

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO  
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO PROCESSOS MUDIÁTICOS

LINHA DE PESQUISA MÍDIAS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

Elenice Mattos Corrêa

**PARANGOLÉS ELETRÔNICOS:  
EXPRESSÕES AUDIOVISUAIS DE UMA ESTÉTICA DO SILÍCIO.**

São Leopoldo  
2008

Elenice Mattos Corrêa

PARANGOLÉS ELETRÔNICOS:  
EXPRESSÕES AUDIOVISUAIS DE UMA ESTÉTICA DO SILÍCIO.

Dissertação apresentada à Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

São Leopoldo  
2008

C824p      Corrêa, Elenice Mattos  
              Parangolés eletrônicos : expressões audiovisuais de uma estética do  
              silício / Elenice Mattos Corrêa. – 2008.  
              80 f. : il.

              Dissertação (Mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos.  
              Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação–Processos  
              Midiáticos, São Leopoldo, 2008.  
              “Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva”.

              1. Agenciamento 2. Processo midiático 3. Fissura-fusão 4. Música  
              eletrônica 5. Videomontagem 6. Imagem I. Universidade do Vale do Rio  
              dos Sinos II. Título.

CDU 659

Ao Iran,  
que faz, da sua vida e da minha,  
uma obra de arte.

Obrigada pelo amor, paciência e apoio constantes.

Na filosofia, os conceitos são exatamente  
como sons, cores ou imagens.

Gilles Deleuze

## AGRADECIMENTOS:

À Gi, Ada e Nilza, pelos estudos, questionamentos, revisões conceituais e textuais e, principalmente, pelo intenso apoio e amizade, para toda e qualquer hora, com que acompanharam a invenção deste texto.

Ao Alexandre, pela orientação e pelos desafios conceituais que possibilitaram este trabalho.

À Rose, pelas caminhadas, leituras, discussões e pelas aulas de óptica, acústica e mecânica quântica e também, pelo apoio e entusiasmo com este trabalho.

À Gioconda e Dione, pelos socorros de redação e pela revisão deste trabalho em prazos mínimos.

Ao meu pai e minha mãe, pelas leituras comentadas de filosofia e pelo interesse neste estudo.

Aos almoços filosóficos, com meus pais e irmã, que temperaram esta dissertação.

Aos membros da banca, pela dedicação na leitura deste texto.

Aos meus irmãos, cunhados, cunhadas e sobrinhos. Simplesmente por estarem a postos para qualquer pedido de ajuda.

À Iraci pelo carinho e preocupação. Ao Iran (pai) uma lembrança e presença de música e vida.

Aos colegas “gpavianos” e amigos que encontrei durante o mestrado.

Às funcionárias da Secretaria do PPGCOM, pelos esclarecimentos, lembretes e apoio nas relações acadêmicas.

À Direção do Centro Municipal de Educação dos Trabalhadores Paulo Freire (CMET), Jorge, Luis e Vera, pelo coleguismo durante o período em que se produziu esta dissertação.

À CAPES e ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, por fornecerem o subsídio acadêmico e financeiro para este mestrado.

À Deleuze, Guattari, Oiticica e demais autores utilizados nesta cartografia, por fornecerem os subsídios da ciência, da filosofia e da arte para a criação dos *parangolés eletrônicos*.

E por fim, como diria Vinícius de Moraes, aos meus amigos, todos eles, inclusive aqueles que nem sabem que são meus amigos.

Vocês fazem parte deste agenciamento. Este trabalho é nosso.

**RESUMO:**

Este estudo cartografa uma qualidade de mistura composta por fissura-fusão entre imagens visuais e sonoras, entre modos de expressão, entre processos de produção audiovisual, entre corpos e acontecimentos, que marcam os *parangolés eletrônicos* com traços de uma ordem técnica e midiática de produção, os quais desembocam em sua diferença estética de composição. Os *parangolés eletrônicos* distinguem-se dos demais modos de expressão audiovisual (cinema, televisão e “vídeo”) pelo modo como articulam som, luz e movimento, marcados pela fissura-fusão, caracterizada no processo de mixagem e no modo de composição *bricoleur*, entre outros traços. Nesse percurso, os *parangolés eletrônicos* traçam algumas linhas das metamorfoses tecnológicas e midiáticas que os criam e os tornam midiática e expressivamente mutantes, passando de uma forma festival para um arquivo digital (“vídeo” *Showskills*) obtido pela Internet e ganham consistência nesta dissertação. Os *parangolés eletrônicos* visam apresentar um processo de criação de um conceito que percorre a fissura-fusão da música eletrônica com a videomontagem, na produção de um audiovisual, marcando a singularidade desta composição e de suas transformações midiáticas. Esta cartografia se faz mutante, não preditiva, povoada por acidentes, cortes, conexões, acontecimentos, inúmeros agenciamentos cartografados nesta dissertação. Nesse trajeto, um mergulho em diferentes fluxos-partículas, o fim é somente uma borda do recorte iniciado, anunciando a possibilidade de novos movimentos.

Palavras-chave: agenciamento, fissura-fusão, processo midiático, música eletrônica, videomontagem, imagem.

## ABSTRACT:

This study maps a quality of mixture composed by a fissure-fusion among visual and audio images, among ways of expression, among audiovisual production processes, among bodies and occurrences, that trace the *electronic parangolés* with lines of a technical and media production order, which merge in their aesthetic difference of composure. This *electronic parangolés* are distinguish from the other ways of audiovisual expression (like film, television and video) by the way they articulate sound, light and movement, qualified by the fissure-fusion, by the process of mixing and by the *bricoleur* type of production, among other traces. In this course, the *electronic parangolés* trace a few lines in the technological and media metamorphosis that create them and make them media and expressively mutants, coming from a festival form to another consistence in a digital file (*Showskills* “video”) acquired on the internet and in a dissertation. The *electronic parangolés* aim to show a creation process of a concept that goes through the fissure-fusion of electronic music and video mixing in a audiovisual production, marking the distinctiveness of this composure and its media transformations. This mapping presents itself as mutant, unpredictable, full of accidents, cuts, connections, occurrences and a great variety of arrangements mapped in the text that becomes consistent\* in this dissertation. In this course, a dive into different fluxes-particles, the result is only an edge of the originated fragment, announcing the possibility of new movements.

Keywords: arrangements, fissure-fusion, media process, electronic music, video mixing, image.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO _____	09
1 <i>PARANGOLÉS ELETRÔNICOS</i> : uma ordenação de criação _____	24
1.1 Vizinhanças conceituais _____	26
1.2 A máquina abstrata – os arranjos midiáticos dos <i>parangolés eletrônicos</i> _____	30
1.2.1 Fissura-fusão – conteúdo e expressão _____	33
1.2.2 Fissura-fusão – reterritorialização e desterritorialização _____	38
1.2.3 Fissura-fusão e o grande plano boca vermelha _____	39
1.2.4 O percurso midiático dos <i>parangolés eletrônicos</i> _____	42
2 PLANO DE COMPOSIÇÃO DOS PARANGOLÉS ELETRÔNICOS _____	47
2.1 A montagem sonora _____	47
2.2 A montagem visual _____	52
2.3 Fissura-fusão – a imagem- <i>parangolé eletrônico</i> -Festival <i>Showskills</i> _____	56
2.4 Fissura-fusão – a imagem- <i>parangolé eletrônico</i> -”vídeo” <i>Showskills</i> _____	57
2.4.1 Fissura-fusão – atual-virtual _____	64
CONSIDERAÇÕES FINAIS _____	68
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____	75
GLOSSÁRIO _____	79

## INTRODUÇÃO

A escrita é o desconhecido.  
 Antes de escrever nada se sabe do que se vai escrever.  
 E com toda a lucidez.  
 É o desconhecido de si, de sua cabeça, de seu corpo.  
 [...]
   
 O escrito chega como o vento, está nu, é da tinta,  
 e passa como nada de outro passa na vida, nada de mais, salvo ela, a vida.  
 Marguerite Duras<sup>1</sup>

A escrita desta cartografia constitui-se com a escolha de “palavras inexatas”, conforme Deleuze, “para designar alguma coisa exatamente”<sup>2</sup>. Criam-se “palavras extraordinárias” ou nomes próprios (*parangolés eletrônicos*) para falar do ordinário e fazer existir uma “entidade”, um devir-minoritário, que as palavras ou os nomes designam<sup>3</sup>. Por isso, procura-se exercitar o que Deleuze concebe como um bilingüismo ou mesmo um multilingüismo da língua, um “estrangeirismo” na escrita, que a impede de ser homogênea e que faz da cartografia um agenciamento coletivo de enunciação, ou seja, uma expressão. A cartografia constrói-se em uma espécie de “escrita estroboscópica”<sup>4</sup>, descontínua, rizomática, em que os diferentes elementos escolhidos se conectam formando imagens precipitadas pelas velocidades de leituras e associações articuladas com a mesma. Ao longo do texto, encontram-se rotas de rodapé que ora funcionam para indicar as referências bibliográficas, ora funcionam como cortes-conexões do texto, que agregam outros elementos à idéia em construção. A escrita realiza-se por uma espécie de repetição que se propõe diferencial, agregando, a cada vez, novos elementos aos já enunciados. Desse modo, a escrita funciona como máquina desejante, que não procura mais “o que quer dizer, mas como isso marcha, como isso funciona”<sup>5</sup>, em uma cartografia.

---

<sup>1</sup> DURAS, Marguerite. *Écrire*. Paris: Gallimard, 2006. Tradução livre.

<sup>2</sup> DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.11-12.

<sup>3</sup> IBIDEM.

<sup>4</sup> Conforme Deleuze, a estroboscopia consiste em iluminar algo de forma descontínua, “o efeito produzido depende da frequência das cintilações e dos movimentos que iluminam a cena.” (DELEUZE, Gilles. *Ilha deserta*, 2006, p.293, nota 1) *Stroboscope*, do inglês, designa a emissão fracionada da luz em *flashes* de intervalos mínimos e precisos de tempo, usualmente sincronizado à frequência de algum equipamento com movimento (giratório) – *moving machinery*, para dar a aparência de estado estacionário. Tradução livre. O efeito de uma lâmpada estroboscópica consiste na captura de partes de um movimento-deslocamento pelo corte-fracionamento da emissão de luz, “eliminando” ou colocando em extracampo outras partes desse movimento, incrementando a descontinuidade ao mesmo. O corte faz aparecer o movimento estacionário que é, simultaneamente, lento e rápido, suave e frenético.

<sup>5</sup> DELEUZE, Gilles. *Ilha deserta*, 2006, p.307-308.

Esta cartografia consiste no esforço de criar um conceito que marque algumas diferenças qualitativas percebidas em um modo de expressão audiovisual próprio da sociedade atual. Os *parangolés eletrônicos* são criados para designar um tipo de mistura audiovisual da música eletrônica<sup>6</sup> (a mixagem sonora) com a videomontagem<sup>7</sup> (a mixagem visual) que, pelo modo de articulação da imagem visual com a sonora, cria uma composição audiovisual diferente. Esse modo de produção audiovisual aparece conectado aos festivais de música eletrônica e aos clubes noturnos em que a prática social da dança e a apreciação da música eletrônica *pop* em montagens (*sets*<sup>8</sup> musicais) produzidas por DJs (disco-jóqueis ou *disc-jockeys*) são o foco. Nesse meio, surgem os VJs (vídeo-jóqueis), que agregam a videomontagem à difusão da música eletrônica.

O conceito *parangolés eletrônicos* trata de um tipo de produção audiovisual que diz de um modo de misturar, uma mistura decorrente de outras ordens de misturas: a heterogeneidade dos elementos em mistura (a videomontagem, a música eletrônica e as transformações midiáticas do audiovisual), a aceleração produzida pelo tempo infinitesimal da microeletrônica, a saturação como um modo de exploração dos sentidos sensório-motores, o modo de composição *bricoleur* e rizomático, as conjunções e as disjunções entre as modulações visual e sonora, expressando um modo de pensar contemporâneo e, com isso, um acontecimento<sup>9</sup> e seu tempo.

Pela maneira como se constitui a mistura áudio e visual que cria os *parangolés eletrônicos* (através da mixagem visual e sonora), este modo de composição distingue-se dos processos tradicionais como os do cinema, da televisão e do “vídeo”. Embora qualitativamente distintos em seu processo de produção e modo de composição, os

---

<sup>6</sup> O conceito de música eletrônica e o tipo de música que ele abarca podem ser largamente discutidos. Os recursos da microeletrônica atravessam hoje qualquer processo de produção-difusão musical. Neste sentido, o estudo restringe o termo ao que é “popularmente” conhecido por música eletrônica *pop*, utilizada por um DJ (disco-jóquei ou *disc-jockey*) para a criação de um *set* musical (o conjunto de músicas agrupadas) através do processo de mixagem. Este tipo de composição musical é geralmente dirigido para clubes noturnos e para os festivais de música eletrônica, bastante difundidos atualmente, acontecendo anualmente em escala nacional e internacional.

<sup>7</sup> Videomontagem é o nome dado à mixagem visual (também denominada por *live-image*, *real time video* ou música visual), produzida por um VJ (vídeo-jóquei) para misturar-se em ato com a mixagem musical da música eletrônica *pop*. O termo vídeo reporta-se à “técnica de reprodução eletrônica de imagens [visuais] em movimento”, é a “parte visual de uma transmissão televisiva ou de um filme [...] conjunto de elementos visuais de um programa ou interface que podem ser exibidos na tela de um monitor”. (HOUAISS, Antônio. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001, p.2859.) Devido à popularização do termo “vídeo” para designar um audiovisual, chama-se atenção para o fato de que, neste estudo, videomontagem reporta-se, exclusivamente, à produção visual e a utilização da expressão “vídeo” *Showskills* reporta-se ao arquivo audiovisual digital em estudo neste trabalho.

<sup>8</sup> Um conjunto de músicas mixadas (conectadas) umas às outras.

<sup>9</sup> Um acontecimento é uma composição de forças virtuais em constante atualização, assim produzindo uma singularidade. (KROEF, Ada. *Currículo Nômade*, 2003, p.XI.)

*parangolés eletrônicos* encontram-se articulados aos demais em um *phylum* maquínico<sup>10</sup> que conecta os diferentes processos audiovisuais no plano das audiovisualidades, ou seja, das audibilidades e visibilidades (partículas áudio e visuais) virtuais e atuais<sup>11</sup> que constituem um audiovisual.

Nos processos convencionais, os dois canais (áudio e visual) encontram-se unidos em uma mesma mídia (suporte), como no caso da fita magnética ou do arquivo digital durante sua projeção e, como traço principal da diferença, são concebidos para conectarem-se de uma maneira previamente planejada. Nos *parangolés eletrônicos*, a aliança entre a imagem sonora e a imagem visual é imprevista, efêmera, cria-se pelo imprevisto na mixagem de cada faixa, dando consistência a uma diferença qualitativa importante, produzida pela ação independente de cada canal, no momento da mistura em ato que, nesta pesquisa, acontece em um festival. Este processo de produção cria uma fissura na composição audiovisual, pela ação independente de cada parte da mistura, que faz os *parangolés eletrônicos* distinguirem-se do cinema, da tv e do “vídeo”.

Os *parangolés eletrônicos* aparecem, então, como composições singulares, produtoras de uma diferença que aparece articulada às discussões dos processos técnicos, audiovisuais e midiáticos no campo da comunicação. Porém, esta diferença, denominada nesta cartografia por fissura-fusão, não é apenas de ordem técnica, mas também ético-estética, na medida em que constitui uma composição diferente e marca um modo contemporâneo de existência.

Deleuze, afirmando Foucault, entende que a ética é inseparável da estética. A “ética é um conjunto de regras facultativas que avaliam o que fazemos, o que dizemos, em função do modo de existência que isto implica”. As regras facultativas “produzem a existência como obra de arte, regras ao mesmo tempo éticas e estéticas que constituem modos de existência ou

---

<sup>10</sup> Conforme Deleuze e Guattari, o *phylum* consiste na matéria não formada, “uma matéria-movimento [matéria em movimento] que comporta singularidades ou hecceidades, qualidades e mesmo operações (linhagens tecnológicas itinerantes).” (DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil Platôs*, vol.5, 1997 p.229.)

<sup>11</sup> Conforme Deleuze, um “objeto” nunca é puramente atual, porque: “todo atual se envolve de uma névoa de imagens virtuais. Tal névoa se eleva de circuitos coexistentes mais ou menos extensos, sobre os quais as imagens virtuais se distribuem e correm. É assim que uma partícula atual emite e absorve virtuais, mais ou menos próximos, de diferentes ordens. Eles são ditos virtuais quando sua emissão e absorção, sua criação e destruição são feitas em um tempo menor do que o mínimo de tempo contínuo pensável, e que tal brevidade os mantém desde então sob um princípio de incerteza ou de indeterminação”. (DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.173.) As partículas virtuais conservam-se em um tempo Aion, “instante sem espessura e sem extensão que subdivide cada presente em passado e futuro”. (DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*, 2006, p.169.) Desse modo, encarnam-se e, portanto, atualizam-se as partículas áudio e visuais que dão corpo e expressão aos *parangolés eletrônicos*.

estilos de vida. É o que Nietzsche descobria como operação artista da vontade de potência, a invenção de novas ‘possibilidades de vida’<sup>12</sup>.

Esta cartografia, atravessada pelo pensamento de Deleuze e Guattari<sup>13</sup>, sublinha a importância de voltar-se a atenção para as ligas ou amálgamas que constituem uma sociedade. “O que é importante [...] são as alianças e as ligas [...] os contágios, as epidemias, [e] os ventos”<sup>14</sup> que dão consistência a uma determinada mistura de corpos em uma sociedade, pois eles expressam um modo de pensar e um modo de existência. Neste sentido, os *parangolés eletrônicos*: expressões audiovisuais de uma estética do silício possibilitam marcar algumas alianças decorrentes de uma das ligas constituintes da sociedade contemporânea. Se o ferro, como uma liga da sociedade medieval, tornou possível o cavaleiro e os modos de existência decorrentes do agenciamento (da composição) homem-cavalo-estribo (tecnologia decorrente da liga ferro)<sup>15</sup>, hoje, é o silício a liga que torna possível novos cavaleiros – os disco-jóqueis e os vídeo-jóqueis – como cavaleiros do som e da luz.

A liga que perpassa as tecnologias, as mídias microeletrônicas e as composições estéticas dos *parangolés eletrônicos* é o silício, um amálgama da sociedade contemporânea. Como disse John Cage, “se a imprensa fez a renascença, a eletrônica está nos fazendo”<sup>16</sup>. Por isso, entendem-se os *parangolés eletrônicos* como expressões de uma estética do silício, cujos traços destacados são a aceleração, a saturação e a vertigem provocada pela percepção da velocidade que transborda os limites do aparelho humano. Os *parangolés eletrônicos* são gerados e preservados na composição armazenada em um arquivo digital, cuja base de existência é o silício. Porém, o silício não é meramente uma liga tecnológica, ele expressa o modo de existência que lhe dá nascimento e o utiliza como tecnologia. O silício é um traço indicativo de um modo de existência que vem se desenhando, na medida em que atravessa inúmeros e diferentes territórios. A estética do silício, nesta cartografia, aponta para um modo de composição e de expressão audiovisual próprio à era da microeletrônica. Os *parangolés eletrônicos*, como agenciamentos máqunicos audiovisuais e agenciamentos coletivos de enunciação, tornam-se sua expressão.

---

<sup>12</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.123.

<sup>13</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol. 2, 1995.

<sup>14</sup> DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.83.

<sup>15</sup> IBIDEM.

<sup>16</sup> Apud, RODRIGUES, Rodrigo. *Música eletrônica: a textura da máquina*, 2005.

Esta estética, como expressão de um modo de existência, reterritorializa-se quando se encontra sob a força da “homogênesse capitalística de um equivaler generalizado”<sup>17</sup>. Conforme Guattari:

A escolha do Capital, do Significante e do Ser participa de uma mesma opção ético-política. O Capital esmaga sob sua bota todos os outros modos de valorização. O Significante faz calar as virtualidades infinitas das línguas menores e das expressões parciais. O Ser é como um aprisionamento que nos torna cegos e insensíveis à riqueza e à multivalência dos Universos de valor<sup>18</sup>.

Porém, como potência desterritorializante, os parangolés eletrônicos possuem uma heterogeneidade maquínica em funcionamento, abrindo para percepções que fogem do antropomórfico e do antropocêntrico ao criar possibilidades de pensar e apreender o mundo por diferentes velocidades que esgaçam os limites humanos. O embaralhamento dos significados, do significante (na medida em que desmancha a representação óptica, por exemplo), da percepção sensório-motora humana cria uma zona de indiscernibilidade com potência de abertura para novos sentidos.

A fissura-fusão, disparada pela Física, marca algumas rupturas com o pensamento moderno ocidental e com um modo de existência característico das sociedades disciplinares, concebidas por Foucault. Noções de tempo, espaço, realidade, representação, certeza, verdade são quebradas e geram deslocamentos que modificam a produção do mundo, apontando para estilos de vida que apresentam novas dimensões éticas e estéticas.

Pensar as alianças possíveis pela liga silício, nesta cartografia, torna necessário utilizarem-se os conceitos de agenciamentos maquínicos dos corpos, agenciamentos coletivos de enunciação e de máquina abstrata<sup>19</sup> propostos por Deleuze e Guattari e, com eles, mapear as vizinhanças maquínicas que dão corpo e expressão aos *parangolés eletrônicos*. Uma máquina abstrata não pode ser pensada sem as articulações, os arranjos, as vizinhanças que a fazem existir. Uma máquina abstrata é um mapa das articulações, das relações microfísicas de força de uma máquina concreta, ou seja, é um agenciamento de corpos e suas expressões. Um agenciamento define-se pela heterogeneidade e pelas vizinhanças de elementos em mistura em uma sociedade. Um agenciamento pressupõe apreender a heterogeneidade dos corpos e seu funcionamento maquínico, palavra que designa o modo pelo qual os corpos se constituem. Com os conceitos de máquina abstrata e agenciamentos, Deleuze e Guattari apresentam uma

---

<sup>17</sup> Guattari, Felix. *Caosmose*, 1992, p.69.

<sup>18</sup> IBIDEM, p.42.

<sup>19</sup> Trabalhados no primeiro capítulo, no tópico sobre a máquina abstrata.

maneira peculiar de conceber o mundo, uma prática social em sua dimensão ética, estética e política, sustentando esta análise de uma composição audiovisual em um campo de conhecimento, tal como o da comunicação. Com isso, incrementam uma complexidade diferente na abordagem ético-estética desta cartografia.

O movimento e as velocidades, ressaltados pelo controle contínuo e pela comunicação instantânea, engancham-se às máquinas cibernéticas e aos computadores, delineando o que Deleuze chama de sociedades de controle: “é fácil fazer corresponder a cada sociedade certos tipos de máquina, não porque as máquinas sejam determinantes, mas porque elas exprimem as formas sociais capazes de lhes darem nascimento e utilizá-las”<sup>20</sup>. O silício é um componente destas máquinas, assinalando um amálgama da sociedade atual. A aceleração, a fragmentação e o consumo, associados às tecnologias do silício, consolidam todo um agenciamento maquínico midiático que dá consistência aos *parangolés eletrônicos*, amplificando as possibilidades dessingularizantes e homogeneizantes da sociedade de controle. A fissura-fusão desdobra-se, encarnando um processo de subjetivação que vem garantindo a reprodução do capital, por mutações, visando maior velocidade, eficácia e desempenho através do controle da informação, das modulações, isto é, de uma modificação contínua a cada instante. Neste sentido, a fissura-fusão passa a ser incorporada a uma subjetivação que garante a reprodução de comportamentos adequados às novas necessidades do mercado e do capital.

Simultaneamente, a fissura-fusão abre possibilidades de inventar modos de existência, de fender as coerções e os controles através da abertura para novos sentidos, por escapar das sobrecodificações e comprometer a inteligibilidade da informação, ultrapassando as percepções para constituir, no plano de composição, um bloco de sensações e extrair afectos e perceptos<sup>21</sup>. Assim, a fissura-fusão, articulada ao silício, ganha potência de transformação, já que pode produzir criações. Em *Conversações*, Deleuze afirma que “criar sempre foi coisa distinta de comunicar. O importante talvez venha a ser criar vacúolos de não-comunicação,

---

<sup>20</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.223.

<sup>21</sup> A arte pensa por afectos e perceptos. Diferente da filosofia que cria conceitos, ela povoa o pensamento com entidades poéticas, pictóricas ou musicais. Os afectos e perceptos não se confundem com afecções, sentimentos ou percepções, porque independem do estado daqueles que os experimentam, ou seja, eles ultrapassam aqueles a quem atravessam: “são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido”. Dessa maneira, entendem-se os acordes, os tons, as cores, como afectos de pintura ou de música. “Os afectos são precisamente estes devires não humanos do homem, como os perceptos (entre eles a cidade) são as paisagens não humanas da natureza”. Conforme Deleuze e Guattari, “tudo é visão e devir”. Inspirados em Cézanne, entendem que a visão é “o que do invisível se torna visível” e a paisagem, invisível, furta-nos de nós mesmos e do mundo objetivo. “Para chegar à paisagem, devemos sacrificar tanto quanto possível toda a determinação temporal, espacial, objetiva.” Um abandono que nos afecta e nos transforma. (DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O que é filosofia?*, 1996, p. 88, 89, 214, 215, 220)

interruptores, para escapar ao controle”<sup>22</sup>. A impossibilidade de discernir significados, de fixar significantes confere aos *parangolés eletrônicos* a expressão de uma nova dimensão estética, ética e política que desenha a sociedade contemporânea.

