o processo do clipe, porque na época a gente tinha aprovado uma lei de incentivo que tinha que entregar um disco [CD], um vinil e o clipe, e dentre tantos outros problemas, como eu tinha assumido tudo sozinho na parte musical, então acho que me absorveu tanto essa questão do disco, desde fazer a pré-produção, ver repertório, o que não encaixa, ser técnico de som, mixar, *masterizar*, a auditoria do Estado porque tá atrasado, enfim, que eu acho que eu abstraia um pouco o clipe, eu via no processo, via o *storyboard* e também demorou, não saiu no prazo, isso me preocupou um pouco na época, então eu resolvi me focar no disco e é tanto que o clipe ele só foi resolvido acho que dois anos após o disco, né?

- Acabou sendo um ano e meio, quase dois anos.

E tinha uma parte feita e outra que faltava.

- Tinha uma versão de um minuto e pouquinho que foi entregue e depois a gente conseguiu finalizar um ano e meio depois.

E inclusive a versão do clipe não é a versão, assim, é a mesma mixagem, não, não é a mesma mixagem, a versão do clipe ela é menor, que a versão do disco ela tem ainda uma continuação instrumental e tudo, então a versão do clipe encurtou e ficou; ela acaba suspensa, né? O grito de saudade da LELÊ cuja ideia é completar no outro clipe pro BAILE MUDERNO. [0:21:39.4]

- Como foi o processo da criação e composição e arranjo do BAILE MUDERNO, que é a promessa que algum dia se entrega, mas musicalmente, como foi o processo de criação?

A música? Então é a segunda letra que Falcão fez nessa perspectiva do baile moderno, que é meio que o ponto de vista do nativo, do nordestino sobre essa tecnologia que chegou ai, essa coisa da música eletrônica pra dançar, então ele fez um jogo de palavras "O Nana vem mais eu, dançar no baile muderno, o Nana vem mais eu, a noite tá me chamando... teu amor se foi no mundo, não fique em casa chorando" então essas métricas que tem a ver com a poesia popular, ele se baseia nisso e compõe essa métricas, e eu acho legal essa maneira espontânea como ele escreve, esse meio termo assim, "eu vou ligar na tomada trinta e quatro alto falantes, há de se ouvir distante a radiola encantada" então ele trabalha muito essa coisa imagética e é interessante isso, eu escrevi uma vez sobre Jonathas porque ele nunca fez um *release* sobre si, e eu descrevi ele como um nativo do bairro da Torre (risos) que cresceu num setor da cidade de João Pessoa no qual ainda até alguns anos atrás se tinha, e ainda tem, algumas manifestações populares, você tem as tribos de índios do carnaval, grupos de coco, terreiros, mas que atravessando outro lado da avenida chegava na Epitácio Pessoa que se tinha o McDonalds, então ele tava ali entre o cachorro quente e o McDonalds, e dai que ele sempre foi um meio-termo, e acho que BAILE MUDERNO é isso, é uma coisa que ele conseguiu falar um pouco dessa mistura, o que é contemporâneo, o que é moderno e o que é antigo, o que é arcaico, o que é folclórico, o que não é, acho que as coisas se misturam de um jeito que não tem como você estar contextualizando. E ai BAILE MUDERNO, ao contrário de LELÊ, foi a última música do disco, e quando a gente tava terminando o disco, eu pensei na ordem das coisas, muitas músicas não entraram, a gente viu que não tinha muito assunto, ou a gravação não ficou boa e ai, "ah, bom, Baile Muderno", é tanto que BAILE MUDERNO foi feito, ao contrário de LELÊ que foi feito com calma e chegou pronta, foi feita no estúdio. A gente tava no estúdio fazendo a sessão de gravação de alguma coisa, e ai eu cheguei com a ideia, ai "Cassiano vamos gravar ai uma zabumba", e Cassiano gravou uns *loops* de zabumba e acho que a gente já tinha alguma base, alguma coisa, sim, tinha, tinha um som que parece berimbau, que na verdade é um zabumba passando por um *vocoder*, então ele cria um som metálico, fica "tumk, tah, tumk, tah, tumk" dando um tom daquela coisa mântrica, e ai eu sugeria aos meninos "Vamos fazer um laboratório" isso correndo horas de estúdio, e então Cassiano foi e gravou, a gente *looped* no *Pro Tools*, colocou eco, puxou uma linha de baixo na hora,

tal, e ai o que aconteceu, liguei para Kátia de França, que nessa época a gente tava sem cantora porque Larissa não tava aqui, durante o processo de gravação do disco ela foi passar três meses num estágio, é tanto que EU PISEI NA PEDRA foi gravada por Fernanda [Cabral], então a gente começou a diversificar o disco. E ai eu liguei pra Kátia, eu conheço Kátia, já toquei com ela, ela não morava aqui na época, e aí eu disse "Kátia, cê pode vir aqui no estúdio pra gente conversar", ai ela disse "eu tenho um compromisso", "não, agora rapidinho, meia horinha". Kátia chegou e eu disse "Olha, eu queria que você gravasse essa música, tal, vamos fazer, vamos ensaiar?". Eu botei ela pra escutar a música, eu e Marcelo [Macedo, técnico de mixagem], a gente viu que dava pra gravar e disse "Vamos gravar uma guia", "Assim, e tal?", e eu disse "Vamos, tá legal", ela foi e gravou dois *takes* de voz e saiu correndo porque tinha um compromisso. E ai a gente pegou esses *takes* e montou. Então ela já foi uma música que foi toda picotada, ela não foi tocada, tipo LELÊ, que a gente tinha a base, tem isso aqui, tem a sessão A, B, claro que tem a edição depois, mas a gente já sabia o que ia tocar, e não, essa foi montada em estúdio. Ela gravou, saiu, a gente chamou Edy, gravou o baixo, nessa música eu não gravei nada, Marcelinho [Macedo] gravou a guitarra e eu trabalhei na parte de mesa e produção, efeitos, programação. Então assim, são processos bem diferentes de composição e execução e acho que também, é curioso, porque é a primeira e a última música do disco, cronologicamente, são as duas músicas que tem clipe e que tem uma interligação, que uma vai continuar a história da outra, isso também não foi pensado nas músicas, né? Essa ligação aí, LELÊ e BAILE MUDERNO, na verdade isso foi pensado, não sei se foi por você.

- Eu sugeri que o roteiro...

Porque o clipe LELÊ acaba suspenso e BAILE MUDERNO seria a continuação do personagem que fugiu em baixo do mar.

- Já é um pouco nessa linha de pensando na transmissão, que seria um clipe que além de um clipe também ele tem uma vida como um curta, juntando dois clipes vira um curta, que um pouco essa ideia da transmissão, de forma intuitiva, de como ver derivações de cada mídia, digamos, da junção das plataformas, e diversificando as plataformas de exibição e audição posteriores.
[0:27:53.9]

7. No teu processo de criação como se dá essa relação do som com a imagem, o visual sonoro/musical, com o visual imagético?

É bem relativo, porque, eu posso trabalhar a partir de uma referência visual. Ultimamente eu tenho colocado um vídeo e componho encima daquele vídeo, é uma forma de se trabalhar. Às vezes eu faço puramente um som, como eu trabalho muito com textura, manipulação do áudio, então às vezes só o som já absorve, aí fica aberto para interpretação, acho que cabe várias coisas, mas dizer que eu penso numa imagem quando eu... nem sempre, algumas coisas as vezes eu faço e "Poxa isso aqui era legal".

- Mais imagético.

Eu gosto da questão da abstração na imagem, isso principalmente quando ela tem alguma relação, ela vai criando algum diálogo com o áudio, como se tivesse um discurso, mesmo que abstrato. Mas cada música você tem um tratamento de como o vídeo vai estar, essa coisa de você poder trabalhar profundidade também, brincar muito com projeção, né? Você pode trabalhar profundidade, mapeamento, você pode criar perspectivas, cores, até de uma maneira mais legal que a iluminação normal de um palco, se você trabalha num palco num show, essa coisa de sombra, você estar ali no meio da luz, criando contrastes. Mas isso é uma coisa que eu acho que ela vem depois.

- Eu lembrei agora, não tinha nem colocado na pauta, que você começou a fazer arquitetura, que é uma coisa basicamente visual.

Sistemática.

- Ou senão de estrutura, e passou para a música, não tinha pensado que essa relação da imagem, ou seja, dessa lógica mais figurativa e da música, que é uma arte menos figurativa, digamos assim, mais sensorial, isso tá no teu processo de formação.

Acho que o meu curso de Arquitetura serviu pra alguma coisa. Mas no curso de Arquitetura, na primeira fase, eu lembro que tinha muito essa coisa de estética, de história da arte, movimento visual, você ver um quadro como é que tem movimento, tem coisas que sugerem movimento, perspectiva. Vai ler Fayga Ostrower. Você abre de certa

forma essa percepção do visual e pode ser muito além do que uma imagem 2D, você tem outras formas de sugerir. Acho que isso ajudou muito, a parte de trabalhar também, a parte de criar sistemas de produção, você vai criar uma coisa usando esses elementos, beleza. Então tinha essa dinâmica que eu acho que em música ajuda, porque em música quando a gente trabalha curso de composição, o professor chega "Ó, vamos estudar tal técnica, tal técnica você usava esse sistema, tal compositor era assim, tal, tal, tal, então vamos pensar nesse momento como esse cara pensava em fazer e ter um resultado", então você vai sempre pegando esses elementos e usando como, interiorizando como elementos que você vá utilizar como, não uma linguagem, porque música não é uma linguagem, mas como um processo estético. E eu acho que essa parte de arquitetura ajudou bastante. Às vezes o limite impõe a criatividade, é engraçado isso, você chega e diz "Ó, você tem o universo inteiro de elementos" você vai ficar o tempo todo procurando coisas pra poder combinar, e ai vai acabar o tempo e você não resolve, e as vezes você tem um universo limitado, então você vai se concentrar ali. Música tem muito isso, tipo se o cara toca muito instrumento, ai toca não sei o quê, e às vezes ele não consegue fazer uma música, e um cara que toca só um pouquinho ali, ele se concentra, foca naquilo ali, ele consegue trabalhar dentro daquele universo. Eu acho que esses parâmetros foram bons dentro do curso, porque eu sou sistemático e acho que veio dai um pouco isso, essa coisa racional. Se eu for fazer isso eu tenho que criar um sistema pelo menos alguma coisa que eu entenda, mesmo que eu vá destruir depois, mas que eu crie um alicerce para depois não me perder, acho que isso contribuiu. Essa é até uma reflexão que eu nunca tinha tido. Estudar a história da arte e tudo, mesmo que eu não lembre mais de nada [risos].

- Tá no HD, tá no backup ai.

É ficam como referências [risos].

A.2 - Entrevista com Jonathas Falcão

Entrevista concedida a Carlos Dowling em 10 de fev. de 2012; transcrita por Carlos Dowling.

