



## **VideoSongs da banda Pomplamoose: o que você vê é o que você ouve**

*Pomplamoose's VideoSongs: what you see is what you hear*

**Marcelo Bergamin Conter**<sup>1</sup> e  
**Alexandre Rocha da Silva**<sup>2</sup>

**RESUMO** A música como protagonista na produção de sentido em vídeos para a *web* desempenha duas funções: uma estruturante – a que denominamos imagem-música e que oferece as diretrizes a partir das quais se tornam possíveis as relações entre imagem e música –, e outra constituinte – que deve ser compreendida em suas relações de interdependência com as demais linguagens que compõem o vídeo para a *web*. Foram analisados vídeos compostos por imagens que antes não eram musicais, mas quando mixados, se transformam, através de uma intensa edição das trilhas sonora e visual, em músicas: os *VideoSongs* de Jack Conte. Para reconhecermos este duplo estatuto, compreendemos a música como uma virtualidade (nos termos de Bergson), capaz de se atualizar, através da aplicação de suas estruturas, em todos os elementos do audiovisual.

**PALAVRAS-CHAVE** *VideoSong*; audiovisual; música; *web*; imagem-música..

**ABSTRACT** Music, as protagonist of sense production on web videos, plays two roles: one structural – which we denominate image-music, and offers directions that make possible relations between image and music –, and other constitutional – that should be understood in your interdependent relations with all of the others languages that compose web videos. The article analyses videos composed of images that had no musical characteristics, but when mixed, are transformed, through an intense edition of visual and sound tracks, into music: the *VideoSongs* composed by Jack Conte. To recognize this double state, we comprehend music as a virtuality (in Bergson's therms), able to actualize itself, through the application of its structures, in every single audiovisual's elements.

**KEYWORDS** *VideoSong*; audiovisual; music; web; image-music..

---

1 Mestrando em Comunicação E Informação pela UFRGS/RS/BR. Email: bconter@gmail.com.

2 Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e informação da UFRGS/RS/BR arsrocha@gmail.com.

A pesar de ser o espaço por excelência da música na televisão – tanto para o olhar da indústria fonográfica quanto para a pesquisa acadêmica –, o videoclipe televisivo parece ter contribuído muito mais para o desenvolvimento do audiovisual propriamente dito do que para a música. Historicamente, ele é estudado como um gênero televisivo, produto de diretores de cinema e vídeo que fazem avançar as estéticas e técnicas audiovisuais através da experimentação em videoclipe. Ainda que se reconheça que o videoclipe é definido também em função da maneira como se conecta com a indústria fonográfica, com a televisão e com publicidade musical, o que emerge dessas análises são elementos como a descontinuidade (Machado, 2001), a narratividade (Coelho, 2003), a desarmonia (Soares, 2004), termos usados mais para compreender aspectos visuais do videoclipe do que sonoros ou musicais. Björnberg, um dos críticos desse pensamento, ressalta que “a atenção de escritores e acadêmicos pode ser resumido na quebra de linearidade narrativa, de lógica casual e da coerência temporal e espacial” (2000: 348, tradução nossa). Mas todas essas ideias, ressaltamos, se prendem especialmente aos fenômenos visuais.

Em contraponto a essa tendência de encarar o videoclipe como um fenômeno mais visual do que musical, as canções nele utilizadas dificilmente nascem em um contexto audiovisual; nascem da garagem, do gueto, das *raves*, de conservatórios, do uso de drogas, de festas, de estúdios. Mas não nascem *dentro de um pensamento* ou *a partir de um audiovisual*. O videoclipe sobrepõe imagens visuais por cima da música (que se manifesta exclusivamente na trilha sonora), sobrepõe estéticas de vanguarda por sobre canções populares bem conservadoras em termos estruturais. Desse encontro de uma videoarte à frente do tempo com músicas por vezes

redundantes em sua estrutura<sup>3</sup>, emergem relações que passam a ser mais entre a trilha visual e a trilha sonora do que entre o audiovisual como um todo (seus elementos visuais e sonoros) e a música. Esta, por sua vez, é tomada de assalto e diminuída no seu poder de diferenciar-se de si e de provocar uma diferença no audiovisual – ela entra e sai do videoclipe sem ser afetada, que a absorve para poder fazer avançar as estéticas do audiovisual, o que talvez explique porque, para muitos estudiosos, ele é um gênero *televisivo*, mesmo que permeando os suportes audiovisuais desde sua gênese.

Como consequência da popularização de *hardwares* e *softwares* de captura e edição audiovisual e com o surgimento de portais de vídeo como o YouTube na última década, os músicos independentes não precisam mais de apoio da indústria fonográfica para publicizar músicas e produzir vídeos. Uma enxurrada de amadores em seus quartos tocando ukuleles, banjos e outros instrumentos diante de suas *web cams* assolou a *web* e as práticas tradicionais das grandes indústrias fonográficas.