Portanto, fissura-fusão são conceitos e acontecimentos que compõem o problema de pesquisa e percorrem a cartografia dos *parangolés eletrônicos*, tanto na criação do conceito quanto no estudo da composição audiovisual. Por isso, os acontecimentos fissura-fusão percorrem o trabalho produzindo deslizamentos entre os planos de referência da ciência, de composição da arte e de imanência da filosofia, construindo o plano de consistência dos *parangolés eletrônicos*. Estes deslizamentos enfatizam, respectivamente, os fenômenos ópticos, sonoros e o fluxo midiático no plano da ciência (da física e da comunicação), as composições audiovisuais e rupturas ético-estéticas no plano da arte e os conceitos no plano da filosofia. Em outras palavras, nesta cartografia, os agenciamentos *parangolés eletrônicos* articulam ao campo da comunicação fluxos tecnológicos e/ou midiáticos (que fazem o processo midiático de produção, circulação e consumo dos *parangolés eletrônicos*), físicos e biológicos (que dão o funcionamento dos corpos luz, som e aparelho sensório-motor humano de quem assiste o audiovisual em análise – “vídeo” *Showskills*), estéticos e filosóficos (que constituem a expressão audiovisual da mistura).

No plano de referência, trata-se de uma fissura-fusão de ordem técnica e científica, em um recorte das tecnologias e mídias envolvidas neste processo de produção audiovisual. Esta fissura-fusão salienta a diferença em um processo operado pela ação independente da faixa visual e da faixa sonora, pela utilização de dois aparelhos misturadores (os *mixers*), um de áudio e um de vídeo, em um Festival denominado *Showskills*; bem como a mutação midiática deste audiovisual irreproduzível em um outro audiovisual, que guarda vestígios composicionais da mistura e do acontecimento Festival, em arquivo audiovisual digital reproduzível em circulação na Internet (o “vídeo” *Showskills*).

No plano de composição, os deslizamentos dos acontecimentos fissura-fusão abordam as diferenças estéticas composicionais e expressivas dessa bricolagem audiovisual, que opera pela *sincronia em ato*, na criação (mixagem) audiovisual em improvisado, em uma espécie de *free jazz*<sup>23</sup> entre imagens visuais e sonoras em um festival. Esse modo de composição e esses acontecimentos transbordam as fronteiras do Festival *Showskills*, encarnando-se nas fissuras-

---

<sup>22</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.217.

<sup>23</sup> LINS, Daniel. *Por uma leitura rizomática*, 2007.

fusões apreendidas nas disjunções e conjunções audiovisuais percebidas e analisadas no audiovisual em estudo (o “vídeo” *Showskills*).

Neste processo, traça-se um plano de imanência da pesquisa, em que os acontecimentos e conceitos fissura-fusão articulam-se aos conceitos de agenciamentos maquínicos e coletivos de enunciação, para sublinhar a diferença de natureza entre corporal e incorporeal e o modo como uma mistura de corpos na sociedade (*parangolés eletrônicos*) se movimenta por desterritorializações e reterritorializações de conteúdo e de expressão. A heterogeneidade diz respeito a uma diferença de natureza: entre corpos (tecnologias, mídias, corpos físicos e sociais, etc) e incorporais, encarnados nas misturas de corpos. Os conteúdos são os agregados (misturas) de corpos e as expressões são os acontecimentos ou efeitos incorporais, que se relacionam por conjugação ou vizinhança. Desse modo, sublinha-se o “vídeo” *Showskills*, que é o material audiovisual de análise, como uma partícula (um estado de coisas) que expressa funções, num plano de referência, atualiza devires, num plano de imanência, e conserva afectos e perceptos, num plano de composição.

No primeiro capítulo da dissertação, recortam-se algumas articulações conceituais, tecnológicas e midiáticas que constroem os *parangolés eletrônicos*. Para nuançar algumas vizinhanças, o estudo é atravessado por Hélio Oiticica e pela construção conceitual que fundamenta a criação da sua obra *Parangolés*. Nesta breve revisão, destacam-se alguns elementos conceituais e plásticos dos *parangolés eletrônicos* que se aproximam e, ao mesmo tempo, se diferenciam da obra *Parangolés* de Hélio Oiticica. Alguns dos traços da obra de Oiticica esboçam rupturas que permitem aproximações com os conceitos de agenciamento, singularidade, acontecimento, rizoma e duração que possibilitam um diálogo com Bergson, Deleuze e Guattari, lançando elementos que forçam pensar as manifestações atuais delineadoras dos *parangolés eletrônicos*.

Os *Parangolés* constituem-se como agenciamentos maquínicos compostos de elementos heterogêneos (roupa, cor, música, experimentador, dança, ambiente), sendo este um dos traços de aproximação entre os dois conceitos. Oiticica propõe uma arte-mundo, transformável, que varia conforme a relação instituída por seus componentes. A experimentação, pautada no improviso, que gera o inusitado e rompe com o referente, possibilita pensar uma aproximação com o conceito de mixagem e bricolagem para os *parangolés eletrônicos*. A mixagem áudio e visual que cria no conjunto os *parangolés eletrônicos*, como um modo de produção tecnológico e um modo de expressão, atualiza a experimentação em ato dos *Parangolés*. Neste estudo, enfatiza-se a importância da cor na

criação dos *Parangolés* que, articulada à preocupação com o tempo ou com uma nova maneira de conceber o tempo, permeia a elaboração conceitual de Oiticica, repercutindo nos traços encontrados nos *parangolés eletrônicos*.

Com essas vizinhanças, os *parangolés eletrônicos* passam aos seus elementos de constituição. A máquina abstrata deste estudo concentra o foco nos traços midiáticos, nas mídias e tecnologias de produção e circulação dos *parangolés eletrônicos*. Sendo os *parangolés eletrônicos* uma composição criada por um processo de produção mediado pelas tecnologias microeletrônicas de geração e difusão de som e imagem visual, a pesquisa ingressa no estudo de alguns agenciamentos tecnológicos e midiáticos que lhes dão consistência em corpos midiáticos distintos: um festival de música eletrônica e um arquivo audiovisual digital copiado pela Internet. Os *parangolés eletrônicos*, tomados como um conceito em criação, emergem em um arranjo de mídias audiovisuais que operam pelo processo de mixagem (visual e sonora), adquirem densidade no Festival *Showskills* e no arquivo digital “vídeo” *Showskills* que circula pela Internet, chegam a seus apreciadores e consumidores, consolidando um percurso no processo midiático.

O Festival é apreendido durante a pesquisa do “vídeo” *Showskills* selecionado para análise audiovisual. Este “vídeo” é retirado do *site* do VJ Spetto, escolhido através de uma pesquisa na Internet sobre diferentes produtores na área. Destaca-se, sobre o autor, sua pesquisa nos meios (tecnologias, mídias) de substituir o teclado do computador por instrumentos musicais<sup>24</sup>, assinalando com isso um desejo de afastamento da interface e influência do teclado alfanumérico e de aproximação com as interfaces musicais para a produção visual. A videomontagem e os VJs, por serem a novidade que aparece para misturar-se à música eletrônica, foram as linhas de ingresso na rede para a pesquisa da mistura que constitui os *parangolés eletrônicos*. A pesquisa na Internet concentrou-se na investigação de VJs e suas produções, pois, diferente do *site* de um DJ que divulga, em geral, arquivos de áudio com seus *sets* musicais, nos *sites* dos VJs as montagens visuais disponíveis para cópia aparecem sonorizadas, possibilitando encontrar-se um arquivo digital que forneça a mistura desejada. O “vídeo” *Showskills* contém vestígios das apresentações em ato do VJ no Festival de arte e música eletrônica *Showskills*, realizado em 2005, em três edições, nas cidades de Manchester, Lisboa e Porto. Dessa forma, os *parangolés eletrônicos* transformam-se, por agenciamentos midiáticos, de uma mistura em um festival para uma mistura em um arquivo digital.

---

<sup>24</sup> BAMBOZZI, Lucas. *Outros Cinemas*, 2003.

No segundo capítulo, o trabalho constrói um mapa em torno das mídias e tecnologias microeletrônicas de geração e difusão visual e sonora que avizinham a criação da música eletrônica e da videomontagem e, conseqüentemente, a criação dos *parangolés eletrônicos*, procurando sublinhar algumas diferenças, rupturas ético-estéticas que sobrevoam esse modo de composição audiovisual. Tanto a videomontagem quanto a música eletrônica apresentam aspectos inovadores, cujos traços de composição enfatizam a bricolagem audiovisual. A escolha do material para análise priorizou alguns traços que qualificam a mistura, a música eletrônica *pop*, o festival e, principalmente, o tipo de composição audiovisual que interessa ao estudo porque expressa traços composicionais, efeitos sonoros e ópticos, próprios desse modo de mistura. Deste modo, o estudo busca analisar as relações sonoras e ópticas implicadas na composição audiovisual que expressa os *parangolés eletrônicos*.

Para tanto, utilizam-se os conceitos de imagem-movimento e imagem-tempo elaborados por Deleuze<sup>25</sup>, para a análise de algumas “situações sonoras e ópticas” selecionadas em alguns fragmentos do “vídeo” *Showskills*, com o intuito de investigar nelas as fissuras-fusões e apreender o modo como o tempo se apresenta nesta composição, como um traço compartilhado com aquele anunciado por Hélio Oiticica. No estudo filosófico disparado pelo cinema, Deleuze pensa o tempo e o movimento, produzindo dois conceitos importantes para esta pesquisa. O autor concebe a imagem-movimento na apreensão indireta do tempo que se dá através da montagem sucessiva dos fotogramas, ou seja, a sucessão dos quadros e dos enquadramentos é que fornece a apreensão do tempo.

De outro modo, a imagem-tempo designa a apreensão direta do tempo, independente da montagem sucessiva, pois a composição audiovisual possibilita um folhamento do tempo (atual e virtual) no enquadramento. Isto leva Deleuze a afirmar as imagens-tempo como “situações sonoras e ópticas puras” que demarcam uma diferença com o modo sensório-motor como os sentidos são solicitados na imagem-movimento. Esta diferença provoca uma ruptura com o esquema sensório-motor da percepção humana, fazendo aparecer um outro tipo de imagem<sup>26</sup>. O percurso conceitual proposto implica uma concepção de tempo que rompe com a concepção de tempo métrico e, com isso, com o binômio tempo-espço, para pensar o atual e o virtual. Assim, os acontecimentos fissura-fusão apresentam-se como duas “dimensões” do tempo, distintas, porém indiscerníveis.

---

<sup>25</sup> DELEUZE, Gilles. *A Imagem-Movimento*, 2004. *A Imagem-Tempo*, 2005.

<sup>26</sup> DELEUZE, Gilles. *A Imagem-Tempo*, 2005, p.31.

O estudo audiovisual ocupa-se, assim, do agenciamento entre os corpos luz, som e máquina biológica humana, atravessados pela “potência descritiva das cores e dos sons”<sup>27</sup>, para cartografar as expressões, os acontecimentos audiovisuais e as fissuras-fusões em agenciamento. As diferentes maneiras de compor imagens visuais e músicas no “vídeo” *Showskills* afetam os sentidos do olho e do ouvido, embaralhando os modos de apreensão da matéria visual e sonora e, com isso, a inteligibilidade das formas.

O uso intenso da saturação da luz que produz o borramento da captura fotográfica assinala a força da cor sobre a montagem. A aceleração da montagem-mixagem produz a vertigem como afecto. Assim, a composição audiovisual enfatiza a aceleração na montagem e a saturação luminosa, constituindo um bloco de sensações cujos traços principais concentram-se na cor e na vertigem como afectos conservados na matéria audiovisual. Cor e vertigem são afectos apreendidos na relação com o “vídeo” *Showskills*. Perdem-se referências de profundidade “precisas”, dificulta-se a possibilidade de foco, tensionam-se os modos habituais de percepção da matéria sonora e visual em um nível de suportabilidade que a TV, por exemplo, não costuma romper, a fim de manter o limite de discernibilidade da mensagem (palavra de ordem). A saturação da luz e a aceleração, que caracterizam o *parangolé eletrônico* “vídeo” *Showskills*, fissuram o sentido, escapando do referente. A vertigem e a cor como afectos da arte criam o indiscernível. A cor, a vertigem e a indiscernibilidade são conceitos que Deleuze e Guattari utilizam ao traçar o plano da arte. Esta diferença marca a sua passagem do plano midiático, de referência, onde equivale à informação e à mensagem, para o plano de composição da arte, como expressão de uma estética do silício, apontando para novas possibilidades de análise.

A fissura-fusão que percorre o trabalho, que se apresenta na *separação-sincronia em ato* em um festival e na disjunção-conjunção composicional no “vídeo” *Showskills*, trata da fissura entre corpos e acontecimentos, entre estado de coisas e tempo-expressão. É o que dá ou pode dar movimento ao pensamento. Os *parangolés eletrônicos* – estados de coisas e acontecimentos – operam uma cisão no tempo (atual-virtual). Portanto, a fissura-fusão expressa os movimentos de diferenciação da matéria audiovisual e midiática e expressa na cor e na vertigem a duração dos *parangolés eletrônicos*.

Este trabalho recorre à análise deleuzeana sobre a imagem produzida pelo cinema, uma vez que consiste em agenciamentos maquínicos audiovisuais, que circulam e se produzem no âmbito das audiovisualidades (partículas audiovisuais, atuais e virtuais), e

---

<sup>27</sup> DELEUZE, Gilles. *A Imagem-Tempo*, 2005, p.22.

transversaliza-se com outros modos de expressão existentes, indicando movimentos e imagens do pensamento. Por isso, ocupa-se do desdobramento destes conceitos (imagem-movimento e imagem-tempo). Não há nenhuma pretensão de construir uma análise da diferença de linguagens numa perspectiva gramatical, seguindo em direção a uma tipologia das imagens áudio e visuais. Ao contrário, procura-se roubar, no sentido proposto por Deleuze<sup>28</sup>, os conceitos de imagem-tempo e imagem-movimento para ocupar-se dos seus desdobramentos em outras manifestações audiovisuais que assinalam questões éticas e estéticas.

Aqui, encontra-se articulada aos conceitos deleuzianos, que ocupam um plano de imanência lançado com o cinema, uma experimentação, cujos elementos compartilham tecnologias e mídias, como a câmera de captura sonora e visual ligada à fotografia, ao cinema, ao “vídeo” e à televisão, encarnando um outro modo de composição e de expressão audiovisual denominado *parangolés eletrônicos*. Neste estudo, a utilização desses conceitos procura construir *intercessores qualitativos* no processo de análise audiovisual, ou seja, intercepções ou atravessamentos conceituais qualitativos do estudo no plano de composição audiovisual.

Ao compor os *intercessores qualitativos*, Deleuze assinala as ressonâncias entre filosofia, ciência e arte<sup>29</sup>, que se dão por situações e condições intrínsecas, ou seja, é do interior de cada plano que aparecem situações de proximidade. São movimentos simultâneos que se afetam, provocando mutações, mudanças qualitativas no interior de cada plano, mas

---

<sup>28</sup> Para Deleuze, roubar é encontrar, é devir, é capturar, que é sempre uma dupla-captura ou um duplo-roubo, uma contaminação entre dois termos. Mas esta contaminação não quer dizer algo de um que estaria em outro, mas “antes”, alguma coisa que está *entre e fora* dos dois termos, eles se contaminam deste *fora*, como o devir vespa da orquídea e o devir orquídea da vespa em dupla-captura. Por isso, o roubo difere da imitação ou do plágio, porque não é uma questão de um termo tornar-se o outro, mas um encontro, em que um encontra o outro fazendo evoluir algo, um devir, que se encontra *entre* os dois termos, constituindo, dessa maneira, “uma evolução a-paralela, núpcias, sempre ‘fora’ e ‘entre’.” Neste sentido, roubar os conceitos de imagem-tempo e imagem-movimento criados por Deleuze ao pensar com o cinema consiste em um encontro de idéias, devires, pensamentos que estão *entre e fora* das duas formas de expressão (cinema e “vídeo” digital). Não há uma preocupação com uma “justeza” de idéias, mas com o encontro, formando um único devir *entre* os dois e o nascimento de uma gagueira, uma linha de fuga criadora de novos sentidos. (DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.11, 15-17)

<sup>29</sup> “Assim, a filosofia, a arte e a ciência entram em relações de ressonância mútua e em relações de troca, mas a cada vez por razões intrínsecas. É em função de sua evolução própria que elas percutem uma na outra. Nesse sentido, é preciso considerar a filosofia, a arte e a ciência como espécies de linhas melódicas estrangeiras umas às outras e que não cessam de interferir-se entre si. A filosofia não tem aí um pseudoprimado de reflexão, e por conseguinte nenhuma inferioridade de criação. [...] O que é preciso ver é que as interferências entre linhas não dependem da vigilância ou reflexão mútua. Uma disciplina que se desse por missão seguir um movimento criador vindo de outro lugar abandonaria ela mesma todo o papel criador. O importante nunca foi acompanhar o movimento do vizinho, mas fazer seu próprio movimento. Se ninguém começa, ninguém se mexe. As interferências também não são trocas: tudo acontece por dom ou captura”. (DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.156)

em relações de ressonância e que, conforme Deleuze, se produzem pela ação de intercessores. O autor aponta que é por um “flagrante delito de fabular” que se produzem mudanças, rupturas que escapam de uma lógica dominante ou preestabelecida: “às ficções preestabelecidas que remetem sempre ao discurso do colonizador, trata-se de opor o discurso de minoria, que se faz com intercessores”<sup>30</sup>. É preciso produzir o discurso de minoria, ou seja, opor-se ao colonizador, pelos seus próprios intercessores. Deste modo, ciência (centrada na comunicação), arte (centrada na expressão audiovisual) e filosofia (centrada nos acontecimentos), pelo procedimento de falar sozinho ou por fabulação, podem afirmar discursos ou produzir mutações dentro e entre si.

Por essa razão, o processo cartográfico procura sublinhar deslizamentos pelos três planos (filosofia, ciência e arte), dando suporte ao problema de pesquisa. A ênfase desta cartografia está na invenção do problema, na criação do conceito, pois a potência da invenção está em “suscitar o problema, em criar os termos nos quais ele se colocará”<sup>31</sup>. “A história dos homens, tanto do ponto de vista da teoria quanto da prática, é a da constituição de problemas”<sup>32</sup>. Na pesquisa do processo de produção audiovisual, cria-se o conceito *parangolés eletrônicos*, que ganha consistência com o problema de pesquisa lançado pela fissura-fusão, fundado em um estado de coisas. Por isso, a relação teoria-prática se faz por revezamentos, em que a prática são os revezamentos entre teorias e a teoria, os revezamentos entre práticas. Desse modo, quando uma teoria encontra obstáculos, precisa ser revezada por outro discurso<sup>33</sup>. Este trabalho exige escolher autores interessados nas transformações e nas rupturas com um modo de pensar pautado nos universais modernos do referente, do uno e da origem. Implica romper com a idéia do problema como momento empírico, em que se parte de um não saber que desaparece com o saber adquirido<sup>34</sup>.

Para Deleuze, pensar é esforço:

Pensar é, primeiramente, ver e falar, mas com a condição de que o olho não permaneça nas coisas e se eleve até as “visibilidades”, e de que a linguagem não fique nas palavras ou frases e se eleve até os enunciados. [...] Além disso, pensar é poder, isto é, estender relações de força, com a condição de compreender que as relações de força não se reduzem à violência, mas constituem ações sobre ações, ou seja, atos, tais como ‘incitar, induzir, desviar, facilitar ou dificultar, ampliar ou limitar, tornar mais ou menos provável ...’<sup>35</sup>.

<sup>30</sup> IBIDEM, p.157.

<sup>31</sup> DELEUZE, Gilles. *Bergsionismo*, 2004, p.21.

<sup>32</sup> IBIDEM, p.09.

<sup>33</sup> FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*, 1996, p.69-70.

<sup>34</sup> DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*, 2006, p.57.

<sup>35</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.119-120.

O esforço deste estudo é pensar as audiovisualidades – audibilidades e visibilidades, e tratá-las como acontecimentos: virtualizações e atualizações de um estado de coisas. Para isso, é necessário construir as condições e as singularidades que, relacionadas aos estados de coisas e aos acontecimentos, fazem e mostram o problema: a fissura-fusão ligada aos *parangolés eletrônicos*. As singularidades são pontos de inflexão, são nós, pontos de fusão, de condensação ou ebulição, ou seja, são pontos sensíveis que estão sempre em vizinhança com outras singularidades<sup>36</sup>. A singularidade é inseparável do acontecimento, ao qual se atribui um sentido. A criação conceitual dos *parangolés eletrônicos* pretende sublinhar as singularidades implicadas nesta forma de produção audiovisual, expressas anteriormente de forma preliminar.

Os *parangolés eletrônicos*, como experiências fluidas, instáveis e cambiantes, demandam um processo cartográfico que se faz mutante. A cartografia (assim como a mistura em ato *parangolé eletrônico*) é uma experimentação singular, pois se faz no acontecendo. Uma dissertação cartográfica é isto, uma carta ou um mapa, que é nômade, ambulante, imprevisível, desmontável, aberto, passível de constantes modificações. Uma cartografia, como uma ciência nômade, produz-se com noções dinâmicas como as de devir, heterogeneidade, fluxos, etc, em que os pontos ocupam posições de singularidades<sup>37</sup>. Uma cartografia, assim, é uma experimentação inteiramente ancorada em um estado de coisas<sup>38</sup>. É um agenciamento de corpos e acontecimentos. Uma pesquisa assim pensada não pode ser preditiva.

Andar e pensar um pouco,  
 que só sei pensar andando.  
 Três passos, e minhas pernas  
 já estão pensando,  
 Aonde vão dar estes passos?  
 Acima, abaixo?  
 Além? Ou acaso  
 se desfazem ao mínimo vento  
 sem deixar nenhum traço?

Paulo Leminski<sup>39</sup>

<sup>36</sup> DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*, 2006, p.55.

<sup>37</sup> KROEF, Ada. *Currículo nômade*, 2003. p.IX,X.

<sup>38</sup> DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol. 1, 1995, p.22.

<sup>39</sup> LEMINSKY, Paulo. *La vie en close*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1994.

Cartografar, portanto, consiste em “seguir um fluxo num campo de vetores no qual singularidades se distribuem como outros tantos ‘acidentes’ (problemas)”<sup>40</sup>. Uma cartografia produz e se produz num fluxo turbilhonar, que não pressupõe uma direção determinada, sem visualizar uma chegada ou retornar a um ponto de partida, implicando, assim, um movimento imprevisível. Isso implica pensar a pesquisa não apenas como manipulação de técnicas, de métodos, de materiais, etc, mas colocá-la em outro platô, o da experimentação em pesquisa e da cartografia em andamento. Uma cartografia é modo rizomático de operar. Produzir rizomas é produzir linhas em diferentes direções e de diferentes naturezas (heterogêneas), é produzir cruzamentos entre linhas: cortes e fluxos que constituem multiplicidades, sempre individuais, ou seja, que mudam de natureza sempre que se conectarem com outras multiplicidades. Rizomas “não têm nem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem que mudem de natureza”<sup>41</sup>. Assim, produzem-se ininterruptamente linhas de fuga, de ruptura, linhas que escapam da significação (“tomada de poder pelo significante”), organismo e subjetivação (eu, sujeito, consciência)<sup>42</sup>. Por isso, esta cartografia implica “fundir os antigos conceitos, como se pode fundir um canhão para fabricar novas armas”<sup>43</sup>. Contudo, há sempre arborescências transformando um rizoma, através de linhas de segmentaridade [de captura] onde ele é estratificado.

A imagem-pensamento da pesquisa é um mergulho na superfície dos acontecimentos. Mergulhar designa a experimentação com os diferentes fluxos que aparecem durante o processo cartográfico. É, efetivamente, um mergulho em ondas-partículas luminosas e sonoras, na cor, na pintura e na música, nas sensações, nos conceitos, no processo midiático, ou seja, nos acontecimentos que fazem e dizem os *parangolés eletrônicos*. Um mergulho em um plano de consistência, em um estado de coisas, em um recorte da face movimento do mundo<sup>44</sup>. Desse modo, o estudo trata de fenômenos fronteirços, capazes de exercer uma pressão necessária de resistência às separações disciplinares entre ciência (ciências da comunicação) e arte (visual e musical).

---

<sup>40</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol 5, 1997, p.40.

<sup>41</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol. 1, 1995, p.16-17.

<sup>42</sup> IBIDEM, p.18.

<sup>43</sup> DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. *O que é filosofia?*, 1996, p.41.

<sup>44</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*, 2004, p.85-87.

