CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

Leticia Casella Kamada

Mashup: o que você vê é o que você ouve

São Paulo

2010

CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

Leticia Casella Kamada

Mashup: o que você vê é o que você ouve

Monografia apresentada no Centro Universitário SENAC – Campus Lapa Scipião, como exigência parcial para obtençao do grau de Especialista em Criação de Imagem e Som em Meios Eletrônicos.

Orientadores: Prof. Dr. Lúcio Agra e

Profª. Dra. Renata Gomes

São Paulo

2010

Kamada, Leticia Casella.

Mashup: o que você vê é o que você ouve / Leticia Casella Kamada – São Paulo, 2010.
85.f.

Orientadores: Prof. Dr. Lúcio Agra e Profª. Dra. Renata Gomes
Trabalho de conclusão de curso – Centro Universitário Senac – Campus Lapa Scipião, São Paulo, 2010 – Pós-graduação (*lato sensu*) em Comunicação e Artes com ênfase em Criação de Imagem e Som em Meios Eletrônicos.

1. a+b=c 2. Remix 3. Mashup I. Título.

Aluna: Leticia Casella Kamada

Título: Mashup: o que você vê é o que você ouve

Monografia apresentada ao Centro Universitário SENAC – Campus Lapa Scipião, como exigência parcial para obtenção do grau de Especialista em Criação de Imagem e Som em Meios Eletrônicos.

Orientadores: Prof. Dr. Lúcio Agra e
Profª. Dra. Renata Gomes

A banca examinadora dos Trabalhos de Conclusão em sessão pública realizada em ____/ ____/ _____, considerou a candidata:

_____

1) Examinador (a): _____
2) Examinador (a): _____
3) Presidente: _____

À Pixinguinha e Birita.

AGRADECIMENTOS

À todos do Grupo de Estudos Atopos/Soundscape e Embolex.

Ao Primo Alex e meus pais.

Aos amigos Daniel Fregni, Tathiana Pedroso e Luciana Gerbovic, e aos amigos do SENAC: Bia, Airton, Brunão, Daniel, Márcio, Pedro, Déa, Igor, Fernando Galante e Sérgio Pinto.

Aos professores Lúcio Agra, Rejane Cantoni, Renata Gomes, Edmilson Felipe, Lucas Bambozzi, Leandro Garcia, Nancy Betts, Rogério Borovik, Paulo Telles e ao pessoal da biblioteca da unidade Senac Scipião.

Aos companheiros de trabalho, Salete dos Anjos, Rosana de Martino e Rafael Nunes.

À todo o pessoal do software livre e ao SESC Pompéia pelo incentivo e financiamento do curso.

Em especial, aos orientadores Lúcio Agra e Renata Gomes.

“A partir de três sons ele formará não um
quarto som, mas uma estrela.”

John Livingstone Lowes

RESUMO

O desejo de estabelecer correspondências entre som e imagem vem intrigando e suscitando inúmeros questionamentos e analogias há séculos. Esta pequisa visa levantar questões relativas ao sonoro e ao visual, discutir a prática dos mashups enquanto estética própria, e sugerir uma reflexão sobre a cultura remix da qual emerge. Copiar, cortar ou colar agora são ações intrínsecas ao cotidiano do ciberespaço, em que a recombinação da informação evidencia-se como prática usual. Nesse contexto, questões referentes à colaboração, interação e autoria, assim como a conceitualização da prática, sustentam-se a partir dos estudos de Lev Manovich e Lúcia Santaella. Essa conceitualização é fundamentada na maleabilidade do código binário e na transposição de um meio a outro. Constata-se que o processo formador do mashup, baseado na fórmula “a+b=c”, ou seja, na combinação de duas ou mais fontes para formação de algo novo, é o mesmo adotado nos diferentes períodos da história, variando apenas na forma e no relacionamento entre os conceitos antecessores às tecnologias e mídias emergentes. Partindo desta premissa, tentamos identificar e conceituar a estética do mashup. Para tanto, foram elaboradas quatro etapas. Na primeira, um levantamento histórico, baseado principalmente na “obra de arte total” proposta por Wagner e no “efeito Kuleshov”. O conceito é discutido na segunda etapa, a partir de textos de Eisenstein e do movimento da Música Visual. Na terceira, associamos a dimensão visual da música aos aspectos relacionados à linguagem hipertextual dos meios digitais. E, por fim, com o objetivo de dar visibilidade a essa tendência contemporânea, examinamos, como objeto de estudo, o álbum-mashup virtual “Thru You”, do músico Kutiman, onde “o que você vê é o que você ouve”.

Palavras-chave: a+b=c; Remix; Mashup

ABSTRACT

The desire to establish correspondences between sound and image has been intriguing and bringing up several issues and analogies for ages. This research aims to raise questions related to sound and visual fields, discuss the practice of mashups as a particular aesthetics and propose a reflection about the remix culture from where it comes from. Coping, cutting and pasting are nowadays intrinsic actions of cyberspace where recombining information has become an usual practice. In this context, questions related to collaboration, interaction and copyright, as well as the conceptualization of the practice are supported by the studies of Lev Manovich and Lúcia Santaella. This concept is based on the malleability of the binary code and on the conversion of one media into another. It was realized that the mashup forming process, based on the formula a+b=c, in which the combination of two or more sources generates something new, is the same that has been being adopted throughout human history, varying only in form and in the relation between the concepts that precede the emerging media and technologies. Based on this premise, we tried to identify and form a concept of the mashup aesthetics. Therefore, four stages were elaborated. In the first one, a historical approach based mainly on the Gesamtkunstwerk proposed by Wagner and on the Kuleshov effect. The concept is discussed in the second stage having as a starting point texts by Eisenstein and the scene of Visual Music. In the third, we associate the visual dimension of the music to the aspects related to the hypertextual language of the digital media. And finally, aiming to give visibility to that Contemporary trend, as study object we examined the virtual mashup-album “Thru You” by the musician Kutiman, in which “what you see is what you hear”.