Uma parcela relevante destes vídeos vem apresentando músicas de maneiras bem diferentes daquela antiga lógica do videoclipe. É o caso da série de vídeos de paródia *Shreds*<sup>4</sup>, do finlandês Santeri Ojala, que substituiu o áudio de solos de guitarristas famosos por uma performance ingênua, simulando como se não soubesse tocar, mimetizando os movimentos de mão e palhetada dos músicos dos vídeos, mas tocando notas erradas. É também o caso dos remixes de reportagens de pessoas bêbadas, convertidos em música na edição de suas falas para que se sincronizem com um ritmo

3 Parece um dos maiores desafios da canção popular fugir da estrutura “introdução-verso-ponte-refrão-verso-ponte-refrão-solo-final”.

4 Disponível em <<http://www.stsanderson.com/www/pages/videos.php>>. Acesso em: 23 mar. 2011.



de funk carioca: o vídeo *MC Jeremias*<sup>5</sup> é referência nisso. E ainda o da série de vídeos *Auto-Tune the News*<sup>6</sup>, em que as vozes de apresentadores de jornais televisivos são sintetizadas com um afinador digital fazendo com que cantem uma música. O que acontece é que, de vídeos que antes não eram musicais, surgem, através de uma intensa edição e manipulação tanto da trilha sonora como da visual, músicas. Entendemos que estes casos e tantos outros compõem um novo panorama para a música em audiovisuais. Agora é ela que passa a ser estruturante da produção de sentidos.

Esse movimento começa a tomar forma em novembro de 2006 com Lasse Gjersten, um então desconhecido sueco de 22 anos, que concebeu o vídeo *Amateur*<sup>7</sup>. Ele se registrou em vídeo sentado diante de bateria e piano, tocando apenas uma vez e isoladamente peças e teclas de cada instrumento. Num editor eletrônico de vídeo, ele lançou na linha do tempo as batidas da bateria de modo a compor ritmos (*Frame 1*), e depois repetiu o procedimento com o piano, dividindo a tela em duas molduras e mostrando ambos os instrumentos sendo tocados por ele, em simultâneo (*Frame 2*). Cada batida ou nota é um plano, e ao se repetirem, é também a repetição desse mesmo plano. Temos como resultado na trilha sonora uma música com fluxo contínuo, mas na trilha da imagem uma descontinuidade enorme,

5 Um videasta brasileiro anônimo editou tomadas audiovisuais de um jovem bêbado gritando no programa de televisão brasileira *Sem Meias Palavras*, da emissora SBT, e as transformou em um funk carioca. Pioneiro no YouTube (datado de fevereiro de 2006), foi visualizado em torno de quatro milhões de vezes. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=Myt9GTT7Gk0>>. Acesso em: 23 mar. 2011.

6 Disponível em <<http://www.barelypolitical.com/autotune>>. Acesso em: 23 mar. 2011.

7 Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=JzqumbhfxRo>>. Acesso em: 23 mar. 2011.

pela repetição incessante de *jump cuts*<sup>8</sup>.



Frame 1



Frame 2

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

8 Técnica de montagem cinematográfica que consiste em cortar um trecho (um conjunto de fotogramas) do meio de um plano. Ao unir a fita cinematográfica, o que se tem é um salto de tempo/espço, que causa um estranhamento à percepção. Também é chamado de *faux-raccord*.

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

Tal experiência evidencia a passagem paradigmática para a pós-história de que fala Vilém Flusser em *A Filosofia da Caixa Preta* (2002). Com Flusser e para além dele – porque os vídeos para a web aqui estudados não são apenas imagens técnicas, mas experiências estéticas que fazem a partir de um dado programa convergir diferentes linguagens igualmente técnicas – enfatizamos a necessidade de se compreender como tais programas se tornaram a chave para que se identifiquem os desafios do tempo presente. Os vídeos para a web aqui apresentados são a expressão empírica de tal situação em que os antigos instrumentos técnicos são substituídos por aparelhos que os reprogramam a partir das regras que lhes são próprias.

Neste momento, é preciso abrir um parêntese. Gjersten não é o pioneiro dessa prática. A dupla Godley e Creme (vide Machado, 2009) já realizaram no final dos anos 1980 o vídeo de vanguarda *Mondo Video* (1989), cujo processo se tratava de produzir músicas a partir de imagens coletadas da mesma forma que Gjersten. No entanto, essa prática foi esquecida e nunca chegou a um grande público, pois o suporte para o qual foi feito (vídeo arte) não permitia uma difusão como o YouTube permite, o que manteve essa estética marginalizada. Além do mais, os *hardwares* e *softwares* de edição eram difíceis de serem utilizados, necessitando muito conhecimento técnico, bem ao contrário do que nos deparamos hoje com *softwares* como o *Windows Movie Maker*.