## 1. PARANGOLÉS ELETRÔNICOS: uma ordenação de criação

Os *parangolés eletrônicos*, criados para designar a mistura<sup>45</sup> audiovisual da música eletrônica com a videomontagem, encontram-se inseridos nos processos de produção audiovisual, operando, na relação da imagem visual com a música, disjunções e conjunções. Os programas, aparelhos, tecnologias de geração de som e imagem visual que desembocam na criação dos *parangolés eletrônicos* são experimentações que provêm da arte articulada às tecnologias e mídias audiovisuais já conhecidas como o cinema, a tv, a Internet e o “vídeo” e criam processos audiovisuais qualitativamente distintos dos demais, a serem explorados nesta dissertação. Os *parangolés eletrônicos* aparecem como composições singulares, produto-produtoras de diferenças que não são apenas de ordem técnica, mas também ética e estética, articuladas às discussões dos processos audiovisuais e midiáticos no campo da comunicação.

As duas composições, uma visual e outra sonora, possuem como traço similar o mesmo procedimento e conceito de composição: a mixagem, realizada através do *mixer*, que é um misturador que intermedeia a produção-difusão de ambas. A mistura dessas duas mixagens ocasiona a criação em ato dos *parangolés eletrônicos* durante os festivais de música eletrônica. Este processo de produção cria uma fissura na composição audiovisual, pela ação independente de cada parte da mistura, que faz os *parangolés eletrônicos* distinguirem-se do cinema, da tv e do “vídeo”. Portanto, o recorte para análise são esses acontecimentos (um acontecimento é sempre um arranjo de inúmeros acontecimentos): a fissura-fusão que entra em funcionamento na construção dos *parangolés eletrônicos*. O material audiovisual de estudo é um arquivo audiovisual digital (“vídeo” *Showskills*) que guarda vestígios do festival (*Showskills*<sup>46</sup>), onde os acontecimentos fissura-fusão são apreendidos na produção do audiovisual.

Nesta pesquisa, mergulha-se na mistura – *parangolés eletrônicos* – para apreender suas expressões. Esse tipo específico de mistura, considerada vertiginosa, produz novidades, cria bricolagens audiovisuais diferenciadas, tanto no processo de produção, quanto na forma da expressão audiovisual resultante. O conceito *parangolés eletrônicos* é criado, então, para designar um tipo de produção audiovisual que é uma mistura (fissura-fusão) de misturas: as

---

<sup>45</sup> “Juntar intimamente (coisas diferentes) de modo que as unidades ou partículas de uma se interponham entre as unidades e partículas das outras; amalgamar, mesclar (...) compor (um todo) com elementos diferentes”. (HOUAISS, Antônio. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001, p.1935.)

<sup>46</sup> *Showskills* é o nome dado a um festival de arte e música eletrônica, ocorrido em 2005, em três edições, nas cidades de Manchester, Lisboa e Porto.

que fazem a videomontagem, as que compõem a música eletrônica e as que consolidam o processo midiático que lhes dá densidade no campo da comunicação, em um festival, em um arquivo audiovisual digital (“vídeo” *Showskills*), na Internet e nesta dissertação. A proposta de atribuir-se um conceito à mistura busca enfatizar, no âmbito das audiovisuais<sup>47</sup>, as diferenças encontradas nos *parangolés eletrônicos*.

Como conceito, os *parangolés eletrônicos* buscam produzir um movimento que percorre outros conceitos para sua criação. Segundo Deleuze e Guattari<sup>48</sup>, num plano de imanência (da filosofia), os conceitos são movimentos finitos com velocidades infinitas, também considerados fabulações do pensamento. Como é movimento, um conceito nunca está pronto, definido, acabado. Ao contrário, é mutante, cria e cria-se em rizomas. Desse modo, um conceito se faz com cortes, sobreposições, pontes e vizinhanças com outros conceitos<sup>49</sup>. Um conceito, quando criado neste plano, procura dar a expressão de um estado de coisas, pelos acontecimentos que o sobrevoam<sup>50</sup>. Um conceito é, assim, inseparável da criação de um problema. Deleuze, ao estudar Bergson, sublinha o movimento do pensamento como preocupação filosófica<sup>51</sup>. Para o autor, quando o movimento é barrado do pensamento, ou seja, quando procura origens e universais, ele gera seu próprio enfraquecimento. Com isso, enfatiza a importância de se tomarem as análises em termos de movimento. Assim, *parangolés eletrônicos* são cortes, conexões, pontes, vizinhanças, comunicação entre conceitos e o arranjo de corpos que montam o audiovisual, o que dá movimento e consistência ao conceito em construção.

Os *parangolés eletrônicos*, como um conceito, são uma *vaga*, e como *vaga*, são povoados, ocupados por elementos diversos e heterogêneos em um agenciamento maquínico: (1) de funções num plano de referência da ciência (estender uma nota, acelerar e desacelerar o ritmo da montagem, arranhar, modular o som e a luz, alternar, interromper a propagação da luz, ligar o fim com o começo, variar de comprimento de onda e intensidade, etc); (2) de sensações, afectos e perceptos num plano de composição da arte (um acorde, um vermelho, um azul, uma variação cromática, um movimento luminoso, uma frase melódica, um ritmo, uma extensão e modulação sonora, um timbre, etc); (3) e conceitos e devires num plano de imanência da filosofia (fissura-fusão, agenciamento, mixagem, singularidade, imagem,

---

<sup>47</sup> Audibilidades e visibilidades, partículas áudio e visuais, virtuais e atuais que constituem um audiovisual.

<sup>48</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O que é filosofia?*, 1996, p.15.

<sup>49</sup> IBIDEM, p.27.

<sup>50</sup> IBIDEM, p.47.

<sup>51</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.151.

sentido, bricolagem, etc). “É preciso considerar a filosofia, a arte e a ciência como espécies de linhas melódicas, estrangeiras umas às outras e que não cessam de interferir entre si.”<sup>52</sup>

Neste movimento de ordenação dos *parangolés eletrônicos*, o estudo percorre algumas vizinhanças conceituais que atravessam a utilização do termo *parangolés*, a partir de alguns elementos plásticos e conceituais, na articulação entre arte e filosofia, que mobilizam Hélio Oiticica na criação do conceito *Parangolés* que dá suporte a sua obra. Os elementos pinçados do estudo de Oiticica, como a cor, o tempo, a experimentação, o improviso encontram-se articulados à elaboração dos *parangolés eletrônicos* aqui desenvolvidos, especialmente, no segundo capítulo deste trabalho, quando se aborda o plano de composição.

### 1.1 Vizinhanças conceituais

O conceito de *Parangolé*, criado por Hélio Oiticica, apresenta inúmeros traços que interessam a esta pesquisa<sup>53</sup>. Alguns desses traços esboçam rupturas que permitem aproximações com os conceitos de agenciamento, singularidade, acontecimento, rizoma e duração, possibilitando um diálogo também com Bergson, Deleuze e Guattari, bem como lançam elementos que forçam pensar as manifestações atuais delimitadoras dos *parangolés eletrônicos*.

Oiticica propõe o *Parangolé* como uma anti-arte. Desta maneira, rompe com a Arte entendida como uma esfera separada do mundo, destinada à contemplação e à representação (através da fixação de significados a serem interpretados).

Essa relação tende a superar o diálogo contemplativo entre espectador e obra, diálogo em que ela se constituía numa dualidade: o espectador buscava na “forma ideal”, fora de si, o que lhe emprestasse coerência interior, pela sua própria “idealidade”. A forma era então buscada e burilada numa ânsia de encontrar o eterno, o infinito e imóvel, no mundo dos fenômenos, finito e cambiante<sup>54</sup>.

O autor acompanha a revolução que se verificou no plano da arte, que se encontrava “intimamente ligada às transformações que aconteceram nesta relação fundamental da existência humana. Já não quer o sujeito (espectador) resolver a sua contradição em relação ao objeto pela pura contemplação”<sup>55</sup>. Oiticica compartilha o desejo de superação da “alternância” entre aparência e idéia, assinalada por Herbert Read, que distingue a

<sup>52</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.156.

<sup>53</sup> Oiticica inventa um conceito para o termo *parangolé*. Em uma coletânea de textos produzidos entre 1954 e 1969, é possível perceber o percurso e as transformações do pensamento deste autor.

<sup>54</sup> OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*, 1986, p.60.

<sup>55</sup> OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*, 1986, p.61.

transposição da arte da *representação* para a arte como uma forma de *apresentação*<sup>56</sup>. Nesta direção, marca a passagem da contemplação para a ação, ao *desenquadrar* a obra (e a arte), inserindo o movimento como possibilidade de abrir o sentido<sup>57</sup>. Oiticica propõe uma arte-mundo, uma arte ambiental, transformável, que varia conforme a relação instituída por seus componentes (incluindo o espectador que se transforma em participante).

Pensar o movimento implica pensar o tempo e a intuição. Com isso, o autor transita e oscila entre duas abordagens filosóficas distintas. Uma orientada para o estruturalismo, tendo como sustentação o pensamento kantiano que considera o tempo uma intuição pura “a priori”, isto é, uma condição para percepção do fenômeno, da obra<sup>58</sup>. Outra com viés bergsoniano, considerando o tempo “uma coexistência de todos os níveis de duração”<sup>59</sup> e a intuição um método que propõe problemas em termos de duração e que busca o movimento de diferenciação<sup>60</sup>.

A cor ganha importância na obra de Oiticica devido a sua relação com o tempo: “Quando reúno, portanto, a cor na luz, não é para abstrair-la e sim para despir-la dos sentidos, conhecidos pela inteligência, para que ela esteja pura como ação”<sup>61</sup>. A cor torna-se ativa e temporal, diferenciando-se da cor prismática como abstração. Ela contamina, reverbera e faz arder o ambiente. A cor como ambiente torna-se inseparável de uma estrutura que é construída na ação mesma da cor-luz. Por isso, a estrutura também é temporal. É possível também pensar a cor-duração pela intuição de Bergson. Em termos de duração, a cor apresenta diferenças de grau e de natureza. A diferença de grau comporta uma homogeneidade quantitativa, enquanto a diferença de natureza possui o poder de variar qualitativamente em relação a si mesma<sup>62</sup>. Neste sentido, a cor-duração transforma-se em estrutura-tempo. O *Parangolé* é fortemente marcado pela noção de estrutura. Não uma

---

<sup>56</sup> IBIDEM, p.61. – O Construtivismo, como movimento estético, promove o afastamento do conceito de representação. Porém o principal, foi colocar o conceito de apresentação no lugar do anterior. O deslocamento expresso entre representar e apresentar marca radicalmente o pensamento e a arte, coloca-a em movimento, abrindo para um universo de experimentações completamente heterogêneas e em constante mutação. (BRITO, Ronaldo. *Neoconcretismo*, 1985.)

<sup>57</sup> Inicialmente o movimento se estabelece pelos vários ângulos e posições com que se pode apreender uma obra-estrutura quando o espectador pode girar em seu entorno. Posteriormente, a obra-estrutura passa também a girar, tornando-se temporal. Ela se encontra articulada a seus elementos e ao movimento. Desse modo, Oiticica dispara uma percepção pluridimensional da obra através do movimento. Assim, “na arte não-representativa, não-objetiva, é o tempo o principal fator”.

<sup>58</sup> Kant, na *Estética Transcendental*, aponta o espaço (percepção externa) e o tempo (percepção) como formas puras da intuição ou da sensibilidade. Estas formas consistem em condições necessárias e anteriores à experiência, que pertencem ao sujeito transcendental. (KANT, Immanuel. *Crítica da razão pura*, 2001.)

<sup>59</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.64.

<sup>60</sup> DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*, 2004.

<sup>61</sup> OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*, 1986, p.16-17.

<sup>62</sup> DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*, 2004, p.22-23.

estrutura “a priori”, mas estruturas abertas, “estruturas palpáveis” que vêm propor a criação de um “mundo de recintos-experiências, aberto às significações que nascem nas participações individuais. Habitar um recinto é mais do que estar nele, é crescer com ele, é dar significado à casca-ovo”<sup>63</sup>. Aqui, o *parangolé* possibilita movimentos de desterritorialização, na medida em que gera uma zona de embaralhamento que se abre para a criação de novos sentidos e para os processos de singularização.

Oiticica aproxima-se de Bergson ao anunciar uma arte que tende para o metafísico, para o transcendental, porém sem caracterizar-se por um “a priori”. Deleuze assinala o diálogo de Bergson e Kant em relação à intuição, afirmando uma “semelhança com a análise transcendental”<sup>64</sup>. Assim, a intuição como método bergsoniano divide o misto, mistura de tendências, que tem existência no estado de coisas, a fim de assinalar sua diferença de natureza que “ultrapasse-se a experiência em direção às condições da experiência (mas estas não são à maneira kantiana, condições de toda a experiência possível, e sim condições da experiência real)”<sup>65</sup>. Por isso, a importância da anti-arte como experiência cotidiana que abarca o mundo sem pretensão de representá-lo, mas afirmá-lo pela diferença que se institui no acontecendo (acontecimento).

O *Parangolé* é definido como arte ambiental. Entende-se por ambiental a composição que se dá pela mistura de elementos, capaz de “fundir cor, estruturas, sentido poético, dança, palavra, fotografia”<sup>66</sup>. O *Parangolé* como obra constitui uma espécie de agenciamento maquínico dada a heterogeneidade de diversos componentes ligados por cortes e conexões. Também funciona como um agenciamento coletivo de enunciação, na medida em que expressa um programa. Oiticica chama o *Parangolé* de programa ambiental<sup>67</sup>. Curiosamente, esta proposta de um programa coincide com a definição de Deleuze e Guattari: “o programa [é] motor da experimentação”<sup>68</sup>. Os autores utilizam este conceito para distinguir a experimentação (antipsicanalítica) da interpretação (psicanalítica). A interpretação encontra-se amarrada ao referente como um conjunto de significâncias e subjetivações que adquirem valor de verdade, funcionando como padrão ou modelo. A experimentação possibilita a criação através do programa que se caracteriza por uma ordem, uma ordenação, ganhando corpo e sentido no seu processo de produção. A experimentação gera o inusitado, sem

<sup>63</sup> OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*, 1986, p.120.

<sup>64</sup> DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*, 2004, p.22-23.

<sup>65</sup> IBIDEM, p.15.

<sup>66</sup> OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*, 1986, p.79.

<sup>67</sup> IBIDEM, p.81.

<sup>68</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol. 3, 1996, p.12.

referente, sem equivalente. Portanto, além de incomparável, é irreprodutível, não há como repeti-la, uma vez que consiste na afirmação da singularidade do acontecimento.

Oiticica, ao propor seu programa ambiental, aponta uma preocupação ética: “não pretendo estabelecer uma ‘nova moral’ ou coisa semelhante, mas ‘derrubar todas as morais’, pois que estas tendem a um conformismo estagnizante, a estereotipar opiniões e criar conceitos não criativos”<sup>69</sup>. O *Parangolé* constitui uma antimoral, baseada na experiência de cada um, escapando aos juízos e significações. O juízo obedece a um conjunto de valores transcendentais que compõem os enunciados, servindo como referência para a doutrina do julgamento. Conforme Deleuze, o juízo “implica uma verdadeira organização dos corpos, através da qual ele age: os órgãos são juízes e julgados, e o juízo é o poder de organizar ao infinito”<sup>70</sup>. Assim, o juízo institui um plano transcendente que estabelece uma relação entre a existência e o infinito<sup>71</sup>, garantindo a reprodução de valores e a negação da vida.

No *Parangolé*, a inseparabilidade do vivido assinala a composição em ato. Segundo Oiticica:

Essa experiência deverá ser desde o *dado* já pronto, os *estares* que estruturam como que arquitetonicamente os caminhos ou os espaços a percorrer, aos *dados transformáveis* que exigem a participação inventiva de qualquer espectador, até os *dados por fazer*. [...] Esta experiência carrega como potência a ‘motivação para a criação’<sup>72</sup>.

Como experimentação, o *Parangolé* torna-se potência e criação do novo, algo que emerge aos poucos e não é preconcebido<sup>73</sup>. Ele constitui uma obra aberta e mutante com traços rizomáticos, sendo denominado “raiz-aberta”<sup>74</sup>. O *Parangolé* de Oiticica incita o movimento de diferenciação do conceito que se atualiza nos *parangolés eletrônicos*. Para tanto, articula-se a outros conceitos, engancha-se às mudanças tecnológicas, encarna novos acontecimentos. A experimentação, pautada no improvisado, que gera o inusitado e rompe com o referente, possibilita pensar-se em uma aproximação com o conceito de mixagem e bricolagem para os *parangolés eletrônicos*. A mixagem áudio e visual que cria no conjunto os

<sup>69</sup> OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*, 1986, p.81.

<sup>70</sup> DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*, 1997, p.148.

<sup>71</sup> Deleuze afirma Nietzsche ao destacar a condição do juízo, assinalando que “o homem só apela para o juízo, só é julgável e só julga quando sua existência está submetida a uma dívida infinita”. (DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*, 1997, p.143.)

<sup>72</sup> OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*, 1986, p.76-77.

<sup>73</sup> IBIDEM, p.81.

<sup>74</sup> IBIDEM, p.116.

*parangolés eletrônicos*, como um modo de produção tecnológico e um modo de expressão, atualiza a experimentação em ato dos *Parangolés*.

A mistura em ato da música eletrônica com a videomontagem, que ocorre nos festivais de música eletrônica, arte e tecnologia e que cria os *parangolés eletrônicos*, consiste em audiovisuais capazes de produzir experimentações orientadas para novos modos de expressão. Estes modos tanto reterritorializam, quando encarnam as sujeições, o desempenho e o controle característicos da sociedade atual, quanto desterritorializam, quando escapam às velocidades e às significações que garantem o domínio da informação. A cor, como ser de sensação, produz afectos, gera deslocamentos éticos e estéticos, ganhando relevância nas manifestações audiovisuais em análise nos *parangolés eletrônicos*.

### 1.2 A máquina abstrata – os arranjos midiáticos dos *parangolés eletrônicos*

A partir de Deleuze e Guattari, com as misturas e as vizinhanças que criam os *parangolés eletrônicos*, monta-se um mapa ou diagrama do movimento dos corpos que se constituem, se comunicam, e se propagam nesta mistura. Os corpos considerados no estudo são atravessados por um processo midiático e dão consistência aos *parangolés eletrônicos*, fazendo-os circular em um festival, no “vídeo” *Showskills* na Internet e, aqui, em uma dissertação acadêmica. A eles articulam-se os corpos físicos e biológicos em funcionamento no estudo audiovisual: as ondas-partículas luminosas, as ondas eletroacústicas sonoras, o aparelho sensório-motor dos participantes dos festivais e daqueles que assistem ao “vídeo” *Showskills*.

Um diagrama ou máquina abstrata é um mapa das articulações, das relações microfísicas de força de uma máquina concreta (um agenciamento de corpos e suas expressões)<sup>75</sup>. Máquinas concreta e abstrata não se opõem, ao contrário, ambas são operações maquínicas de cortar e de arranjar a máquina-mundo. Deleuze e Guattari<sup>76</sup> propõem entender a relação homem-natureza e o pensamento humano em três caóides: ciência, filosofia e arte. A ciência cria um plano de referência cujas proposições definem os estados das coisas e suas funções; a filosofia cria conceitos, num plano de imanência, que se produzem por vizinhança na articulação com outros conceitos; e a arte cria e conserva, num plano de composição, afectos e perceptos em blocos de sensações sob a ação das figuras estéticas, uma pintura, uma música, um filme, um arquivo audiovisual digital, por exemplo.

<sup>75</sup> DELEUZE, Gilles. *Foucault*, 1988, p.46.

<sup>76</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O que é filosofia?*, 1996, p.253.

Isso quer dizer que um recorte de um conjunto de variabilidades caóticas (as variações conceituais da filosofia, as variáveis funcionais da ciência e as variedades estéticas da arte), de articulações, de agenciamentos concretos constitui o diagrama (máquina abstrata ou Corpo sem Órgãos), sendo o agenciamento sempre “maior” que o recorte efetuado. Os *parangolés eletrônicos* deslizam por estes três planos, enfatizando os fenômenos ópticos e sonoros no plano da ciência, as composições audiovisuais no plano da arte e os conceitos no plano da filosofia.

Conforme Deleuze e Guattari:

Existem tipos de máquinas abstratas que não param de trabalhar umas nas outras e que qualificam os agenciamentos: *máquinas abstratas de consistência*, singulares e mutantes, com conexões multiplicadas; mas também *máquinas abstratas de estratificação*, que circundam o plano de consistência com um outro plano; e *máquinas abstratas sobrecodificadoras* ou *axiomáticas*, que realizam as totalizações, homogeneizações, conjunções de fechamento.<sup>77</sup>

Assim, uma máquina abstrata articula-se a outras máquinas abstratas. A máquina abstrata de consistência dos *parangolés eletrônicos* está articulada às máquinas de estratificação e sobrecodificação aparentes no processo midiático. Os *parangolés eletrônicos* são um agenciamento, e um recorte, de fluxos de diferentes naturezas qualificados pelas diferentes máquinas abstratas que os instauram. Tais fluxos os contaminam e constituem os *parangolés eletrônicos*. São eles: fluxos tecnológicos, midiáticos, estéticos, econômicos, filosóficos, físicos, construídos a partir da análise audiovisual e do percurso que os transforma e os atualiza em um arquivo digital.

Uma máquina abstrata de consistência ou um corpo sem órgãos (CsO) define-se por aquilo que a atravessa: intensidades, blocos de devir, blocos de sensações, emissões de partículas, conjugações de fluxos, linhas e gradientes, latitude e longitude, emergência e heciedade e, portanto, uma multiplicidade<sup>78</sup>. Inspirados em Artaud, Deleuze e Guattari<sup>79</sup> constroem o conceito de corpo sem órgãos para designar um corpo "em obras", errante, rizomático, experimental, desestratificante. A experimentação, então, é a ação de “ir mais longe”, recriar um CsO, romper com predeterminações que o aprisionam em estratos. O desejo é o operador efetivo dos agenciamentos maquínicos, os quais dão carne a um CsO<sup>80</sup>. O

<sup>77</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol 5, 1997, p.231.

<sup>78</sup> DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.122-123.

<sup>79</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol. 3, 1996, p.11.

<sup>80</sup> DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.121.

desejo, aqui, é o que flui, na articulação entre formações de potência e regimes de signos, em dupla pinça, animando cada agenciamento. Por isto, um agenciamento maquínico do desejo e coletivo de enunciação<sup>81</sup>. No seu percurso, fluxo mutante, o desejo pode se tornar uma exigência à inquietação que quebra a estagnação.

Os *parangolés eletrônicos*, tomados como um conceito em criação, emergem em um arranjo de mídias audiovisuais que operam pelo processo de mixagem (visual e sonora), adquirem densidade em um festival e no arquivo digital “vídeo” *Showskills* que circula pela Internet, chegam a seus apreciadores e consumidores, consolidando um processo midiático comunicacional. Posto isso, o mapa das articulações, conjunto de vizinhanças dos *parangolés eletrônicos*, ganha traços midiáticos como meio de comunicação, como produção da indústria cultural, e também, como modo de expressão mediado pelas tecnologias. Mídia, aqui, designa meios, suportes e processos de produção, circulação, consumo e expressão da mistura que cria os *parangolés eletrônicos*, agenciamento midiático e audiovisual. Ela constitui uma máquina abstrata que dá densidade aos *parangolés eletrônicos* e os coloca em circulação. Há um processo midiático maquínico mutante que ganha consistência em agenciamentos midiáticos distintos e conectados (“vídeo” *Showskills*, Festival *Showskills*, Internet, por exemplo). Os agenciamentos *parangolés eletrônicos* se fazem na interceptação dos fluxos que dão consistência a uma outra máquina, a concreta: o “vídeo” *Showskills* que, por sua vez, é uma composição audiovisual, um *parangolé eletrônico*, que captura manifestações do *parangolé eletrônico* produzido no Festival *Showskills*.

Uma máquina abstrata não pode ser pensada sem as articulações, os arranjos, as vizinhanças, as relações de força que a fazem existir. Os *parangolés eletrônicos* são agenciamentos maquínicos do desejo e coletivos de enunciação, constituídos de elementos diversos e heterogêneos: coisas, ações, produções, relações, discursos, etc. Os agenciamentos *parangolés eletrônicos* tratam de “um estado preciso de mistura de corpos em uma sociedade, compreendendo todas as atrações e repulsões, as simpatias e antipatias, as alterações, as alianças, as penetrações e expansões que afetam os corpos de todos os tipos, uns em relação aos outros”<sup>82</sup>. Deleuze nos dá uma dimensão em que os corpos são pensados por qualidades, sopros, almas, ações, paixões<sup>83</sup>. Os *parangolés eletrônicos* são um agenciamento de agenciamentos.

---

<sup>81</sup> A distinção conteúdo e expressão, agenciamentos maquínicos e coletivos de enunciação é tratada nos tópicos a seguir, 1.2.2 e 1.2.3.

<sup>82</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol. 2, 1995, p.31.

<sup>83</sup> DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.76.