1. Fala sobre como foi que você se aproximou ao projeto ChicoCorrea e a ElectronicBand.

Então cara, foi assim, a primeira vez que eu encontrei Esmeraldo, Chico Correa, foi no PB Pop, eu acho que era PB Pop, não, Centro em Cena, foi um show que eu tinha outra banda, A Função, e ai foi a primeira vez que eu ouvi falar em Chico Correa, e ele como sempre passando as coisas dele, ai passou pra eu ouvir na hora o MP3 dele com o som que tava rolando, apresentou o trabalho dele, eu me lembro que tava rolando aquela [cantarola] "Essa moda... é... Essa dança... Essa dança é nova e vem de Sergipe..." que ele botou aquelas bases eletrônicas, eu falei "Porra", eu nunca tinha escutado até então aquilo, acho que na época ele trabalhava, e DJ Dolores acho que trabalhava com esse tipo de... Mas pra mim era novo, o lance do eletrônico e eu, porra, achei perfeito aquilo ali e tal, mas ai a gente sumiu. Só que o pessoal da banda, Victor, tocava na minha banda, A Função, passou a tocar no ChicoCorrea e ai passou a se aproximar mais, né? Eu e Esmeraldo e tal, e ele sempre ficava chamando pra fazer participação e pediu, encomendou, duas composições. Não falou "duas composições, assim", disse "manda algumas canções pra mim" e eu fiz três canções pra ChicoCorrea, e engracado, eu acho que LELE não foi pro ChicoCorrea, LELE surgiu como uma música incidental em uma das minhas canções, essa parte do [cantarola] "Lelê por que tu foi embora, Lelê..." surgiu esse refrão como incidental, um refrãozinho. Quando ele pediu, ai falei "Pô, vou fazer, vou fazer feminina, vou fazer um tema mais feminino", porque era Lala que cantava, então veio a história do vestidinho branco, da sandalinha, assim como eu fiz também outra canção que não chegou a trabalhar que taí aberta pra trabalhar que é COCO DE FADA, que também foi pra eles, especial, e aí BAILE MUDERNO também foi uma canção pra ChicoCorrea por causa dessa ideia dele trabalhar o tradicional, dele trabalhar a canção tradicional, as músicas tradicionais, com o lance da modernidade da música eletrônica, então eu pensei nisso, essa referência, essa história do "Oh Nana vem mais eu, dançar num baile moderno", e "Eu vou ligar na tomada..." essa coisa da eletricidade, então surgiu justamente por causa desse pedido dele e tal, e aí eu, como eu falei, acho que LELE era de primeira mais masculina assim, lembro que tinha algumas frases mais que eu não vou lembrar mais agora, mas aí eu peguei e resolvi deixar feminina pra trabalhar com o ChicoCorrea e aí encaixou perfeitamente lá com Lala [Larissa

Montenegro]. [0:06:26.8]

2. Você já começou a falar um pouco sobre o processo de composição de LELÊ, letra e música.

Então foi isso, na verdade como eu falei, tinha uma base, era um lance mais, como eu falei, eu fiz em cima de uma harmonia de outra canção minha, eu fiz como incidental, [cantarola] "Lelê por que tu foi embora, Lelê por que tu foi embora, por que me deixasse aqui Lelê, eu penso em tu toda hora, Lelê..." ficava repetindo isso como um cocozinho, uma cançõzinha. E aí, como eu te falei, quando Esmeraldo pediu, ele encomendou, eu comecei também "Tu nunca me deixou só, tu nunca me deixou sem", ai pronto, fui trabalhando bem essa imagem, e de certa forma tanto LELÊ quanto BAILE MUDERNO [foram frutos] de uma afinidade... Afinidade não, afinidade tem porque eu gosto, mas assim na verdade desde a minha infância, por causa da minha avó, eu tenho fascínio, sou fascinado por música tradicional, por coco, por coco de embolada, por repente, canções, João do Vale, Jackson, então assim, isso aí pra mim foi fácil pegar e tentar simular uma dessas canções tradicionais, um desses refrões tradicionais, então na verdade LELÊ é isso, é uma tentativa de tentar fazer, criar algo parecido com aquilo que eu gosto do tradicional. Assim como BAILE MUDERNO também, o que muda aí é só a temática, só a questão da letra. [0:08:00.4]

3. Como é o teu processo de criação musical, normalmente você usa composições visuais ao mesmo tempo, ou de alguma maneira vinculadas?

Existe assim, geralmente LELÊ, essa história de LELÊ ela é bem visual. E achei bacana também a história do clipe com a história dessa distância, que eu acho que de repente é até isso que a canção passa, ela passa essa saudade, essa "Por que você foi embora?", saca? E de repente a história de usar o universo, o planeta, como se tivesse ido pra outro planeta mesmo, isso eu achei bem interessante no clipe, porque eu acho que talvez a música passe essa sensação dessa saudade infinita, dessa coisa que "Pô, porque tu foi embora, porque me deixou aqui, eu penso em tu toda hora", aí explica, "de noite faz tanto frio, no peito espinho de palma, não me peça pra..." então assim, eu acho que ela é visual nesse sentido, né? Eu acho que o clipe ele trabalhou bem, ele captou bem essa saudade, e essa ideia de usar a linguagem do Pequeno Príncipe foi perfeita... Já BAILE MUDERNO, talvez BAILE MUDERNO seja até mais visual em relação ao LELÊ, que eu acho que descreve "Eu vou ligar na tomada trinta e quatro alto-falantes, há de se ouvir

distante a radiola encantada"... Você fica imaginando, eu mesmo quando fiz BAILE MUDERNO eu fiquei imaginando essa história de alguém estar atrás desse baile, alguém tá ouvindo distante, "Há de se ouvir distante", que eu achei também muito bacana essa ideia, que não foi proposital, mas veio, acho que foi você que falou isso e eu depois foi que falei também, porra quem tá chorando, em casa, quem tá sentindo saudade é Nana, de BAILE MUDERNO, porque Lelê foi embora, então "Oh Nana vem mais eu, dançar num baile muderno, oh Nana vem mais eu, anote tá me chamando", então assim, eu acho bem isso, BAILE MUDERNO ela, pra mim quando compus tinha uma história que minha avó... minha bisavó... minha tia-avó contava, que já era a mãe dela que contava, então era a minha bisavó que contava, que o pai dela chegava do trabalho cansado, chegou um belo dia cansado do trabalho e disse, chegou em casa e colocou: "Essa noite eu vou prum forró, nem que seja no inferno, mas eu vou pra esse forró". E ele começou a ouvir, tava ouvindo uns batuque, de longe e tal, ele se arrumou e saiu, naquela época aqui na cidade era tudo mato, e saiu por dentro do mato atrás dessa batuque, e não conseguia chegar nesse [batuque], e foi, foi... Então assim, essa história de você buscar esse baile, tipo, "Há de se ouvir distante a radiola encantada..." então eu fiquei viajando muito nisso, nessa imagem da pessoa buscando esse baile, buscando essa diversão, buscando sair pra... [0:11:24.0]

4. Uma coisa que Esmervaldo comentou, que é muito interessante, quando a música não tem letra, normalmente ela é um pouco mais sugestiva, deixa mais sugestões, que o ouvinte, ou espectador nesse caso, cria composições visuais mais livremente.

Isso.

- No caso quando a música tem uma letra, digamos que você já tem uma direção, no caso que você falou de BAILE MUDERNO tem descrições mesmas visuais, enquanto LELÊ são mais estados de ânimo, de alguma maneira. Acaba que depois de feito o videoclipe acaba criando um vínculo e conexão muito forte com a música. Você consegue rememorar que imagens você criava para LELÊ antes de ter o videoclipe?

Não, acho que LELÊ é muito, a música pra mim, as imagens que poderiam vir eram imagens muito singelas, é um lance muito singelo, só na parte final que dá uma

agressividade, que ela fica muito agressiva porque ela, ela "Não me peça pra ter calma, vou assanhar os meus cabelos, vou te xingar, vou batucar no terreiro" então o desespero bate no final, mas eu me lembro que era bem isso mesmo, bem vestidinho branco mesmo, era bem sertão, bem sertão não, interior, bem cacto, porque fala palma, né? O espinho de palma; é bem essa região onde tem palma. E essas eram as imagens que vinham, de uma menina que tá sentindo saudade. E é acho o que você falou, que ao mesmo tempo em que você tinha falado que quando a música não tem letra, você começa a subjetivamente criar as imagens, mas eu acredito que até com a letra também, porque justamente a minha visão de LELÊ era uma, a sua... Assim, é bem interessante essa história do que você tem como referência na imagem do BAILE MUDERNO, é assim como a sua visão pro BAILE MUDERNO também é outra, então mesmo com a letra, mesmo a letra dando de certa forma uma direção pra que lado aquela imagem vai, acho que cada pessoa vai imaginar, vai criar as suas imagens à sua maneira. [0:13:48.5]

5. Lembra como foi que você ficou sabendo da ideia e do conceito do videoclipe que seria produzido para LELÊ?

Na verdade eu não tive nenhuma relação à criação e à questão do clipe. Eu fiquei sabendo também da música, que Esmeraldo, que ChicoCorrea ia gravar, quando eu ouvi eu fiquei muio empolgado, porque eu gostei muito do resultado, acho que aquele, é um trip-hop, é uma lance que lembra um coco mesmo... porque esse tunt tatht, pra mim lembra bem o coco, essa batida meio trip, é trip-hop que o pessoal fala, e pra mim isso lá dentro, acho que se acelerar um pouco do baque dá um coco, e assim, na verdade eu achei bem interessante o resultado da canção, da música e tal e ai eu fiquei sabendo que o Carlos Dowling e o Shiko, e Daniel estavam fazendo, entrando madrugada fazendo esse clipe, e ai você me mandou as primeiras imagens que teve do clipe foi, você me mandou as artes, que eu botei até uma das artes como papel de parede que eu achei belíssimo, então assim esó u lembro que fiquei muito empolgado, fiquei muito feliz, sabendo que a partir daquela canção minha pra você desenvolver um trabalho que pra mim eu acho que foi o melhor, pra mim, sem falsa modéstia [risos], o melhor videoclipe que a Paraíba já produziu. Até de animação, porque eu não vejo em animação mesmo, aqui na Paraíba eu nunca tinha visto nada tão caprichado, então foi isso ai. [0:16:29.8]

6. Lembra dá primeira vez que você teve acesso ao clipe, e eu nem me lembra de ter te mandado essas artes iniciais, você ainda tem?

Tenho, tenho; tão guardadinhas lá. Os frames.

- Depois te peço, se você puder me enviar.

Por que você não tem não?

- Eu acho que tenho sim, mas pra reforçar isso que estou fazendo de levantamento do processo histórico da produção e criação. O videoclipe teve duas fases de produção, o primeiro minuto e depois o videoclipe finalizado.

Eu tive acesso a esse primeiro minuto, e eu nunca fui, teve uns pré-lançamentos, né? Eu acho que nunca cheguei a ver, ir ao centro pra ver, onde você disse que botava o som. Eu tive acesso sempre à internet, no Youtube, o acesso que tava lá no YouTuibe, então eu ia lá no YouTube, e aquela ansiedade de ver completo, porque tava vendo de pouquinho. Inclusive, assim, isso eu estou sentindo agora com a produção do meu trabalho do Seu Pereira [banda conduzida por Falcão e produzida por Esmervaldo], que tá muito lento, e assim eu já soltei algumas canções, e talvez o fato da demora e dos um minuto, um minuto e tanto talvez tenha quebrado um pouco - quando ele ficou completo- um pouco da expectativa, do impacto, pra mim. Não sei, acho que quem vê LELÊ pela primeira vez o queijo cai e fica, como já vi muitos comentários na internet do povo dizer que... Tanto que já foi pra vários festivais, aí. [0:18:07.5]

7. E sobre as posteriores impressões e repercussões do videoclipe e da música LELÊ?

Esmervaldo mandou pra mim um *link*, não sei se mandou pra você esse *link*, de uma menina, de uma artista gráfica. Ela desenhou; provavelmente ela tava ouvindo a canção também, ou vendo o clipe, ela fez uma arte com a letra de LELÊ. Não sei se ele te mandou; se não te mandou posso te mandar. Mandou uma arte de uma menininha também vestida com um vestido com as flores também, achei bem interessante assim, tipo, eu sempre fico ouvindo histórias sobre LELÊ, né, e acho que a mais interessante e a mais curiosa que eu ouvi foi Orlandinho, que era o baixista de ChicoCorrea, uma amiga dele na Bahia foi no casamento aonde a música, a música não pede uma música pra entrar? A música de entrada lá na hora em que ela tava indo pro altar era LELÊ [risos]. E assim, hoje eu acredito que ainda vá rolar muita água, porque tá na internet assim, e

sempre que você vai lá ver sempre tem alguém que vê, que comenta e que vai divulgando. [0:19:44.3]

8. Você já falou um pouco do processo de criação da música BAILE MUDERNO, e inicialmente ela e LELÊ não nascem ligadas, apesar de surgirem na mesma fase das músicas encomendadas para o disco por ChicoCorrea, e depois durante o processo de roteirização dos videoclipes da animação a gente pensou "Caramba!" e fez uma ligação entre LELÊ e o BAILE MUDERNO, fala um pouco mais sobre isso.

Como eu te falei, na criação não tinha nada a ver, né? Eu trabalhei nomes, acho que foram as primeiras músicas em que eu trabalhei nomes de pessoas, foi Lelê e essa Nana, né? São nomes que estão bem presentes na música tradicional, [cantarola] "Samba-lelê tá doente... samba, samba, samba o Lelê" e tem outros também que como também Nana eu já ouvi em várias que tem sempre um "Nana", então assim, não só esses nomes, mas são nomes simples e foram as primeiras canções que eu trabalhei com essa questão de usar um nome, e realmente não tinha nenhuma ligação, e eu me lembro que quando eu finalizei BAILE MUDERNO eu tava numa casa de uma amiga minha lá em Carapibus, no litoral sul, foi quando eu finalizei e fiquei bem feliz com o resultado, já louco pra mostrar pra Esmeraldo. Mandei e tal, só tempo depois, com LELÊ e tal que caiu e ficha, e por coincidência quando eu fui comentar com você já tinha "Não, é assim que essa história que Lelê, na verdade é Nana quem chora, quem tá perguntando por Lelê". Quando caiu essa ficha, eu fui comentar contigo, quando eu fui com o caju, você já vem com a castanha. [0:21:33.6]

9. É muito interessante notar como sobre um trabalho teu se fazem recomposições e essa colaboração na criação. Adotando o termo da transmidiação nesse meu estudo estou mais interessado na inter-relação e comportamento das linguagens, visuais a sonoras, em distintas mídias, e ai tomando o exemplo da relação entre LELÊ e BAILE MUDERNO, a ideia é que sejam dois videoclipes autônomos, mas que também eles se juntem como um curta-metragem.