Décadas depois, Gjersten publica no YouTube *Amateur*, fazendo tamanho sucesso (em quatro anos e meio passou de treze milhões de exibições) que não demorou muito para aparecerem outros videastas tentando fazer parecido. Um ano depois, em 2007, o estadunidense Jack Conte resolveu transformar essa ideia numa escola: o *VideoSong*. Identificando-o como uma “nova mídia”, Conte cria seus dogmas, conforme aparece na descrição de todos seus vídeos hospedados no YouTube<sup>9</sup>: 1) O que você vê é o que você ouve (não há *playback* em instrumentos ou vozes); 2) Se você está ouvindo, em algum momento você irá ver (não há sons escondidos).

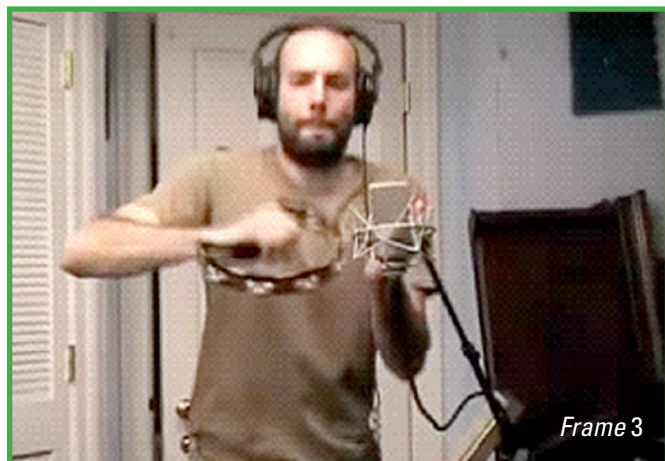
### A especificidade dos VideoSongs

Enquanto Lasse Gjersten, que é um caso primeiro, editou música e vídeo diretamente em *software* de edição não-linear de vídeo, os *VideoSongs* de Jack Conte e sua banda Pomplamoose são compostos de modo diferente. Ele grava o áudio de um instrumento por vez, ao mesmo tempo em que se registra em vídeo, como podemos ver no *Frame 3*, extraído do *VideoSong Beat the horse*<sup>10</sup>, em que ele microfona<sup>11</sup> uma meia-lua, enquanto ouve os instrumentos pré-gravados pelo headfone. Para cada trilha de áudio, ele tem uma trilha de vídeo respectiva.

9 Este endereço reúne todos os seus trabalhos solo: <<http://www.youtube.com/jackcontemusic>>. Conte também produz VideoSongs em parceria com Natalie Dawn, compondo a banda Pomplamoose: <http://www.youtube.com/user/PomplamooseMusic>.

10 Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=8oJgqbgvlnk>>. Acesso em: 23 mar. 2011.

11 Neste caso, o sinal do microfone (que está capturando o som da meia-lua) que aparece no frame é enviado para um software específico, de edição sonora, enquanto que as imagens visuais capturadas pela câmera de vídeo são capturadas em fita, para em seguida serem editadas em software de edição não-linear de vídeo. Após o tratamento, ambas são sincronizadas no *software* de vídeo, remetendo ao momento de captura, que foi simultâneo.



Assim que gravados todos os instrumentos, ele mixa o áudio, aplicando efeitos sonoros em cada instrumento e regulando o volume de cada trilha, e masteriza o som, fundindo as trilhas individuais em uma só. Em seguida, ele importa o áudio da canção para o *software* de vídeo, onde ela irá ser sincronizada com as tomadas de vídeo.

Como às vezes chegam a mais de uma dúzia de instrumentos, Conte não pode colocar todas as imagens de cada instrumento simultaneamente na tela, ao contrário de Gjersten, que usou apenas piano e bateria. Como um controlador de *switch* televisivo<sup>12</sup>, Conte decide qual imagem deverá aparecer e em qual momento. Normalmente ele opta pelo instrumento que está em destaque em cada momento da música.

Quando os instrumentos fazem sons repetidos, ele prefere usar sempre a mesma tomada, como na sequência de *frames* ao lado (4 a 11), extraído dos três primeiros segundos de *Beat the horse*, onde podemos ver *samplers* audiovisuais de peças de bateria, tocadas em momentos diferentes, mas depois ordenadas de modo a compor um ritmo: bumbo-prato-caixa-prato-bumbo-prato-caixa-prato... Aqui já temos algumas variações se comparado

12 Ilha de edição audiovisual ao vivo, utilizado em geral em televisão, em programas de auditório e eventos esportivos, nos quais usa-se várias câmeras em simultâneo. O controlador do switch tem à sua disposição vários monitores exibindo o que todos os câmeras estão capturando, e escolhe quando e qual dessas imagens será transmitida.

com *Amateur*: ao invés de todas as tomadas serem feitas de um único enquadramento, cada unidade da bateria foi capturada por um ângulo diferente. Esta sequência que usa três *samplers* audiovisuais (com o *sampler* do prato intercalando bumbo e caixa), ao ser colocada em *loop*, constitui o ritmo de toda a canção, por onde os outros instrumentos a serem gravados irão se guiar (caso da meia-lua citada anteriormente), para poderem soar em sincronia.