Neste âmbito, um agenciamento pressupõe apreender a heterogeneidade dos corpos e seu funcionamento maquínico, palavra que designa o modo pelo qual os corpos se constituem, diferenciando-se do mecânico<sup>84</sup>. Todos os corpos (mecânicos, biológicos, físicos, eletrônicos, sociais, econômicos, culturais, etc) constituem agenciamentos e, neles, instauram-se processos midiáticos comunicacionais. A concepção de agenciamentos maquínicos sublinha a superação do binômio mecânico-orgânico, sendo o desejo o que possibilita este ultrapassamento<sup>85</sup>.

Pode-se entender o traço maquínico em que os corpos estão arranjados, quando Motta sublinha que a estética composicional da música eletrônica não se sustenta na evolução tecnológica em si, ela se constrói a partir de agenciamentos que envolvem diferentes vetores: estéticos, científicos, comunicacionais e mercadológicos<sup>86</sup>. A música eletrônica provém dos arranjos entre músicos eruditos, músicos populares, engenheiros de som, novos inventos eletroacústicos, academia e indústria fonográfica<sup>87</sup>. Por essa ponte, os *parangolés eletrônicos* orientam-se para os agenciamentos que lhe dão matéria e expressão, são agenciamentos maquínicos que ajudam a compor a máquina midiática.

### 1.2.1 Fissura-fusão – conteúdo e expressão

As mídias audiovisuais como máquina abstrata são elas próprias agenciamento de agenciamentos em produção, circulação, consumo e expressão. Elas percorrem, nesta pesquisa, desde o acontecimento irreprodutível da mistura no Festival *Showskills* até um arquivo audiovisual digital (“vídeo” *Showskills*) reproduzível através da cópia pela Internet. O “vídeo” *Showskills*, por exemplo, nunca é apenas o audiovisual resultante, mas as articulações que o fazem existir, simultaneamente, como “vídeo” *Showskills* e como máquina midiática na qual ele se reproduz.

A máquina “vídeo” *Showskills* é um agenciamento concreto midiático e audiovisual que constrói esta dissertação. O arquivo audiovisual digital “vídeo” *Showskills* copiado da Internet é uma espécie de registro/demonstração da mistura no Festival *Showskills*, de música eletrônica, arte e tecnologia. Este “vídeo” *Showskills* é antes um agenciamento, uma composição audiovisual, que constitui um *parangolé eletrônico*. Ele consiste, fisicamente, em um circuito eletrônico construído em código binário (liga-desliga), que é decodificado em luz e som que, por sua vez, entra em relação com o aparelho sensorio humano. Neste recorte, que

---

<sup>84</sup> IBIDEM, p.121.

<sup>85</sup> DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.127.

<sup>86</sup> MOTTA, Paulo. *Música eletrônica/eletroacústica*, 2006, p.05.

<sup>87</sup> RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *Música eletrônica, a textura da máquina*, 2005.

começa no percurso midiático, o estudo concentra-se nas mídias audiovisuais eletrônicas que dão consistência aos *parangolés eletrônicos*, tomando o processo de mixagem como seu “ponto” de densidade, do Festival *Showskills* aos desdobramentos que o transformam em “vídeo” *Showskills* (agenciamento concreto) em circulação na Internet e foco de estudo desta dissertação.

Um agenciamento define-se pela heterogeneidade e pelas vizinhanças de elementos presentes em uma dada mistura de corpos e expressões em uma sociedade. Pensar as vizinhanças é tratar, nesta pesquisa, de um agenciamento entre elementos que se conectam a outros: mixer, VJ, toca-disco (*turntable* ou *pick-up*), câmera digital, DJ, vinil, CDJ (“toca-disco” digital), CD, computador, programa, integrantes do festival, arquivo digital visual ou sonoro, provedores, telão, Internet, caixa de som, Festival *Showskills*, “vídeo” *Showskills*, luz, som, internautas, dissertação acadêmica. Uma dissertação é, portanto, um agenciamento maquínico e de enunciação que trata de uma mistura de corpos (um recorte de sociedade), dos acontecimentos e dos sentidos ou proposições construídos na pesquisa. A heterogeneidade dos fluxos maquínicos e coletivos do “vídeo” *Showskills* examinado articula um plano de imanência e seus conceitos, um plano de referência e suas funções e um plano de composição e seus blocos de sensações. Em outras palavras, nesta pesquisa, os agenciamentos *parangolés eletrônicos* articulam ao campo da comunicação fluxos tecnológicos e/ou midiáticos (que fazem o processo midiático de produção, circulação e consumo dos *parangolés eletrônicos*), físicos e biológicos (que dão o funcionamento dos corpos luz, som e aparelho sensório-motor humano de quem assiste o “vídeo” *Showskills*), estéticos e filosóficos (que constituem a expressão audiovisual da mistura).

A partir de Deleuze<sup>88</sup> e Bergson<sup>89</sup> e estudos da óptica, acústica e biologia, sublinha-se que os movimentos da matéria tornam imagens perceptíveis. As imagens ópticas e sonoras estudadas no “vídeo” *Showskills* são, em “última” instância, movimentos ondulatórios de partículas, luz e som, cujo conjunto de ações e paixões afetam, aqui, dois sistemas (ao menos) do aparelho sensório-motor humano: o da visão e o da audição. E assim, tornam-se imagens no cérebro. Recuperando elementos de Bergson, Deleuze<sup>90</sup> enfatiza que uma imagem é a marca de um conjunto ou estado de coisas, que se encontra em constante variação, uma “matéria-escorrimento” (mundo) ou uma imagem-movimento sem ponto de ancoragem ou de centro.

---

<sup>88</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*, 2004.

<sup>89</sup> BERGSON, Henry. *Matéria e memória*, 1990.

<sup>90</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*, 2004B, p.86-89.

O olho humano é um sistema de captura de onda-partícula luminosa, cujo comprimento de onda perceptível encontra-se entre 400 e 700 nanômetros. Ele é composto de diversos subsistemas como o do cristalino que é um sistema de refração da luz, e o da retina, uma ramificação do nervo óptico que transforma a imagem em impulsos eletroquímicos para o córtex cerebral do cérebro. No interior da retina, concentram-se os cones, células responsáveis pela sensibilidade máxima à luz e pela percepção das cores, em torno dos quais predominam os bastonetes, responsáveis pela visão em pouca luminosidade. Os cones e bastonetes contêm quatro tipos de fotopigmentos, que são moléculas afetáveis pelos raios luminosos. Quimicamente, a visão está relacionada à alteração destas substâncias fotossensíveis, dentre elas, a rodopsina, composta por uma proteína (opsina) e um pigmento vermelho-púrpura variante da vitamina A (retinal). Sempre que a luz atravessa a pupila e afeta a retina, ocorre uma dissociação entre a proteína e um dos fotopigmentos, que desencadeia um conjunto de reações eletroquímicas. Dependendo do fotopigmento e do comprimento de onda luminosa visível, constitui-se a percepção de cores que o cérebro humano é capaz de reconhecer<sup>91</sup>.

Cada marca de luz logo se dilui com a reconstituição biológica de cada fotopigmento, que é colocado novamente sob a ação de um novo quadro grafado pela luz. Desse modo, cada marca persiste por alguns segundos. A isto denomina-se persistência retiniana. A marca permanece após o desvio dos olhos: é o que acontece quando fixamos os olhos em uma luz por um tempo prolongado e, mesmo depois que desviamos o olhar, mantém-se por segundos a imagem óptica. Essa marca produzida pela sensibilização da retina transforma-se em impulso nervoso eletroquímico dirigido ao sistema nervoso central. Os nervos fazem fluir os sinais elétricos para o córtex visual, que vai analisar e determinar linhas, bordas, cores do que se vê. Essas imagens são figuras luminosas, blocos de espaço-tempo que aparecem a um olho e a um cérebro e os marcam. O olho, ele mesmo um corpo, dentro de um outro corpo que é também imagem.

Simultaneamente, a percepção sonora se dá pela vibração do tímpano e a movimentação de três pequenos ossos do ouvido médio (martelo, bigorna e estribo), acionados pelo movimento ondulatório do som (perceptível na frequência entre 20 e 20.000 Hz). Eles funcionam como alavancas que aumentam a pressão das ondas sonoras para o interior do crânio. A viagem do som pelo ouvido segue com uma vibração na janela oval que liga o ouvido médio ao ouvido interno, um meio fluido. Na parte mais dura do crânio, fica a

---

<sup>91</sup> GONÇALVES, Dalton. *Física*, 1979. SOARES, José Luis. *Biologia no terceiro milênio*, 1999.

cóclea, uma espécie de “microfone embutido”, um órgão de corte, que transforma som em impulso elétrico, levado ao córtex auditivo do cérebro pelo nervo auditivo. No interior da cóclea, há minúsculas cerdas (cílios), as células ciliadas, que vibram com o toque do impulso material (a onda sonora) carregado de energia, gerando assim, um potencial eletroquímico receptor que percorre o nervo auditivo até o córtex auditivo capaz de analisar a imagem sonora<sup>92</sup>.

Portanto, um movimento (imagem) que é um mapa de realidade apreendido pelo aparelho sensório-motor humano é uma percepção parcial de um estado de coisas e dos acontecimentos. Essas marcas corporais transbordam a dimensão mecânica da percepção sensório-motora na medida em que se transformam em imagens em nosso cérebro. Conforme Bergson<sup>93</sup>, o cérebro não é um centro de imagens, mas é ele mesmo uma imagem que constitui um *centro de indeterminação*, um hiato ou um intervalo, no universo acentrado de imagens do mundo. Os corpos constituem imagens, uma imagem é uma marca de estados de coisas ou coisas em movimento, e coisas ou corpos são qualidades, ações e paixões. E esse conjunto infinito de imagens (corpos em diferentes densidades, humanos e não-humanos), em agenciamento maquínico no universo, em relações de vizinhança, em mistura de corpos, constitui um plano de consistência. O plano de consistência é um agenciamento maquínico das coisas e de suas imagens, formando o universo. Ele constitui a “face do movimento” do mundo, o universo material: variação, ondulação, “marulhar universal” de partículas nas quais estamos imersos<sup>94</sup>.

Desse modo, os *parangolés eletrônicos*, como imagens, como “o conjunto daquilo que aparece” na mistura audiovisual conservada no “vídeo” *Showskills* analisado, indicam um conjunto de transformações que se propagam, recortáveis do agenciamento mundo, mas indissociáveis dele<sup>95</sup>. A imagem do corpo *parangolés eletrônicos* é o traço que fica, é a impressão deixada pelo arranjo de ondas-partículas sonoras e ópticas em funcionamento durante a execução-propagação do “vídeo” *Showskills*<sup>96</sup>. E sendo a imagem uma impressão de um estado de coisas, numa imagem há um arranjo de estados de coisas e seus signos.

A heterogeneidade diz respeito a uma diferença de natureza: entre corpos (tecnologias, mídias, corpos físicos e sociais, etc) e incorporais, encarnados nas misturas de corpos. Os

---

<sup>92</sup> SOARES, José Luis. *Biologia no terceiro milênio*, 1999.

<sup>93</sup> BERGSON apud DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*, 2004, p.92.

<sup>94</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*, 2004, p.85-87.

<sup>95</sup> IBIDEM, p.85-86.

<sup>96</sup> IBIDEM, p.93.

agenciamentos vão além do funcionamento maquínico desses corpos. Deleuze e Guattari<sup>97</sup> diferenciam dois âmbitos simultâneos de um agenciamento num só plano de consistência: o maquínico dos corpos ou maquínico do desejo (conteúdos) e os coletivos de enunciação (expressões incorporais). As duas formalizações – conteúdo e expressão – são de diferentes naturezas, independentes, heterogêneas e, entretanto, indissociáveis. Os conteúdos são os agregados (misturas) de corpos e as expressões são os acontecimentos ou efeitos incorporais, que se relacionam por conjugação ou vizinhança<sup>98</sup>.

Conforme Deleuze, a contribuição dos estóicos é traçar uma linha de separação, uma fissura entre as coisas (corpos) e os acontecimentos (incorporais)<sup>99</sup>. Esse “vapor incorporal” é o que se eleva, solta, sobrevoa os corpos. Um efeito ou acontecimento incorporal é um atributo que sai do estado de coisas para exprimir um sentido que pode ser expresso por um verbo infinitivo. Os verbos infinitivos indicam devires ilimitados, forças em funcionamento em uma mistura de corpos. O acontecimento se efetua na mistura dos corpos e torna-se expressão pela doação de um sentido.

Uma sociedade, como um agenciamento de agenciamentos, é perpassada por diversas semióticas, possuindo regimes de signos mistos<sup>100</sup>: formais, lingüísticos, gestuais, relacionais, corporais, econômicos, comunicacionais, visuais, sonoros, etc, que afetam visão, audição, tato, olfato, gosto do aparelho sensorio humano. Toma-se, aqui, a concepção de signo por traço de expressão da matéria, que “não remete a nada de específico, a não ser a regimes onde entram as variáveis do desejo”<sup>101</sup>. Portanto, um signo não se define por uma estrutura: “a máquina, em sua exigência de heterogeneidade de vizinhanças, vai além das estruturas com suas condições mínimas de homogeneidade”<sup>102</sup>. Não é um regime de signo que remete ao signo, mas o contrário, são os signos que “definem regimes de signos”<sup>103</sup>. Uma sociedade, constituída da mistura de vários regimes de signos e considerada nas suas diferenças, transformações, diagramatismos e maquinismos, se efetua na matéria que dá corpo aos seus agenciamentos. Essa matéria, que é a-significante e assintática, estética e pragmaticamente

---

<sup>97</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol. 2, 1995.

<sup>98</sup> IBIDEM, 1995, p.29.

<sup>99</sup> DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p. 77.

<sup>100</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol. 2, 1995, p.23.

<sup>101</sup> DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.122.

<sup>102</sup> IBIDEM, p.122.

<sup>103</sup> IBIDEM, p.123.

formada, comporta modulações de todos os tipos, sensoriais (visuais, sonoras), cinésicas, intensivas, afetivas, rítmicas, tonais e verbais (orais e escritas)<sup>104</sup>.

Nesta pesquisa, a fissura-fusão consiste em acontecimentos da ordem da expressão, que se efetuam nos corpos, da ordem do conteúdo, isto é, no agenciamento visual e sonoro que formam os *parangolés eletrônicos* pelo processo de mixagem áudio e visual. Tal agenciamento audiovisual libera expressões, blocos de sensações e de devires. Desse modo, a fissura-fusão desliza, aqui, para o funcionamento de um agenciamento e assinala a diferença e a separação entre corpos e expressos incorporais, distinguíveis, porém inextrincáveis um do outro.

### 1.2.2 Fissura-fusão – reterritorialização e desterritorialização

Os agenciamentos de conteúdo e expressão pertencem aos estratos, fazem-se nos estratos, mas também operam linhas de desterritorialização<sup>105</sup>. Neste sentido, os agenciamentos dividem-se em um outro eixo que diz respeito ao seu funcionamento maquínico constituído pelos movimentos de desterritorialização e reterritorialização. Os agenciamentos são territoriais. Eles são feitos de fragmentos descodificados ou desterritorializados, extraídos de outros meios que configuraram seus limites. O movimento de desterritorialização é a operação da linha de fuga que passa a ser compensada e/ou capturada por uma reterritorialização. A linha de fuga, o movimento de desterritorialização, abre o agenciamento territorial para outros tipos de agenciamentos, desfazendo-o, bem como arrastando-o para outros estratos. Isto implica uma reterritorialização que conecta as linhas de fuga, atribuindo-lhes uma nova consistência<sup>106</sup>.

As reterritorializações acontecem quando se estabilizam as partículas em uma órbita de um centro de forças. Os movimentos de desterritorialização acontecem quando partículas produzem linhas de fuga, escapando do centro de força, do conteúdo. Esses movimentos são simultâneos, possibilitando a produção de novos conteúdos e expressões. A linha de fuga desestabiliza conteúdo e expressão que possuem uma correspondência, gerando o deslocamento da expressão em relação ao corpo, bem como abrindo-o para um novo sentido. Neste deslizamento, fissura-fusão reporta-se aos movimentos de desterritorialização e reterritorialização entre matéria e expressão em funcionamento em um agenciamento. Da

---

<sup>104</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.42.

<sup>105</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol 5, 1997, p.218.

<sup>106</sup> Também ocorrem movimentos de reterritorialização que capturam, fixam, detêm linhas de fuga em segmentarizações e sobrecodificações.

mesma maneira indissociáveis uma do outra, as desterritorializações são simultâneas às reterritorializações.

### 1.2.3 Fissura-fusão e o grande plano boca vermelha

Neste momento, destaca-se do “vídeo” *Showskills* um fragmento para análise dos conteúdos e das expressões em movimentos de desterritorialização e reterritorialização, nos agenciamentos audiovisuais dos *parangolés eletrônicos* em estudo. Logo no início do “vídeo” *Showskills*, um grande-plano (uma imagem-afecção) mostra uma boca vermelha de dimensões significativamente ampliadas, que ocupa toda a tela, seja na janela do programa, seja no telão de projeção durante o Festival *Showskills*. A boca é apreendida, nesse instante, como um pedaço de corpo humano rostificado.

Trata-se de uma montagem de um pouco mais de um segundo de imagens óptico-sonoras em quarenta e dois quadros (*frames*). Este grande-plano torna visíveis estados de coisas e acontecimentos, bem como signos visuais de uma boca, reforçados por signos sonoros que, apesar de distorcidos, evocam a voz e a fala. O grande-plano boca vermelha é uma imagem-afecção<sup>107</sup> que emite sinais visuais, sonoros, rítmicos, tonais, cromáticos, cinésicos, intensivos, afetivos e verbais. É por isso que o agenciamento audiovisual é entendido como “massa plástica”, constituída de sinais de diversos tipos<sup>108</sup>. Os sinais sonoros e visuais desta imagem-afecção são captados pelo aparelho sensório-motor (da visão e da audição) e transformados em cores, formas e sons para compor o grande plano boca vermelha. Eles afetam o pensamento de quem os olha e os ouve.

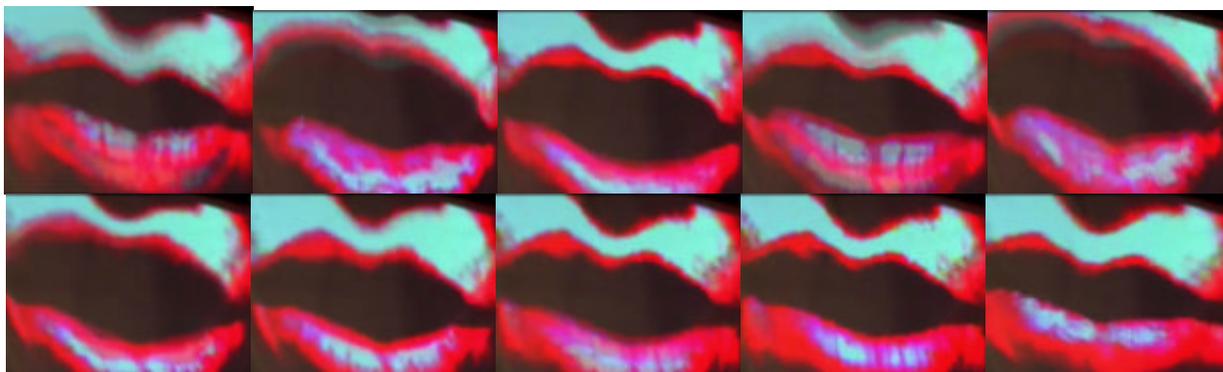
A imagem visual deste grande plano faz a retina oscilar entre a luz e a sombra. As oscilações entre ondas luminosas de diferentes comprimentos de onda e carga energética, afetam a retina, fazendo-a vibrar entre um estado e outro da matéria. As ondas sonoras, modulações tonais e rítmicas, atingem o ouvido de quem escuta fazendo-o alternar entre o

---

<sup>107</sup> Conforme Deleuze, no estudo audiovisual criado a partir do cinema, a imagem-afecção, geralmente relacionada ao grande plano, é uma das variedades da imagem-movimento. As imagens-movimento são as apreensões indiretas do tempo constituídas através de montagem (a montagem é que dá a dimensão tempo). Estas imagens-movimento distinguem-se em três variedades: imagem-percepção, imagem-afecção e imagem-ação, sendo que todas elas são imagens-percepção, ou seja, percepção da percepção, percepção da afecção e percepção da ação. Delas, a afecção é a que acontece no meio do caminho entre uma percepção e uma ação. (DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.37-57.) Como abordados na introdução, os conceitos de imagem-movimento e de imagem-tempo, e seus desdobramentos em imagem-afecção e imagem-cristal, respectivamente, são utilizados como intercessores da análise audiovisual, sem ocupar-se, neste estudo, de uma tipologia das imagens do “vídeo” *Showskills*. Esta demanda acarretaria um estudo diferente do aqui proposto, que se concentra na construção do conceito dos *parangolés eletrônicos* articulado à fissura-fusão.

<sup>108</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.42.

grave e agudo da emissão sonora. A variação das ondas luminosas se compõe com as variações das ondas sonoras.



O grande plano boca vermelha, como rosto que abstrai as coordenadas espaço temporais, torna-se um espaço qualquer capaz de exprimir potencialidades singulares por meio da cor e do som. O olho e o ouvido seguem as modulações cromáticas e sonoras: os chapados e as nuances do vermelho, tons de rosa, azul, verde, cinza e branco articulam-se ao arranjo do agudo seco, do grave melódico e do som ruidoso da voz. O tratamento rostificante da boca é deslocado pela *matéria rebelde* dos micro-movimentos labiais em disjunção com a fala. Neste sentido, a boca desterritorializa-se em cor, marcada pela intensidade do vermelho. O descompasso entre som e imagem visual desnaturaliza o rosto – boca falante e introduz uma linha desterritorializante, saindo de um estado de coisas e de um espaço-tempo demarcado. Simultaneamente a esse descompasso, há um encadeamento rítmico entre fala e boca, assinalado por dois breves momentos de pausa na entonação da frase, que se encaixam com as paradas dos movimentos labiais. Essa conexão entre massa plástica vermelha com o som da voz humana reterritorializa a boca em traços rostificantes. A fissura-fusão, assim, pode ser expressa nas disjunções e conjunções em articulação entre a imagem visual e a imagem sonora.

A boca anuncia como tendência a saturação da cor que percorre toda a composição do “vídeo” *Showskills*. O efeito dessa saturação indica a passagem para um plano de composição, uma vez que torna a boca-cor um signo, não apenas como um efeito de relação de forças entre coisas, mas como efeito da cor, um devir não humano do homem cujo enlaçamento entre duas sensações sem semelhança penetra numa zona de indiscernibilidade, de indeterminação, extraindo um afecto (a cor) que marca a passagem de algo em outro<sup>109</sup>. A cor como afecto

<sup>109</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O que é filosofia?*, 1996, p.224.

possibilita o desvio de um estado de coisas, na medida em que leva o pensamento a fabular com as modulações cromáticas do vermelho<sup>110</sup>.

Nesse espaço-cor há duas forças de atração antagônicas: a zona de sombra em torno dos lábios e a zona luminosa com variações que vão do vermelho ao branco. No contraste de luz e sombra que, pela saturação da luminosidade produtora das cores vermelha e branca, borra os contornos da figura, a imagem óptica transforma-se em pictórica. As linhas, o contorno que delimita visualmente os lábios, os traços dispersos internos e as massas de cor, saindo da sombra à luz intensa, são os traços ou elementos próprios à pintura. Nesse âmbito, a imagem-afecção boca vermelha torna-se uma imagem expressionista, que explora a “luta entre a luz e as trevas”<sup>111</sup>. O traço predominante da imagem expressionista é explorar a violência das sensações como objeto da pintura<sup>112</sup>.

A boca corta uma seqüência para introduzir uma ação, constituindo uma imagem-afecção. O grande-plano boca-vermelha serve como uma marcação que abre e introduz o desenrolar da composição audiovisual, em um plano médio onde aparece a ação no Festival. A imagem-afecção, aqui, desterritorializa-se do modo como é pensada no cinema, pois não possui relação “descritiva” com a ação que a sucede. A força pictórica da cor e musical do som (agudo, grave, metálico, melódico, estridente, ruidoso, tonal, atonal, etc) desterritorializa essa imagem, saindo da captura óptica de herança fotográfica e da escuta tonal e harmônica. O efeito de distorção da voz aproxima-se do efeito de saturação luminosa da cor, uma vez que desnatura o timbre humano e borra a fala como emissão de mensagem. A noção de abertura lançada pela imagem visual coincide com a desaceleração desta faixa sonora, dando ênfase ao verbo *come out*<sup>113</sup>. Este enquadramento ocorre em um curto espaço-tempo

---

<sup>110</sup> O tratamento cromático do vermelho neste grande plano apresenta, a partir de uma escala pictórica RGB (vermelho, verde e azul), uma contaminação do azul e do verde que, portanto, alteram o comprimento de onda da cor dominante em sua emissão. Das ondas luminosas do espectro visível ao aparelho óptico humano, o vermelho é a luz de maior comprimento de onda, 700 mμ. A onda, quanto menor seu comprimento, mais carregada de energia está. O vermelho ocupa a faixa das ondas mais longas, enquanto os azuis e violetas a faixa das mais curtas, as mais energéticas. As mais longas são as cores consideradas “quentes”, e são as de menor penetração em corpos de densidades mais fluidas como a água (basta ver-se as cores perceptíveis que predominam neste meio). As mais curtas, de maior carga energética, são as que melhor penetram em matérias mais densas. A variação de vermelho que aqui interessa concentra-se na zona de contaminação entre azul e vermelho, tons de vermelho e variações de rosa que tendem ao azul. Esse vermelho, carregado de azul e verde, mantém o traço quente dos vermelhos, com carga energética aumentada pela presença do azul e verde. Com este estudo do conteúdo cromático do vermelho, procura-se estudar, em sua emissão, a sua expressão. Ou seja, vibrar e penetrar fazem parte deste acontecimento vermelho, são sentidos atribuídos a este acontecimento-cor que se transforma em imagem e em afecto vermelho para quem os vê.