Keywords: a+b=c; Remix; Mashup

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: mashup “Thru You”, de Kutiman 14

Figura 2: “Efeito Kuleshov” 22

Figura 3: “Caminho para o Abstrato”, de Kandinski 30

Figura 4: “Radio Dynamics”, de Oskar Fischinger 32

Figura 5: “Synchromie”, de Norman McLaren 34

Figura 6: “Arabesque”, de John Whitney 36

Figura 7: “Memex” 39

Figura 8: Página inicial do projeto “Thru You”, de Kutiman 67

Figura 9: Página de mashups do projeto “Thru You”, de Kutiman 67

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO **12**

1 CAPÍTULO I **17**

1.1 A obra de arte total 17

1.2 Kuleshov: a+b=c 21

2 CAPÍTULO II **24**

2.1 Eisenstein: O ideograma e a cultura japonesa 24

2.2 Música Visual ou *Visual music* 29

3 CAPÍTULO III **37**

3.1 Hipertexto, hipermídia e internet 37

3.2 O hipertexto como linguagem 41

4 CAPÍTULO IV **45**

4.1 Remix e Mashups 45

4.2 Colaboração e autoria 56

4.3 Mashups do Kutiman vs *YouTube* 64

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS **72**

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS **75**

a) Bibliografia 75

7 ANEXOS **85**

INTRODUÇÃO

Sons e imagens têm naturezas distintas assim como a música e as artes visuais e despertam diferentes percepções sensoriais que num primeiro momento poderiam parecer incompatíveis. Porém, o desejo de estabelecer um diálogo efetivo entre essas linguagens vem estimulando inúmeras indagações há séculos, nutrindo e enriquecendo ambas as partes.

Na “Era do Remix”, onde o que predomina são as práticas de recombinações e colagens, alguns conceitos propostos anteriormente se fazem atuais. A “obra de arte total”, proposta pelo compositor Wagner no século XIX, o “efeito Kuleshov”, em 1920, o movimento da música visual, por volta de 1912 e as teorias de Eisenstein sobre a montagem. Em pleno século XXI, com a convergência dos meios possibilitada pela digitalização das mídias, emergem novas formas híbridas de linguagem, representadas aqui pela fórmula “a+b=c”.

O princípio da fórmula “a+b=c”, onde a combinação de duas ou mais fontes resulta em algo novo, é o mesmo adotado nos diferentes períodos da história humana, variando apenas na forma e no relacionamento entre os conceitos antecessores às mídias emergentes. As formas de convivência entre as linguagens imagética (a) e sonora (b), e o desejo de estabelecer correspondências entre elas (c), são questões antigas que vem intrigando e suscitando inúmeras analogias. E é nesse contexto, que desenvolveu-se esta pesquisa e o qual tem sido meu objeto de estudo desde a graduação.

Como projeto de conclusão de curso da Faculdade de Comunicação Visual, fotografei cinco canções de Gilberto Gil, na tentativa de estabelecer correspondências e levantar questões relativas ao sonoro e ao visual. Naquele momento, o processo teve início com a interpretação das letras e dos temas das canções, passando posteriormente para a interpretação musical - composição harmônica, melódica e rítmica – sustentados pelos estudos de Murray Shafer, em seu livro “O Ouvido Pensante”.

Com o objetivo de aprofundar essa reflexão e conciliá-la ao trabalho que passei a desenvolver no SESC Pompéia, algumas transformações foram ocorrendo naturalmente, acompanhando o fluxo do desenvolvimento das tecnologias ano após ano. A imagem fotográfica cedeu lugar às imagens em movimento, a arte de revelar e ampliar essas imagens em laboratório, digitalizou-se, as cancões viraram remixes e tanto a edição quanto a distribuição dos novos trabalhos, acontecem agora no ciberespaço.

Unindo o interesse pelos híbridos "sonoro-verbal-visual", com as novas possibilidades tecnológicas, onde a recombinação evidencia-se como prática cotidiana, surgiu o projeto/blog "Trilha de Bolso", o qual deu origem à atual pesquisa dos mashups.

A "Trilha de Bolso" é uma oficina realizada mensalmente no espaço da Internet Livre do SESC Pompéia, com o intuito de experimentar a relação entre a imagem e o som. Cada participante é convidado a baixar da internet conteúdos sonoros livres, recortar e colar esses conteúdos utilizando ferramentas disponíveis na rede e criar/construir uma trilha sonora para um único vídeo, disponível no blog dessa oficina[1].

O vídeo criado para a "Trilha de Bolso" é composto por uma colagem de imagens sem uma narrativa linear. À esse vídeo (a), será somada a trilha sonora (b) de cada um dos participantes, criando um terceiro elemento (c), onde cada obra é distinta. Um único vídeo, composto por cutups de fragmentos de vídeos - sob licença livre - e editado com diferentes trilhas sonoras, resulta em algo parecido com o que acontece no "efeito Kuleshov", porém ao invés da justaposição de planos, é a soma da imagem com o som que cria uma obra audiovisual onde o sentido só se completa com a junção dos elementos (a+b).

Foi dessa experiência que apareceu o interesse em desenvolver a presente pesquisa, pois conforme a trilha era adicionada ao vídeo, as imagens pareciam transformar-se, não apenas em significado mas também em velocidade, ritmo e intensidade.

---

[1] Ver: http://trilhadebolso.wordpress.com (acessado em 07/03/2010).

Este projeto visa investigar o remix[2] colaborativo na internet - especificamente os mashups, como são conhecidas as colagens sonoras de vídeos - mapear alguns procedimentos utilizados para a criação desses projetos e observar os processos de produção e distribuição na internet como difusora cultural destas obras.

Partindo desta premissa, tentamos discutir e conceituar a estética do mashup relacionando-a com a "obra de arte total", o "efeito Kuleshov", o movimento da música visual, as pesquisas de Eisenstein e a linguagem hipertextual dos meios digitais.

Procuramos identificar artistas que elaboraram obras relacionando essas linguagens e discutir a prática dos mashups enquanto estética própria, pois o resultado da convergência entre essas linguagens se mostra bastante inovador na medida que as imagens passam a ser conseqüência dos sons remixados, como ilustra a figura:

Figura 1 . mashup "Thru You", de Kutiman[3]

Apesar da sociedade contemporânea estar repleta de produtos audiovisuais, observamos que há diferentes graus de resolução entre essas expressões e em poucos momentos parece existir um diálogo efetivo entre elas, como o proposto na "obra de arte total". O áudio parece estar sempre em segundo plano,

[2] O "remix" é uma aplicação técnica que visa trabalhar com colagens musicais e/ou visuais combinando idéias, princípios e sonoridades numa produção que pressupõe variações sobre um mesmo tema. Adaptado de: GERRISH, Bruce. **Remix***:* The Electronic Music Explosion. EM Books: San Francisco, 2004. p.25.

[3] Ver "Mashups do Kutiman vs *YouTube*", desta monografia.

submetido à imagem - característica que herdamos da passagem da Modernidade para a Contemporaneidade.