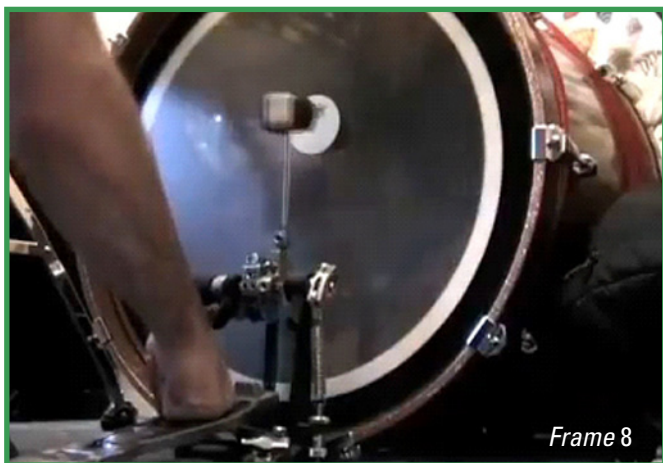




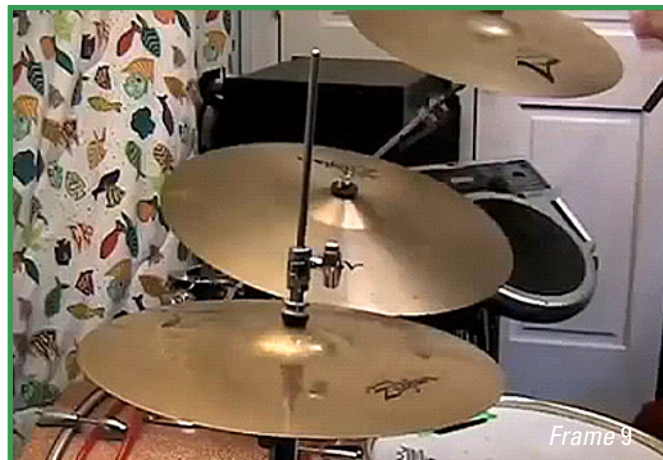
Frame 7



Frame 11



Frame 8



Frame 9



Frame 10

Para enfatizar as relações dos *samplers* audiovisuais que fazem emergir canções, a maior parte do tempo do vídeo é composta por panoramas com duas ou mais molduras contendo imagens de diferentes instrumentos, como mostra o *Frame 12* (extraído do *VideoSong My Favorite Things*<sup>13</sup>), em que Jack Conte, no violão, divide a tela com sua parceira Nataly Dawn replicada em outras três molduras, fazendo vozes em alturas diferentes em cada uma. Não há o tempo todo imagens dos instrumentos que são tocados como em *Amateur*, pois, ao contrário deste que tem somente bateria e piano, os vídeos de Jack Conte contam com vários instrumentos, mas ainda assim procura-se evidenciá-los visualmente, às vezes até com o panorama sendo partido em nove (*Frame 13*). A complexidade da trilha visual, tanto na quantidade de molduras quando na velocidade maior de troca de *samplers*, acompanha os momentos de maior tensão musical na trilha sonora: refrões, solos, codas.

É preciso lembrar que, tanto em *Amateur* como nos *VideoSongs*, a música foi idealizada antes de ser registrada. Pode-se perceber isto quando Gjersten toca algumas notas combinadas (acordes) no piano. Ele provavelmente compôs algum tipo de partitura para poder lançar posteriormente notas e acordes tocados em ordem correta no vídeo, senão teria que tocar o piano de todas as maneiras possíveis

13 Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=OvYZMqQffQE>>. Acesso em: 23 mar. 2011.



(que são infinitas) para poder compor livremente no *software* de edição – algo impossível de ser realizado.



Nos *VideoSongs* de Jack Conte isso fica mais claro pelo fato de serem canções: os planos de pessoas cantando são poucas vezes *sampleados*, prevalecendo o plano-sequência. Mas a diferença essencial destes vídeos para o que até então se entendia como *videoclipe* é que essa pré-idealização pensa a música dentro de um audiovisual desde o início, da necessidade de que tudo que se ouve também possa ser visto. E mesmo que deixem claro que a canção foi pensada antes da gravação do vídeo, ela só pôde ser ouvida após sua construção, realizada pela edição audiovisual.

O que está na trilha sonora foi constituído *em conjunto* à trilha visual, e não anteriormente, como ocorre em um videoclipe televisivo. Ela nasce *do* audiovisual, só foi possível porque o audiovisual

se comportou de um modo nunca antes feito pelos videoclipes, onde normalmente a música utilizada provém de um disco lançado anteriormente.