<sup>111</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*, 2004, p.155.

<sup>112</sup> DELEUZE, Gilles. *Deux régimes de fous*, 2003.

<sup>113</sup> Do verbo *come out*: aparecer (o sol no céu), tornar possível, tornar conhecido, remover (uma mancha), etc. Tradução livre. (*Cambridge Learner's Dictionary*. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2001, p.414.)

cronológico e, pela força de atração que exerce, exige retornar e demorar-se sobre o mesmo, para dele extrair suas expressões. A figura (rosto) boca e o vermelho são expressões em movimentos de reterritorialização e desterritorialização simultâneos.

#### 1.2.4 O percurso midiático dos *parangolés eletrônicos*

Na produção da mistura audiovisual – *parangolés eletrônicos*, a pesquisa atém-se ao procedimento de mixagem áudio e visual, que adquire consistência nos festivais de música eletrônica instituídos regularmente (nacional e internacionalmente) há mais de 10 anos. O Festival *Showskills* institui-se como suporte (mídia, corpo) do percurso midiático dos *parangolés eletrônicos*. Esses festivais são um meio (mídia), motor, impulsionador da produção, circulação-difusão e consumo dos *parangolés eletrônicos*.

No Brasil, três grandes festivais exclusivos de música eletrônica ou que a incluem (*Nokia Trends*, *Motomix*, *Tim Festival*) são promovidos pelas empresas de telefonia celular, produto da convergência digital<sup>114</sup> e novo modo de consumo massivo, focalizando uma fatia de mercado aberta às novas tecnologias e às mídias digitais. Como máquinas midiáticas em si mesmas, esses festivais, em âmbito internacional e nacional<sup>115</sup>, são agenciamentos de diversos meios de comunicação alternativos, temporários e convencionais (rádios, jornais digitais e canais de tv). Eles expressam e veiculam produtos-produções midiáticas contemporâneas, onde as mídias de comunicação constituem dispositivos e equipamentos de um modo de vida (televisão, telefone, celular, Internet, etc.).

Este estudo busca pensar os modos de produção audiovisual como agenciamentos no âmbito das audiovisualidades (atuais e virtuais), para além de uma denominação específica, considerando as diferenças entre processos audiovisuais e midiáticos distintos. No meio midiático, entendem-se os *parangolés eletrônicos* como uma forma de expressão massiva, de grandes públicos, também articulada com o cinema, com a composição musical, com as artes plásticas e visuais. Neste sentido os *parangolés eletrônicos* compõem-se por agenciamentos maquínicos diferentes e articulados em uma máquina abstrata midiática. Com isso, busca-se enfatizar as diferenças entre os agenciamentos maquínicos que cortam-conectam as mídias audiovisuais e constroem uma máquina audiovisual acoplada à outra.

---

<sup>114</sup> Aparelho de telefone, calculadora, agenda, máquina fotográfica, tocador de mp3, despertador, mais recentemente arranja-se ao PDA (*Personal Digital Assistant* - assistente pessoal digital), etc.

<sup>115</sup> Como *Homelands* e *Creamfields* na Inglaterra, *Awakenings* na Holanda, *Skol Beats*, *Motomix*, *Noki trends* e *Tim Festival* no Brasil, *Sonar* na Espanha, etc.

Na máquina midiática, os *parangolés eletrônicos* manifestam-se como fenômenos comunicacionais, quando transitam pelos meios de difusão-veiculação de informação. A música eletrônica institui um território aglutinador de manifestações que incluem os *parangolés eletrônicos*, tornando-os pauta nos espaços instituídos da mídia-veículo (impressa, televisiva e digital). Na Internet, em que a diversidade e a velocidade de informações ganham força, encontram-se *sites* dedicados à divulgação e consolidação da música eletrônica<sup>116</sup>, das produções e produtos de DJs e VJs<sup>117</sup>, dos festivais. Com isso, os *parangolés eletrônicos*, como a mistura por fissura-fusão da música eletrônica com a videomontagem, ganham espaço e notoriedade internacional. A mídia consolida essas produções quando inclui na sua rede de programação produtos que ressoam interesses e valores de um público tratado como fatia do mercado-audiência.

O *site* do VJ Spetto mantém como traço esta relação na medida em que, como um site profissional, divulga o seu trabalho e serviços para contratação. A página de entrada do *site* apresenta a equivalência do codinome do VJ, com a marca da sua empresa e com um programa por ele criado<sup>118</sup>. A escolha da língua inglesa para identificar as conexões indica a intenção de divulgação internacional de seu trabalho obedecendo a uma tendência dominante na rede Internet. Trata-se de um *site* de cunho comercial e publicitário. Este é um dos traços que arranja a máquina abstrata e concreta dos *parangolés eletrônicos* à máquina comunicacional tratada por Guattari<sup>119</sup>, articulando-os à lógica de funcionamento do mundo capitalístico.

No âmbito das máquinas comunicacionais da era da informatização planetária, Guattari sublinha a produção maquínica de uma subjetividade de um novo tipo, que se constitui a partir da atomização do tempo, introduzida pelos microprocessadores, o que possibilita que grandes quantidades de dados sejam processados em mínimos lapsos de tempo. Nesta concepção, a comunicação também produz maquinicamente regras para o domínio do mercado e da mídia, com disciplinas como: a informática, a televisão, o marketing, o design, a publicidade, etc, que se pretendem produtoras de conceitos e os apregoam para tudo<sup>120</sup>.

---

<sup>116</sup> Dentre os mais conhecidos estão: rraurl.com, bacana.mus.br, gbsections.com.br, eletrogralha.com.br, além dos canais da ordem da notícia como Folha Online do Estado de São Paulo.

<sup>117</sup> Tal como os sites dos VJs Spetto - <http://www.vjspetto.com.br>; Coletivo Media Sana - <http://www.mediasana.org>; Luiz Duva - <http://www.liveimages.com.br/noflash.html>.

<sup>118</sup> VJ Spetto, Visualradio e Flasheria VRStudio.

<sup>119</sup> GUATTARI, Felix. *Da produção de subjetividade*, 1996.

<sup>120</sup> IBIDEM, p.15,19.

Os *parangolés eletrônicos* no seu percurso midiático, que vai do festival aos computadores pessoais pela Internet, são interceptados e capturados pelos fluxos econômicos que movem as máquinas comunicacionais, no sentido em que Deleuze e Guattari abordam, isto é, produzindo um agenciamento maquínico de produção de subjetividade capitalística<sup>121</sup>. Desse modo, o processo audiovisual criador dos *parangolés eletrônicos* é absorvido num maquinismo de comunicação de funcionamento capitalístico. Os *parangolés eletrônicos* transformam-se em mercadoria, por movimentos de reterritorialização, que os inserem nesta máquina de estratificação social. Nesta condição, os *parangolés eletrônicos* organizam-se em diferentes estratos, articulando-se aos agenciamentos maquínicos – Festival, Internet, televisão, “vídeo” *Showskills*, dissertação, etc – na qualidade de informação, comunicação, cultura, conhecimento, tecnologia, prática social.

A música eletrônica, como elemento dos *parangolés eletrônicos*, inspira seu modo de composição. Rodrigues assinala a importância de pensar a prática musical em relação ao ambiente social<sup>122</sup>. Nesta articulação, tanto a música eletrônica quanto os *parangolés eletrônicos* passam a ser enquadrados como cultura: “cultura da pista”<sup>123</sup>, cultura de massa, cultura das mídias, cibercultura, cultura *pop*, etc. A cultura constitui uma maneira de recortar a máquina mundo. Numa cartografia com ênfase socioantropológica, é possível detectar padrões identitários de comportamentos, delimitando gostos, sobrecodificando acessórios, produzindo necessidades, delírios, sonhos, desejos, que engendram uma gama variada de objetos de consumo. Desta maneira, os *parangolés eletrônicos* reterritorializam-se em uma máquina abstrata midiática que se destina ao mercado.

Os movimentos de absorção pelo mercado utilizam a máquina midiática para fazer equivaler os diferentes modos de expressão à cultura. Guattari afirma que as mídias e as telecomunicações tendem ao domínio das antigas relações orais e escriturais, ou seja, reproduzem modos já bastante habitados de comunicação e fortalecem os antigos sistemas de alienação, operando uma *mass-midiatização* maquínica e infantilizante<sup>124</sup>. Existe uma potência dos *parangolés eletrônicos* em diferir dos modos de expressão tradicionais destas

---

<sup>121</sup> IBIDEM, p.15,19.

<sup>122</sup> RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *Música eletrônica, a textura da máquina*, 2005, p.51.

<sup>123</sup> RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *Música eletrônica, a textura da máquina*, 2005, p. 76-77. – Na cultura de pista, a dança torna-se centro, foco e finalidade, configurando gestos em coreografias padronizadas. Em formatos variados (flamenco, tango milonga, funk, rapp, pagode, samba, disco, etc.), ela se transforma em um elemento dos *parangolés eletrônicos*, não abordado no recorte deste estudo, mas que deixa seus vestígios no “vídeo” *Showskills*, reforçando a noção de movimento como traço. A dança é uma expressão que se encarna em práticas sociais nos diferentes modos de existência, operando sobrecodificações e/ou traçando linhas de fuga.

<sup>124</sup> GUATTARI, Felix. *Da produção de subjetividade*, 1996, p.186-187.

mídias, escapando do domínio da linguagem e da língua pela sua rarefação e seu enfraquecimento na composição sonora e visual, seja porque se faz pouco uso da escritura e do discurso, seja pela potência de exploração da escrita gráfica e musical. Com isso, procura-se encontrar rupturas, sublinhando a possibilidade de linhas de desterritorialização da máquina comunicacional assim descrita.

Guattari<sup>125</sup> aponta uma possibilidade de desterritorialização dos valores capitalísticos dessa máquina, detectando movimentos orientados para uma “era pós-mídia”. O autor enfatiza uma vertente capaz de investir na criação de novas territorialidades existenciais, criando agenciamentos com potência de expressar novas singularidades. Neste movimento, operadores estéticos provocariam rupturas de sentido que, ao mesmo tempo, transformariam matérias ético-políticas e criariam fendas na mídia, abrindo-a para o dissenso. Uma “era pós-mídia” seria aquela que incitaria condições para o “desabrochar da criação”<sup>126</sup>. Talvez hoje, “a potência de sentir, embora igual em direito às outras – potências de pensar filosoficamente, de conhecer cientificamente, de agir politicamente [...] esteja em vias de ocupar uma posição privilegiada no seio dos agenciamentos coletivos de enunciação de nossa época”<sup>127</sup>.

Silva detecta um enclausuramento da comunicação, no campo das mídias já instituídas<sup>128</sup>, que se reduz a fenômenos e processos identitários de vinculação social, como componentes estratificantes de subjetivação. Por isso, o autor propõe o estudo do sentido em Deleuze e Guattari orientado para uma era “pós-mídia”. A pesquisa dos *parangolés eletrônicos* corrobora tal perspectiva, na medida em que segue o fluxo do agenciamento visual e sonoro, ocupando-se dos agenciamentos maquínicos e coletivos de enunciação. Ao mesmo tempo em que se encontram reterritorializados nas máquinas de subjetivação capitalística e em uma prática social (festival) instituída e financiada, muitas vezes, pelas grandes empresas de telecomunicações, os *parangolés eletrônicos* desterritorializam-se de tal máquina via modo de expressão, instaurando práticas sociais e comunicacionais que apresentam traços em funcionamento e em devir de uma era “pós-mídia”. A expressão constitui uma cadeia de transformações incorporais, ligada aos corpos em movimento de singularização que, simultaneamente, se deixam capturar em um procedimento de absorção por alguns estratos midiáticos em que habitam<sup>129</sup>. As linhas de desterritorialização ocorrem quando corpos (conteúdo) efetuam metamorfoses, ultrapassam seus limites. Assim, os *parangolés eletrônicos*

---

<sup>125</sup> IBIDEM, p.187.

<sup>126</sup> IBIDEM, p.187.

<sup>127</sup> GUATTARI, Felix. *Caosmose: um novo paradigma estético*, 1992, p.130.

<sup>128</sup> SILVA, Alexandre Rocha. *Elementos para uma comunicação pós-midiática*, 2003.

<sup>129</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol. 2, 1995B, p.55.

podem criar uma dispersão micropolítica na produção audiovisual, vazando as fronteiras entre o plano da arte, o plano da filosofia e o plano da ciência (em especial o da comunicação).

## 2 PLANO DE COMPOSIÇÃO DOS *PARANGOLÉS ELETRÔNICOS*

A mistura de misturas é o traço predominante dos *parangolés eletrônicos*. Ela é caracterizada pela fissura-fusão que se manifesta como disjunção e conjunção, criando, em uma ordem de composição, uma faixa sonora e uma faixa visual. Em uma outra ordem de composição, a fissura-fusão expressa a separação e a sincronia em ato das duas faixas que correm paralelas e independentes. Esta ordem apresenta um tipo distinto de mistura do áudio com o visual, na sua relação com outras mídias e processos audiovisuais, como o cinema e a televisão, por exemplo. Quando transformada no “vídeo” *Showskills*, a fissura-fusão congela a separação e a sincronia do áudio e do vídeo em uma só faixa (no arquivo audiovisual digital), mantendo a disjunção e a conjunção como modo de criação.

As tecnologias eletroeletrônicas, provenientes do final do século XIX, mesclam-se às atuais tecnologias digitais, possibilitando a fissura-fusão como técnica de captura, geração e edição do som e da imagem visual. Esta técnica é absorvida pelas artes visuais e pela música. Popper assinala que a era eletrônica faz aparecer inúmeras experimentações no plano da arte com a tecnologia (as técnicas da holografia, do *laser*, do “vídeo” magnético), chegando ao computador, a *Computer Art* e a *Communication Art*<sup>130</sup>. O autor compreende por *Communication Art*/ todas as formas de expressão atravessadas pelas mídias e tecnologias de comunicação. A partir de uma perspectiva histórica baseada no surgimento da escrita cuneiforme, compõe um mapa das artes e das tecnologias disponíveis para cada época, sublinhando o intercâmbio entre artes visuais e mídia<sup>131</sup>.

A tecnologia digital desencadeia rupturas de ordem técnico-estética nos modos de produção audiovisual convencionais. A conjugação do analógico com o digital, que aparece também nos processos de produção e circulação dos *parangolés eletrônicos*, efetiva-se a partir da heterogeneidade do som e da imagem visual. O código digital viabiliza a hibridação de diferentes matérias, com mutações que implicam rupturas, no plano de composição, tanto na montagem sonora quanto na montagem visual.

### 2.1 A montagem sonora

A história das tecnologias eletrônicas permeia a exploração do som, relacionando os aparelhos e as máquinas à música, Arango traça as distinções qualitativas dos equipamentos

---

<sup>130</sup> POPPER, Frank. *Art of the Eletronic Age*, 1993.

<sup>131</sup> IBIDEM, p.122.

eletroacústicos em três funções: os recursos de registro, de geração de som e de difusão<sup>132</sup>. Os equipamentos de geração de som imprimem certas qualidades que distinguem as experimentações características da música eletrônica. Os aparelhos eletroacústicos<sup>133</sup> surgiram com a idéia de síntese sonora, gerando sons contínuos e descontínuos para os quais se desenvolveu uma variedade de manipulações. Pela experimentação paralela com a informática, dos sintetizadores monofônicos à base de transistores, passa-se à polifonia com os microprocessadores que viabilizaram o controle simultâneo de diferentes notas além de maior precisão na estabilidade do som. O acoplamento de diferentes aparelhos, o uso do *mixer*, do *sampler* e do computador formam as *drum machines*.

Seguindo uma lógica de mercado, a gama de recursos de captação, geração e manipulação sonora é desmembrada em diferentes instrumentos comercializados separadamente, desencadeando uma variedade de modelos de sintetizadores que, de certa forma, popularizaram seu uso pelos custos relativamente acessíveis. Permeadas da lógica da indústria de difusão e gravação, porque subsidiada também por ela, a fabricação e difusão destes equipamentos se encerram num grupo restrito de empresas, algumas delas dominando o mercado até hoje. No entanto, a comercialização permitiu que a experimentação com esses equipamentos não se restringisse às academias e às indústrias fonográficas.

As explorações eletroacústicas acontecem em diferentes linhas de produção musical, repercutindo na diversidade que faz a música eletrônica. A microinformática faz a música ingressar na *computer music*. Estes aparelhos afetam a composição musical e rompem com o paradigma musical moderno voltado à composição harmônica, tonal e melódica. Eles incluem novos timbres e modos de manipulação sonora. Tais mudanças e mutações dos aparelhos e das relações dos homens com os aparelhos implicam acréscimos, misturas e alianças entre

---

<sup>132</sup> ARANGO, Julián Jaramillo. *Homens, máquinas e homens-máquina*, 2005.

<sup>133</sup> Das experimentações eletroacústicas destaca-se o Theremin que, tocado a partir do movimento das mãos e do corpo, gera um campo magnético e oscilações eletroacústicas que fazem aparecer um som inédito. A manipulação se dá na relação do corpo (mãos, braços em movimentos de aproximação e afastamento) com duas antenas, de modo que, com um braço, controla-se o volume e, com o outro, a altura do som; a produção do som não implica a ação com teclas, cordas ou sopro, mas o movimento do corpo. O som é produzido por correntes elétricas de diferentes frequências, gerando “um fluxo contínuo de som em que se nota a ausência de ataque e de relaxamento, características fundamentais da nota musical” (MOOG, apud. O Ondes (utilizado por muitos músicos nas décadas de 1930 e 1940) é um desdobramento do Theremin, utilizando os osciladores que produzem sons monofônicos, acoplados a um teclado, adaptando a interface a um modo de operação que permite um maior controle sonoro. Com isso, Arango assinala que o teclado foi (e talvez ainda seja) a mídia de maior desdobramento nos instrumentos musicais eletroacústicos. A forma de experimentação do Theremin imprime uma imprecisão no controle do som e expressa a distinção deste aparelho não só no som resultante, mas no modo de manuseio que o torna um instrumento singular até hoje. (ARANGO, Julián Jaramillo. *Homens, máquinas e homens-máquina*, 2005, p.42,45,47.)

meios. A evolução da interface dos aparatos eletroacústicos faz surgir o *mixer* (aparelho misturador) e o DJ (disco-jóquei).

A mixagem (mixar<sup>134</sup>) consiste no processo de mistura sonora, uma espécie de bricolagem musical, pois conecta um fragmento de uma música em outro, tornando sutil a passagem entre eles. Esta mistura é produzida pelo DJ através da regulagem e do encaixe das batidas rítmicas (*bpm*). O *bpm*<sup>135</sup> (batidas por minuto) e o *pitch*<sup>136</sup> (um controle fino de rotação que acelera ou retarda as batidas por minuto) experimentam diferentes velocidades em acelerações e desacelerações sobre a música, possibilitando dessa maneira a passagem de uma música à outra. Este conjunto de músicas/ cria uma faixa sonora denominada *set*<sup>137</sup> musical. Como agenciamento maquínico, o *set* musical compõe-se por disjunção e conjunção. A composição musical de um *set* é feita por modulações de *bpms*, produzindo acelerações e desacelerações no arranjo sonoro. Em outras palavras, um *set* é uma série composta por séries, que se utiliza das modulações rítmicas para ligar e para acentuar as acelerações e desacelerações, constituindo um conjunto de tempos percorrido com modulações de velocidades.

A mixagem sonora parte da música impressa em um vinil ou gravada digitalmente em um CD, ou também da música em arquivo digital armazenada num computador. Essa música, associada a outras músicas monta um disco. Este vinil ou cd estará junto com outros tantos vinis, cds ou bancos digitais de músicas em um computador. Esse conjunto passa a ser arranjado pelo aparelho (*mixer*) misturador sonoro que viabiliza a montagem do *set*.

A música eletrônica constitui-se, portanto, em uma bricolagem musical utilizando-se de *samples* como elementos sonoros de composição. Estes pequenos conjuntos sonoros (*samples*) podem ser retirados, recortados de outras músicas. Um *sample* é um “pedaço” ou “amostra” suficiente de uma composição (uma seqüência) sonora retirada de uma música ou

<sup>134</sup> Mixar, do inglês, do verbo *To Mix*, quer dizer: misturar, combinar duas ou mais substâncias para obter outra, ter ou sentir duas ou mais qualidades, estilos, atividades ao mesmo tempo. Tradução livre. *Cambridge Learner's Dictionary*. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2001, p.414.)

<sup>135</sup> Bpm corresponde ao número de batidas por minuto, permitindo manipular o andamento da música numa determinada base rítmica. O *beat* (a batida), como traço singular da música eletrônica, “não é um elemento rítmico, como apontaria uma escuta cultural, é uma textura sonora”. (ARANGO, Julián Jaramillo. *Homens, máquinas e homens-máquina*, 2005, p.107.)

<sup>136</sup> O *pitch* permite o controle da velocidade de rotação do disco dentro de um determinado range. O *pitch* é o sistema que controla o bpm, uma subdivisão da velocidade de rotação, permite uma sofisticação no controle da velocidade de rotação do disco.

<sup>137</sup> A tradução de *set* abre uma gama de significados. Como substantivo *set* quer dizer série, grupo, conjunto, jogo, coleção. Na qualidade de verbo, *set* pode designar inúmeras ações: pôr, regular, fixar, estabelecer, assentar, marcar, determinar, ligar, firmar, montar, adornar, ornamentar. Quando adjetivado, *set* refere-se ao que é fixado, estabelecido. Tradução livre. *Cambridge Learner's Dictionary*. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2001, p.580.)

não, que contém um “tom”, um “sabor”, uma expressão própria<sup>138</sup>. Um *sample* é um signo sonoro entendido como uma figura, um elemento de construção musical. “O termo elemento significa que o fragmento em questão é, basicamente, indivisível ao longo da obra”<sup>139</sup>. Esse fragmento-figura compõe-se com outros, criando uma música, geralmente, inusitada.

No âmbito da música eletrônica, dos agenciamentos estéticos e tecnológicos que a constroem, a bricolagem composicional efetua-se em diferentes vetores da experimentação musical: em um deles, a inclusão de sons inéditos, sons do ambiente (urbano ou rural) e de novas sonoridades possíveis pelo sintetizador (sons que carregam o timbre metálico da eletricidade); em outro, o reaproveitamento (bricolagem) de matérias sonoras já compostas, como matéria-prima de trabalho para a nova matéria que se formará.

A composição musical passa, então, a constituir-se da articulação de sons tomados em si mesmos [signos sonoros]. Por isso, tornam-se independentes de uma referência composicional como as notas musicais, por exemplo. Como fragmento-figura sonora, o *sample* não possui representação ou correspondência escrita. Neste sentido, Rodrigues assinala que a composição por *sample* é realizada a partir de puras conexões sonoras<sup>140</sup>. As novidades sonoras afetam completamente o modo de composição musical moderno, da composição harmônica e tonal.

A música eletrônica faz uso de dois efeitos de retorno: um mecânico, o *scratch* que consiste em um arranhar, um esfolar, pela ação manual que inverte a direção da rotação do disco de vinil em movimentos descontínuos, criando uma indiscernibilidade sonora; outro digital, o *looping*, que através da colagem e repetição de um *sample*, provoca uma ornamentação vertiginosa, acrobática, pelo movimento de enlaçar o fim da figura sonora ao seu início. Este efeito gera a diferença pela interrupção da linearidade melódica e pela alteração rítmica.

Os estudos de Motta e Rodrigues sobre a música eletrônica e eletroacústica explicitam como essa novidade provoca uma ruptura tanto na forma de expressão quanto nos modos de escuta contemporâneos<sup>141</sup>. De acordo com Motta, as possibilidades abertas com o

---

<sup>138</sup> RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *Música eletrônica, a textura da máquina*, 2005.

<sup>139</sup> KIEFFER, Bruno. *Elementos da Linguagem Musical*, 1979, p.51.

<sup>140</sup> RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *Música eletrônica, a textura da máquina*, 2005, p.51-52.

<sup>141</sup> MOTTA, Paulo. *Música eletrônica/eletroacústica*, 2006. RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *Música eletrônica, a textura da máquina*, 2005.

reaproveitamento e com as novas sonoridades constroem um hibridismo tanto timbrístico quanto composicional que povoa a evolução da música no ocidente<sup>142</sup>.