Novas formas híbridas de linguagens estão surgindo e sugerem uma reflexão sobre a contemporaneidade da arte tecnológica, possibilitada pela convergência dos meio e fundamentada na maleabilidade do código binário. A utilização dessas novas tecnologias têm como base não apenas o desenvolvimento tecnológico, mas o questionamento destes meios.

Com as novas mídias - internet, celular, games, etc. - o suporte eletrônico é utilizado não apenas para promover a convergência entre os meios, mas permite que qualquer usuário possa utilizar esse suporte para publicar e expor seus trabalhos, aproveitando também as características específicas do meio para criar/ compor suas obras.

Partimos então para estabelecer e identificar algumas posturas e procedimentos adotados pelos artistas devido à facilidade de comunicação online e o compartilhamento em rede. Tecnicamente, qualquer pessoa com um computador pessoal conectado à internet, tem um estúdio em casa, podendo facilmente produzir músicas, vídeos, softwares, etc.. Ou seja, o usuário/espectador acostumado a sentar-se em frente à televisão passivamente, agora é chamado à (re)aprender a ser ativo. Essa interação transforma nossa percepção da realidade através de diferentes formas de comunicação. As redes sociais do ciberespaço, por exemplo, geram novos fluxos de conexões entre as pessoas e a comunicação ocorre agora em várias direções o que parece refletir na construção das novas linguagens.

Nesse contexto, questões referentes à hibridização, colaboração, interação e autoria, sustentam-se a partir dos estudos de Lúcia Santaella, Serguei Eisenstein, George Landow, Arlindo Machado, Marshall McLuhan, Pierre Lévy, Lucia Leão, Christine Mello e Sérgio Basbaum.

Entender como a linguagem hipertextual nos híbridos de som e imagem está sendo construída e as características específicas dos mashups, pode parecer simples à primeira vista, mas numa análise minuciosa - e só pelas questões até

aqui levantadas - ela se mostra bastante complexa, pois a combinação entre som e imagem apresentam-se de maneiras muito variadas e subjetivas.

Por fim, a partir dessa linha de pesquisa histórica e teórica e de reflexões acompanhadas da análise de alguns mashups – estudos de casos – com o objetivo de dar visibilidade a essa tendência contemporânea, examinamos o álbum-mashup virtual “Thru You”, do músico Kutiman, onde, de acordo com ele, “o que você vê é o que você ouve”.

CAPÍTULO I

A OBRA DE ARTE TOTAL

Quando Whilhelm Richard Wagner, compositor alemão do século XIX, falava em "obra de arte total" em sua obra intitulada "Das Kunstwerk der Zukunft"[4] ou "A Obra de Arte do Futuro", propunha a convergência entre as linguagens artísticas produzindo um espetáculo completo. Para o compositor as artes não deveriam estar isoladas umas das outras, já que o homem é um ser de linguagem.

A "obra de arte total" proposta por ele, considerava uma teoria global para todas as artes, indo na contramão dos limites impostos pela Arte até o século XIX, que considerava apenas as linguagens artísticas de forma separada.

Wagner acreditou que a pintura, a música e a poesia já haviam alcançado o fim de suas evoluções e que, para inovar, seria necessário combinar as linguagens em uma "Gesamtkunstwerk"[5]. Elaborou então um projeto pioneiro: construiu um edifício projetado especificamente para suas óperas, criando uma entidade unificada entre a orquestra e o palco. Algo inusitado para a época, que logo tornou-se comum ao cinema e, hoje com os meios digitais, é constantemente

---

[4] Em "Das Kunstwerk der Zukunft", o autor Whilhelm Richard Wagner aponta que as diferentes linguagens artísticas como a música, a poesia e a dança, são expressões de um corpo total não desarticulado. Com esta concepção do corpo determinada pela idéia de performatividade, Wagner procede a uma deslocação da tradicional correlação entre os sentidos e as artes, e conseqüentemente, da compreensão do Sistema das Artes (1890).

[5] O termo "Gesamtkunstwerk" (Arte Total), está relacionado a uma apresentação de ópera que conjuga diferentes linguagens artísticas como música, teatro, canto, dança e artes plásticas. Wagner acreditava que na antiga tragédia grega esses elementos estavam unidos, mas, em algum momento, separaram-se. Criticava o estado da ópera naquela época, pois a música era enfatizada e os outros elementos que compunham a apresentação eram descartados. Com a construção de seu teatro em "Bayreuth", Wagner deu grande importância a elementos que proporcionassem ao público total imersão no mundo da ópera, como o escurecimento do teatro, os efeitos sonoros, o rebaixamento da orquestra no palco e o reposicionamento dos assentos para focar a atenção no palco. No campo das Artes, o termo "arte total" significa a "síntese das artes", usado com freqüência para descrever qualquer integração de múltiplas expressões artísticas diferentes.

atualizado. Ele parecia estar mesmo prevendo o surgimento do que hoje chamamos de híbridos[6].

No entanto, mesmo naquela época, a ópera já era multimídia, como ressaltam os autores Yara Borges Caznók e Alfredo Naffath Neto, no livro “Ouvir Wagner – Ecos Nietzschianos”:

> Nos séculos XVII, XVIII e ainda no XIX, ia-se à Ópera, não só pelo espetáculo musical. Espectadores entravam e saíam da sala para conversar, comer, ler, jogar cartas ou discutir política e finanças. Somente os trechos mais famosos e solistas mais brilhantes conseguiam o silêncio. Mas a obra de arte total wagneriana exige uma outra qualidade de concentração, fruição e mergulho. A formação do novo ouvinte.[7]

A reflexão sobre o conceito de convergência dos meios, é contextualizada no século XXI pela autora Lúcia Santaella, no livro “Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à Cibercultura”[8], onde a autora ressalta que as fronteiras entre os meios artísticos foram rompidas devido às transformações culturais do século XX. Santaella faz uma abordagem da arte contemporânea a partir dos referenciais tecnológicos, ressaltando que com o crescente acesso aos meios de comunicação de massa e com o advento da cultura de massa, torna-se possível a fusão da cultura erudita com a cultura popular, culminando no surgimento de novas formas de consumo cultural. Tais questões mexem, em muito, com as noções de alternância entre criadores e público nos procedimentos de criação, questões bastante pertinentes para as mudanças que estão ocorrendo na arte, inclusive na chamada *Web 2.0*, com seus processos colaborativos.