Dessa descontinuidade sincronizada e replicada, emergem as canções que primam – surpresa – pelo fluxo contínuo de tensões e relaxamentos da canção popular. No *VideoSong Another Day*<sup>14</sup>, por exemplo, parte do refrão constitui-se da frase *I am yours*, cantada por uma dobra de voz por Nataly Dawn em *staccato* e acompanhada de um bumbo. Todos estes elementos podem ser vistos no vídeo, e a ênfase no *staccato* se dá pelo jogo de trocas de molduras entre as vozes e o bumbo (*frames* 14 a 16). Perguntas



14 Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=Uolz7V12evc>>. Acesso em: 23 mar. 2011.

ficam no ar: os planos duram enquanto a nota dura, ou são cortados para que a frase musical possa durar? Alguns desses planos, que duram menos de um segundo, ao serem montados em sequência, imitam uma frase musical? Seriam essas durações audiovisuais na verdade *durações musicais*? São música em si ou representações de música?

### A virtualidade da Música nos *VideoSongs*

Os *VideoSongs*, assim como *Amateur*, compõem um novo panorama para a relação entre música e audiovisual. Estão livres do esquema mercadológico e não têm a necessidade de vender a imagem do artista, criando relações mais anárquicas entre música e audiovisual: eles existem para si. São o lócus privilegiado da experimentação com ou contra o aparelho referido por Flusser. Então ao invés de a música ser aquele elemento constituinte que ocupa apenas a trilha sonora do audiovisual, enquanto a trilha visual é ocupada pela imagem do *superstar*, no *VideoSong* ela emerge como uma potencialidade em todos os elementos audiovisuais, tanto na trilha sonora como na visual. Ela *se faz* música através dos sons, da montagem videográfica, dos entrefluxos e *se faz* música nesses espaços também. Ela comparece como *virtualidade estruturante*.

Para compreender este conceito é preciso apresentar a leitura de Bergson (2006). Para o filósofo, todas as coisas são um misto de virtual e atual. Virtual é como as coisas *são*: sua totalidade irrepresentável, e que se metamorfoseia constantemente pela ação do tempo. Se tentássemos definir o que é Música<sup>15</sup>, ela resvalaria dos nossos termos. Acontece que ela (como todas as coisas) está sempre se metamorfoseando; as definições mais aceitas há cem anos não são as

mesmas de hoje. Cada definição dessas é uma atualização de sua virtualidade, uma figura, uma representação. Uma música qualquer também é um atual da Música. Em cada atualização há um pouco de Música nela impressa, e a cada novo atual sua virtualidade é reconfigurada. É neste sentido que os *VideoSongs* aparecem como o novo atual da Música: eles a atualizam de uma maneira inédita, tornando problemáticos os conceitos correntes e habituados acerca do videoclipe, por exemplo.

A ideia de virtual em Bergson também é contemplada por Gilles Deleuze, para quem – de forma diversa daquela dos estruturalistas clássicos – a estrutura é o virtual. Talvez, na trilha deleuzeana, possamos pensar a Música como uma estrutura que se atualiza nos três diferentes registros fundamentais da linguagem: visuais, sonoros e verbais. Numa estrutura, coexistem “todos os elementos, as relações e valores de relações, todas as singularidades próprias ao domínio considerado” (2002: 223). Estaríamos, então, neste nível, tratando da Música em seu misto *virtual-atual*. No entanto, como não somos capazes de perceber o todo dessa estrutura, porque ela é dotada de certa invisibilidade, nós a percebemos quando se atualiza, isto é, quando algo ou parte de sua totalidade se imprime em determinada materialidade, como os *VideoSongs* referidos cuja existência instaura mudanças também nos diagramas do virtual. Assim, Deleuze aproxima o conceito de virtual com o de estrutura, justamente para dar esse caráter de movimento incessante de atualização:

[...] o virtual tem uma realidade que lhe é própria, mas que não se confunde com nenhuma realidade atual, com nenhuma realidade presente ou passada; ele tem uma idealidade que lhe é própria, mas que não se confunde com nenhuma imagem possível,

15 Daqui em diante, quando tratarmos da Música como virtualidade, utilizaremos a inicial maiúscula, para diferenciar de uma música específica.





com nenhuma idéia abstrata. Da estrutura, diremos: real sem ser atual, ideal sem ser abstrata. (2002: 222)

Seriam, então, os *VideoSongs* atualizações da Música neste espaço anteriormente dominado pelos videoclipes? Tais vídeos produzidos para a web estariam criando novas zonas problemáticas tanto para as pesquisas quanto para as práticas audiovisuais? Deleuze nos apresenta um atalho: “A questão: há estrutura em qualquer domínio? deve, pois, ser assim precisada: podemos, neste ou naquele domínio, extrair elementos simbólicos, relações diferenciais e pontos singulares que lhes são próprios?” (2002: 222). Sem dúvida conseguimos extrair tais coisas de um *VideoSong*, mas como fazer isso pensando na Música como o que o estrutura?