No agenciamento sonoro, próprio da música eletrônica, e conseqüentemente, próprio dos *parangolés eletrônicos*, a heterogeneidade resultante da bricolagem eletroacústica se expressa de maneiras diversas: sons de diferentes timbres, sons de diferentes proveniências, sons pré-manufaturados, sons construídos eletronicamente. Conforme Rodrigues, o funcionamento *bricoleur* do pensamento constrói com a música eletrônica um agenciamento sonoro expresso na heterofonia dos sons arranjados<sup>143</sup>. A heterofonia distingue-se da polifonia, não por oposição, mas por desligamento da polifonia como referência e modelo de composição. A polifonia é a sobreposição de duas ou mais linhas melódicas que devem obedecer aos seguintes critérios: 1) devem ser rítmicas e melodicamente independentes, 2) cada uma deve ter um sentido expressivo próprio, 3) os encontros verticais, ou seja, harmônicos, devem possuir uma estrutura<sup>144</sup>. A heterofonia é, por sua vez, a sobreposição de muitas linhas melódicas heterogêneas, sem que sobre elas sejam usados critérios de composição.

Motta sublinha o quanto as novidades de timbres e de experiências com o som sintetizado, o qual é produzido a partir de aparelhos eletroacústicos ou eletrônicos, determinam uma prática e uma estética composicional singular<sup>145</sup>. A desobrigação com o tonal e a ampliação do uso do atonal<sup>146</sup>, fortalecida pelos sons concretos e eletrônicos<sup>147</sup>, rompem um modo habituado de percepção sonora que reconhece no som tonal, melódico,

<sup>142</sup> MOTTA, Paulo. *Música eletrônica/electroacústica*, 2006, p.05.

<sup>143</sup> RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *Música eletrônica, a textura da máquina*, 2005, p.33.

<sup>144</sup> KIEFER, Bruno. *Elementos da Linguagem Musical*, 1979, p.65.

<sup>145</sup> MOTTA, Paulo. *Música eletrônica/electroacústica*, 2006, p.02.

<sup>146</sup> Os modos gregos influenciaram as tonalidades da música européia ocidental, disposta em tons e semitons, respeitando uma harmonia como regra para a combinação destes sons. A harmonia refere-se a acordes numa dimensão vertical de sons simultâneos, objetivando a formação e o encadeamento dos acordes segundo leis da tonalidade, do cromatismo, ou, modernamente, do afastamento mais ou menos radical das categorias tonais que indicam algumas alterações nos modos de percepção e composição. Dito de outra forma, o que não corresponde aos tons e semitons soa, ao ouvido moderno ocidental desavisado, como desafinado, desordenado, desagradável, confuso, assim como as composições que escapam das regras de harmonia baseadas no sistema tonal parecem, no mínimo, estranhas. O dodecafonismo constitui um sistema de composição atonal, isto é, que utiliza os doze semitons da escala temperada conforme as intenções expressivas do criador e não segundo as regras tradicionais. Neste movimento, introduzem-se intervalos de quartos de tons ou menores, bem como desliga-se da referência tonal como modelo único de composição musical. (KIEFER, Bruno. *Elementos da Linguagem Musical*, 1979, p.65.)

<sup>147</sup> A distinção entre concreto e eletrônico, aqui, reporta-se aos estudos de música eletroacústica que se dividiram entre as experimentações da música concreta francesa, construída a partir dos sons "concretos", captados no ambiente urbano ou rural, e a música eletrônica alemã, construída com o som eletrônico "puro", produzido pelos equipamentos eletroacústicos.

harmônico<sup>148</sup>, situações cômodas ao ouvido. Esse desligamento expressa como consequência uma outra maneira de experimentação com a duração musical. Nessa direção, como ingrediente do som eletroacústico, Rodrigues acrescenta que as novas formas de manusear com a duração de uma nota ou de um som<sup>149</sup>, estendendo-o e fazendo-o variar, produz uma ruptura na escuta ocidental, uma "expectativa programada", habituada aos fechamentos cadenciais<sup>150</sup> da nota. A mixagem sonora, assim descrita, experimenta uma nova relação com o tempo musical, introduz uma nova cadência-andamento, através de uma montagem que admite ou privilegia o desarmônico, e que rompe com a duração habituada ao tempo de uma nota musical. Assim, pode desencadear uma outra maneira de apreender e pensar o tempo.

Na música contemporânea, a variação se libera da forma, tornando-se criação. “Colocando em variação contínua todos os componentes, a música se torna, um sistema sobrelinear, um rizoma”<sup>151</sup>. O “glissando generalizado” coloca cada componente sonoro em variação contínua, deslizando por modulações em um *continuum* sonoro<sup>152</sup>. Há uma diferença qualitativa entre a música de um “tempo pulsado” (tempo de medida e valor) para a música de “tempo não pulsado” (com diferenças de velocidades e dinâmicas). A distinção entre o tempo pulsado (*Cronos*) e o tempo indefinido do acontecimento (*Aion*), o qual traça uma “linha flutuante que só conhece velocidades”, expressa uma diferença entre dois modos de individuação, dois modos de temporalidade. Assim, a música produz-se flutuante e maquínica<sup>153</sup>.

## 2.2 A montagem visual

O ingresso da microinformática dissemina e potencializa a operação e a convergência das formas do desenho, da pintura, da música, do “vídeo” e do cinema. A produção, a partir dos programas de geração e manipulação visual<sup>154</sup>, provoca alguns impactos, sugere e muda os modos de composição audiovisual. Este meio digital multiplica as possibilidades de

---

<sup>148</sup> A harmonia em música designa as funções e as relações entre as funções dos acordes musicais. Um acorde é o soar de três ou mais sons distintos. A harmonia está associada à dimensão vertical da música. A base harmônica a partir da Renascença estrutura-se a partir do acorde perfeito, o consonante. Desse modo, desde a Renascença, valorizam-se as consonâncias, eliminando os acordes dissonantes presentes na música gótica precedente. (KIEFER, Bruno. *Elementos da Linguagem Musical*, 1979, p.70.)

<sup>149</sup> RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *Música eletrônica, a textura da máquina*, 2005, p.33.

<sup>150</sup> Descida final em semitons de uma nota. "Inflexão final de um grupo fônico", no caso da língua portuguesa. (KIEFER, Bruno. *Elementos da Linguagem Musical*, 1979, p.43.)

<sup>151</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol. 2, 1995, p.38,39.

<sup>152</sup> IBIDEM, p.40.

<sup>153</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol 4, 1997, p.48,49.

<sup>154</sup> Programas como Photoshop na operação de imagens visuais estáticas ou Flash, Final Cut, After effects, na produção audiovisual, constituem uma pequena parcela inicial de um repertório tecnológico, cada vez mais amplo de produção visual e audiovisual.

articulações, criando montagens que, combinadas e remontadas, criam outras montagens, marcando uma inovação nos procedimentos de composição. Copiar, colar, cortar, apagar, filtrar consistem ações aplicadas a qualquer elemento visual que geram diferentes resultados e facilitam a hibridação de imagens visuais.

A microinformática introduz o *pixel* como unidade mínima que facilita a hibridização de imagens visuais, bem como viabiliza seu armazenamento, reaproveitamento, reprodução, difusão, manipulação. O tratamento numérico da imagem visual acompanha a preocupação com a precisão de sua captura e sua transmissão, a partir do constituinte mínimo - *pixel*<sup>155</sup>. Ao virar um mosaico de pontos ou um quadro de números, a imagem visual torna-se um arranjo numérico. Couchot assinala algumas diferenças entre as tecnologias de “figuração óptica” (que provém da fotografia) em relação à “figuração numérica” na busca de uma unidade mínima da imagem<sup>156</sup>. O *pixel*, diferente da fotografia, do fotograma e do dígito magnético, não se parece com a imagem fotográfica que captura: “enquanto cada ponto na imagem óptica corresponde a um ponto do objeto real – nenhum ponto de qualquer objeto real corresponde ao *pixel*”<sup>157</sup>. O *pixel* é a transformação da imagem visual em linguagem numérica. Este processo implica uma padronização de matérias heterogêneas quando tornadas informação. Entretanto, ocorre uma ruptura com a representação enquanto imagem que equivale diretamente à coisa.

Neste movimento de ruptura, a noção de modelo e cópia, baseada na separação entre mundo das idéias e mundo sensível que erige um referente fundado pela semelhança com o real, desaparece. A codificação numérica produz uma modulação, uma espécie de moldagem auto-deformante que se modifica a cada instante<sup>158</sup>. A numerização da imagem visual, objetivando “precisão” máxima para fins de captação fotográfica (de alta definição) e transmissão digitais, acaba por gerar seu acidente. A ruptura com o “modelo perspectivista”, que reproduz o mundo visível, e com o “pensamento figurativo”, ou seja, o pensamento preso à representação fotográfica, cria outros modos de perceber o mundo<sup>159</sup>. No plano da arte, o acidente pode ser concebido como uma interceptação qualitativa. Por isso, Miró não se desfazia dos pingos, borrões, etc, que aconteciam no decorrer de sua pintura. Ele concebia esses acidentes como descontinuidades, ricas interceptações, que abriam novas possibilidades

---

<sup>155</sup> COUCHOT, Edmond. *Da representação à simulação*, 1996, p.38,39.

<sup>156</sup> COUCHOT, Edmond. *Da representação à simulação*, 1996, p. 42.

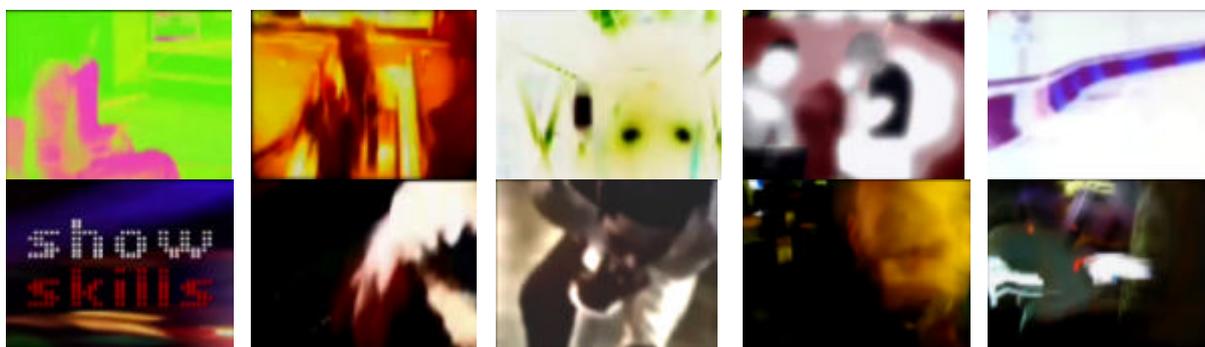
<sup>157</sup> IBIDEM.

<sup>158</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.221.

<sup>159</sup> COUCHOT, Edmond. *Da representação à simulação*, 1996, p.41.

para a seqüência da pintura<sup>160</sup>. A microeletrônica, ao arranjar recursos provenientes da pintura e do desenho com a fotografia, gera deslocamentos que potencializam as criações audiovisuais.

No “vídeo” *Showskills*, a composição visual está articulada ao processo de captura fotográfica que constrói a câmera digital. Porém, a captura fotográfica está arranjada a diferentes efeitos ópticos, como a alteração da resolução da imagem pela “pixelização” e a regulação de cor pela mudança de tom que produz saltos cromáticos, ultrapassando os recursos químicos da fotografia tradicional. As explorações pictóricas da imagem visual, possíveis pelos recursos da microeletrônica, produzem o “borramento” da matéria fixada na imagem fotográfica, ao transformá-la em manchas animadas de cor.



Na vizinhança da videomontagem, encontra-se a técnica de composição estética de geração de imagens articuladas à música. Bambozzi destaca June Paik na videoarte, pela maneira como ele imprimia um comportamento tipicamente musical à imagem. O sintetizador (CVI, *Computer Video Instrument*), inventado pelo artista-pesquisador-inventor, June Paik, aproximou o “vídeo” da música, da pintura, do desenho<sup>161</sup>. Este instrumento possibilita uma atualização da aproximação entre pintura e fotografia<sup>162</sup>. O CVI permitiu a experimentação e a criação ao vivo de imagens com sons, que acrescenta à composição visual o improviso do jazz<sup>163</sup>. A partir da videoarte, as relações entre a matéria visual e sonora se fortalecem, possibilitando experimentações que articulam a videomontagem com a música eletrônica, dando consistência aos *parangolés eletrônicos*.

A operação constitutiva do agenciamento sonoro reverbera na composição visual. A montagem visual, por disjunção e conjunção, é o novo elemento que absorve a já conhecida

<sup>160</sup> MIRÓ, Joan. *A cor dos meus sonhos*, 1992.

<sup>161</sup> BAMBOZZI, Lucas. *Outros Cinemas*, 2003, p.64,69.

<sup>162</sup> Degás e Gaugin são dois pintores que, reconhecidamente, utilizaram-se da fotografia para o desenvolvimento de suas pesquisas pictóricas.

<sup>163</sup> BAMBOZZI, Lucas. *Outros Cinemas*, 2003, p.61.

prática de misturar músicas. Em seu estudo sobre a novidade deste agenciamento visual, Bambozzi sublinha alguns traços característicos dessas montagens<sup>164</sup>. Na videomontagem, o agenciamento visual com o sonoro efetua-se de diversas maneiras, tanto na montagem quanto no tratamento da imagem visual. Algumas das formas de trabalhar imagem visual são atualizações de funções que acontecem também na música eletrônica. O autor destaca o *scratch* e o *looping* visual. O *scratch* vídeo permite uma manipulação com a imagem visual que produz efeitos de “correr” e “arranhar” a tela, influenciado pelo *scratch* sonoro. Este efeito aproxima-se do *zapping*<sup>165</sup> televisivo pela maneira de disparar uma nova forma de conexão de imagens visuais<sup>166</sup>. A função *scratch* é proveniente, também, das funções de retrocesso ou avanço acelerado da fita operadas no videocassete. O *looping* é uma maneira de ligar o fim com o começo, fazendo uma seqüência visual se repetir várias vezes. O *scratch* possibilita um tipo de *loop* na medida em que o retrocesso da imagem visual se conjuga à mudança de velocidade. O uso do *scratch* ou do *looping* visual e sonoro em uma imagem capturada pela câmera produz uma tensão, um embaralhamento dos códigos tecnológicos e orgânicos. Novos acontecimentos encarnam a matéria resultante.

Uma videomontagem consiste em um conjunto de imagens visuais (estáticas ou em movimento) montadas a partir do processo de mistura disjunção-conjunção que se comporta como a montagem musical. Este procedimento constitui uma série composta por arquivos digitais – armazenados em um ou vários bancos de dados em um computador – adicionados à captura de imagens visuais pela câmera digital.

Os programas de produção e difusão visual<sup>167</sup> possibilitam trabalhar em diversas camadas e arranjar diferentes imagens visuais em um mesmo quadro ou plano, imagens já prontas (*readymades*) de fontes diversas: televisão, cinema, pintura, quadrinhos, fotografia, publicidade, etc. Cada camada pode ser trabalhada de forma independente uma da outra, a fim de explorar a alternância dos diversos planos. Nos programas de produção visual, a mixagem permite a mistura de dois ou mais canais de entrada de fontes visuais, mixando-os através de recursos diversos, que permitem, através da sobreposição e regulagem de opacidade e

---

<sup>164</sup> BAMBOZZI, Lucas. *Outros Cinemas*, 2003, p.65.

<sup>165</sup> O *zapping* corresponde ao efeito visual gerado com aumento de velocidade na troca da frequência de transmissão televisiva (canais) usando o controle remoto.

<sup>166</sup> BAMBOZZI, Lucas. *Outros Cinemas*, 2003, p.65.

<sup>167</sup> Hoje existem programas específicos para a atividade de “Vjing”, a mixagem visual, como: Motion Dive, Aestesis, Resolume, VidVox, Vjamm, Touch, AVS, Visual Jockey, além de recursos disponíveis on-line (que surgem em diferentes partes do mundo) para esta atividade: Audiovisualizers.com, Viewsician, Eyecandy, VJ Forums, motordrive, Franken’s café. (BAMBOZZI, Lucas. *Outros Cinemas*, 2003.)

transparência<sup>168</sup> de diferentes camadas visuais, visualizar as demais que se encontram “abaixo” da que está em primeiro nível. Trata-se de uma disjunção-conjunção que produz um desencontro de imagens pelo folhamento do tempo em um mesmo quadro, consistindo em uma composição rizomática, conectável em qualquer ponto.

Bambozzi concebe nessa maneira de montagem uma diferença na relação com o tempo<sup>169</sup>. Esse “milfolhamento”, próprio dessa montagem, incrementa uma relação não sucessiva entre elas. As imagens visuais podem ser justapostas na “vertical” (como nos fotogramas no cinema) numa relação com o tempo cronológico, mas também sobrepostas na “horizontal” (como nos *loops*, nos *scratches*, nos desdobramentos de movimentos em um mesmo quadro, etc); em suma, uma relação de simultaneidade de imagens e tempos que acentuam as mudanças de velocidades<sup>170</sup>.

A novidade da videomontagem e da música eletrônica que em arranjo criam os *parangolés eletrônicos* estabelece ressonâncias, repercute e atualiza devires que ligam diferentes mídias audiovisuais (cinema, tv, “vídeo”, Internet) pelos agenciamentos tecnológicos e estéticos que se constroem sobre a captura óptica, sobre a narrativa, sobre a composição musical que dominam a produção audiovisual. A mixagem audiovisual provém da Tv, do cinema, do videoclipe, da videoarte, da música. A estética da fragmentação, da aceleração ressoa na Tv, no *zapping*, na publicidade audiovisual, no cinema de ação, na vida urbana, etc. A estética da aceleração, para onde tende a imagem-movimento, é uma das forças em funcionamento.

### 2.3 Fissura-fusão – a imagem-*parangolé eletrônico*-Festival *Showskills*

Na mistura ao vivo em um corpo festival, percebe-se a fissura simultânea à fusão das faixas visual e sonora, que constitui a imagem *parangolés eletrônicos*. Este processo demarca a sua singularidade. No *parangolé eletrônico* festival, a fissura-fusão expressa-se pela *separação* e pela *sincronia em ato*, quer dizer, pela ação “independente” da faixa visual e da faixa sonora, pautadas pelo improviso, no acaso, na pouca interferência de estrutura prévia, gerando um agenciamento sempre diferente, que nunca se repetirá da mesma maneira. A fissura-fusão, nesta ordem de composição em ato, faz os *parangolés eletrônicos* diferirem das mídias audiovisuais convencionais (cinema, tv, “vídeo”). A *sincronia em ato* consiste em um traço predominante dos *parangolés eletrônicos*, diferenciando-se da *sincronia conectiva*. Esta

<sup>168</sup> A transparência neste estudo reporta-se aos recursos de produção visual que permitem o efeito descrito.

<sup>169</sup> BAMBOZZI, Lucas. *Outros Cinemas*, 2003, p.61.

<sup>170</sup> BAMBOZZI, Lucas. *Outros Cinemas*, 2003, p.61.

*sincronia conectiva* corresponde à conexão audiovisual em ajuste preciso entre som e imagem visual em uma só faixa de reprodução, onde a ação sonora coincide com a ação visual, a voz com a articulação labial, por exemplo. As articulações entre visualidades e sonoridades, preocupação de Silva ao pensar um devir “imagem-música”, mesmo na convergência digital em um só código, cria diferentes modos de sincronizar imagem sonora e imagem visual<sup>171</sup>.

Os dois elementos (áudio e visual) que compõem os *parangolés eletrônicos* partem de um procedimento comum que é a mixagem visual e sonora. Ela opera a montagem e a propagação simultânea e paralela de um conjunto de músicas e de um conjunto de imagens visuais encadeadas umas nas outras. O DJ cuida do canal sonoro e o VJ cuida do canal visual, produzindo uma *sincronia em ato* dos dois canais. Este procedimento utiliza os *mixers*, aparelhos misturadores de áudio e de vídeo, que ao aglutinarem a geração com a difusão, permitem a criação e o improviso nas performances<sup>172</sup>. Desse modo, a difusão perde importância, e a criação em ato, pelo improviso, é o que passa a interessar.

A mistura no festival consiste em uma composição no acontecendo, sempre diferente porque é uma experimentação irreproduzível. Ela, mesmo que previamente pensada, sofrerá alterações na sua composição quando executada. A mistura preserva uma imprecisão e uma instabilidade. A instabilidade gera a tensão necessária à novidade. A novidade aparece nas diferenças qualitativas do modo de acoplamento da mixagem visual e sonora. Como diferença, a novidade é um acontecimento, um movimento de desterritorialização imanente de um agenciamento.

#### 2.4 Fissura-fusão – a imagem-*parangolé eletrônico*-”vídeo” *Showskills*

A fissura-fusão da imagem visual com a música nos *parangolés eletrônicos* ganha um novo corpo em um arquivo digital. O “vídeo” *Showskills* transforma-se em um acontecimento povoado por acontecimentos-festival e por acontecimentos-som e luz próprios à edição do arquivo digital. Ao conservar o instante irreproduzível e compor-se pela mistura que forma os *parangolés eletrônicos*, o “vídeo” *Showskills* possibilita demorar-se nos acontecimentos para construir a análise desta pesquisa. Assim, a fissura-fusão modifica-se em uma *sincronia conectiva* reproduzível via código digital, mantendo os efeitos da separação áudio e visual através das disjunções e conjunções no “vídeo” *Showskills*. Ele retém traços e sensações de diferentes misturas: misturas de misturas.

<sup>171</sup> SILVA, Alexandre Rocha. *Devires de imagem-música*, 2005.

<sup>172</sup> ARANGO, Julián Jaramillo. *Homens, máquinas e homens-máquina*, 2005, p.78.

A composição audiovisual no “vídeo” *Showskills* tensiona a percepção habituada de foco, de espaço geométrico, de perspectiva, de cor, de nota musical, de extensão sonora, de timbre, de harmonia, de inteligibilidade das formas segundo um esquema sensorial habitado. O processo envolve imagens visuais capturadas e retrabalhadas eletronicamente, imagens geradas digitalmente, imagens produzidas a partir de apropriações diversas. O repertório de trabalho abrange material de diferentes fontes: tv, cinema, música, arte, grafismo, paisagem urbana, paisagem natural, festa, dança, etc. O “vídeo” *Showskills*, considerado um parangolé eletrônico, é uma composição por bricolagem, onde cada elemento, tanto os visuais quanto os sonoros, imprime um movimento ao plano e se encontra arranjado a outros elementos que podem, ou não, estar em movimentos independentes. Isso implica uma multiplicação de movimentos do movimento “vídeo”, potencializada com a microeletrônica.

Cada elemento do agenciamento audiovisual é, em si, um agenciamento de diversos elementos, efeitos sonoros e ópticos heterogêneos. O “vídeo” *Showskills*, como um todo aberto, uma multiplicidade, dividida, ou seja, que ao dividir-se muda de natureza, é um todo mixagem constituído em cinco grandes blocos, dos quais estudam-se alguns fragmentos. A montagem audiovisual do “vídeo” *Showskills* constitui-se de cinco blocos, que se alternam entre duas séries. Cada uma delas refere-se a um motivo (assunto) diferente: 1) série Festival *Showskills* (com vestígios do acontecimento *parangolé eletrônico*, no corpo Festival, reporta-se às três edições do evento, com as apresentações do VJ) e 2) série urbana (que parece expressar o deslocamento entre uma e outra edição do festival). Assim temos, os blocos um, três e cinco referindo-se à série Festival *Showskills* e os blocos dois e quatro, à série urbana. Nos blocos da série Festival, a captura óptica é predominantemente escurecida, tendendo a tons avermelhados, mas que também explora muitos efeitos de saturação da luz, embaralhando a captura fotográfica com o desfoque da figura. Já nos blocos da série urbana, são recorrentes as capturas luminosas e coloridas, diluídas pela aceleração do movimento e pela saturação da luz. Efeitos sonoros e ópticos diferentes são utilizados como recursos orientados para expressar a cor e a aceleração.

Os cinco grandes blocos conectam-se por cortes visuais e sonoros ocasionados pelas mudanças de tratamento pictórico à mixagem visual, pelas mudanças melódicas e timbrísticas da mixagem sonora e pelas mudanças rítmicas do conjunto. Cada grande bloco, série urbana ou série festival, é uma composição de blocos de planos-sequência, de enquadramentos, de cenas, de tempos, de efeitos ópticos e sonoros, maiores e menores, mais ou menos intensos, uns sobre os outros. É um bloco de imagens-movimento que guarda do conjunto aceleração,

saturação luminosa, como também, e através delas, preserva o colorismo visual em que predominam as cores. É uma montagem-mixagem que se constitui maquinicamente pela bricolagem no agenciamento audiovisual, por conjunções e disjunções (fissuras) entre som e imagem, das quais recortam-se alguns fragmentos para descrição e estudo do agenciamento audiovisual. As disjunções são fissuras, espaçamentos, diferenciações na fusão da mixagem visual com a sonora.

No *parangolé eletrônico* (“vídeo” *Showskills*) em estudo, as imagens capturadas pela câmera são, geralmente, alteradas pela saturação de cor, pela velocidade da montagem dos quadros, pela sobreposição de imagens em um mesmo quadro, produzindo uma espécie de borramento da matéria visual captada opticamente. A cor, corpo físico em modulações de comprimento de onda, age sobre o aparelho ocular, fazendo a combinação vibrar a retina.