Porém, muito antes dessas transformações mencionadas por Santaella, os filósofos gregos Pitágoras (571 - 497 a.C.) e Aristóteles (384 – 322 a.C.), já investigavam a convergência dos meios e procuravam desenvolver sistemas para compreender as propriedades básicas do som e da luz. A busca de novas experiências sensoriais que relacionam sons e imagens, não é atual, ocorre

---

6 Ver: Capítulo II, desta monografia.

7 CAZNÓK e NAFFATH, 2000, introdução.

8 SANTAELLA, 2003, p.52.

desde a antiguidade, como aponta Sérgio Basbaum, em seu livro “Sinestesia, arte e tecnologia: fundamentos da cromossonia”.[9]

Já no século XVII, surgiram muitas teorias com o objetivo de provar uma conexão entre esses dois fenômenos, como foi o caso do físico Isaac Newton, que publicou resultados científicos sobre o assunto. Já no século XVIII, com base nas reflexões desenvolvidas pelos filósofos e físicos dos séculos anteriores, artistas e pesquisadores passam a criar máquinas audiovisuais que sugerem experiências sinestésicas[10] em busca da “obra de arte total”.

As mais recentes inovações no campo das artes visuais, da música digital e do texto eletrônico, aproximam-se muito do conceito descrito por Wagner. Os recursos que as ferramentas multimídias proporcionam, possibilitam a integração de diferentes linguagens, música, vídeo, texto, etc., o que contribui para o aceleramento do processo do artista multimídia deste século. Este, tem mais condições de realizar o ideal de uma obra de arte total, do que um artista do século XIX. Muito embora artistas como Oskar Fischinger, já na década de 1930, e Norman McLaren nas décadas seguintes, desenvolvessem pesquisas de métodos para sincronizar som e imagem, em película. Abordaremos esses e outro artistas da *visual music* no Capítulo II, desta monografia.

A História da Arte é então, profundamente marcada pelas idéias de Wagner. Primeiro pela crença na “obra de arte total” como manifestação de insatisfação com os meios tradicionais e posteriormente, pelo surgimento da sétima arte como uma mídia inteiramente nova, que poderia finalmente reunir todas as artes. Sua obra é fundamental para os que queiram compreender o mundo pela experiência estética do híbrido “sonoro-verbal-visual”.[11]E também, para especialistas em busca de problematizar esse intrincado universo estético.

No ciberespaço, as produções artísticas caracterizam-se pela mediação tecnológica e podemos dizer que estamos finalmente na era das obras híbridas, da “obra de arte total”. As mídias podem finalmente alcançar uma verdadeira

---

[9] BASBAUM, 2002, p.20.

[10] O termo “sinestésico” vem da palavra sinestesia, do grego (sin + aisthesis) significa a reunião de múltiplas sensações. (BASBAUM, 2002, p.19)

[11] SANTAELLA, 2001. Ver: “O Hipertexto como Linguagem”, desta monografia.

imbricação entre elas, através da digitalização e passam por profundas transformações. Até os conceitos de autoria e originalidade tornam-se difusos na “Era do Remix”, onde é possível apropriamo-nos dos sons, imagens e textos que nos cercam. O artista, que antes era apenas o emissor, criador bastante individualista, tornar-se também um observador, um receptor e principalmente um colaborador em suas obras, onde: “a+b=c”.

KULESHOV: A+B=C

O ponto de partida para a pesquisa dos mashups[12] na internet passa obrigatoriamente pelo famoso "efeito Kuleshov", somado à "obra de arte total" proposta por Wagner, como foi visto no capítulo anterior.

O termo "efeito Kuleshov" recebe o nome de seu criador, o cineasta russo Lev Vladimirovich Kuleshov (1899-1970). Faremos a seguir, uma analogia deste, com a fórmula "a+b=c", que estrutura nossa tese.

A fórmula "a+b=c" ilustra uma idéia de soma bastante simples. Dois elementos quando somados, geram um terceiro elemento. O elemento resultante dessa soma, em "a+b=c", não é simplesmente a junção de suas partes, que nesse caso seria representada pela fórmula: "a+b=ab", mas sim um terceiro elemento (c) distinto de suas partes constituintes (a+b). Partindo desse conceito o cineasta russo desenvolveu experiências audiovisuais que resultaram no "efeito Kuleshov".

Devido à situação política da Rússia, por volta de 1920, Kuleshov não tinha acesso à película para filmar suas próprias imagens. O que para muitos seria um impedimento, para ele foi um estímulo. Decide, assim, fazer seus filmes através de técnicas de colagens, utilizando fotogramas de outros filmes e contando suas histórias de um modo bastante original e inusitado para a época.[13]

Em pleno século XXI, quase cem anos após seu advento, os experimentos do cineasta mostram-se extremamente atuais. Com a popularização da internet e principalmente com a *Web 2.0*, o "efeito Kuleshov" parece ter sido o precursor das discussões sobre autoria, colaboração, distribuição e dos processos criativos na internet. É cada vez mais debatido e utilizado pelos profissionais e artistas das diferentes vertentes do audiovisual.

---

[12] O termo "mashup", para além das referências artísticas e audiovisuais, é um website ou uma aplicação web que usa conteúdo de mais de uma fonte para criar um novo serviço completo. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Mashup (acessado 11/10/2009).

[13] Fonte: http://www.nogome.com/nogome/archives/000143.php (acessado 11/10/2009).

O poder do “efeito Kuleshov” foi bastante superestimado nas décadas de 20 e 30. Outros teóricos e cineastas, como os russos Sergei Eisenstein e Dziga Vertov, exploraram essa nova abordagem em função da valorização da montagem. A repercussão foi tão grande, que a montagem a partir daí tornou-se essencial, em detrimento de outros elementos da linguagem cinematográfica.[14]

Há, porém, uma substancial diferença entre as concepções de Kuleshov e de Eisenstein, como discutiremos no capítulo “Eisenstein: O ideograma e a cultura japonesa”, desta monografia.