E tem tudo pra isso, porque LELÊ é bem isso mesmo, tem uma historiazinha até o final e deixa o final também, tem que ter alguma continuidade, e bem bacana isso.

- É interessante notar que um processo iniciado em 2004, sendo o disco lançado em 2006, tem repercussões em "cauda-longa" até 2012, pois ontem recebi a notícia que LELÊ foi o vídeo brasileiro selecionado para um festival de mídias móveis e locativas, que creio ser um dos mais importantes do mundo, sendo dez representantes de dez diferentes países e o representante do Brasil é LELÊ.

Isso que eu tava sem entender exatamente qual era o festival. E quando digo que muita água vai rolar ainda, como eu falei, o trabalho em si ficou muito bem feito, como falei. Pra mim em relação a videoclipes em animação, eu falei da Paraíba, mas eu posso até botar pro Brasil, pelo que eu já assisti, ele tá nas cabeças assim, porque é muito bem feito.

10. E isso que eu estou trabalhando nesse estudo da relação intersemiótica do som com a imagem, nesse processo que se origina com a tua música, e a partir dai o relato poético audiovisual derivado construído, a música que inspira essa aridez espacial instaurada pela animação gráfica transposta nos desenhos de Shiko, é um casamento primoroso.

Isso que você falou, acho que são os climas que vão se criando, tipo eu tocando LELÊ em voz e violão, que é a mesma melodia, que é a mesma... Mas o clima dela de repente transmite uma outra coisa, de repente transmite um lance mais bucólico, não combinasse a história das maquinazinhas nos planetas, já a roupagem da música do arranjo da ElectroniBand já dá esse clima mais futurista, é o lance dos climas e tal. [0:25:13.1]

11. De maneira mais geral, não tratando de LELÊ e BAILE MUDERNO, como normalmente você relaciona o som, quando você está compondo música, com a imagem nos teus processos de criação?

Na verdade eu costumo dizer que o meu processo de criação ele é muito, e ai isso vai pra várias canções e pro meu estilo assim, é muito uma questão de crônica, é muito uma questão da crônica, mas assim, e claro, a questão da imagem como eu falei pra você, todas as canções que eu faço sempre vem alguma coisa, sempre já tem alguma coisa. O BAILE MUDERNO vinha a imagem de alguém atrás desse baile moderno, LELÊ tinha a imagem e tal, e a maioria das minhas músicas, tipo COCO DE FADA, que eu falei que

passei pra ele também, que também vem essa imagem dessa menina, que é arredia, e que você pode, o que a música passa, tem essa história assim do... e assim como a maioria das minhas canções, tem essa história da crônica, a forma que eu narro (...) e ai fica muito fácil de se ver, e como eu falei, cada um da sua forma, com a sua maneira, eu estou ali, talvez seja visual alguma frase, alguns versos sejam bem visuais, só que cada um vai ver de uma maneira, da sua maneira. Eu jamais, como eu falei, LELÊ pra mim foi uma surpresa, assim, grande, quando eu vi esse universo dentro da... Porque na minha cabeça era outro universo, o que manteve foi justamente essa história, como eu falei... da sutileza não, do... é uma palavra que eu tinha falado, porque eu sou péssimo, mas tipo de ser uma coisa bem, como é que eu posso falar? Eu esqueci, é uma palavrazinha, acho que é sutileza mas não é... é, é...

- Singelo?

Singelo, essa palavra ai que eu... Essa singeleza, ela continuou no clipe (...) mas a história do vestidinho, a história da menina dançando, das flores, dos pássaros, isso acho que talvez todas as canções elas tenham esse fio assim, essa base que talvez em cima disso você desenvolva tudo, não sei, você pinte o quadro, talvez você bote uma cor de fundo que fique, que é a sensação que ela passa, e o resto cada um vai pintando da sua maneira, da sua... É isso, eu vou passar a prestar mais atenção nas imagens [risos] das minhas canções, assim.

- Desde que não atrapalhe o processo criativo.

Não, acho que vai acrescentar, cara [risos]. [0:28:47.7]

A.3 - Entrevista com Shiko

Entrevista concedida a Carlos Dowling em 10 de fev. de 2012; transcrita por Carlos Dowling.

1. Lembro qual foi a primeira vez que ouviu falar no projeto de fazer uma animação pra ChicoCorrea e a ElectronicBand?

Vou lembrar, faz tempo pra caralho. Havia um projeto da banda, e não lembro se você ou Esmeraldo, ou os dois falaram dessa ideia de se fazer um videoclipe pra... Acho que a música ainda não tinha sido definida, e eu lembro que quando vocês, enfim, me convidaram pra pensar isso junto e tal, e aí nesse momento acho que a música já tinha sido escolhida, se optou por LELÊ, e acho que Smell [apodo de Esmeraldo] me passou a letra da música e quando eu vi a letra da música a primeira vez, eu lembro que eu pensei numa coisa agreste, porque, enfim, a música conduzia a esse tipo de paisagem, mas ai em nenhum momento tinha a intenção de fazer um agreste sertanejo e eu pensei que a coisa mais agreste que podia existir era uma paisagem lunar, e engraçado que quando eu apresentei essa ideia pra vocês, não lembro de você mas eu lembro muito bem de Esmeraldo dizer que era exatamente aquilo que ele imaginava também, que fosse agreste mas que não fosse o sertão, mas ele não sabia o que seria, o que haveria entre uma coisa e outra. E a partir daí eu desenvolvi um *storyboard* e mostrei pra você, já relacionando cada momento da música com um bloquinho narrativo pra cada passagem da música, e acho que fazia uma escala entre uma solidão e aí dessa solidão, essa coisa subia pra alguma coragem nova de viver e de conforto e uma vontade de sair daquela aridez, e enfim, o roteiro tomou essa direção. [0:03:50.6]

2. Como foi o processo da animação, da produção da animação?

Rapaz, ninguém nunca tinha feito nada de animação até então, assim, e o processo era basicamente o processo de descoberta de métodos de realizar essa coisa nova pra todo mundo, e partindo de um conceito estético inicial, que era desse cariri lunar, assim, que eu já tinha apresentado isso numa primeira vez a Esmeraldo no primeiro desenho da banda, assim, que era uma coisa que remetia ao Pequeno Príncipe e tal. Que foi mantido em LELÊ, esse planetinha, o planetinha cibernetico do Pequeno Príncipe. E a escolha do lápis pra compor essa estética, também tem a ver com essa opção por aridez, vamos também fazer numa técnica de desenho que é a técnica mais seca possível, que é lápis grafite sobre o papel branco, assim, sem cor, sem um acabamento muito refinado e tal, e

eu lembro muito de ir tentar descobrir mesmo como fazer cada... como fazer com que cada movimento, com que cada sensação pudesse ser transformada em um desenho animado, numa coisa que ganhasse vida no movimento. E era, por exemplo, se tinha uma cena que eu tinha de desenhar ela se levantando assim, lembro-me de me sentar e me levantar umas duzentas vezes numa noite para entender de onde partia cada pedaço desse movimento e tal. Então o processo o tempo inteiro foi isso, um processo de investigação e descoberta, de cada viés da coisa toda, assim, desde a concepção de em que universo aquele personagem ia se inserir, até a edição final do vídeo, tudo foi descoberto no processo, assim, ninguém sabia de nada. [0:07:11.2]

3. O que você acha do resultado?

Rapaz, eu acho que dentro desses limites, eu acho o resultado final incrível, assim, até porque inicialmente a ideia era fazer uma animação bem tosca, assim, porque a gente sabia que não tinha recurso, nem de grana, nem de pessoal, nem de tecnologia, nem de tempo, pra fazer uma coisa mais refinada e tal, mas a coisa foi crescendo enquanto a gente fazia, a gente foi percebendo que a gente era capaz de fazer melhor do que a gente julgava inicialmente ser capaz, e o vídeo foi ganhando mais cenas, mais quadros, mais refinamento. E então o resultado final é muito, muito superior ao que a gente imaginava que fosse possível quando a gente começou a fazer. A gente, eu pelo menos, não achava que a gente fosse capaz de fazer trinta por cento daquilo alcançado, trinta por cento do que foi alcançado, assim, no final. E no final ainda acho que ainda, né? Claro, ainda poderia ter ficado um pouco melhor, mas enfim, não faz vergonha não. [0:08:57.7]

4. E a repercussão, o que você acha? Na verdade o processo a gente começou em 2006...

Abandonou.

- Ai parou na verdade, um ano e meio e depois retomou em 2007/2008.

Isso, e ai a gente retomou por mais trinta dias direto pra ficar como tá hoje apresentado, e ... qual foi a pergunta?

- Sobre a repercussão.

Ah, sim, repercutiu muito, muito bem, assim, por várias questões. Uma por se fazer um videoclipe de animação, na época, acho que até hoje, aqui ninguém... Não é uma mídia muito utilizada, não. Eu só lembro esse aqui na Paraíba. Eu só me lembro desse videoclipe feito com animação. E eu acho que isso favorece muito, assim, a receptividade, assim, porque não é comum, e além de não ser comum, o resultado é bacana, né? E, além disso, acho que ainda também porque no momento em que tudo que era feito em animação era feito num 3D muito limpinho, muito bonitinho assim, que só tinha qualidade o que fosse feito nessa estética, que buscasse alcançar uma estética da Pixar, da Disney, e então acho que mesmo esse estranhamento, de repente você tem um videoclipe preto e branco, feito com lápis, totalmente analógico, eu acho que várias surpresas, de ser um videoclipe de animação, e de ser uma animação feita num método muito tradicional por pessoas que nunca tinham feito nada de animação, eu acho que essas surpresas favorecem pra que tenha sido recebido da maneira que foi, assim, e foi muito bem recebido. [0:11:47.0]

5. Um conceito que estou trabalhando na dissertação é o conceito de TRANSMÍDIA, em voga nos últimos anos, e eu estou analisando como aqui, intuitivamente de alguma maneira a gente já trabalhou ali, porque para além do videoclipe, que acompanharia o disco e na verdade foi finalizado dois anos depois, também se tinha a ideia da continuação com o BAILE MUDERNO, que seriam dois videoclipes que se completam. O que você acha dessa ideia da transmídia abordada intuitivamente, mesmo que não falássemos sobre isso?

A gente não falava sobre isso, mas acho que isso está presente o tempo inteiro, acho que antes do termo, a ideia precede o termo. A gente já raciocinava nesse modelo, assim, de que não há muitas barreiras entre a música e o vídeo, entre o vídeo e o desenho, né? E entre o desenho e a música. A possibilidade de juntar, dessas mídias se somarem, e se alimentarem umas das outras, acho que sempre foi um caminho óbvio, assim. Tanto que a gente nem pensava assim "Estamos fazendo isso, assim" aquilo parecia ser o natural, que uma coisa se permeasse da outra, que uma linguagem absorvesse da outra e devolvesse a outra o tempo inteiro. [0:13:45.3]

6. Pra falar não especificamente de LELÊ, mas do teu trabalho, como se dá a relação no teu trabalho principal, como designer gráfico, como desenhista, como ilustrador [risos] como queiram chamar...

[Risos] Dessa coisa.

- Como a som e a música funcionam pra ti para alimentar essES trabalhos na criação visual?