No primeiro bloco (da série *Festival*), os efeitos *looping* visual e sonoro construídos com o plano médio da bailarina de costas, em avanço e retrocesso de um dado movimento, arranjam-se com o efeito visual produzido com o negativo da captura óptica. Na faixa sonora, acontece o mesmo *looping* em um som melódico do teclado. O *looping* constrói um circuito que “gira” em torno de um movimento, para retirar dele um elemento intensivo ou expressivo que produz uma diferença no movimento executado na ação (no estado de coisas). É um dos traços provenientes da música, aplicados na matéria visual. Há um ofuscamento visual provocado pela saturação da luz branca na captura em negativo, que é atenuado pelo movimento suave – *looping* audiovisual. O som doce e melódico do teclado faz com que a apreensão da imagem volte-se às modulações de luminosidade e de som. De certa forma, há uma disjunção pela diferença entre o som melódico e o negativo visual, bem como uma conjunção do efeito *looping* sonoro e visual. Nesta conjunção, a repetição pelo *looping* provoca uma sensação de atraso ou retardamento rítmico no ponto em que a seqüência reinicia, mesmo sem ocorrer tal alteração no ritmo.

Em um outro enquadramento na seqüência das bailarinas, o *scratch-vídeo* é arranjado à percussão intermitente, arranhada e estridente da bateria. A cena enquadra parte dos corpos das bailarinas, marcando o movimento da dança que sofre a ação do arranhar visual, produzindo uma espécie de decupagem do movimento-deslocamento e desdobrando o movimento da dança dentro de um mesmo quadro. O *scratch-*

vídeo borra o movimento, gerando uma espécie de desfocamento com as diversas posições do corpo num mesmo quadro. É uma disjunção-conjunção que fissa o encadeamento linear e ininterrupto da imagem.



Som e imagem visual neste plano estão arranjados por conjunção. O *scratch* visual ligado à intermitência sonora reforça uma aceleração no movimento. Na faixa sonora, o efeito *scratch* intensifica-se pela alternância intermitente silêncio-som, produzindo uma “secura” na finalização da nota, gerada pelo encurtamento de sua duração que, arranjada ao timbre metálico, “arranha” o ouvido.

Na composição do “vídeo” *Showskills* é possível detectar diversos efeitos “pisca” funcionando como barras de marcação que, ao mesmo tempo, cortam um motivo<sup>173</sup> audiovisual, enlaçando-o a outro. Como efeito, o “pisca<sup>174</sup>” é um agenciamento de diversos acontecimentos: ofuscar, atordoar, vibrar, alternar, oscilar, saturar, indiscernir.

O efeito “pisca” é recorrente na montagem e explorado de diferentes maneiras. Há uma carga luminosa diferenciada neste efeito que, em comprimento de onda e intensidade, afeta o aparelho sensorial e constrói a imagem que se faz no cérebro. Fisicamente, o brilho produzido pela saturação da luz é uma alteração na intensidade de radiação. Esta radiação é percebida pelo olho como um leve ferimento devido ao excesso de energia que o penetra. Dessa forma, ao trabalhar com a imagem entre os nuances da luz e sombra e carregar a imagem de brilho até o seu “negativo” (ou uma inversão de luminosidade), o olho satura de luz na imagem-negativa e acontece o brilho, o efeito “pisca”. São rupturas aos hábitos de funcionamento do aparelho sensorial: da captura ótica em “positivo”.

Em um grande plano de um rosto (cabeça e ombros) ocorre o efeito “pisca” visual que é divergente da faixa sonora. Este grande-plano alterna o positivo e o negativo da captura

<sup>173</sup> O motivo (assunto) consiste em um grupo de plano-seqüência. Por exemplo, um plano-seqüência motivo-festival ou um plano-seqüência motivo-animação digital.

<sup>174</sup> Piscar: Emitir pequenos brilhos [feixes] de luz. Pisca: matéria muito pequena. (HOUAISS, Antônio. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001, p.2227.)

óptica, carregando os instantes negativos com a saturação da luz branca. A imagem “pisca”, mas a imagem sonora – melodia e percussão – não se altera. O desencontro reforça o “pisca” da imagem luminosa, preenchendo as lacunas visuais com sons. A saturação da luz branca em oscilação com o positivo produz um desvio tornando o quadro indiscernível por rarefação. O efeito de aceleração da imagem não tem correspondência com a faixa sonora, intensificando a disjunção.



A oscilação claro-escuro que cria o efeito óptico “pisca” faz o olho escapar do próprio encadeamento automático das imagens visuais, e reforça o estranhamento pela disjunção do efeito com a composição musical em andamento. Conforme Deleuze, “a mixagem não comporta apenas uma distribuição dos diferentes elementos sonoros, mas a delimitação de suas relações diferenciais com os elementos visuais”<sup>175</sup>.

Isso indica um procedimento por fissura, a introdução de um elemento *E* que cria um espaçamento, entre as imagens, anterior e posterior, visual e sonora que produz um escape no encadeamento sensorial da mixagem. Este efeito, como um elemento *E*, insere em sua seqüência um motivo estranho (uma animação digital) à seqüência com o motivo-festival.



Estas duas cenas (grande-plano com efeito “pisca” e animação digital), entre dois planos-sequências motivo-festival, funcionam por diferenciação ou disjunção entre si e com o conjunto da montagem visual e sonora. Estas cenas, assim como diversas outras ao longo do “vídeo” *Showskills*, entram como um corte, por vezes sonoro, por vezes visual, e por vezes audiovisual na composição do “vídeo” *Showskills*. Causam estranhamento quer pelo efeito óptico, quer pelo motivo. Estas situações ópticas, como elementos *E* no “vídeo” *Showskills*, entre um conjunto e outro de imagens, fazem aparecer um impensado que atravessa o pensamento<sup>176</sup>.

<sup>175</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.218.

<sup>176</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.216-217.

A bricolagem como funcionamento maquínico do *parangolé eletrônico* “vídeo” *Showskills*, pode criar espaçamentos. No funcionamento *bricoleur* da mixagem audiovisual, “só escolhe bem, aquele que é escolhido”<sup>177</sup>. Os espaçamentos acontecem tanto nos efeitos sonoros e ópticos e especificações das imagens-movimento, quanto nas situações sonoras e ópticas das imagens-tempo. A mixagem audiovisual deste *parangolé eletrônico* “vídeo” *Showskills*, como um todo aberto, possibilita apreendê-lo como uma “dispersão do Fora” ou uma “vertigem do espaçamento”, produzindo um esvaziamento, seja pela rarefação das imagens visuais saturadas de luz, seja pelas disjunções (fissuras) audiovisuais encontradas<sup>178</sup>.

Na seqüência do “vídeo” *Showskills*, após o plano da animação digital, o efeito “pisca” novamente serve de marcação. Entretanto sua função é conjuntiva. Esta conjunção se faz em duas ordens, entre as faixas sonora e visual, assim como reinsere o motivo-festival. Ambas as faixas, sonora e visual, acentuam a aceleração. A alternância negativo e positivo é acompanhada pelo efeito sonoro da bateria elétrica que acelera a percussão com o “encurtamento” da duração da nota em um som agudo metálico intermitente. Este tipo de sonoridade, característica de uma “música apropriada para a era da eletricidade”<sup>179</sup> repercute com a saturação de cores complementares e da luz branca, e reforça o traço elétrico do conjunto. As imagens captadas pela câmera são na maioria trabalhadas por filtros digitais que acentuam um tipo de exploração gráfica capaz de alternar a luminosidade da imagem visual. Som e luz carregam e potencializam um no outro o traço da eletricidade pela saturação do timbre e da luz na mixagem audiovisual.



Em uma aproximação com a pintura, esse efeito “pisca elétrico” traz relações com a alternância “sol-lua”, produzida por uma descrição audiovisual feita com luz, cores e sons, em que o objeto aparente tende a ser suprimido, já que serve como pretexto para o efeito visual aplicado sobre ele<sup>180</sup>. Este efeito tende a desumanizar a paisagem pela exploração ou ultrapassamento do limite de suportabilidade do aparelho sensorio humano, operando pelo extremo da presença e ausência da luz. O agenciamento *solar-lunar* refere-se ao efeito, dado

<sup>177</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.215.

<sup>178</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.217.

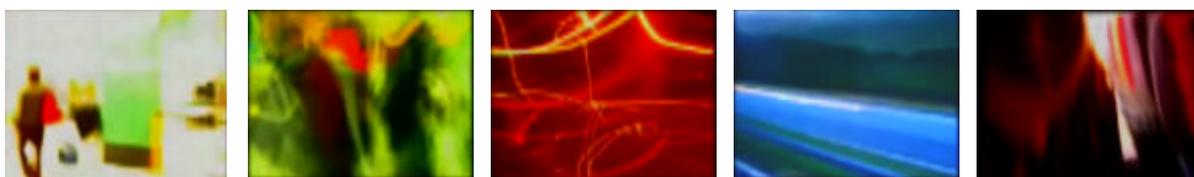
<sup>179</sup> RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *Música eletrônica, a textura da máquina*, 2005, p.48.

<sup>180</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.20-21.

na escola francesa, marcadamente inspirada na obra de Delaunay, “da luz ao nível dos objetos”, onde ela cria as suas próprias formas<sup>181</sup>. O contraste “sol-lua” leva o sentido da visão a um ponto em que “já não sabemos absolutamente o que é presente ou passado, mental ou físico”<sup>182</sup>. Isso provoca um embate entre situações limites, que leva à indiscernibilidade<sup>183</sup>.

Na relação com o *parangolé eletrônico* “vídeo” *Showskills*, a alternância negativo-positivo suprime o objeto e o que interessa é o efeito oscilatório “piscar elétrico” em si, são imagens que produzem o ofuscamento e o atordoamento que se efetua sobre a retina e o ouvido, uma tensão que tende à indiscernibilidade, pela saturação da luz e pela aceleração. A saturação da luz produz a rarefação na imagem visual, e a rarefação tende a constituir um conjunto esvaziado. Este tipo de situação óptica mostra-nos como a imagem visual não é apenas visível, como também legível, “o quadro vale por uma superfície opaca de informação” reduzida a um conjunto esvaziado<sup>184</sup>.

Nos blocos de série urbana, a faixa sonora sofre uma alteração rítmica (bpm) provocando a diminuição da aceleração. No entanto, esta mudança quase imperceptível<sup>185</sup> é cortada pela aceleração que ocorre na faixa visual. Esta faixa passa a utilizar-se de curtíssimos planos seqüência ou quadros isolados que aumentam a aceleração visual, desacomodando a visão pela mudança intensa de quadros.



Esta diminuição rítmica da faixa sonora associada ao aumento de quadros na faixa visual gera uma espécie de compensação por conjunção. O resultado é a sensação da cor e da aceleração audiovisual. Na faixa visual, além da aceleração, os movimentos da câmera e/ou do que passa pela câmera mais uma vez transborda o conjunto da captura fotográfica. Essa “desacomodação” ultrapassa o limite da figura e passa a produzir-se, pelo efeito de persistência retiniana, em modulações cromáticas, expressando o colorismo da mixagem visual. O colorismo, produzido por efeitos de persistência retiniana ou pela saturação

<sup>181</sup> FRANCASTEL, apud DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.21. Nota de rodapé 18 da página referida.

<sup>182</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.21.

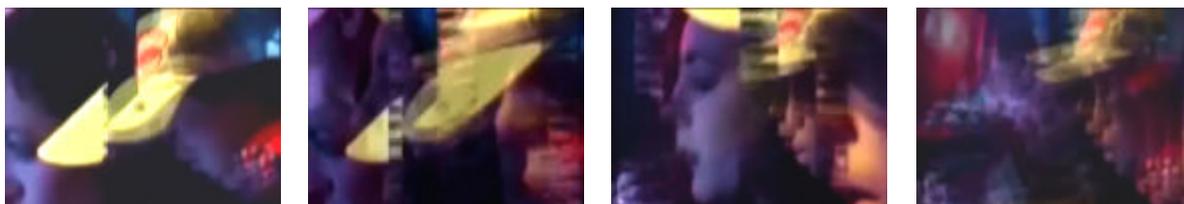
<sup>183</sup> IBIDEM, p.16.

<sup>184</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*, 2004, p.25-26.

<sup>185</sup> Através da medição foi possível detectar a alteração dos bpm's.

luminosa, expressa a renúncia da figura como traço da montagem<sup>186</sup>.

A decomposição do movimento em um mesmo enquadramento é outro traço explorado no “vídeo” *Showskills*. A imagem visual que se constrói com o efeito *scratch*, o deslocamento de câmera e/ou com o congelamento de diferentes posições da figura, desmembra o movimento-deslocamento em um mesmo quadro.



Este efeito aproxima-se da criação de Duchamp<sup>187</sup> acerca da decomposição do movimento<sup>188</sup>. Em suas obras, há uma contração passado-presente que se torna expressão de indiscernibilidade. Nos *parangolés eletrônicos*, o movimento capturado e decomposto na faixa visual orienta-se para marcar uma desaceleração, gerando uma aproximação estética com Duchamp. A imagem visual da desaceleração provocada pelo folhamento do tempo efetua o encontro passado-presente, atual-virtual.

O que é atual é sempre o presente. Mas justamente, o presente muda ou passa. Pode-se dizer que ele se torna passado quando já não é, quando um novo presente se substitui [...] é preciso, portanto, que a imagem seja presente e passada, ainda presente e já passada, a um só tempo, ao mesmo tempo<sup>189</sup>.

#### 2.4.1 Fissura-fusão – atual-virtual

Ao longo do “vídeo” *Showskills*, produzido pela captação em câmera, há seqüências em que o encadeamento espacial das imagens-movimento mostra uma quebra no regime de encadeamentos atuais. São enquadramentos, em que o tempo escapa da subordinação espacial própria da imagem-movimento e surge diretamente dentro de um plano fixo motivo-Festival (espetáculo) *Showskills* dentro do “vídeo” *Showskills*. Em alguns deles, a câmera fixa enquadra a cena-festival com computadores e seus operadores arranjados com o telão que projeta a videomontagem apresentada na ocasião. Esta, por sua vez, apresenta cenas que se reportam a outros acontecimentos. Há outros planos em que a câmera explora ângulos menos usuais, fazendo com que as bordas do telão não coincidam com o enquadramento da câmera

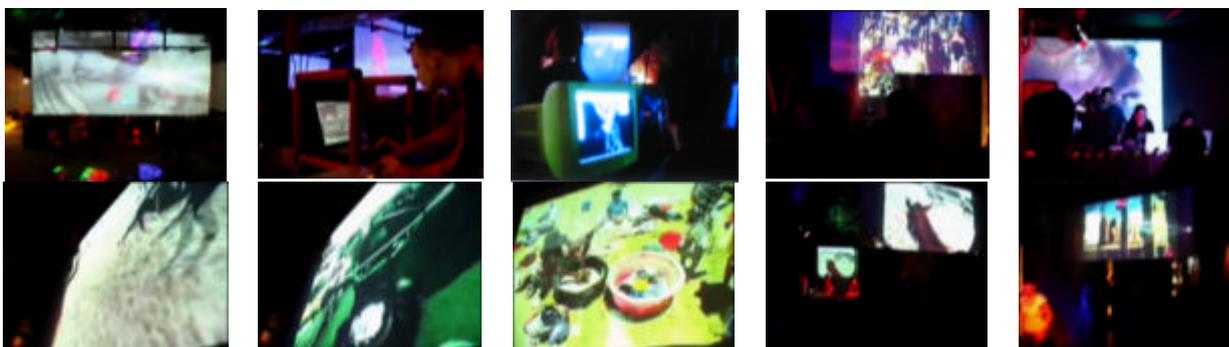
<sup>186</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.209.

<sup>187</sup> *Nude descending staircase*, 1912.

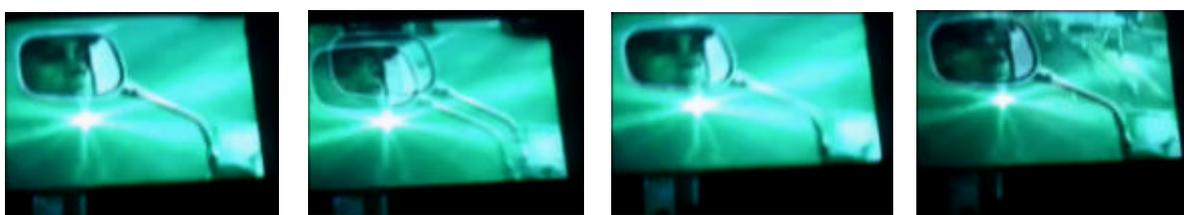
<sup>188</sup> MINK, Janis. *Marcel Duchamp: a arte como contra-arte*, 2000.

<sup>189</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.99.

utilizada para a edição do “vídeo” *Showskills*, mostrando pequenos fragmentos escuros do ambiente.



Em outro plano do “vídeo” *Showskills* vê-se no telão a videomontagem que, por sua vez, mostra um espelho retrovisor de uma moto. No espelho, aparece o reflexo do rosto do piloto. O rosto refletido no espelho é uma imagem óptica virtual da imagem óptica atual do rosto. É um corpo atual que se reflete num corpo virtual. Porém, a imagem óptica virtual no espelho retrovisor torna-se atual para a câmera que a captura, para gerar a videomontagem. Nessa câmera, esta imagem óptica captada torna-se virtual. Por sua vez, esta imagem óptica virtual transforma-se em atual para a imagem óptica virtual projetada no telão. Por esse circuito, a imagem óptica virtual projetada no telão converte-se em atual para a câmera (utilizada na produção do “vídeo” *Showskills*) que captura uma imagem óptica virtual do espetáculo. Em cada um desses fragmentos do “vídeo” *Showskills*, a videomontagem no telão, expressa um encadeamento de acontecimentos gravados e montados em diferentes momentos. Na faixa sonora, a montagem-mixagem de músicas também expressa um encadeamento de acontecimentos, gravados e montados em diferentes momentos.



Quando o *parangolé eletrônico* Festival *Showskills* é gravado em um arquivo audiovisual digital (“vídeo” *Showskills*), este novo agenciamento midiático estabelece um novo regime de imagens – um regime cristalino – que executa a apreensão direta do tempo. Cria-se, desse modo, uma descrição cristalina, não linear, em que “o atual está cortado de seus encadeamentos motores” e o “virtual, de seu lado, se desengaja de suas atualizações”<sup>190</sup>.

<sup>190</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.156.

Dentro de um circuito mais ou menos estreito, “o atual e o virtual correm um atrás do outro, trocam seus papéis e tornam-se indiscerníveis”<sup>191</sup>. Diferentes tempos, aparecem articulados num mesmo plano: a videomontagem no telão (componente dos *parangolés eletrônicos*) coexistindo com a gravação do festival. O conteúdo da videomontagem projetada no telão é de um passado cujas partículas virtuais se atualizam na projeção e na simultânea gravação por câmera, no festival. Na relação do virtual com o atual, “a atualização do virtual é a singularidade, ao passo que o próprio atual é a individualidade constituída. O atual cai para fora do plano [virtual] como fruta, enquanto a atualização o relaciona ao plano como ao que reconverte o objeto em sujeito”<sup>192</sup>.

O “vídeo” *Showskills*, como um todo aberto, armazena um passado virtual, ou seja, um presente já passado. A cada emissão, ele se atualiza, correndo em frente para um futuro. Desse modo, o tempo se bifurca. O presente desdobra-se graças à coexistência de partículas virtuais e partículas atuais: na atualização das virtuais, o presente se fende e, simultaneamente, é substituído por outro presente, na diferenciação, e é empurrado para o passado, na cristalização. Em outras palavras, pela diferenciação o presente atrai o futuro e pela cristalização ele se contrai em passado. Rompe-se o encadeamento sensório-motor, fazendo aparecer uma imagem direta do tempo, em que presente-passado coabitam uma mesma imagem<sup>193</sup>.

Cria-se, assim, um circuito mínimo que constrói um imagem bifacial, ou seja, uma imagem que é, ao mesmo tempo, atual (presente) e virtual (presente já passado). Esse circuito produz uma *oscilação* ou uma *troca perpétua*, de um virtual que se torna atual e vice-versa. Essa oscilação constitui-se em um processo de *cisão* e *coalescência* no tempo, ou em outros termos, em uma fissura-fusão, processo que forma um cristal do tempo<sup>194</sup>. No “vídeo” *Showskills* (*parangolé eletrônico* de outro *parangolé eletrônico* – o Festival) o presente atual passa e torna-se passado, e uma vez passado virtual, ele se conserva.

É um pequeno circuito em que atual-virtual são diferenciáveis, porém indiscerníveis: “quando a imagem óptica atual cristaliza com sua própria imagem virtual”<sup>195</sup>. É um circuito em que uma imagem reenvia-se ininterruptamente a outra. Atual-virtual entram em coalescência e, assim, produz-se uma imagem-cristal, uma imagem-tempo ou uma

---

<sup>191</sup> IBIDEM, p.156.

<sup>192</sup> DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.175.

<sup>193</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.101.

<sup>194</sup> DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.177-178.

<sup>195</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p.88.

apresentação direta do tempo. Portanto, os *parangolés eletrônicos* no festival, quando filmados, ganham uma imagem óptica de duas faces (atual e virtual) distintas, porém indiscerníveis. Ocorre uma pressuposição recíproca atual-virtual, cada imagem é em si dupla ou especular, ao mesmo tempo, atual e virtual, levando a imagem a um ápice de indiscernibilidade<sup>196</sup>.

Com isso, o que faz dos *parangolés eletrônicos* imagem-tempo é sua transformação em arquivo audiovisual digital (“vídeo” *Showskills*). No “vídeo” *Showskills* aparecem os cristais do tempo. No “vídeo” *Showskills* podem ser mostradas fissuras-fusões entre atual e virtual, cisão (fissura) entre presente-passado, o passado constituindo-se do presente e a coalescência (fusão) do virtual-atual<sup>197</sup>. É na fissura-fusão atual-virtual, o ponto de indiscernibilidade e de existência dos cristais ou das expressões do tempo dos *parangolés eletrônicos*. Ponto em que o passado não cronológico se conserva, e desdobra-se em presente-passado, a cada instante de modo diferente. É na diferenciação que uma nova realidade pode aparecer como linha de fuga, no menor circuito, atual-virtual. A fissura é este desdobramento que se vê na imagem-tempo dos *parangolés eletrônicos*, em que o presente se cinde nas duas direções: uma que se eleva ao passado e conserva as partículas virtuais, e outra que se lança a um futuro, e faz passar as partículas atuais, uma “perpétua fundação do tempo”, que é um tempo não cronológico, “poderosa Vida não-orgânica que encerra o mundo”<sup>198</sup>.

---

<sup>196</sup> DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*, 2005, p. 89-90.

<sup>197</sup> IBIDEM, p.102.

<sup>198</sup> IBIDEM, p.102.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os agenciamentos tecnológicos e midiáticos dos *parangolés eletrônicos*, num plano de referência, repercutem os agenciamentos audiovisuais, no plano de composição. Esta “máquina” de expressão, portanto, engendra uma espécie de bricolagem, tanto no plano da arte, como no âmbito das mídias de produção audiovisual. Por isso que, em um agenciamento, um fluxo tecnológico e midiático não pode ser tomado isoladamente sem que apareçam suas inextrincáveis relações com os outros fluxos, ético-estéticos e políticos.

Até mesmo a tecnologia erra ao considerar as ferramentas nelas mesmas: estas só existem em relação às misturas que tornam possíveis ou que as tornam possíveis [...] as ferramentas não são separáveis das simbioses ou amálgamas que definem um agenciamento maquínico Natureza-Sociedade. Elas pressupõem uma máquina social que as selecione e as tome em seu filo: uma sociedade se define por seus amálgamas e não por suas ferramentas. E, da mesma forma, em seu aspecto coletivo ou semiótico, o agenciamento não remete a uma produtividade da linguagem, mas a regime de signos, a uma máquina de expressão cujas variáveis determinam o uso dos elementos da língua. Esses elementos não valem por eles mesmos [...] **um campo social se define menos por seus conflitos e suas contradições do que pelas linhas de fuga que o atravessam** [grifo da pesquisa]. Um agenciamento não comporta nem infra-estrutura e superestrutura, nem estrutura profunda e estrutura superficial, mas nivela todas as suas dimensões em um mesmo plano de consistência<sup>199</sup>.

As ferramentas, tecnologias ou mídias em uma sociedade não podem ser pensadas fora dos agenciamentos que lhes dão consistência: “é a máquina que faz a ferramenta e não o inverso”<sup>200</sup>. Há um maquinismo que confere às ferramentas e aos utensílios (que são agenciamentos em si) a relação de vizinhança que eles vão ter com o homem. Nem a produção, nem as tecnologias, os utensílios, as ferramentas, nem a linguagem, isolados em si mesmos, podem existir fora da máquina social que as constrói. Por isso que uma ferramenta, tecnologia ou mídia, um fenômeno social, uma produção estética, tornam-se potentes se tomados pelas relações de vizinhança que constroem ou que os constrói.

Nos *parangolés eletrônicos*, a liga do silício consolida e arranja os fluxos heterogêneos de agenciamentos microeletrônicos. O fluxo midiático é a máquina abstrata que atravessa, corta e conecta as máquinas tecnológicas, físicas, biológicas, estéticas que dão consistência aos *parangolés eletrônicos*. As mudanças nas relações de vizinhança homem, utensílios, ferramentas, tecnologias e modos de expressão, mostram as distinções máquina-

<sup>199</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*, vol. 2, 1995, p.31-32.