Utilizando-se da montagem para justapor diferentes fotogramas e criar uma narrativa, Kuleshov explorava a repetição de alguns planos em diferentes contextos. Por exemplo, um único plano de um ator com expressão neutra era editado em sequência com imagens tão contrastantes como: um caixão, uma mulher e um prato de sopa, como ilustra a figura abaixo:

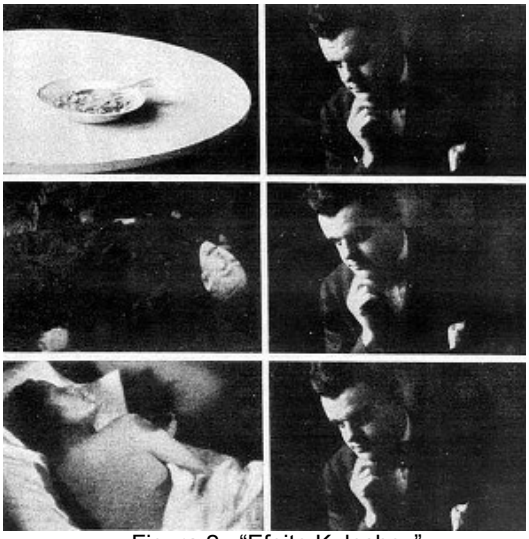

Figura 2 . “Efeito Kuleshov”

prato de sopa = "apetite" / homem num caixão = "tristeza" / mulher deitada = "ternura"

O espectador era induzido a ver/sentir que a expressão do ator “mudava”, quando na realidade ela permanecia inalterada. A justaposição dos planos, "contaminava" a interpretação dos espectadores, fazendo-os acreditar que a expressão do ator havia se transformado. Ou seja, a partir daí fica claro que é possível contar uma história de maneira não-linear. É possível desenvolver uma narrativa, a partir de

[14] Ver: “Eisenstein: O ideograma e a cultura japonesa”, desta monografia.

diferentes fragmentos. Por exemplo, juntando a filmagem de uma mulher saindo por uma porta, com uma cena em que a mesma está dentro de um carro, conseguimos atravessar uma distância de quilômetros em segundos, criando um espaço-tempo que só a montagem pode oferecer.

Kuleshov ainda iria dizer que o sucesso do cinema americano se deu pela clareza e rapidez da narrativa, aliando uma montagem "invisível" às dinâmicas sequências de ação. O *close* no rosto de uma cantora, somado ao fotograma em que a mesma está em cima de um palco, pode ter um intervalo de anos entre suas filmagens, mas quando colocados em uma mesma cena o espectador terá a ilusão que foram feitas ao mesmo tempo.

Há quem argumente que esses experimentos sugerem um dilema interessante nos tempos que correm para a cultura do remix[15]. A PhD Danah Boyd[16], pesquisadora da *Microsoft Research New England* e colaboradora na *Harvard Berkman Center*, questiona em seu blog[17], o que acontece quando a construção de um artista é tirada de seu contexto para servir outros propósitos, que não os intencionados pelo autor primeiro. Boyd levanta questões bastante pertinentes no que diz respeito à autoria e re-significação das obras: Um artista tem o controle sobre o contexto no qual seu material é utilizado? Como isso afeta o modo como o material é distribuído? E assim por diante.

Abordaremos autoria e colaboração na internet no capítulo "Colaboração e Autoria", desta monografia.

---

[15] "Remix" é uma aplicação técnica que visa trabalhar com colagens musicais e/ou visuais combinando idéias, princípios e sonoridades numa produção que pressupõe variações sobre um mesmo tema. Adaptado de: GERRISH, 2004, p.25.

[16] BOYD, Danah, 2003.

[17] Fonte: www.zephoria.org/thoughts/archives/2003/12/29/kuleshov_effect_and_remix_culture.html (acessado em 11/10/2009).

CAPÍTULO II

EISENSTEIN: O IDEOGRAMA E A CULTURA JAPONESA

Os filmes e a obra teórica de Sergei Eisenstein estabeleceram uma marco na história das artes visuais. Ele percebeu a montagem como característica essencial e única do cinema. Assim como os cineastas Lev Kuleshov[18], Dziga Vertov e Vsevolod Pudovkin, explorou uma nova abordagem em relação à montagem, valorizando-a em detrimento à outros elementos da linguagem cinematográfica. E a partir de suas obras, podemos compreender aspectos importantes do projeto imagético das vanguardas artísticas do século XX.

Dando continuidade aos trabalhos de Kuleshov, Eisenstein propõe o uso constante da montagem, por ele chamada de "intelectual", na qual a justaposição de planos busca os estímulos corretos que operam no espectador as reações desejadas.

Em seu livro "O Sentido do Filme", além de levantar qual seria o objetivo e a função inquestionável da montagem, afirma que a propriedade de justaposição de dois elementos, inevitavelmente geram um terceiro elemento e sentido: "Dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição".[19]

Conhecido no cinema como o "efeito Kuleshov", como vimos no capítulo anterior desta monografia e como afirma Eisenstein, essa propriedade não é uma característica específica do cinema e sim do ser humano, que ao deparar-se com dois fragmentos, dois fatos, dois planos, dois objetos, duas palavras, dois sons,

[18] Ver: "Kuleshov: a+b=c", desta monografia.

[19] EISENSTEIN, 2002-B, p.14.

etc., faz automaticamente uma síntese dedutiva dos elementos justapostos e os reduz à uma unidade. É um fenômeno universal.[20]

Porém, uma substancial diferença existe entre as concepções de Kuleshov e de Eisenstein. Este último não opera por uma lógica aditiva mas por um raciocínio por analogias. Ao invés de simplesmente produzir uma soma ou mesmo um terceiro sentido, Eisenstein, seguindo a influência recebida dos estudos dos ideogramas japoneses, produz o conflito entre duas imagens que sugere relações estruturais entre ambas. O sentido não está na soma, mas na relação.

Sergei Mikhailovitch Eisenstein, nascido em Riga em 1898, propunha um cinema construído por idéias, por conceitos, por significados nascidos a partir do conflito-justaposição de planos e "composições intelectuais". Promoveu uma verdadeira ruptura com o cinema composto de imagens realistas e naturalistas de sua época.

O cerne deste novo fazer cinematográfico, configura-se na dinâmica da "montagem intelectual" proposta por ele. Para o cineasta, esta deveria ser uma ação reflexiva de seu realizador (diretor e/ou montador) sobre a realidade obtida pela câmera. Deveria estar na ação intelectual e ideológica do realizador sobre a natureza das imagens. Eisenstein, concebe a vocação do filme como sendo a de produzir discursos. E é sobre esse conceito, que elabora seu próprio discurso cinematográfico, onde "a+b=c".[21]

Para fundamentar suas teses, utiliza-se de conceitos, noções e percepções que toma da cultura oriental, especificamente a japonesa, identificando os traços cinematográficos de sua cultura imagética e transpondo os métodos de construção de sentido, do teatro *kabuki*, da escrita figurativa dos ideogramas e dos *haikais*, para as imagens em movimento. Porém, atenta para o fato do cinema japonês ser uma exceção dentro dessa cultura, por ignorar justamente, a montagem.