A análise de audiovisuais musicais sempre costumou partir da separação entre trilha visual e sonora. Tal dicotomia é produzida de modo a se encontrar, através de relações diferenciais entre um e outro, sentidos, significações; enfim, elementos da ordem da linguagem que pudessem ser estudados. É uma proposta de se entender o audiovisual como um texto sincrético, cujos sentidos emergem das relações entre trilha visual e sonora, mas incorporando a linguagem musical como se fosse do audiovisual. É de senso comum também entender a Música e o audiovisual como linguagens por si. Cada um, isoladamente, é capaz de produzir suas relações diferenciais: uma pela linha melódica, criada pela diferença de altura entre as notas, e outro pela diferença na troca de enquadramento entre planos, por exemplo; bem como seus elementos simbólicos: a Música com o intervalo de quarta aumentada, por séculos representando o *diabolus in musica*, e o cinema usando efeito de eco na voz das personagens para representar um *flashback*; e como pontos singulares talvez possamos destacar

o modo como cada uma artificializa a espessura do tempo; uma através de *ritardandos*, a outra via câmera lenta.

E é assim, pensando um e depois o outro, que se produziu conhecimento sobre trechos musicais em audiovisuais. Podemos lembrar de Eisenstein (2002), com sua ideia de montagem vertical, a *Partitura Polifônica*, em que o panorama visual deveria acompanhar as notas transcritas em partitura da trilha sonora com seus elementos (cor, contraste, movimento, enquadramento etc). Pode ser um bom método criativo, mas não para análise. O problema em Eisenstein residia em pensar a atualização da Música no visual a partir dos elementos rítmicos, melódicos e harmônicos representados pelas notas musicais, encontrados visualmente nas partituras. Embora Bornheim não trate deste caso em seu texto sobre a linguagem musical, a citação abaixo se adequa muito bem como uma crítica ao método eisensteiniano:

Obviamente, esses sinais nada têm a ver com a linguagem musical, a música não está na partitura: música sempre houve, e a partitura surgiu bem mais tarde. A linguagem musical reside no som, ou melhor, no som enquanto transformado em tom, isto é, no som inserido numa escala, numa frase, num sistema sonoro. E essa organização sonora expressa algo, forma uma linguagem não redutível à linguagem conceitual. (Bornheim, 2001: 136)

A partitura é só uma atualização da Música, portanto. E de todas as suas possíveis atualizações, é certo que ela será mais potente como som, pois é como tal que muitas vezes se explica tautologicamente o que ela é. Certamente ela não é tão somente som, mas é imprescindível que haja som, ou ao menos a ideia de que haja som (como quando imaginamos

uma música), para que ela possa se manifestar. Para Bornheim, “[...] é só pensando o som que lograremos atingir o elemento propriamente musical da música” (2001: 140). Isso não deve implicar que, ao estudar audiovisuais musicais, devamos nos ater a falar de Música apenas em sua materialidade sonora. Mas pensar suas atualizações em elementos a partir das virtualidades, de potencialidade sonora, e não a partir de outro atual, como Eisenstein fazia com a partitura. Na partitura em si não há Música. Ela só se manifesta na interpretação instrumental, ao materializar o som, ou numa leitura mental, via imagens-lembrança de outros sons. Essa potência de som é o que dá poderes sinestésicos à Música, o que torna possível a reconhecer, em potência, onde não há som, como na trilha visual, por exemplo. Deve-se precisar que isso, no entanto, não implica obrigatoriamente em que ela seja capaz de representação.

Daí o acerto de Boris de Schloezer ao afirmar que a obra musical não é signo de qualquer coisa que a transcenda e se esforça por esposar, porque se assim fosse ficaria eternamente aquém de um ideal inexecutável: ao contrário disso ela “se significa”, como diz Schloezer, e esse auto-significar-se permanece físico, embebido no carnal. (Bornheim, 2001: 142)

E como a Música é capaz de se significar, de produzir sentido para si? Como podemos ver em Deleuze, “[...] o sentido resulta sempre da combinação de elementos que não são eles próprios significantes” (2002: 217, grifo do autor). Os sons são capazes de comunicar apenas quando combinados, como quando ao formar uma melodia que reconhecemos pertencer à determinada escala ou estilo musical. Uma nota sozinha, assim como o fonema na linguística, não é capaz de significar

nada. Qualquer relação entre sons só pode ser feita a partir da arbitrariedade relacional proporcionada pela linguagem – isto é, quando deixam de ser sons puros! “O que torna a linguagem possível é o que separa os sons dos corpos e os organiza em proposições, torna-os livres para a função expressiva” (2002: 187). Se para Schloezer a Música é capaz de significar apenas a si, por outro lado esse mesmo processo de significação, dependendo da interpretação, pode destituir o papel do som como *som*, podendo então significar, expressar algo, representar mundos. Um dos melhores exemplos musicais disso é o madrigalismo, “[...] passagens nas quais a música aplicada a uma determinada palavra expressa o seu sentido, por exemplo, atribuindo à palavra ‘riso’ uma passagem com notas rápidas como numa gargalhada [...]” (Wikipedia, 2011). Também nos é muito difícil ouvir um intervalo descendente de terça menor agudo (de fá para ré ou de dó para lá) sem associar ao canto de um cuco. Para nos opormos a isso, basta lembrar a visão (ou melhor, a audição) de John Cage: “[...] eu amo sons, exatamente como são. E não tenho a necessidade de que eles sejam mais do que são. Não quero que o som seja psicológico, nem que pretenda ser um balde ou presidente, ou que esteja apaixonado por outro som. Só quero que seja som” (1991).