<sup>200</sup> DELEUZE, Gilles. *Diálogos*, 1998, p.122.

agenciamento-liga que definem uma sociedade, um modo de existência, em movimentos de reterritorialização e desterritorialização. Deleuze assinala que a cada sociedade se estabelece um tipo de máquina, dividindo-as em três momentos distintos: as máquinas “simples ou dinâmicas” que correspondem às sociedades soberanas, as “máquinas energéticas” próprias às sociedades disciplinares estudadas por Foucault e as “máquinas cibernéticas” e os computadores característicos das sociedades de controle, que perpassam os modos de viver contemporâneos<sup>201</sup>.

São as sociedades de controle que estão substituindo as sociedades disciplinares. ‘Controle’ é o nome que Burroughs propõe para designar o novo monstro, e que Foucault reconhece como nosso futuro próximo. Paul Virilio também analisa sem parar as formas ultra-rápidas de controle ao ar livre, que substituem as antigas disciplinas que operavam na duração de um sistema fechado<sup>202</sup>.

Deleuze denomina as sociedades contemporâneas por “sociedades de controle”, apontando, entre inúmeras mutações, a utilização das “máquinas cibernéticas” (máquinas, equipamentos, ferramentas cuja liga é o silício, base da microeletrônica) orientadas para o controle e o mercado<sup>203</sup>. As sociedades de controle, assim como as disciplinares, têm sua própria lógica de funcionamento e se diferenciam em vários aspectos. Deleuze aponta a fábrica como exemplo da organização das sociedades disciplinares. A prisão é a forma mais explícita de confinamento, porém a fábrica expressa a estruturação muito bem arquitetada na divisão e distribuição do tempo, do espaço, na articulação de espaço e tempo visando a produtividade. Para as sociedades de controle será a empresa. Nesta maquinação, as sociedades de disciplina têm como atores o par massa-indivíduo, e como elementos reguladores a assinatura e o número de matrícula, um para identificar e o outro para demarcar o indivíduo e situá-lo na massa. Nas sociedades de controle o indivíduo passa a ser *divíduo*, fracionável, e a massa se transforma em amostras ou mercados. A assinatura-indivíduo dá lugar à cifra ou senha que permite ou não o acesso à informação.

A diferença fundamental entre a fábrica e a empresa, ou seja, a disciplina e o controle é a passagem dos *moldes* para a *modulação*. As sociedades de controle definem-se pela moldagem dos indivíduos-individualidades na massa, mantendo seu poder e equilíbrio na articulação dos movimentos de massificação e individuação pela modulação, moldagens

---

<sup>201</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.216.

<sup>202</sup> IBIDEM, p.220.

<sup>203</sup> IBIDEM, p.216.

“flexíveis” que se modificam constantemente. A modulação é sutil, é a lógica da empresa que funciona como “alma ou gás” que se difunde imperceptivelmente<sup>204</sup>.

Como *alma-gás*, as máquinas cibernéticas não se restringem às máquinas de controle, elas também atravessam os modos de composição-criação contemporâneos, diluindo as fronteiras antes existentes nas relações Homem x Máquinas Energéticas. Na sociedade de controle, as Máquinas Energéticas dão lugar às Máquinas Cibernéticas: máquinas-arranjos em que as fronteiras se misturam, desaparecendo a noção de humano. Nas Máquinas Cibernéticas o homem está inserido, também como máquina. Neste cenário, máquinas e instrumentos, conforme suas características, delimitam os procedimentos e as relações possíveis entre os corpos.

A aceleração e a saturação que caracterizam a montagem audiovisual são traços de uma sociedade voltada para o controle e de uma estética do silêncio. Uma sociedade de orientação capitalística que investe na aceleração e na saturação, com a função de produzir um “amortecimento” dentro de um modo hegemônico de existência que visa a produtividade e o consumo. A aceleração, a fragmentação, o consumo e a consumação, possíveis pelas tecnologias do silêncio, consolidam todo um agenciamento maquínico midiático que dá consistência aos *parangolés eletrônico*, amplificando as possibilidades dessingularizantes e homogeneizantes da sociedade de controle. Neste sentido, a saturação sonora e óptica da montagem em aceleração vertiginosa, expressa no *parangolé eletrônico “vídeo” Showskills*, pode compor com a lógica de produção capitalística de mundo.

Entretanto, alguns traços característicos desse modo de composição possibilitam pensar em uma linha de fuga ao modo maquínico dominante de produção social. É neste investimento que os *parangolés eletrônicos* cartografam as expressões, as fissuras-fusões encontradas na mistura que os constitui, conservadas no “vídeo” *Showskills* analisado. Os agenciamentos maquínicos e coletivos de enunciação contraefetua-se nos verbos infinitivos, mapeados na música eletrônica, na videomontagem e nos *parangolés eletrônicos*. Com eles apreendem-se alguns dos sentidos que sobrevoam a construção do conceito *parangolés eletrônicos*: misturar, remisturar, saborear, colar, bricolar, glissar (escorregar, deslizar), estender (esticar, expandir), dissoar, atordoar, ofuscar, desacomodar, fissurar. São estes os sentidos, verbos, devires que se atualizam na montagem visual e sonora, potencializados nos *parangolés eletrônicos*. A diferença desencadeia uma experiência audiovisual que produz

---

<sup>204</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.221.

ligações sonoras e ópticas de um novo tipo, que escapam aos modos hegemônicos de composição e percepção audiovisual. O estranhamento e o impacto produzidos com os *parangolés eletrônicos* afetam o esquema sensório-motor humano, criam e conservam diferentes afectos e perceptos que se tornam sensíveis em bloco de sensações.

O uso intenso da saturação da luz que produz o borramento da captura fotográfica sublinha a força da cor sobre a montagem. A aceleração da montagem-mixagem produz a vertigem como afecto. Cor e vertigem são afectos apreendidos na relação com o “vídeo” *Showskills*. Perdem-se referências de profundidade “precisas”, dificulta-se a possibilidade de foco, tensionam-se os modos habitados de percepção da matéria audiovisual (na apreensão de profundidade, de perspectiva, de movimento e de tempo) em um nível de suportabilidade que a TV, por exemplo, não costuma romper, a fim de manter o limite de discernibilidade da mensagem (palavra de ordem). A saturação da luz e a aceleração que caracterizam o *parangolé eletrônico* “vídeo” *Showskills* criam o indiscernível, fissuram o sentido, escapando do referente. Esta diferença marca a sua passagem do plano midiático, de referência, onde equivale à informação e à mensagem, para o plano de composição da arte, como expressão de uma estética do silício. Assim, a tecnologia digital que permite a montagem audiovisual *parangolés eletrônicos*, desloca-se do fluxo tecnológico-midiático e político para o plano de composição, de modo a torná-los agenciamentos ético-estéticos, sonoros e visuais.

A experiência *bricoleur* e a fissura-fusão no processo midiático dos *parangolés eletrônicos*, prolongam-se no agenciamento audiovisual estudado em um *parangolé eletrônico* “vídeo” *Showskills*. A videomontagem é o agenciamento visual que se articula com a música eletrônica, o agenciamento sonoro, e os *parangolés eletrônicos*, um agenciamento audiovisual decorrente dos anteriores – uma mistura (fissura-fusão) de misturas. Como conceito, os *parangolés eletrônicos* acontecem, então, em uma composição de bricolagens. A prática da bricolagem nos *parangolés eletrônicos* intensifica-se pela fissura-fusão.

No arquivo audiovisual digital (“vídeo” *Showskills*) em análise, há uma diversidade de maneiras com que a mixagem visual combina-se à mixagem sonora, que potencializa a bricolagem audiovisual dos *parangolés eletrônicos*. O funcionamento *bricoleur* marca os dois processos e formas de expressão. A bricolagem consiste em um processo de colagem, sobreposição, mistura de elementos diversos. A mistura, a junção, a combinação, a tomada, a fusão, a manipulação e a colagem remetem ao conceito de bricolagem, uma mistura de corpos heterogêneos que se constroem uns sobre os outros. A bricolagem é, portanto, um acontecimento importante do funcionamento maquínico dos *parangolés eletrônicos*.

A bricolagem que constrói a mistura sonora repercute na mistura visual e constitui o traço principal que liga estas duas montagens à colagem dadaísta e surrealista<sup>205</sup>. Elas consistem em bricolagens de materiais diversos, cujo procedimento de escolha parte de tudo o que estiver ao alcance como no Dadaísmo<sup>206</sup>. O que estiver ao alcance são em geral matérias prontas. Desse modo, atualizam o conceito de *readymade* do início do séc. XX que, na combinação de coisas heterogêneas, criam outra matéria expressiva. A expansão gerada pelas novas mídias de produção audiovisual possibilita o surgimento dos *readymades* digitais<sup>207</sup>. O aproveitamento de fragmentos de materiais diversos e já construídos é a atividade *bricoleur*, que está estreitamente ligada a um modo de pensar e a um modo de existir contemporâneos. Dessa atividade vive a arte (arte *pop*, dadaísmo, surrealismo, arte contemporânea, etc), o cinema (na reutilização de cenários e objetos, nas citações de um filme em outro filme, etc), a TV e a publicidade (a exploração de diferentes formas estéticas para produzir as suas), a música eletrônica, a videomontagem e os *parangolés eletrônicos*.

Segundo Rodrigues, a bricolagem expressa o modo de funcionar o pensamento. A regra do *bricoleur* é arranjar-se a “meios-limites”, e os meios-limites designam um conjunto de materiais (fotografias, *samples*, animações, músicas, bases rítmicas, etc) que são conjugados sem partir-se de alguma estrutura prévia, e assim constituindo-se ao acaso<sup>208</sup>. Conforme Rodrigues, o bricolador é aquele que “trabalha com o que encontra: monta, costura, amarra, gruda, ajusta”<sup>209</sup>. O pensador *bricoleur* parte de um conjunto de saberes (teóricos, práticos, técnicos) arranjados uns com outros. A cada arranjo, agregam-se a outros saberes e produzem uma nova montagem.

É, portanto, um modo rizomático de composição, produzindo-se sempre de uma nova maneira. É o “devir DJ”<sup>210</sup> (ou também VJ), que fabula através da mixagem musical (ou também da mixagem visual), e põe o “leitor”, um outro experimentador (“espectador”, participante), a fabular com o som (ou também com a cor). O devir DJ, um “nômade das sonoridades embriagadas”, cria suas mixagens em uma espécie de “*free jazz*” com a música<sup>211</sup>. Estas composições consistem em “*patchworks*”, rizomas, com a potência de

---

<sup>205</sup> BAMBOZZI, Lucas. *Outros Cinemas*, 2003, RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *Música eletrônica, a textura da máquina*, 2005, p.51-52.

<sup>206</sup> ADES, Dawn. *O Dadaísmo e o Surrealismo*, 1976.

<sup>207</sup> BAMBOZZI, Lucas. *Outros Cinemas*, 2003, p.69-71.

<sup>208</sup> RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. *Música eletrônica, a textura da máquina*, 2005.

<sup>209</sup> IBIDEM, p.31.

<sup>210</sup> LINS, Daniel. *Por uma leitura rizomática*, 2007, p.114-116.

<sup>211</sup> IBIDEM, p.114-116.

produzir algo inédito<sup>212</sup>. A eles agrega-se o VJ e, na mistura, os *parangolés eletrônicos*. Desse modo, através da fabulação entre figuras melódicas sonoras e visuais, entre cores do som e da luz, entre ondas-partículas sonoras e luminosas, os *parangolés eletrônicos*, na onda do DJ e também do VJ, como surfistas do som e da cor, criam com a potência do acaso, um “experimento da imanência”<sup>213</sup>.

Trata-se de uma forma de experimentar-pensar o movimento a partir das ondas sonoras e visuais, da composição audiovisual que constrói os *parangolés eletrônicos*, como o faz o surfista que se insinua na onda (devir surfista, devir DJ, devir ONDA). Deleuze assinala algumas mudanças qualitativas na concepção de movimento, que se define cada vez menos pelo ponto (de partida ou de chegada), tornando-se “uma maneira de colocação em órbita”<sup>214</sup>. Desse modo, os *parangolés eletrônicos* nem partem e nem chegam, mas procuram produzir um movimento, pois “o fundamental é como se fazer aceitar pelo movimento de uma grande onda, de uma coluna de ar ascendente ‘chegar entre’ em vez de ser origem de um esforço”<sup>215</sup>.

A fissura-fusão (*separação-sincronia em ato*, disjunção-conjunção) nos *parangolés eletrônicos* cria um movimento audiovisual que acontece em zonas de tensão e de desacoplamento. Permite linhas de fuga, movimentos de desterritorialização, sempre que escapam da determinação, e fazem usos inusitados da matéria tecnológica, artística, etc. A fissura gera tensão, e na tensão se encontra a vida. Em Bergson<sup>216</sup>, a vida reside no movimento de diferenciação. A duração não se confunde com o movimento de diferenciação, mas aparece com ele. A diferenciação é a força com que uma duração se diferencia de si mesma, colocando-se em movimento. A diferenciação é a atualização de uma virtualidade que persiste através de suas linhas divergentes atuais. A dissociação se reparte em dois movimentos – o de distensão, quando a vida atualiza-se na matéria, e o de tensão, quando a vida “eleva-se” dentro da duração<sup>217</sup>. Desse modo, o filo maquínico da vida residiria em “uma virtualidade em vias de atualizar-se”<sup>218</sup>. São movimentos de distensão-extensão da matéria atual (presente), e tensão-contração da duração virtual (presente já passado).

Esta fissura-fusão que percorre o trabalho, que se apresenta na *separação-sincronia em ato* em um festival e na disjunção-conjunção composicional no “vídeo” *Showskills*, trata

<sup>212</sup> LINS, Daniel. *Por uma leitura rizomática*, 2007, p.122.

<sup>213</sup> IBIDEM, p.122.

<sup>214</sup> DELEUZE, Gilles. *Conversações*, 2000, p.151.

<sup>215</sup> IBIDEM, p. 151.

<sup>216</sup> BERGSON, apud DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*, 2004, p.76.

<sup>217</sup> DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*, 2004, p.75-77.

<sup>218</sup> IBIDEM, p.75.

da fissura entre corpos e acontecimentos, entre estado de coisas e tempo-expressão. É o que dá ou pode dar movimento ao pensamento. O “vídeo” *Showskills* é, neste sentido, uma partícula (um estado de coisas) que expressa funções, num plano de referência, atualiza devires, num plano de imanência, e conserva afectos e perceptos, num plano de composição. Desse modo, os *parangolés eletrônicos* – estados de coisas e acontecimentos operam uma cisão no tempo (atual-virtual). Portanto, a fissura-fusão expressa os movimentos de diferenciação da matéria audiovisual e midiática e expressa na cor e na vertigem a duração dos *parangolés eletrônicos*. A vertigem e a cor como afectos da arte criam o indiscernível. A cor, a vertigem e a indiscernibilidade são conceitos que Deleuze e Guattari utilizam ao pensarem o plano da arte<sup>219</sup>. Com isso, os *parangolés eletrônicos*, neste estudo, procuram marcar a passagem para o plano da arte, como outra possibilidade de pesquisa.

---

<sup>219</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O que é filosofia?*, 1996.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADES, Dawn. **O Dadaísmo e o Surrealismo**. Tradução de Leila Coelho Frota. Barcelona: Ed. Labor, 1976.

ARANGO, Julián Jaramillo. **Homens, máquinas e homens-máquina: o surgimento da música eletrônica**. São Paulo: UNICAMP, Instituto de Artes, 2005.

BAMBOZZI, Lucas. **Outros Cinemas**. In\_MACIEL, Kátia; PARENTE, André. Redes Sensoriais. Rio de Janeiro: Contra capa livraria, 2003.

BERGSON, Henry. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BRITO, Ronaldo. **Neoconcretismo: vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro**. Rio de Janeiro: Funarte, 1985.

COUCHOT, Edmond. **Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração**. In:\_PARENTE, André (org.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Tradução de Rogério Luiz et alii. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. Tradução de Rafael Godinho. Lisboa: Minuit, 2004.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. Tradução de Luiz B. L. Orlandi. Rio de Janeiro: Editora 34, 2004.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Tradução de Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Editora 34, 2000.

DELEUZE, Gilles. **Crítica e clínica**. Tradução de Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles. **Deux régimes de fous**. Paris: Minuit, 2003.

DELEUZE, Gilles. **Diálogos**. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Escuta, 1998.

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. Tradução de Cláudia Sant'Anna Martins. São Paulo: Brasiliense, 1988.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, 2006.

DELEUZE, Gilles. **Hélène Cixous ou a escrita estroboscópica e E quanto a voce? Que são suas 'máquinas desejantes'?** In: DELEUZE, Gilles. A ilha deserta. Tradução de Fabien Lins. São Paulo: Iluminuras, 2006.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia.** Tradução de Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa. v.1. São Paulo: Editora 34, 1995.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia.** Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. v.2. São Paulo: Editora 34, 1995.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia.** Tradução de Aurélio Guerra Neto et alii. v.3. São Paulo: Editora 34, 1996.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia.** Tradução de Suely Rolnik. v.4. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia.** Tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. v.5. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **O que é filosofia?** Tradução de Bento Prado Jr. e Alberto Afonso Muñoz. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder.** Tradução de Roberto Machado. 12.ed. Rio de Janeiro: Edições Graal Ltda., 1996.

FURASTÉ, Pedro Augusto. **Normas técnicas para o trabalho científico.** Explicitação das normas da ABNT. 12. ed. Porto Alegre: s.n., 2003.

GONÇALVES, Dalton. **Física.** Rio de Janeiro: Ao livro técnico, 1979.

GUATTARI, Felix. **Caosmose: um novo paradigma estético.** Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro, Editora 34, 1992.

GUATTARI, Felix. **Da produção de subjetividade .** In: PARENTE, André (org.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Tradução de Rogério Luiz et alii. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura.** São Paulo: Martin Claret, 2001.

KIEFER, Bruno. **Elementos da Linguagem Musical.** 3.ed. Porto Alegre: Editora Movimento, 1979.

KROEF, Ada. **Currículo nômade: sobrevôos de bruxas e travessias de piratas**. 172f. Tese (Doutorado e Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre, 2003.

LINS, Daniel. **Por uma leitura rizomática**. In: KROEF, Ada. Conversações Internacionais: paisagem da educação. Porto Alegre: Secretaria Municipal de Educação, 2007.

MINK, Janis. **Marcel Duchamp: a arte como contra-arte**. Nova Iorque: Taschen, 2000.

MIRÓ, Joan. **A cor dos meus sonhos**. Tradução de Neide Luzia de Rezende. São Paulo: Estação Liberdade, 1992.

MOTTA, Paulo. **Música eletrônica/eletroacústica (música e tecnologia): noções básicas**. Revista Digital Gas: group of sonic art. Copyright 1997-2006. Disponível em: <<http://www.artnet.com.br/~pmotta/museletr.htm#eletronica>> Acesso em: 07 set. 2006.

MOTTA, Paulo. **Música aleatória e música eletrônica viva (ou música eletroacústica em tempo real)**. In: As fronteiras entre o acaso e o determinismo na estética composicional da música erudita contemporânea. Revista Digital Gas: group of sonic art. Copyright 1997-2006. Disponível em: <<http://www.artnet.com.br/~pmotta/5mueal3.htm>> Acesso em 07 set.2006.

MOTTA, Paulo. **Música Eletroacústica: o Sensível, o Inteligível e a Voz Humana**. In: \_Revista Ética & Filosofia Política. Volume 7, Número 1, Junho/2004. Disponível em: <<http://www.eticaefilosofia.ufjf.br>> Acesso em 07 set.2006.

OITICICA, Hélio. **Aspiro ao grande labirinto**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

PAZ, Octavio. **Marcel Duchamp ou o castelo da pureza**. São Paulo: Perspectiva, 1997.

POPPER, Frank. **Art of the Electronic Age**. New York: Harry N. Abrams, 1993.

RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. **Música eletrônica, a textura da máquina**. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: FUMEC, 2005.

SHAFER, Murray. **O ouvido pensante**. Tradução de Marisa Trench de O. Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva e Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Editora Universidade Estadual Paulista, 1991.

SILVA, Alexandre Rocha. **Elementos para uma comunicação pós -midiática**. Tese (Doutorado em Ciências da da Comunicação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Centro de Ciências da Comunicação, São Leopoldo, 2003.

SILVA, Alexandre Rocha. **Devires de imagem-música**. Mesa temática: Devires audiovisuais. Anais

2005. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2005.

SOARES, José Luis. **Biologia no terceiro milênio**. São Paulo: Ed. Scipione, 1999.

## GLOSSÁRIO

**BEAT:** é a batida que singulariza a música eletrônica. Não se confunde com a base rítmica; o beat produz as texturas sonoras da música.

**BPM:** corresponde ao número de batidas por minuto, permitindo manipular a velocidade da música numa determinada base rítmica.

**COLETIVO:** grupo de VJs e Djs que, reunidos, produzem suas montagens audiovisuais.

**DRUM MACHINES:** o acoplamento de diferentes equipamentos (mixer, sampler, computador, teclado, etc) para a produção sonora. Na acoplagem, multiplicam as possibilidades de exploração do som.

**DVJ:** disco-vídeo-jóquei. O produtor de áudio e vídeo que manipula os diferentes equipamentos de som e imagem para produzir sua montagem audiovisual.

**FLYER:** um folheto voador – material impresso para divulgar o lugar da festa. Nas *raves*, começaram como materiais simples, um xerox com o mapa para saber o lugar da festa, geralmente difícil de chegar. O *flyer* era de circulação restrita aos grupos que apreciavam e que produziam músicas nesta linha. Com o tempo, passou por um processo de sofisticação no design gráfico. Hoje é utilizado nas formas impressa e eletrônica.

**LIVE-IMAGE:** a videomontagem do VJ. A montagem visual que se produz pela mixagem (mistura) ao vivo de imagens.

**LOOPING:** a ligação do final com o começo de uma seqüência visual ou sonora.

**MIXAGEM:** processo de misturar dois ou mais canais de som e imagem que permite a montagem áudio e visual ao vivo.

**MIXER:** misturador – aparelho que mistura dois ou mais canais de músicas, sons, bases, percussões, etc que, na junção, produz o set do DJ. O mixer de vídeo é uma derivação deste. Foi uma adaptação do mixer de som para a imagem.

**ONDES:** aparelho de produção de som dos anos 1930. Um desdobramento do Theremin, que utilizava osciladores, produzindo sons monofônicos, desta vez acoplados a um teclado. Esse aparelho foi utilizado por muitos músicos e compositores das décadas de 1930 e 1940. O teclado foi meio (interface) de operação de vários desdobramentos dos instrumentos musicais eletroacústicos.

**PITCH:** um recurso do mixer que permite o controle da velocidade de rotação do disco dentro de uma determinada escala. O pitch é o sistema que controla o bpm, uma subdivisão – sofisticação – da velocidade de rotação de um disco.

**RAVES**: as primeiras festas de música eletrônica. Mais simples e com menos produção que as festas e os festivais de hoje.

**SACKBUT \***: aparelho de produção de som dos anos 1930. Teclado que permitia um controle dinâmico em que as teclas eram sensíveis à pressão do dedo, oferecendo controle simultâneo de volume e frequência.

**SAMPLER**: aparelho híbrido que conjuga produção e difusão do som e que permite a manipulação de bancos musicais digitais armazenados e sons captados do ambiente num espectro variado de possibilidades (timbres, frequências, ritmos, etc).

**SCRATCH**: o efeito de “arranhar” o disco, movimentando-o para frente e para trás rapidamente. O mixer visual permite uma manipulação similar com a imagem, fazendo-a “correr” ou “arranhar” na tela.

**SET**: uma composição, uma montagem de um conjunto de imagens ou de um conjunto de músicas. O set visual do VJ corresponde ao set musical do DJ.

**TELARMÔNIO** ou **DINAMOFONE \***: aparelho de produção de som do início do século XX, um instrumento eletromecânico que, controlado por um teclado polifônico, produzia correntes elétricas de diferentes frequências de áudio. O som era amplificado por um sistema mecânico similar ao do fonógrafo. Este aparelho é registrado como o primeiro dispositivo eletrônico de geração de som.

**THEREMIN \***: aparelho de produção de som de 1919. Tocado a partir da aproximação e do movimento das mãos, ou melhor, dos braços e das mãos em relação a duas antenas (osciladores ultrasônicos), de modo que um braço controlava o volume e o outro a altura do som, gerando um campo magnético que produzia oscilações sonoras e que, na relação, fazia aparecer um som inédito.

**TIME-STRETCHING**: a dilatação ou alongamento de uma faixa musical.

**TRAUTÔNIO \***: aparelho de produção de som dos anos 1930. Teclado que acionava um circuito elétrico no qual a posição do dedo sobre a tecla determinava o controle da frequência.

**VJ**: vídeo-jóquei. O produtor visual das videomontagens.

\* Estes aparelhos imprimem um modo de experimentação com os sons que não partem de coordenadas métricas.