Eisenstein representa a fórmula "a+b=c", seguindo o mesmo princípio da formação dos ideogramas japoneses. Ao analisar a segunda categoria de hieróglifos – o *huei-i* (copulativos) – afirma:

---

[20] EISENSTEIN, 2002-B, p.14.

[21] Ver: "Kuleshov: a+b=c", desta monografia.

> A questão é que a cópula (talvez fosse melhor dizer a combinação) de dois hieróglifos da série mais simples deve ser considerada não como sua soma, mas como seu produto, isto é, como um valor de outra dimensão, outro grau; cada um, separadamente, corresponde a um "objeto", a um fato, mas sua combinação corresponde a um "conceito". De hieróglifos separados foi fundido – o ideograma. Pela combinação de duas "descrições" é obtida a representação de algo graficamente indescritível.[22]

Para exemplificar a estrutura constituinte dos ideogramas, em analogia estrutural à montagem lacônica do cinema intelectual de Eisenstein, seguem algumas combinações:

> um cachorro + uma boca = "latir"; uma boca + uma criança = "gritar"; uma boca + um pássaro = "cantar"; uma faca + um coração = "tristeza"[23]

Segundo ele, a justaposição não deveria ser "a simples soma de um plano mais outro"[24], mas o produto. Quando há um produto de uma justaposição, o resultado é diferente de cada elemento separado: "o todo é mais que a soma de suas partes".[25] E numa montagem, cada elemento é a "representação", e cada produto da associação desses elementos, uma nova imagem. Muitas vezes não importa se os elementos estão relacionados entre si para a elaboração de uma nova imagem, "e até freqüentemente a coisa se dá por isso mesmo", afirma.[26]

As representações, deste modo, devem suscitar a imagem. E somente quando os elos intermediários dessa justaposição desaparecem, o conjunto de elementos indica diretamente o novo conceito. Assim, na composição cinematográfica proposta por ele, cada representação torna-se essencial e única no papel das

---

[22] EISENSTEIN, 2002-A, p.36.

[23] EISENSTEIN, 2002-A, p.36.

[24] EISENSTEIN, 2002-B, p.16.

[25] Wertheimer (1880-1943) fundou o movimento da "Gestalt" - psicologia da forma. Os gestaltistas estão preocupados em compreender quais os processos psicológicos envolvidos na ilusão de ótica, quando o estímulo físico é percebido pelo sujeito como uma forma diferente da que ele tem na realidade. "O todo é diferente da soma das partes", este é o slogan do movimento da "Gestalt". O que a pessoa é (o todo), é resultado da junção de várias características próprias dessa pessoa (as partes). (BRITO, 2001, p.154.)

[26] EISENSTEIN, 2002-B, p.16.

correlações, e o objetivo de tal manipulação, é suscitar no espectador a percepção e os sentimentos em mesma intensidade, sem hierarquias.

Aprofundando a analogia com a cultura japonesa, Eisenstein aponta o *haikai* ou *haiku*, como sendo "a forma mais lacônica de poesia". O *haikai* nada mais é que, ideogramas transpostos para frases segundo a mesma lógica estrutural constituinte dos ideogramas. Ou seja, assim como os ideogramas proporcionam um conceito abstrato, o *haikai*, segundo o mesmo método, produz imagens diretas: "Tal qual – apesar de ao contrário – um primitivo processo de pensamento, o pensamento imagístico, deslocado para um grau definido, se transforma em pensamento conceitual."[27]

Do ponto de vista de Eisenstein, em analogia com o cinema, as frases de um *haiku* ou *tanka* são:

> (...) as frases de montagem. Listas de Planos. A simples combinação de dois ou três detalhes de um tipo de material cria uma representação perfeitamente terminada de outro tipo – psicológico.
>
> E se os limites eminentemente básicos dos conceitos intelectuais definidos, formados pelos ideogramas combinados, ficam obscuros nesses poemas, em "qualidade emocional", porém, os conceitos florescem incomensuravelmente. Devemos observar que a emoção é dirigida ao leitor, porque, como disse Yone Noguchi, "são os leitores que tornam a imperfeição do *haiku* uma perfeição artística".[28]

Essa mecânica de formação de uma imagem, onde elabora-se aspectos da realidade por analogias, serve não somente ao cinema, como à outros tipos de arte e, fundamentalmente, à prática dos mashups na internet.

Para a elaboração dessa imagem/conceito proposta pela montagem de Eisenstein, é necessário primeiramente um processo onde as representações são constatadas e agrupadas; e num segundo estágio, as conexões simplificam-se. O primeiro trata-se da reunião da imagem e o outro, do resultado dessa união.

O que caracteriza a montagem para Eisenstein, é portanto a colisão, o conflito:

---

[27] EISENSTEIN, 2002-A, p.37.

[28] EISENSTEIN, 2002-A, p.38.

> O conflito de duas peças em oposição entre si. (…) Uma visão pela qual, da colisão de dois fatores determinados, nasce um conceito. (…) Tal como a base de qualquer arte é o conflito (uma transformação "imagística" do princípio dialético). O plano aparece como a "célula" da montagem. Em consequência, também deve ser considerado do ponto de vista do conflito.[29]

E um dos princípios significativos do conflito proposto por ele, é o "princípio do contraponto ótico"[30], o enquadramento de um plano, a moldura de um objeto: "A posição da câmera, como uma materialização do conflito entre a lógica organizadora do diretor e a lógica inerte do objeto, em colisão, reflete a dialética do enquadramento."[31] Fazendo novamente uma analogia à cultura japonesa, em contraponto à nossa cultura, demonstra como o método de enquadramento cinematográfico é ensinado nas escolas de desenho do japão:

> Qual o nosso método de ensinar a desenhar? Pega-se um pedaço de papel branco com quatro cantos. Então pinta-se nele, geralmente sem usar as bordas (…). Os japoneses adotam uma diretiva bastante diferente: eis o galho de uma cerejeira. E o aluno separa desse conjunto, com um quadrado, um círculo e um retângulo – unidades de composição. Ele enquadra um plano.[32]

E acrescenta que esses dois métodos de ensino representam "As duas tendências básicas em luta no cinema de hoje."[33]

Eisenstein demonstra que as conexões entre uma representação e uma imagem acontecem na consciência e nos sentimentos do espectador, leitor ou ouvinte e este é, na realidade, o objetivo final do esforço criativo de todo artista.[34] Desta forma, o nome de uma flor nos traz sensações e representações daquela flor, como cheiro, textura, lembranças, cor, etc..