E com isso fica claro por que é tão difícil perceber os sons como sons: é porque o conceito que temos da coisa vem à tona logo que é percebida, numa espécie de confusão entre música e fala, esta última a que comunica signos através de sons. “Como diz Bergson, não vamos dos sons às imagens e das imagens ao sentido: instalamo-nos logo ‘de saída’ em pleno sentido” (Deleuze, 2007: 31).

No livro *O ouvido pensante*, Schafer apresenta uma distinção radical entre linguagem e música: “Linguagem é comunicação através de organizações simbólicas de fonemas chamadas palavras. Música



é comunicação através de organizações de sons e objetos sonoros. *Ergo*: Linguagem é som como sentido. Música é som como som” (Schafer, 1991: 239). A linguagem pode permear os eventos musicais, mas isso não quer dizer que a Música seja uma manifestação estritamente languageira. E aí Cage acerta novamente na mosca ao citar Kant, que dizia: “há duas coisas que não precisam significar nada: uma é a música, e a outra é a risada”. Não significar nada, portanto, de modo a nos dar um prazer profundo” (1991). O prazer de ouvir sons, como o de dar uma risada.

### Considerações

Assim, os *VideoSongs*, que são o pleno sentido desta pós-história referida por Flusser, podem para além e aquém de sua teoria, ser também compreendidos como uma resposta atual à Música, aqui considerada como estrutura nos termos deleuzeanos ou virtualidade nos termos bergsonianos. Nos vídeos compostos pela dupla Pomplamoose, as imagens visuais remetem à Música, raramente fazendo referência à letra da canção. Neles, a Música manifesta, nos seus termos, o desejo de Cage, porque seus elementos significantes estão enfraquecidos ou ausentes de sentido, mesmo quando somados ou justapostos.

Se fizermos a leitura tradicional, separando a trilha visual da trilha sonora, veremos que o modo como se faz a edição das tomadas audiovisuais produz sentido em sua manifestação sonora (criam uma canção), enquanto que isso não ocorre em sua manifestação visual: o que se produz visualmente é um não-sentido, a descaracterização do fluxo musical pela descontinuidade e repetição de elementos visuais. Estariam os *VideoSongs* criando uma oposição à teoria de Eisenstein, que defende que “dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito,

*uma nova qualidade, que surge da justaposição”* (2002: 14, grifo do autor)?

Nossa resposta para o modo de produção de sentido nos *VideoSongs* é que não são mais dois pedaços de filme (no caso do *VideoSong*, dois samplers audiovisuais) que vão criar um novo conceito. A justaposição de um bumbo seguido de um prato não constitui um ritmo musical. Apenas quando esses elementos são postos em repetição, como o que apresentamos na sequência de *frames* 4 a 11, é que temos produção de sentido, porque dali emergirá uma musicalidade. É o audiovisual se adequando às exigências musicais. A relação que importa não é mais entre uma imagem visual e outra, tampouco entre o visual e o sonoro. Mas sim entre Música e audiovisual, mais especificamente da capacidade de este último criar representações audiovisuais da Música. A este procedimento estruturante denominamos imagem-música<sup>16</sup>, que põe em relação não dois termos – a imagem e a música -, mas estruturalidades de diferentes níveis (virtuais, atuais) cujos procedimentos semióticos tendem a gerar textos capazes, por sua vez, de problematizar inclusive as relações que os fundaram. Isto é o que ocorre com os *VideoSongs* e com suas relações com o videoclipe, por um lado, e, por outro, com os aparelhos técnicos (no sentido flusseriano) que lhes enformam.

A imagem-música nos *VideoSongs* emerge através da diferença e da repetição de *samplers audiovisuais*. A repetição foi exemplificada neste artigo com os *loops* de bateria sob os quais a canção *Beat The Horse* é constituída. A esse modo de repetição circular Deleuze e Guatarri dão o nome de ritornelo: “precisamos criar um território, um ritornelo, para então deixar entrar um pouco de caos e podemos escapar. Para mais na frente criamos

<sup>16</sup> O conceito de Imagem-música é apresentado no artigo *A imagem-música* (2006a) e desenvolvido empiricamente no *Elis Regina e a música televisual brasileira* (2006b).

novamente um outro ritornelo, e assim por diante...” (apud Nascimento, 2001: 67). Os ritornelos criam a base dos blocos da estrutura musical. No caso da canção popular, podemos entender o verso e o refrão como dois tempos antagônicos com ritornelos que diferem um do outro, e cuja alternância repetitiva gera tensões e relaxamentos de uma música tonal.