Rapaz, eu acho que já disse isso antes, que é muito difícil mesmo assim, você saber onde termina uma coisa, onde começas outra, assim. Mesmo quando eu estou fazendo história em quadrinhos, por exemplo, onde a princípio o tempo é absolutamente estático, e as coisas não estão se movendo no tempo, eu não consigo fazer isso sem pensar num ritmo, em quando tempo a pessoa vai demorar pra passar desse quadrinho pra esse, desse pra esse, do tempo de virar a página. Então, mesmo fazendo quadrinho, a relação desse desenho estético com a relação de tempo musical, assim, é pra mim já muito forte assim, e claro que quando, se agente vai do vídeo, de uma relação do vídeo pra música, onde o tempo das duas coisas vão seguir em paralelo e tal, *syncadas* e claro que isso vai se tornar muito mais forte e muito mais presente. E toda assim... pra mim assim, é uma perna fundamental para qualquer narrativa é o timing dela, e esse tempo é inevitavelmente musical, né? Ontem eu tava pensando numa cena, que é um cara abrindo uma porta, assim, que uma coisa muito simples, mas eu fico pensando assim, certo? [cantarola] "Paramramramram", ele espera pra abrir a porta, pega na maçaneta, "paramramramram-tah-tah", abre a porta, "taramramramram", não consigo pensar numa sequência que não esteja vinculado a um ritmo qualquer, assim, porque essa é a minha maneira de pensar. Que peso dramático, que, enfim, que ritmo, que tempo e que duração aquela cena merece, merece ter. [0:17:05.0]

7. Já que você falou em quadrinhos, fala um pouco sobre o processo de criação e composição de BLUE NOTE e como a música atua nesse caso, que ela é um dos protagonistas?

Ah, sim, tanto que o texto de abertura diz isso "A obra fonográfica que ora você tem em mãos" [risos], porque no BLUE NOTE, normalmente quando eu estou fazendo quadrinhos, assim antes, há uma relação musical muito forte. E no BLUE NOTE, puta!, além dessa relação na hora de compor a obra assim, havia também muitas referências musicais, já na capa assim, já havia uma referência muito clara a um disco de Coltrane. E tanto eu, como Biu [Ramos, roteirista da *graphic novel*], os dois tinham uma relação, apesar de nenhum dos dois ser músico, assim, os dois sempre tiveram uma aproximação

muito grande com músicos e com música, e o tempo inteiro no livro isso surgia, as vezes de um modo muito, muito claro assim, numa clara tentativa de transportar, de tornar o desenho o mais musical possível assim, construindo e desconstruindo escadas, e alternando tons e não é [risos], não foi uma tarefa fácil não, assim. Mas também não foi inútil, porque assim, as melhores respostas que a gente até hoje tem dos leitores desse livro, assim, são de pessoas ligadas a música, assim. Talvez até porque não tenha uma narrativa muito clara, muito literal, muito literária, e que é o que, por exemplo, uma pessoa de literatura, de quadrinhos, ou do cinema, espera-se assim. Eu acho que o BLUE NOTE tem uma narrativa abstrata, assim, que talvez aproxime mais da composição musical, e, portanto, dos músicos, do que do leitor comum de quadrinhos [0:20:25.4].

8. Voltando um pouco cronologicamente, numa entrevista não-linear, Você além de uma imagem do CD Demo #7, que tem...

O que é um cara colocando um disco, é esse?

- Não, não. O que é do Pequeno Príncipe, que tem um retrato do Pequeno Príncipe.

Ah, sim.

- Antes disso, o primeiro Demo lançado também tinha uma imagem tua...

Do toca-discos... "no hay banda"... sim.

- E lembra que tem o primeiro vídeo que a gente fez, um dos primeiros, que é "Quem é ChicoCorrea?" e que começa com a fala tua?

Quem é Chico Correa? Sim.

- Você fez o desenho especificamente por causa do Chico Correa?

O toca-discos? Não o toca-discos era um desenho que eu sempre fazia nos banheiros de bar, todo banheiro de bar eu deixava esse desenho de um toca-discos, e tal, e Esmeraldo gostava muito desse desenho, e um dia quando eles, e eu fazia um CD Demo e umas camisetas pra banda, e ele me pediu pra reproduzir esse desenho, e tal, usar esse

desenho, enfim, na divulgação da banda.

- E o cabelo com notas musicais?

O cabelo da outra capa, da outra demo deles.

- Ah, então tem uma terceira arte tua nas demos do ChicoCorrea & ElectronicBand?

Acho que esse do toca-discos só foi usado nessa arte das camisetas, e o disco dessa época que era uma tela minha que tem esse cara botando um toca-discos e tinha notas musicais na cabeça. [0:22:11.0]

Apêndice B - Entrevistas acerca do processo de criação compartilhada de BAPTISTA VIROU MÁQUINA

Entrevista concedida a Carlos Dowling em 10 de fev. de 2012; transcrita por Carlos Dowling.

B.1 Entrevista com Shiko

9. Bom, sobre o ChicoCorrea basicamente é isso. Agora queria falar um pouco sobre o processo de criação relativo ao BAPTISTA VIROU MÁQUINA. Você lembra a primeira vez que ouviu Burro Morto? Qual a tua primeira lembrança quando ouviu Burro Morto?

Eita caralho!... A primeira lembrança do Burro Morto... é difícil, porque assim como Esmeraldo, eu não lembro bem qual foi a primeira vez que eu escutei o ChicoCorrea, por exemplo, porque é todo mundo tão amigo e tão próximo, que enfim, essa não é uma lembrança que tivesse nenhum motivo pra causar algum impacto, assim não, é só uma coisa nova que os amigos estão fazendo e tal.

- Sem isso de dar importância a primeira audição, do primeiro contato, mas o que te trazem as músicas do Burro Morto?

Eu me lembro de conversar com Haley [Guimarães, um dos membros fundadores da banda] e ele me mostrar, não lembro exatamente a primeira faixa, mas lembro dele me mostrar essa coisa nova que eles estavam fazendo, que era música instrumental, que pouco se fazia aqui, hoje em dia tem uma cena de música instrumental bem mais forte, assim, de bandas novas fazendo instrumental e coisas diferentes, coisas mais hard-core, coisas mais jazzísticas, então, e eu lembro da primeira coisa que eu achei do caralho era isso, de que era uma banda instrumental, assim, sem a ideia de um *band leader*, de uma pessoa que ficasse ali na frente, então.

- E ai você participou do videoclipe "Castelo de Pedras".

Então, ai um logo depois disso Pablo Maia fez um primeiro videoclipe pros caras e me chamaram pra fazer... Tinha uma cena numa cela de presídio, com vários detentos, e me chamaram pra fazer uma figuração de detento, porque acharam que eu tinha uma cara

de presidiário [risos].

- E ai, lembra quando a gente começou a pensar a ideia, durante o processo de gravação do disco BAPTISTA VIROU MÁQUINA, e ai começou a surgir a ideia de fazer um acompanhamento visual. Lembra um pouco como foi o processo?**

Lembro dos meninos apresentarem uma ideia assim, dessas que você abraça de cara assim, porque era a ideia de fazer um DVD que não fosse um DVD de palco, e que o DVD fosse alguma coisa que não fosse a banda tocando no palco, não fosse mostrando a banda, dai a gente foi pra ideia de se fazer um filme, de ficção, que fazendo um caminho inverso do que normalmente se faz, que é de invés de criar uma trilha-sonora pra uma obra visual, criar uma trilha-visual pra essa obra musical. E enfim, você não deixa uma ideia dessas passar, né? [Risos]

- E ai da primeira vez em que você ouviu as músicas, depois a ideia foi mais ou menos, o que elas te traziam visualmente?**

Você faz, nesses casos, você faz uma aposta, assim: eu acho que essa música remete a uma coisa... Mas é uma aposta muito subjetiva. Eu me lembro de um dia, eu, Haley do Burro Morto, mais Spencer, Haron, enfim, 'Burro Morto road and company', a gente vindo de Recife de carro, escutando o disco, era nesse dia o disco novo do Cidadão Instigado, e ai um dizer assim: "Pô, essa música ai, música da vitória, essa é a música de Rocky Balboa no final da ladeira" e o outro achava que não, que essa música remetia a um coisa totalmente diferente do que o outro pensava e tal. Então, quando você escuta uma música, ainda mais instrumental, assim, e aposta que essa música, a imagem ideal pra ilustrar essa música é uma imagem tal, é uma aposta muito pessoal assim, mas pra grata surpresa, eu lembro de que quando a gente *syncou* o que foi filmado com as músicas, até cortes que não tinham sido previstos exatamente em cima da música, encaixavam na música perfeitamente, assim, e pareciam ter sido feitos nessa, com essa guia, o tempo inteiro, assim. E acaba que quando você vê aquela imagem rodando ali junto com aquela música não poderia ter sido outra coisa que não fosse aquilo. Então acho que com um pouco de sorte assim, acabou funcionando perfeitamente. Mas às vezes parece que a gente deu muita sorte mesmo. [0:29:01.2]

- 10. Você lembra ou tem alguma coisa pra falar sobre o processo de produção, e**

da tua direção de arte, na verdade você ficou como codiretor quase.

Nada! Na verdade todo mundo fazia de tudo, mesmo na.. Isso talvez tenha sido a melhor coisa da produção, era uma grande *jam session* assim, né? Você não tinha 'O produtor', 'O Diretor de fotografia', todo mundo tava dando pitaco em tudo, e de uma maneira muito, muito libertária, muito... e sem nenhum conflito, assim, sem nenhum atrito, e muita coisa como uma *jam session* mesmo, muita coisa sendo feita com a colaboração de todos e um absoluto improviso, várias vezes a gente fez a direção de arte sem nunca ter ido na locação, chegar [risos] na locação, puxava uma coisa pra cá, derrubava outra e tal, e a arte do filme tava pronta. Difícil reproduzir essa experiência de produção e de direção, assim. Até porque a maioria, metade da equipe tava razoavelmente bêbada [risos]. E ainda assim, nada deu errado, nenhum... porque a gente tinha a música tocando o tempo inteiro, essa sequência que a gente vai filmar hoje ela se refere a essa faixa musical, e aquilo ficava tocando no set, e eu acho que isso fazia com que na hora, enfim, filmasse, assim, a gente... e eu acho que por isso, depois quando a gente vai *syncar*, vai montar, o filme montou tão bem assim, a gente trabalhava naquele ritmo, no ritmo daquela faixa específica, e mesmo que isso não apareça de modo tão claro assim, de um modo consciente o tempo inteiro, eu tenho certeza que isso, o fato de você estar escutando aquela música e isso que você está filmando agora vai ser parte daquela música que você tá ouvindo faz com que a coisa surja muito mais fácil, e que no final ela se aproveite muito mais daquilo, da melhor maneira.

11. Além dessa fase de filmagem, foram 10 dias, 11 com as filmagens adicionais na casa de Tavinho depois, você fez a parte da criação e produção do desenho gráfico da arte do encarte e da capa do disco.

Hunrum.

- E ai esse processo foi logo depois das filmagens...

Foi logo depois da filmagem,

- E ai, fala um pouco sobre como eram as ideias iniciais e como foi o processo de criação da arte gráfica.

Eu acho que a ideia inicial, que era criar no encarte, assim como no DVD, criar no encarte uma sequência de imagens e desenhos que também representasse cada momento do disco. E esse guia, essa ideia guia, já existia, e ai eu esperei pra que a gente tivesse o vídeo, não pronto, mas filmado, pra usar imagens desse vídeo, reproduzindo trechos disso, coisa que eu achava que eram pontuais assim do vídeo nessas ilustrações. E também nisso havia um pensamento musical assim, tanto que são... é difícil dizer quantas ilustrações são exatamente, porque assim como esse disco, ele, apesar de supostamente se separar por faixa, mas ele é um disco que deve ser escutado inteiro, que é como se fosse uma grande música, mais ou menos fatiada, mas a ideia de que essa música não se param, e que essa sequência das músicas é importante para a compreensão do disco, no desenho também não tenho um ponto onde você diga que esse desenho acaba e que aquele começa, né? Eles vão se entrelaçando numa ordem narrativa que não se divide em diferentes ilustrações. São diferentes ilustrações compondo uma mesma obra, que era a ideia do disco também. [0:35:04.3]

B.2 - Entrevista com Ely Marques

Entrevista concedida a Carlos Dowling em 09 de fev. de 2012; transcrita por Carlos Dowling.

1. Lembro qual foi a primeira vez que ouviu falar na banda Burro Morto? Quais as impressões sonoras que te passou esse primeiro contato?

Então, a primeira vez que eu escutei Burro Morto acho que tinha algum *single*, acho que não tinha CD ainda, alguma coisa assim, e o que mais me chamou atenção é que era uma banda instrumental e com esse tipo de formação é meio difícil de encontrar e banda de rock instrumental é muito difícil, e que tenha esse caráter que tá na galera, que vai fazer show, não é só um grupo de amigos fazendo experimentações, tinha uma proposta de ser uma banda, de ter álbum e tal. Então pra mim o impacto foi muito bom, assim, tinha coisas que eu não curtia tanto e tal, mas no geral eu sempre achei interessante, sim, a banda e tal. [0:02:25.0]

2. Fala da tua primeira lembrança e impressão quando se começou a falar na ideia do disco BAPTISTA VIROU MÁQUINA, acompanhado do filme trilha-visual.