---

[29] EISENSTEIN, 2002-A, p.42 e 43.

[30] EISENSTEIN, 2002-A, p.44.

[31] EISENSTEIN, 2002-A, p.44.

[32] EISENSTEIN, 2002-A, p.44 e 45.

[33] EISENSTEIN, 2002-A, p.45.

[34] EISENSTEIN, 2002-B, p.27.

MÚSICA VISUAL OU *VISUAL MUSIC*

Como vimos anteriormente, ao abordar a "obra de arte total", a montagem de Kuleshov e dos construtivistas russos, a arte sempre foi produzida com os meios e os recursos tecnológicos disponíveis em sua época, sob modelos econômicos e institucionais que nela vigoraram. No campo da música, do audiovisual, ou do híbrido "sonoro-verbal-visual" não seria diferente. No início do século XX, antes mesmo da consolidação do cinema sonoro e muito antes da televisão, os artistas chamados de "futuristas" já experimentavam a relação sinestésica entre som e luz, desenhando sobre película. Os primeiros "filmes pintados à mão"[35], como eram conhecidos, datam de 1911/1912.

No entanto, é em 1912, que Roger Fry, um dos maiores críticos de arte do século XX, faz a primeira utilização do termo *visual music*. Para ele, a *visual music*, que chamaremos nesta pesquisa de "música visual", descreveria todas as obras de arte que "rompessem toda a similaridade com a forma natural e criassem uma forma de linguagem puramente abstrata – uma música visual".[36] Ainda segundo Fry, ao descrever o trabalho de Vassili Kandinski "Caminho Para o Abstrato", seria a "tradução da música para a pintura"[37].

Identificamos na obra artística e teórica de Kandinski, especialmente no período em que viveu em Munique, uma trama de referências artísticas e culturais que inclui tanto as informações do modernismo francês quanto as ressonâncias da tradição oriental. Suas pinturas dessa época fazem referência ao "Gesamtkunstwerk" (obra de arte total, de Wagner), que embora fosse um conceito neo-romântico, o levava para a nova arte, que de alguma maneira já apontava para a abstração ou para a expressão.

---

[35] Dos artistas Bruno Corra e Arnaldo Ginna, como referido no "Futurist Manifesto of Cinema", que se encontra perdido. Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Visual_music (acessado em 15/10/2009).

[36] ZILCZER, 2005, p.25.

[37] Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Visual_music (acessado em 20/09/09).

Kandinski afirma ter descoberto a sinestesia em sua obra ao assistir a performance do compositor Wagner, com a ópera “Lohengrin”: "Eu vi todas as minhas cores em espírito, diante dos meus olhos. Linhas selvagens, quase loucas eram esboçadas diante de mim."[38]

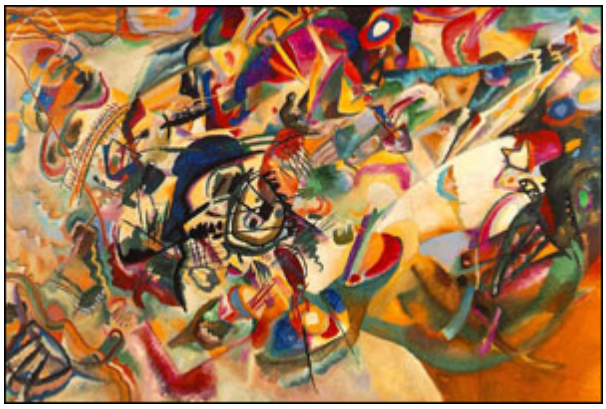

Figura 3 . “Caminho para o Abstrato”, de Kandinski

Em 1911, depois de estudar na Alemanha, Kandinski é novamente influenciado pela música, desta vez por um concerto de Schoenberg. Dois dias após o concerto, termina sua pintura “Impressão III (Concerto)”. O pintor abstrato e o compositor atonal acabam tornando-se amigos e Kandinski expõe as pinturas de Schoenberg[39] no mesmo ano, em Munique.

A fascinação do pintor pela música, fazendo uma metáfora à pintura, advinha do poder emocional que esta exerce em seu receptor. Para ele, a música, ao expressar-se através do som e do tempo, promove no ouvinte a liberdade de imaginar, interpretar e articular emoções. Não baseadas em representações literais ou descritivas, mas numa qualidade abstrata que a pintura nunca alcançará enquanto tentar representar o mundo visível.[40]

Como mencionado anteriormente, diversos artistas e pesquisadores da antiguidade empenharam-se na tentativa de relacionar imagens e sons. Não

[38] Tradução livre para: “I saw all my colours in spirit, before my eyes. Wild, almost crazy lines were sketched in front of me”. Fonte: www.telegraph.co.uk/culture/art/3653012/The-man-who-heard-his-paintbox-hiss.html (acessado em 15/10/2009).

[39] Expõe na primeira “Blue Rider Exhibition”, em Monique.

[40] DABROWSKI, 1995.

apenas músicos, mas também artistas visuais. O artista plástico Paul Klee, buscou correspondências entre a plasticidade de conceitos musicais em diversas de suas obras. No que diz a respeito à transposição plástica do aspecto polifônico musical, afirma:

> Existe realmente uma polifonia na música. A tentativa de transposição dessa essência para o campo plástico, não seria em si nada demais. Mas, criar, na música, através do reconhecimento da particularidade da obra de arte polifônica, penetrando profundamente nesta esfera cósmica a fim de emergir dela como um observador de arte transformando e então experimentar essas coisas na pintura, isso já é melhor. Pois não apenas na música pode existir a simultaneidade de vários temas independentes, assim como todas as coisas típicas que não são válidas apenas em um lugar, mas estão enraizadas, ancoradas organicamente em qualquer lugar e em toda parte.[41]

Partindo da polifonia musical, Klee aproxima artes visuais e sonoras de uma maneira ampla que vai além de um simples sistema de equivalências formais. As obras de Kandinski e Klee, mostram-se precursoras da música visual e demonstram a diversidade de abordagens que temos ao aproximarmos o sonoro do visual.