A diferença ocorre quando se utiliza outro *loop* em complementação ou substituição ao anterior. Logo após o loop de bateria já mencionado (*frames* 4 a 11), um plano de um baixo sendo tocado substitui a imagem do bumbo, mas ainda se ouve o instrumento de percussão. A imagem visual é substituída, enquanto a imagem sonora é complementada. Em vários momentos dos vídeos do Pomplamoose, alguns *loops* e outros tipos de imagens repetitivas são substituídas na trilha visual mesmo que permaneçam se repetindo na trilha sonora, parte pela dificuldade de mostrar todas as trilhas visuais num só panorama (a definição dos vídeos para a *web* é igual ou mais baixa que a da televisão), parte porque isso embora funcione para a manifestação sonora da Música, nem sempre funciona na manifestação visual. Por outro lado, essas imagens que somem são capazes de se sobrepor às imagens em fluxo como imagem-lembrança. Uma vez apresentadas, somos capazes de deduzir sua função estruturante mesmo em sua ausência. A Música opera da mesma forma, tanto que é por isso que tendencialmente canções populares começam e terminam com a nota que dá o tom: mesmo que ela não seja tocada novamente até o fim, ela define o centro de gravidade por ter sido tocada primeiro. A diferença emerge da tensão de elementos territorializados, do lugar-comum, do ritornelo. Só se produz diferença partindo da repetição, pois somente como memória, como virtualidade, que a diferença será capaz de tensioná-la.

Assim, diferença e repetição são dois vetores

fundamentais para que se pensem com categorias novas os vídeos produzidos para a *web*: os *VideoSongs*. Se, por um lado, a repetição cria hábitos tanto de composição quanto de produção teórica (o videoclipe e suas teorias são um exemplo evidente de tal procedimento), a diferença é o procedimento que instabiliza tanto produções quanto teorias modificando-as e as fazendo crescer em múltiplas semioses. As condições de crescimento de tais semioses não estão apartadas de seus processos de produção. É provável que no sistema tradicional da indústria fonográfica o *VideoSong* tivesse dificuldade de expressão, pois neste território músicos e produtores de vídeo vivem separados, com funções bem específicas e separadas no tempo e no espaço. Na *web*, ao contrário, a produção deixa de ser necessariamente em série e especializada: a imagem do capitalismo da pós-história é a das sincronicidades que têm gerado os *VideoSongs* a partir de aparelhos técnicos cujos programas imaginam mundos por vir a partir de seus próprios termos.

Assim o mérito do *VideoSong* parece estar em ter conseguido desterritorializar a Música no terreno dos audiovisuais musicais; não produzir uma música diferente, mas produzir diferença *na* Música, usando o audiovisual como um instrumento musical capaz de *imaginar* Música, de apresentá-la teoricamente através de imagem-música. É na busca por um novo ritornelo que a diferença dará movimento ao virtual. Nessa reterritorialização que o *VideoSong* proporciona à Música não há uma linguagem estabelecida, mas um terreno movediço, onde a Música é quem protagoniza a produção de sentido.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGSON, Henri. Memória e vida. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BJÖRNBERG, Alf. Structural relationships of music and images in music video. In: MIDDLETON, Richard. Reading pop: approaches to textual analysis in popular music. Nova Iorque: Oxford, 2000, pp. 346-378.

BORNHEIM, Gerd. Metafísica e Finitude. Perspectiva: São Paulo, 2001.

CAGE, John. Transcrição de entrevista de concedida no filme "Ecoute" por Miroslav Sebestik, 1991. Disponível em: <<http://hearingvoices.com/news/2009/09/cage-silence/>>. Acesso em 23 mar. 2011.

COELHO, Lillian. As relações entre canção, imagem e narrativa nos videoclipes. In: INTERCOM - XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte. In: Anais, 2003. Disponível em: <<http://www.ericaribeiro.com/Arquivos/CancaoImagemNarrativaVideoclipes.pdf>>. Acesso em: 23 mar. 2011.

DELEUZE, Gilles. A Ilha Deserta. São Paulo: Iluminuras, 2002.

\_\_\_\_\_. Lógica do Sentido. São Paulo: Perspectiva, 2007.

EISENSTEIN, Serguei. O sentido do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FLUSSER, Vilém (2002). Filosofia da caixa preta. Rio de Janeiro: Relume Dumará.

MACHADO, Arlindo. A televisão levada a sério. São Paulo: SENAC, 2009.

NASCIMENTO, Guilherme. Música menor: a avant-garde e as manifestações menores na música contemporânea. Annablume: São Paulo, 2005.

SCHAFER, R. Murray. O ouvido pensante. São Paulo: UNESP, 1991.

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

SILVA, A. R. . Elis Regina e a música televisual brasileira. IN: Galáxia, 12, pp. 22-32, 2006b.

SOARES, Thiago. Videoclipe: o elogio da desarmonia. Recife:

LivroRápido, 2004.

WIKIPEDIA Madrigalismo. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Madrigal>>. Acesso em: 23 mar. 2011.

*VideoSongs* da banda Pomplamoose: o que você vê é o que você ouve  
Marcelo Bergamin Conter e  
Alexandre Rocha da Silva

Data do Envio: 25 de março de 2011.

Data do aceite: 19 de maio de 2011.