Eu lembro que tinha aquela coisa de fazer vários clipes, que iam se interligar, e ai a proposta inicial é que tivessem várias pessoas dirigindo cada um desses clipes, né? E ter uma direção [geral] e ai ter um vínculo entre eles, acho que a ideia nasceu mais ou menos assim, e aos poucos foi tomando uma forma de ser uma peça maior, única, não ter só conexões, na verdade todos iam compor uma história só, e não só uma simples conexão, não é? E aos poucos isso foi se modificando, porém dentro do processo criativo a gente ainda via essa participação coletiva muito presente na confecção, na elaboração do roteiro, né? As ideias, tudo, eu vim pra algumas reuniões, apesar de não estar no roteiro, mas todos estavam muito atuantes nessa concepção da história e das ideias que estavam pro trás disso, e conseguir adaptar aquela ideia às condições que se tinham, ao tempo que se tinha, né? Esse foi o processo inicial, e o que eu pude acompanhar no início foi bem isso, assim, e já ter a coisa de alguns *storyboards*, a coisa das referências também, filmes, desenhos, tal. E o roteiro foi meio um processo bem coletivo mesmo, assim, me lembro disso, que surgiu dessa coisa inicial de vários videoclipes e isso foi se modificando pra um média, um longa, que teriam vários clipes na verdade, ele estaria fatiado, e não numa simples conexão. [0:04:28.7]

3. E o que o disco te passou na primeira audição? Que referências visuais as músicas te trouxeram, e como foi o processo de concepção e criação da edição/montagem da trilha-visual do disco BAPTISTA VIROU MÁQUINA?

O processo de edição normalmente a gente edita e a trilha é feita em cima, né? E ai, às vezes eu quando edito gosto de colocar uma trilha branca pra você ter uma ideia do clima que você tá tentando imprimir ali, o ritmo tal, e no caso de videoclipe é diferente, você já trabalha em cima da música, e isso pra mim é muito interessante. E a primeira vez que eu escutei é essa coisa de ser instrumental, e ai ela tem esse caráter incidental assim, e isso é muito instigante pra quem trabalha com montagem. Então assim, é uma música que é muito mais instigante pra se montar em cima, as vezes, pra se trabalhar com imagem, pra mim pelo menos, do que propriamente pra eu escutar no dia a dia, então pra mim a melhor aplicação daquela música estaria sendo ali, pra mim, estar editando, que pra mim é bem mais instigante do que sentar um dia em casa e botar pra tocar. Então eu fiquei muito empolgado a primeira vez que escutei, porque são músicas que tem personalidade, cada faixa tem uma personalidade muito própria, e os elementos de timbre são bem ricos e vastos, as referências musicais também são bem vastas, então assim, dava uma gama de possibilidades, isso foi bem instigante assim. [0:06:39.4]

4. O que destacaria da relação entre o som e a imagem no processo de montagem audiovisual de BAPTISTA VIROU MÁQUINA?

Tinha o caminho sempre muito fácil pra videoclipe também, que é aquela coisa de você coincidir as batidas com os cortes, e tal, e ai isso é a sua primeira reação, né? E aos poucos, inclusive, eu acho que contigo, a gente foi vendo isso de não deixar o corte tão óbvio, né? De não estar tão suscetível aos cortes sugestionados pela música, e encontrar outras sugestões, né?, na música, outras sugestões de corte e não a primeira que a gente tem em vista. Então eu percebo que é uma mescla disso, assim, das sugestões mais óbvias de corte a gente superar isso, aí não, o corte não é aqui ainda, vamos encontrar um outro momento e deixar o plano um pouco maior, não vamos ser tão óbvios, não vamos fazer aqueles cortes previsíveis, que vão estar muito fáceis ali na hora... vamos trabalhar um pouco mais encima, né? Acho que foi isso. [0:07:59.1]

5. Conheces, e o que te traz, o termo TRANSMEDIÇÃO?

Seria isso de uma mídia, ela estaria... como que se diz? Pelo termo fica fácil dizer, ela atravessa o formato original dela, é isso?

- Isso, um pouco. É um dos tópicos referenciais da dissertação. (...) E como você esse diálogo, ou essa passagem entre as diferentes mídias e plataformas, no caso um disco, um CD, a visual, que é a imagem, e que se compõe enquanto linguagem audiovisual?

O videoclipe já é uma linguagem, já desde os anos oitenta, ou até se a gente for pro cinema também, já é uma linguagem conhecida, e já é uma obra previsível também, você lança um álbum, um projeto musical, e você já tem a sequência disso que é a produção do videoclipe, que é a relação da imagem com a música, e no caso que é uma banda instrumental, e não tem letra, o leque de opções é muito mais ampliado, né? E no caso de ser instrumental, além de ampliar, é o casamento perfeito da imagem e o som, ai você tem o instrumental e não tem a letra, mas você tem a imagem. Essa coisa de você completar, uma coisa que se completa, então eu acho que é uma coisa bem natural de acontecer, e acho que no caso, a gente vem da música que se transforma num clipe, e de vários clipes que se transforma num longa, né? E que ao mesmo tempo também são clipes isolados, você pode assistir separado, porque o videoclipe tem essa liberdade de não ter uma narrativa redonda, né? Ela não ter que ter fim, ou tem que ter começo, é só um fragmento, que também é uma coisa do curta-metragem também, ou até do cinema experimental, do cinema de arte, então assim, é uma obra que transita disso tudo, do cinema experimental, do curta-metragem, e ao mesmo tempo é um longa, e também não é só um longa experimental, é um longa que tem início, meio e fim, também. É um longa que tem algumas coisas da norma mais clássica, porque a gente percebe a trajetória de um personagem, a gente entende sem ter uma vírgula de diálogo o que está se passando com aquele personagem, a angústia que ele está passando, então assim, vendo por esse ângulo da multiplicidade de mídias e suportes, e de linguagens que ele pode representar, ele é bem vasto. Ele é um álbum de música, eles são vários curtas-metragens, são vários clipes e é um longa, né? Então assim, ele é multi mesmo, assim, vasto. [0:12:15.7]

6. Além do corte que fizemos em média-metragem acompanhando o disco, nós fizemos um corte em longa-metragem que estreou no festival Cine Esquema Novo no ano passado. E na verdade incorporando outro curta, outra obra que é

o curta de Bruno. Como você acha que ficou essa composição?

Sinceramente eu diria que a gente meio que forçou um pouco a barra [risos], mas a gente conseguiu dar uma roupagem, assim, pra não ficar tão um corte seco e entrou outro curta, assim, e tem o fato de ser Tavinho [Teixeira], que é o mesmo ator pra ambos, então assim tem essa relação dos personagens e tal. Eu não sei, eu acho que essa coisa de você... como existe essa convenção de que o longa-metragem é a partir de setenta minutos, a gente meio que fez isso em função disso, né? A gente nunca que teria colocado aquele curta se não fossem os setenta minutos [risos] a obrigatoriedade dos setenta minutos, né? Então assim, talvez não seja o ideal pra essa obra, realmente. [0:13:32.8]

- Você prefere o corte com ou sem o curta?

Eu prefiro sem, eu prefiro sem.

7. Outro conceito que trabalho na dissertação é o conceito do design aplicado ao audiovisual. Quando a gente trabalha na animação gráfica a relação é mais evidente, por trabalhamos literalmente com o desenho, mas especificamente no BAPTISTA VIROU MÁQUINA, além do trabalho de montagem que você fez, acho que de maneira muito bem executada e muito importante dentro do modelo da composição colaborativa dantes falada, é a parte do desenho da autoração e dos menus do DVD. Fala um pouco disso.

Então, essa parte de *motion*, que a gente chama de *motion*, ou de animação limitada, de animação de *letterings*, de menus e tal, é uma coisa que me instiga também muito, e acho que o que eu busquei estar integrado a arte gráfica que foi estabelecida para o encarte, transformar aquilo, aquela mesma programação visual, aquela mesma identidade, sendo que com movimento, né? Pra não ficar estático, pra não ser só a representação da capa dentro de um menu, mas sim a representação da capa se ela tivesse movimento, né? Então foi mais ou menos isso, foi seguindo toda aquela programação visual e aquele conceito artístico que foi definido e as ilustrações de Shiko, junto com a diagramação, o layout do Faissal [designer gráfico do projeto], então, assim, eu dei sequência àquilo que já tinha muita sugestão de movimento, também, né? Então aquela própria posição do Baptista ali, pra mim sugeriu que está levitando, né? E como é

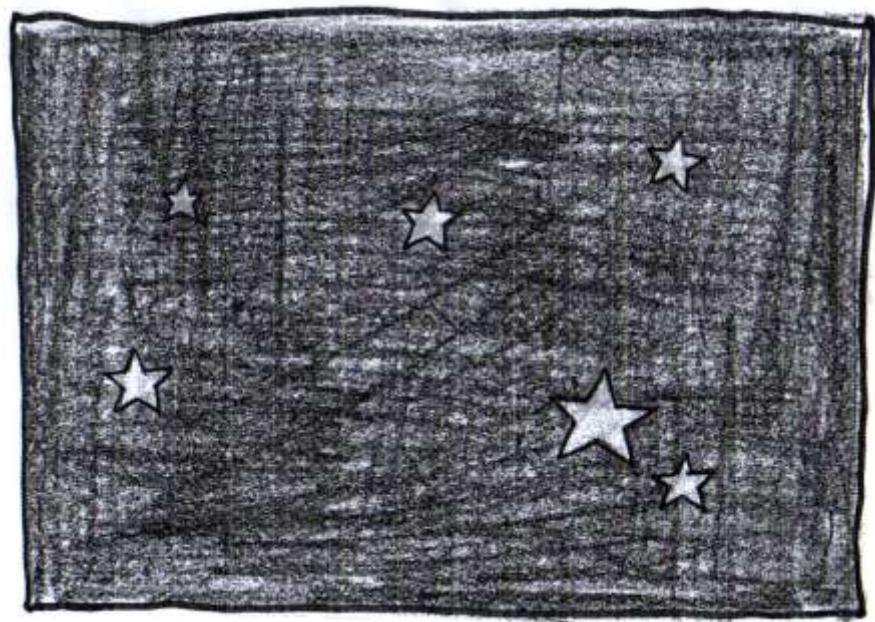
muito presente durante todo o filme a coisa da água, né? Tem imagens submersas, e tal, então ele não está flutuando de maneira gratuita, tem essa coisa da água, então está lá e então, assim, é isso, você vai interligando os pontos. Você interpreta o trabalho do seu colega que tá fazendo o conceito visual ao seu trabalho que é fazer um menu animado com movimento pra não ficar estático. Então é você fazer essa leitura e aplicar. Então é bem instigante, e acho que é um formato hoje que acho que vai estar vigorando nos próximos anos é isso. Aí falando um pouco dessa coisa da convergência do montador com o cara que faz o videografismo, né? Que normalmente na indústria a gente percebe isso muito separado, o montador só monta, e se você for atrás dentro da montagem tem o editor *offline*, tem o editor *online*, tem o editor de diálogos, tem um universo de editores dentro do universo de montagem, e que isso nunca é junto com essa parte da programação visual, nunca o *motion*, ou animação. Mas o que a gente percebe hoje, na indústria e no mercado, é que essa convergência, essa mistura, é o que a gente vislumbra como o ideal, porque o que a gente percebe é que existe um artista do movimento. Um cara que trabalha com movimento, que percebe tudo que tá relacionado à imagem em movimento, não é só o montador. Então hoje quando você... as etapas estão se fundindo, porque você tá deixando de criar só o lance do mercado, do processo industrial com as etapas bem bitoladas, para o artista que trabalha com imagem em movimento, para o artista que trabalha com música, e ai ele trabalha a finalização do som também, então assim, é essa integração, lógico que você vai ter os especialistas ainda em cada área específica, lógico, isso é inevitável, mas cada vez mais estão integrados. Acho que no BAPTISTA VIROU MÁQUINA é um exemplo de como os artistas acumulam funções da indústria numa atividade só, e tem um resultado interessante. E talvez até mais interessante que essa coisa bitolada, assim, separada, de cada etapa ser cumprida, e cada um fazer a sua, sabe? Acho que isso é incrível assim, dentro da obra.

[0:18:20.5]

8. E de formas mais genérica, como se dá o processos de articulação entre as imagens e os sons no teu processo pessoal de criação e composição como editor/montador audiovisual? Como o som interfere na tua montagem ou antes, complementando, você concorda que exista uma predominância do visual em relação ao sonoro, ou como se dá essa relação entre o visual e o sonoro em tua montagem audiovisual?

Então, são vários os videoclipes que foram feitos sem playback. Tem esse detalhe

também, que o mais comum é, lógico que quando tem letra e *lipsync* [sincronização labial] e tal, mas é o mais comum, que é você fazer o videoclipe muito atrelado à imagem, né? Ou, [corrigindo] você fazer o videoclipe muito atrelado ao som. E nesse caso não, acho que era muito mais o enredo que se encaixa conceitualmente na proposta musical, mas não tem um lance de sincronia muito forte. A gente tem uma ideia que aquela cena que a gente tá filmando vai fazer parte daquele videoclipe, ponto. Não sabe exatamente que naquele ponto vai coincidir, tal. Então, assim, a imagem teve uma independência muito forte, eu acho, não tinha essa obrigação de a gente buscar "Eita, nesse ponto tinha que ser; a gente planejou que tinha que ser nesse momento da música", não tinha isso, né? A gente teve essa liberdade, e acho que a imagem esteve dentro do conceito maior, ela respeitou esse conceito maior, mas teve uma liberdade imensa, assim, isso desde a captação, e isso acabou acontecendo na montagem também. Acho que o que norteava mais a montagem era a imagem realmente nesse caso. O som era num contexto mais abrangente, mais não específico, não pontual, se tornava pontual quando a gente escolhia a imagem, sabia que ia montar daquele jeito e ai a gente começava a encaixar, começava a fazer os vínculos, mas sempre começava pela imagem, né? Sempre pela imagem. [0:20:40.0]

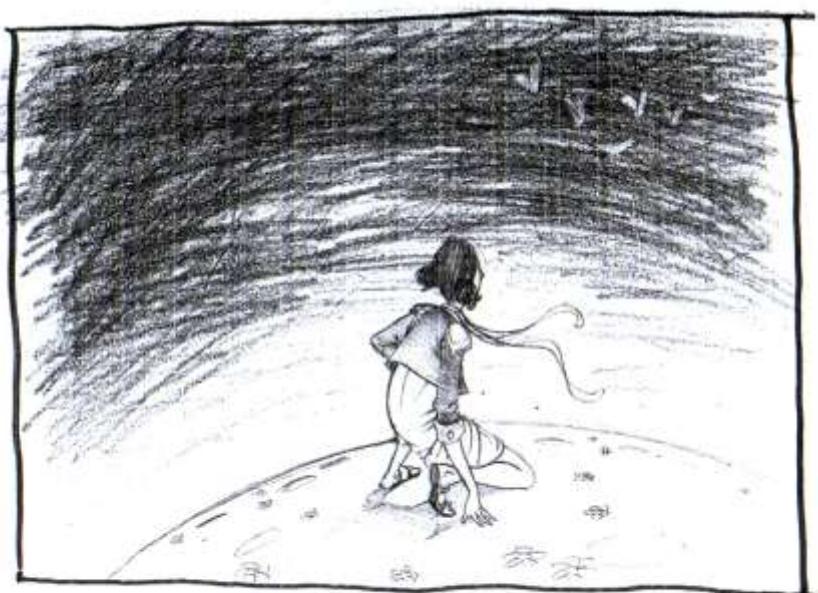
Apêndice C – Storyboard LELÊ

LELE POR QUE TU FOI EMBORA ?
LELE POR QUE TU FOI EMBORA ?



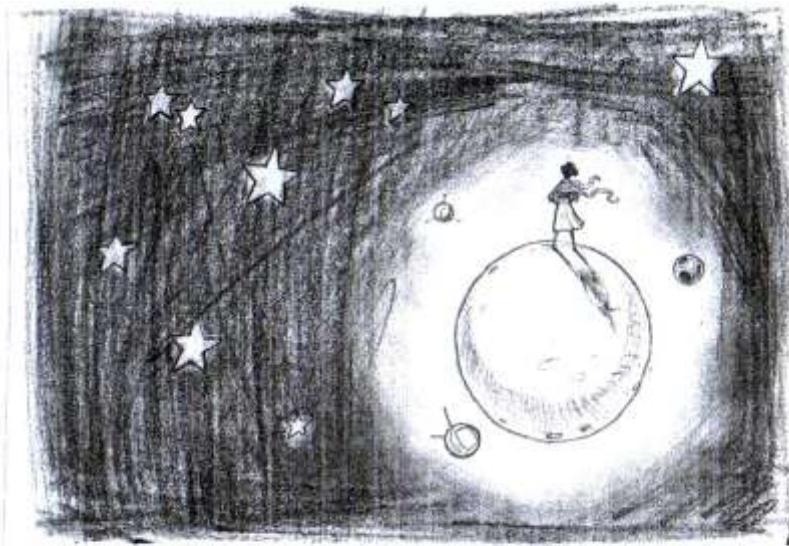
POR QUE ME DEIXASSE AQUI LELE ?

AI, EU PENSO EM TU TODA MORA...

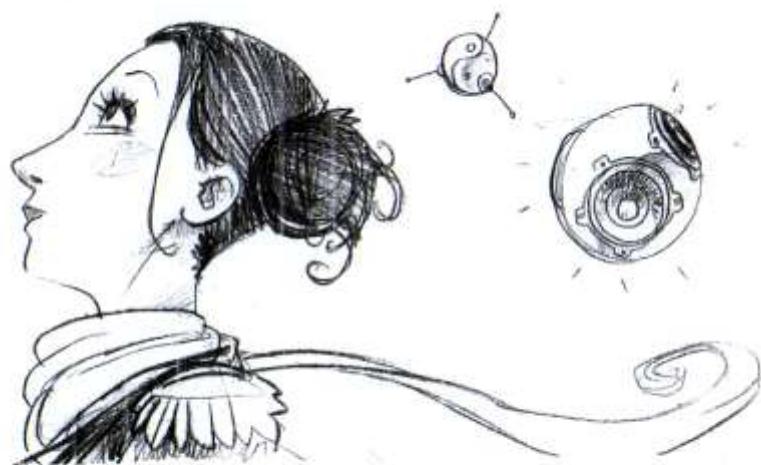


LELE POR QUE TU FOI EMBORA ?

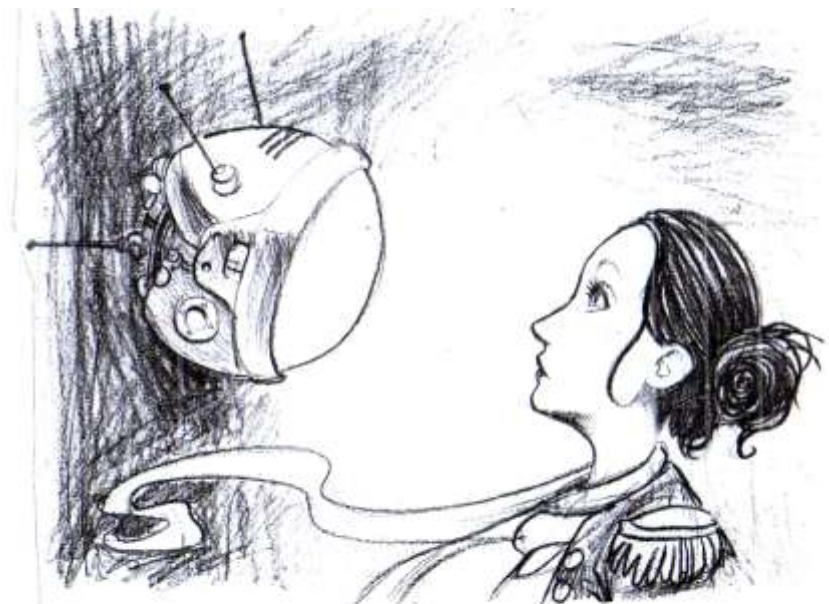
LELE POR QUE TU FOI EMBORA?



POR QUE ME DEIXASSE AQUI LELE ?
EU PENSO EM TU TODA HORA...



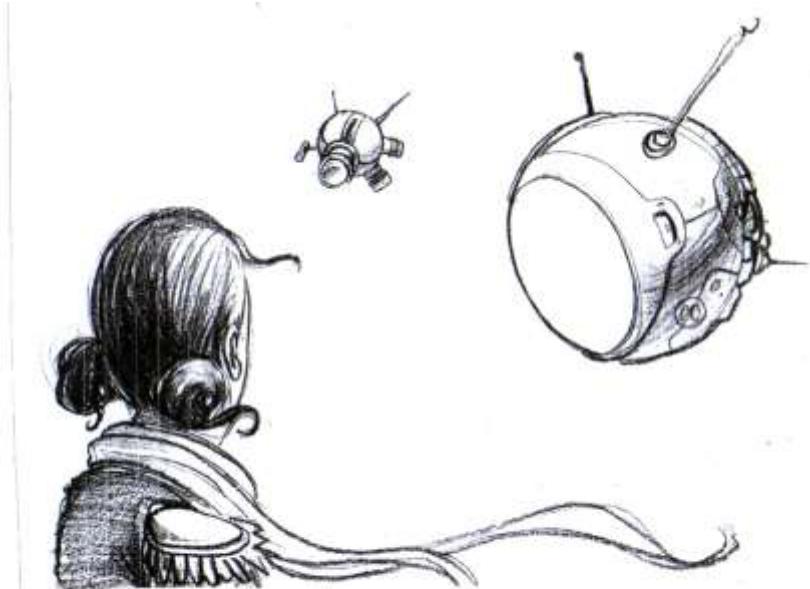
TU NUNCA ME DEIXOU SÓ



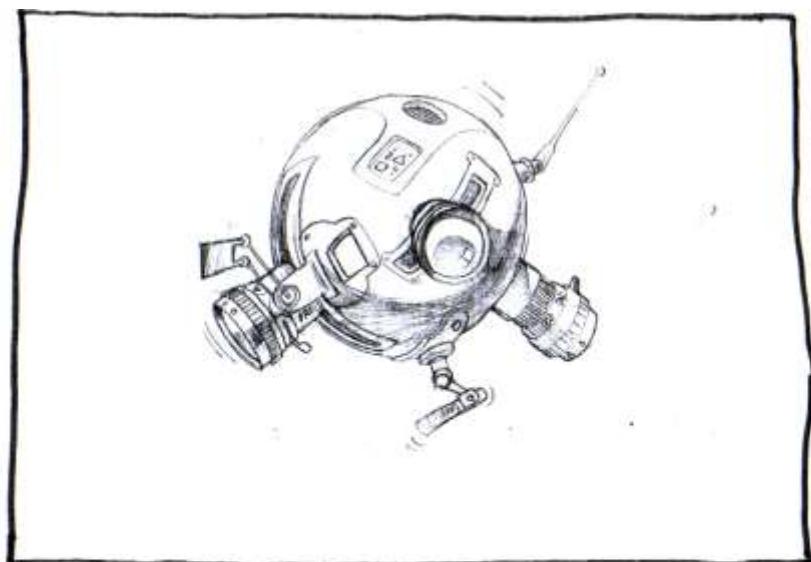
TU NUNCA ME DEIXOU SEM



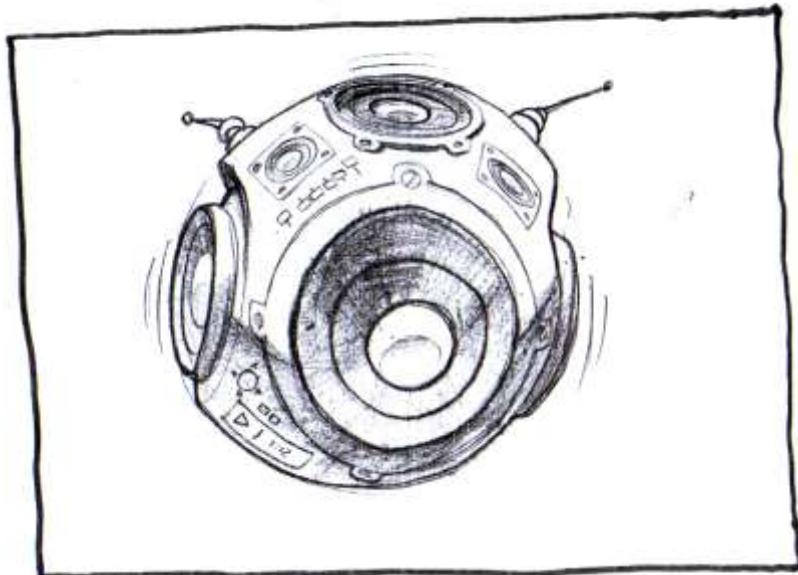
TU ME ENFEITAVA DE FLOR, LELE



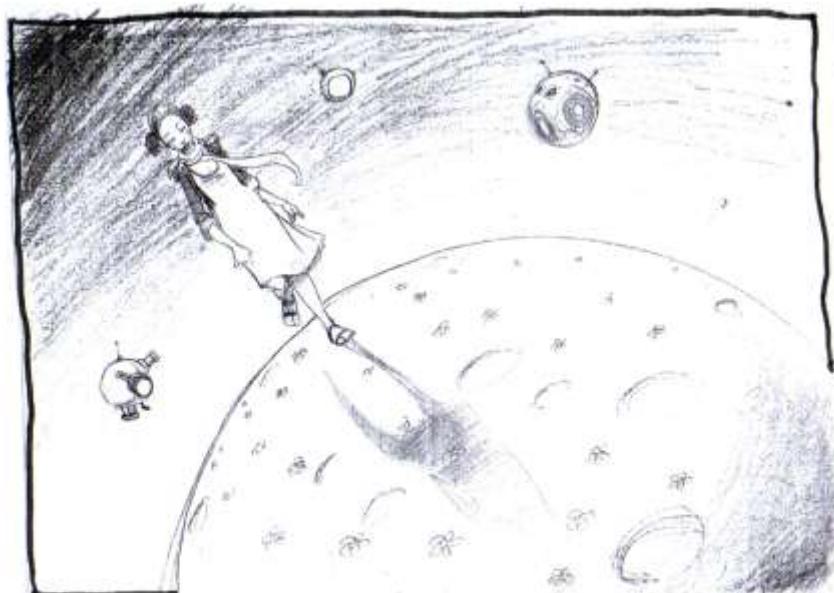
ME CHAMAVA DE MEU BEM



ME DEU VESTIDINHO BRANCO



ME DEU SANDALINHA DE COURO



AI LELE SE TU NÃO VOLTA
EU JURO QUE DE SAUDADE
EU MORRO



LELE POR QUE TU FOI EMBORA ?

LELE, POR QUE TU FOI EMBORA ?



POR QUE ME DEIXASSE AQUI LELE ?

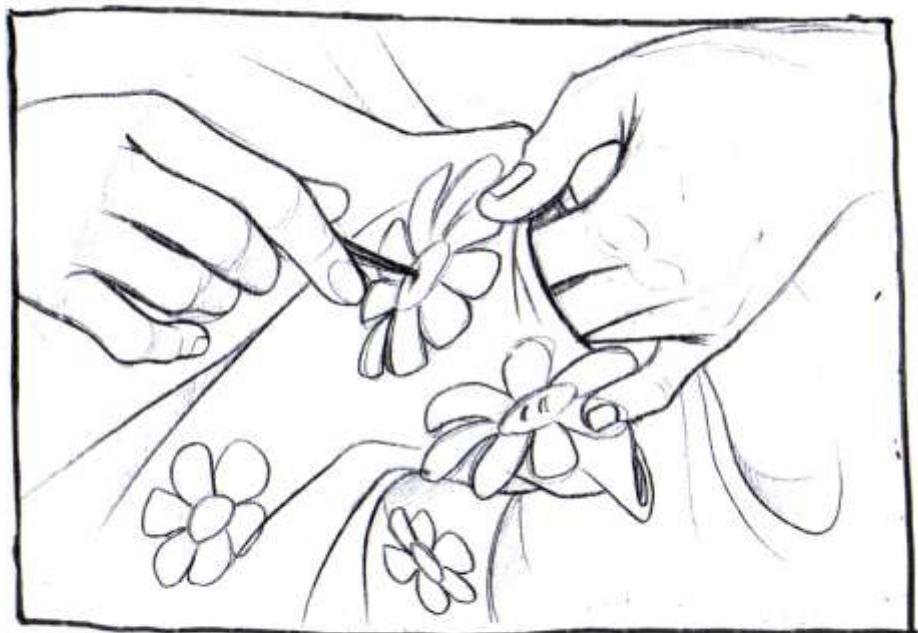
AI, EU PENSO EM TU TODA HORA...



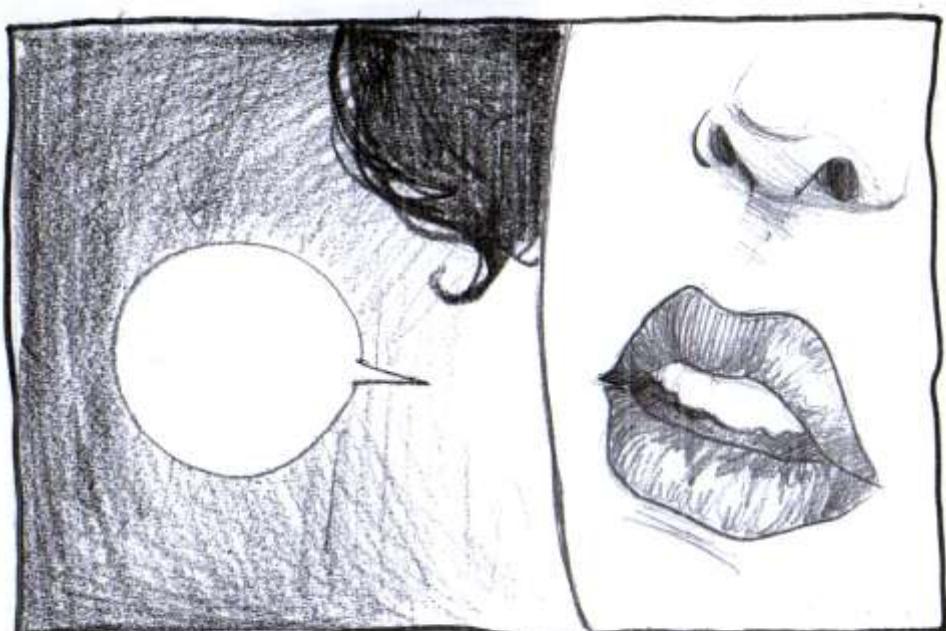
LELE POR QUE TU FOI EMBORA ?
LELE POR QUE TU FOI EMBORA ?



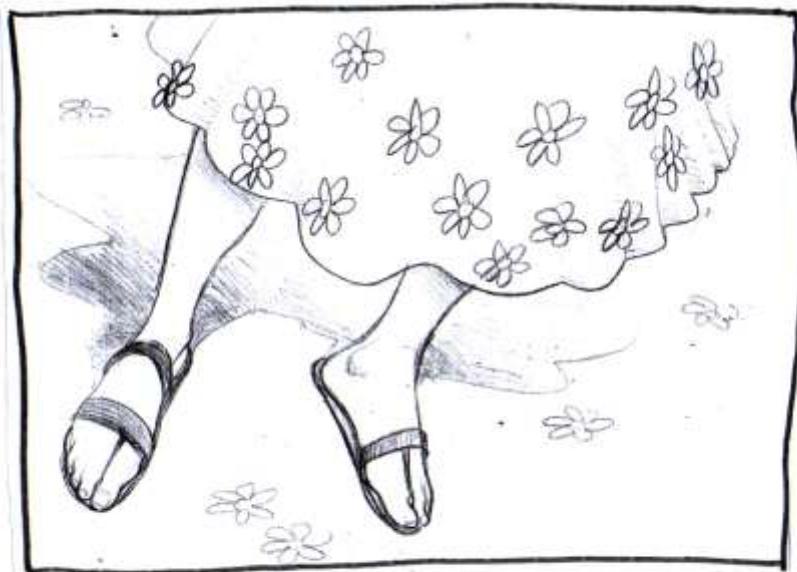
POR QUE ME DEIXASSE AQUI LELE ?
AI, EU PENSO EM TU TODA HORA...



DE NOITE FAZ TANTO FRIÓ
NO PEITO ESPINHO DE PALMA



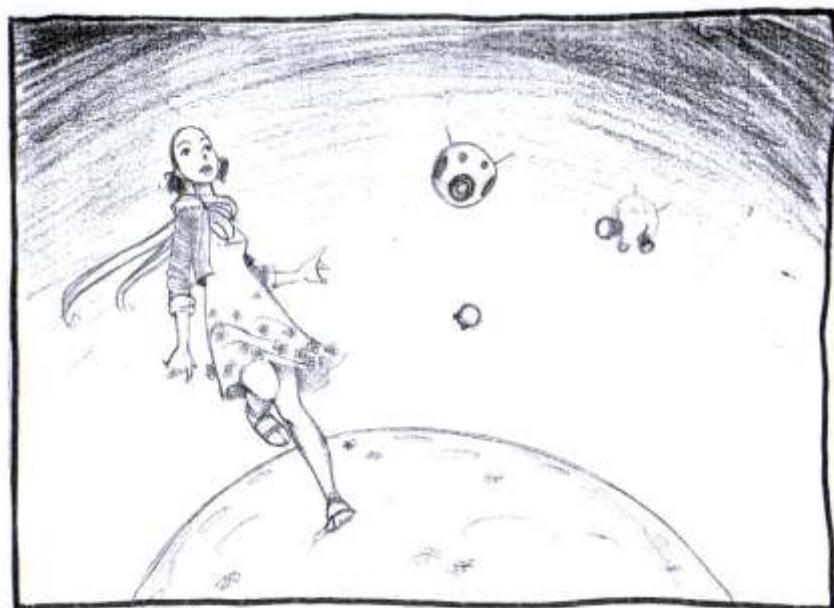
NÃO ME PEÇA PRA TER CALMA
NÃO ME PEÇA PRA TER CALMA



VOU ASSANHAR MEUS CABELOS
VOU BORRAR O MEU BATOM



VOU BATUCAR NO TERREIRO
TE XINGAR FORA DO TOM



LELE POR QUE TU FOI EMBORA

LELE POR QUE TU FOI EMBORA
POR QUE ME DEIXASSE AQUI, AI LELE ?



پاکستانیہ کے پہاڑیں

Apêndice D - Argumento SERENA, SERENÁ

"Serena, Serená"

Música por CHICOCORREA & ELECTRONICBAND.

Argumento de Videoclipe por CARLOS DOWLING sobre idéia original de SHIKO.

Letra:

"*Serena, serená*

Serená do amor

Nos braços de quem me ama

Morro mas não sinto a dor.

Tanto bem que eu te queria

Tanto mal que eu lhe joguei

Tu viver de porta em porta

Com a mochila na mão.

Avoei meu lenço branco

Dentro de um gomo de cana

Não podia amar de perto

De longe também se ama."

Sinopse:

Um grafiteiro pinta os últimos traços num muro. Finaliza a arte de um rapaz, que caminha levando uma mochila. O pintor acaba de pintar, admira brevemente os traços, abandonando-os em seguida. O grafiteiro nota o abandono do autor grafiteiro, olha ao redor buscando reconhecer companhia. Observa a rua movimentada à frente do muro que o abriga, nota o trânsito de veículos em mão dupla, e logo olha mais adiante, reconhece um outro muro. Olhando-o com mais atenção reconhece um outro grafite, uma garota que olha o muro do rapaz. Trocam olhares, logo acenam simpatia. O rapaz decide que vai até ela, mas depara-se com a dificuldade de seguir com o movimento e sair do muro. Olha ao redor, busca meios e força para deixar o muro que o prende. A garota começa a cantar do outro lado. O rapaz junta forças e se catapulta para fora do muro, em direção à rua transitada, caindo na lateral de um ônibus, que o leva avenida abaixo. O rapaz, surpreso com a rapidez do veículo, escala sua lataria. ChicoCorrea & ElectronicBand tocam no interior do ônibus. O rapaz quando atinge a janela do ônibus observa a banda por um átimo. A garota grafitada do outro lado da rua surpreende-se

pela ausência do grafite do rapaz. O rapaz apressa-se para alcançar o outro lado da rua, saltando do ônibus para um carro que sobe em direção contrária, a banda está também tocando no interior do veículo. A menina segue cantando, acena com um lenço, limpa um par de lágrimas. O rapaz segue o périplo no trânsito, saltando de veículo em veículo, deparando-se com os integrantes de ChicoCorrea & ElectronicBand em cada um dos veículos, até que se aproxima do outro lado da rua. A garota volta a olhar o muro do rapaz, não consegue ver bem pelos carros que passam velozes. Suspira, guarda o lenço e salta decidida num veículo para atravessar a rua em busca do muro do outro lado. O rapaz chega esbaforido no muro da menina, agora vazio. Passa o mesmo ônibus que ele pegou inicialmente na direção contrária, a banda finaliza os últimos acordes em seu interior, o veículo em sua placa leva escrito "continua".

Apêndice E - Roteiro do videoclipe BAILE MUDERNO

Baile Muderno
de Jonathas Falcão
versão ChicoCorrea & ElectronicBand
roteiro por Carlos Dowling

Introdução. Som de água.	A escafandrista Catira põe uma ficha na radiola, que cai como uma aspirina efervescente.	00' 00"
Entra a batida.	O carro com Lelê entra no mar mui parecido com a ficha efervescente na radiola encantada.	00' 05"
Incorpora-se o baixo.	Catira começa a esboçar os primeiros passos de dança. O carro e Lelê aportam em terra submarina.	00' 10"
Oh Nana vem mais eu, Dançar num Baile Moderno.	Lelê olha Catira em sua evolução solitária, encanta-se e aproxima-se dela.	00' 16"
Oh Nana vem mais eu, A noite ta me chamando.	Catira afasta-se dançando em rotação sobre seu eixo. Lelê começa a dançar.	00' 21"
Oh Nana vem mais eu, Teu amor se foi no mundo.	Lelê segue dançando movimento em translação ao redor de Catira.	00' 27"
Oh Nana vem mais eu, Não fique em casa chorando.	Lelê segue dançando movimento em translação ao redor de Catira.	00' 33"
Guitarra e batida.	Detalhes da dança de Catira. Detalhes do bailado de Lelê.	00' 39"
Eu vou ligar na tomada 34 alto-falantes,	Inversão na ordem de rotação e translação: Lelê passa a dançar ao redor de seu eixo e Catira a bailar rodeando-o.	00' 45"
Há de se ouvir distante a radiola encantada.	Inversão na ordem de rotação e translação: Lelê passa a dançar ao redor de seu eixo e Catira a bailar rodeando-o.	00' 51"
Hoje ao entrar madrugada pode anotar no caderno,		00' 56"
No giro do eixo interno retinha a voz do coquista,	Nova inversão na ordem de rotação e translação: Catira passa a dançar ao redor de seu eixo e Lelê a bailar rodeando-a.	01' 01"
Se aconchegue pra pista, isso é um Baile Moderno.		01' 07"
Entra efeito eletrônico.	A música pára. Lelê corre até a radiola encantada. Busca uma ficha nos bolsos que não tem em seu macacão de astronauta.	01' 15"
Que funde com a batida.	Catira surge suave e põe uma ficha na radiola encantada, que volta a tocar a música.	01' 23"

Oh Nana vem mais eu, Dançar um Baile Moderno.		01' 35"
Oh Nana vem mais eu, A noite ta me chamando.		01' 41"
Oh Nana vem mais eu, Teu amor se foi no mundo.		01' 47"
Oh Nana vem mais eu, Não fique em casa chorando.		01' 52"
Batida+BaseEletrônica+Efeito		01' 58"
No rodopio do dia a agulha não sai do risco,		02' 03"
Traz a sacola de disco, não esquece o cd de Lia.		02' 09"
Hoje ao fim da tardezinha, em meio à modernagem,		02' 14"
Vai rolar coco selvagem domesticado na unha		02' 20"
Bota um trocado na cuia, pra eu inteirar a passagem,		02' 26"
Batida+BaseEletrônica+Efeito +Solo guitarra.		02' 32"
Eu vou ligar na tomada 34 alto- falantes,		02' 42"
Há de se ouvir distante a radiola encantada.		02' 48"
Hoje ao entrar madrugada pode anotar no caderno,		02' 53"
No giro do eixo interno retinha a voz do coquista,		02' 59"
Se aconchegue pra pista, isso é um Baile Moderno.		03' 04" 03' 12"

Apêndice F - Inscrição de BAPTISTA VIROU MÁQUINA no FILE 2012

Descrição Teórica Resumida do Projeto - Português - Máximo de 2.000 caracteres

Inicialmente foi criado pela banda BURRO MORTO o conceito narrativo para a composição e gravação de um disco instrumental, BAPTISTA VIROU MÁQUINA, premiado pelo projeto PIXINGUINHA/FUNARTE 2008, o que viria a ser o embrião da ideia original na fase de roteirização e pré-produção dos vídeos do filme homônimo, que são videoclipes autônomos de cada uma das faixas musicais, que quando exibidos conjuntamente compõem uma obra ficcional de média-metragem, na duração do disco, funcionando como uma trilha-visual, ou um acompanhamento visual trilhando a narrativa sonoro/musical.

A partir dai foram sendo incorporadas ideias que brotaram num sistema de criação colaborativa. O artista gráfico SHIKO, logo propôs para além do CD e DVD a feitura de um encarte gráfico produzido com uma obra original sua para cada faixa composta formando três painéis pintados, complementando assim a proposta da obra audiovisual integrada.

A partir dai foi instaurando-se um sistema de caos-criativo, ao mesmo tempo em que cada membro da equipe videográfica ia sendo convidada a participar do processo de produção do filme inspirado no disco homônimo BAPTISTA VIROU MÁQUINA, novas ideias iam sendo incorporadas na concepção do filme-processo que ia brotando, num fazer videográfico contaminado pela verve da improvisação musical, efetivamente vídeos em modus operandi de composição *jazzy*.

Apresenta-se assim a obra em múltiplas plataformas midiáticas simultâneas e coetâneas, amparada pelo conceito da transmediação intersemiótica audiovisual, experimentando os limites dos suportes e a relação da arte orgânica e performática, presencial, em colisão/relação com a arte sintética eletronicamente codificada e manipulada do vídeo em alta resolução. Temos assim um espelho da arte aurática e da estética técnico/tecnológica, tema do argumento original do filme composto em blocos bricolados, videoclipes autônomos, que se elipsam numa narrativa mais ampla e orgânica, buscando construções de sentidos audiovisuais.

Observações (Aqui deverá ser colocada qualquer informação adicional importante para melhor entendimento do trabalho.)

A obra audiovisual BAPTISTA VIROU MÁQUINA apresenta-se como objeto híbrido fruto da confluência em processo de criação coletiva e colaborativa entre artistas musicais [grupo BURRO MORTO], artistas videográficos [diversos integrantes do coletivo FILMES A GRANEL] e o artista gráfico SHIKO; e assim sendo os produtos resultantes respondem a essa diversificação de plataformas e modelos de difusão e fruição das distintas linguagens artísticas expressivas envolvidas.

Inicialmente é uma obra visual em média-metragem que acompanha a obra fonográfica executada linearmente, ao mesmo tempo formada por 10 [dez] videoclipes, um para cada faixa do disco instrumental. Em 2010 foram realizadas duas sessões de pré-lançamento com a exibição da obra em média-metragem e

consecutiva execução de cada uma das músicas em apresentação performática em tempo real da banda BURRO MORTO. Uma das sessões ocorreu em João Pessoa no Cine Banguê durante o Festival Nacional de Artes [FENART] em maio daquele ano [vide o *teaser* promocional <https://vimeo.com/12435058>]. Outra apresentação nesse modelo performático, com execução da obra fonográfica em tempo real pela banda, ocorreu dentro do festival III JANELA INTERNACIONAL DE CINEMA DO RECIFE em novembro de 2010 no Cinema São Luiz.

Para além desse primeiro formato de disponibilização e apresentação da obra, surgiu em 2011 uma versão de BAPTISTA VIROU MÁQUINA em longa-metragem, acrescido de um curta-metragem bônus, que foi selecionado e participou da mostra competitiva do festival CINE ESQUEMA NOVO, realizado em Porto Alegre. Essa mesma versão em longa-metragem também integrou a programação da 16^a edição do Festival Brasileiro de Cinema Universitário [FBCU], ocorrido no Rio de Janeiro no segundo semestre daquele ano.

A proposta agora apresentada de participação no FILE pretende explorar a faceta recombinatória e autônoma das peças audiovisuais, e confrontar a relação de processos de exibição autônoma e maquinica, técnica e logaritmicamente recombinados e comandados sincronicamente por um programa/software de *player* controlador de vídeo, especialmente desenvolvido em linguagem Ginga NCL, com processos de exibição performática, cuja individuação autoral é única e irrepetível. Assim, os 10 [dez] videoclipes das faixas musicais da obra fonográfica, conjuntamente com fragmentos pictóricos digitalmente processados dos painéis de autoria de SHIKO, serão tocados simultaneamente em 10 [dez] telas/monitores LED/LCD de 50" [50 polegadas] em loop randômico controlado pelo programa computacional, dispostas em espaço formando uma tela em video wall de 500" [500 polegadas], continua e ininterruptamente durante a duração do FILE. As músicas também serão processadas e tocadas de forma recombinatória continua e ininterruptamente, gerando colmeias e células audiovisuais em cacofonias . Tal algazarra em sons e imagens é somente interrompida em três momentos, quando culminam recompostas na projeção em ordem linear e contínua na tela central em video wall, localizada atrás dos instrumentistas da banda BURRO MORTO, agendadas para ocorrer especificamente nos três últimos dias do evento, com detalhamentos operacionais e de horário a serem definidos junto a organização do Festival.

As três apresentações audiovisuais performáticas serão transmitidas em tempo real, através da rede mundial de computadores, através de imagens captadas por câmeras de segurança, criando um diálogo entre a narrativa fílmica e a exibição performática extra- fílmica.

Biografia Resumida do(s) Autor(es) do Projeto - Português - Máximo de 500 caracteres

CARLOS DOWLING é diretor, produtor e roteirista cinematográfico desde 1998. Trabalha como VJ, atuando transversalmente na área da expressão musical/sonora.

A banda BURRO MORTO, Influenciados por ritmos africanos, pelo jazz modal, pelo rock dos anos 70 e pela música popular brasileira, apresenta diversas nuances musicais, que leva o espectador/ouvinte a divagar por diferentes atmosferas sonoras.

SHIKO é artista plástico e ilustrador e se dedica há mais de dez anos a telas, grafitis e quadrinhos.

RIDER BURRO MORTO – Baptista Virou Máquina

MONITORES DE VÍDEO [VÍDEO WALL]

10 Monitores LCD 50" (Samsung, LG ou similar)

Ac 110 volts

COMPUTADOR/MESA CONTROLE

01 Computador com sistema operacional MAC OS / LINUX, com elevada velocidade de processamento, cabos de ligação e conectores.

Input list:

Canal	Insert	Instrumento	Mic. ou DI	Obs.
01	Comp / Gate	Bumbo	Beta 92	
02	Comp.	Caixa Pele	SM – 57	
03	Comp.	Caixa Esteira	SM – 57	
04	Eq.	Hi-Hat	SM – 81	
05		Surdo	SM – 57	
06		Tom	SM – 57	
07	Eq.	Over "L"	AKG C3000	
08	Eq.	Over "R"	AKG C3000	
09		Efeito	SM – 81	
10	Comp.	Baixo	Amp. + DI	AC 110V
11		Derbak	SM – 57	
12		Caxixis	SM – 81	
13		Pandeiro	SM – 57	
14		SPDS	D.I.	AC 220V
15		GTR Leo	Amp. + SM-57	AC 110V
16		GTR Haley	Amp. + SM-57	AC 110V
17	Comp.	Micro Korg	D.I.	AC 110V
18	Comp.	Moog	D.I.	AC 110V
19	Comp.	Moog	D.I.	AC 110V
20		Voz Locução	SM – 58	

Backline:

AMPLIFICADORES

Guitarra: 1 amp (Fender Hot Rod Deluxe)
 Guitarra 2: 1 Amp (Vox ou Fender) COM DRIVE.
 Baixo: 1 amp de baixo Ampeg SVT Classic ou Orange AD200

Ac 220 volts / Ac 110 volts

BATERIA

1 Banco para o baterista
 Bateria (Bumbo 22", 2 estantes de caixa, tom 12" , surdo 16", estante de chimbau, (04 estantes de pratos)

MONITORES DE VÍDEO [Retorno]

5 Monitores LCD 22" (Samsung ou LG)

Ac 110 volts

TEMPO MÍNIMO DE MONTAGEM E DESMONTAGEM

30 minutos para cada operação

Contato:

www.myspace.com/burromorto

burromorto@gmail.com

83 8754.6638 (Leonardo Marinho)

83 8802.0193 (Daniel Jesi)

83 8814.7127 (Mariah Benaglia)