A música visual, no entanto, consagra-se com os artista Norman McLaren e Oskar Fishinger. Porém, antes de entrar no universo híbrido desses artistas, vale atentar para certa distinção que existe entre os termos *visual music* ou música visual e *colour music* ou música de cores. Segundo definição sugerida por alguns autores, a música de cores seria resultado de uma "tradução intersemiótica"[42] de certa peça musical em um trabalho visual. Enquanto a música visual, englobaria os trabalhos que, segundo Sérgio Basbaum, "aspiram a uma sinestesia não-hierárquica, uma complementaridade de som e cor".[43]

A relação não-hierárquica, ou hipertextual, sugerida por Basbaum, é ponto de partida para os artistas da música visual. A imagem que antes era estática, passa a ter movimento e o som, com o cinema, e a estabelecer novas relações com as

---

41 KLEE, 1987, p.25.

42 BASBAUM, 2002, p.76.

43 BASBAUM, 2002, p.105.

imagens nas obras audiovisuais. A partir do século XVIII, uma série de dispositivos, aparelhos e métodos foram concebidos - cada um com seu próprio sistema de classificação - para realizar tal relação.

Oskar Fischinger (1900-1967), artista plástico e animador, trabalhou especificamente com dois suportes, o cinema e a música. Seus experimentos eram diretamente inspirados em obras musicais e expressavam a temporalidade da música. Desenvolveu de forma pioneira, entre 1926 e 1932, estudos de técnicas visuais para geração de sons em seus projetos, como a anotação musical “opto-acústica”[44]. Suas obras acabam por criar o conceito da música visual.

De acordo com William Mortiz, biógrafo de Fischinger, "Os esforços técnicos e criativos de Fischinger foram aplicados, fazendo uso da música de Bach e Beethoven, a uma forma inédita de arte abstrata conhecida como música visual”.[45]

Apesar de sua importância capital, há pouca bibliografia publicada sobre ele, a maior parte é encontrada em artigos de revistas especializadas. De fato, Fischinger foi tratado durante toda a sua vida como artista experimental e não desponta no cenário artístico contemporâneo. O próprio Moritz designou-o como "o primeiro artista *underground* do cinema".[46]

Figura 4 . “Radio Dynamics”, de Oskar Fischinger, exposta no *Visual Music*, em Los Angeles, 2005[47]

[44] RUSCHIONI, 1998, p.13.

[45] MORRIS, 1998.

[46] vide GRUSH, 1999.

[47] Fonte: www.oskarfischinger.org (acessado em 16/10/2009).

Os pressupostos de Fischinger para a união da música e da imagem, são descritos no artigo de Moritz intitulado “The Private World of Oskar Fischinger”, em que um curioso encontro de Fischinger com John Cage nos remete à essência de seu pensamento estético:

> Em Hollywood, como um sobrevivente do movimento cinematográfico europeu de vanguarda dos anos 20, Fischinger atraiu todo uma gama de jovens artistas aspirantes. Em 1937, o comerciante de artes Galka Scheyer enviou o jovem compositor John Cage a ele, esperando que ele escrevesse a música de um dos filmes de Oskar Fischinger o pôs para trabalhar na animação do projeto no qual estava então trabalhando, “An Optical Poem”. Atribuindo uma importância maior, ele falou a Cage de sua idéia inspirada no budismo de que todos os objetos contêm um som inerente, o que o levou a fotografar objetos sobre uma trilha sonora para que o objeto tivesse também liberdade para falar. Cage[48] analisa que isto o ajudou a iniciar-se no caminho do principal trabalho de sua vida: achar novos recursos sonoros em sons naturais, aleatórios e silêncio.[49]

Fischinger não tinha o intuito de “ilustrar” a música e sim, contribuir para que a dimensão absoluta da imagem e da música pudessem ser vislumbradas pelo espectador em sua mais universal acepção. O próprio Moritz enfatiza:

> Mesmo antes do filme sonorizado ficar disponível, Oskar sincronizou seus filmes abstratos com gravações fonográficas e acompanhamentos ao vivo, pois ele achou que a analogia com música (som abstrato, uma forma de arte não objetiva, bem desenvolvida e amplamente aceita) ajudava o público a apreender e aceitar a natureza e significado do seu absoluto e 'universal' imaginário. Oskar nunca teve a intenção de ilustrar a música e frequentemente projetava seus filmes 'sonoros' em silêncio para platéias previamente simpatizantes com o gênero.[50]

De qualquer maneira, a proposição de Fischinger gerou uma ampla base de estudos relacionados especificamente à união da música com a imagem.

---

[48] Ver vídeo em que John Cage fala sobre o silêncio: www.youtube.com/watch?v=pcHnL7aS64Y (acessado em 17/10/2009).

[49] MORITZ, 1974.

[50] MORITZ, 1974-B.

Parecendo mesmo prever as possibilidades dos híbridos de linguagens que se consolidam com a tecnologia dos meios digitais.

Experiências como as da música visual, buscam a sinestesia própria resultante da união sensível entre som e imagem, e uma possível interpretação simbólica. Buscam a não-hierarquia entre esses elementos, diferentemente da instância representada pelo estudo da trilha sonora, onde o som parece sempre servir às imagens.

Todas as idéias de Fischinger geravam em torno da perfeita união e sincronismo de imagens com música, realizando, ainda no final dos anos 30, algumas experiências com sonorização direta sobre a película "Movietone", técnica desenvolvida mais tarde por Norman McLaren.[51]

Em 1971, com "Synchromy", o artista Norman McLaren inicia seus trabalhos de animação e passa a sintetizar a forma dos desenhos em sons.

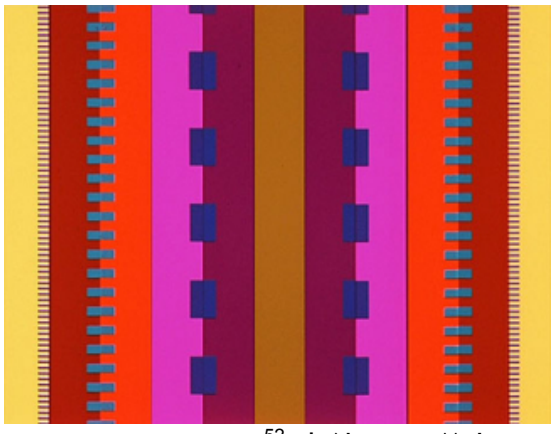

Figura 5 . "Synchromie"[52], de Norman McLaren

Durante toda a década de 1930, desenvolve pesquisas de métodos para sincronizar esses elementos:

> Em "Synchromy", McLaren consegue unificar em uma composição de imagens e sons a idéia de animação sonora por meio da síntese de maneira auto-referencial e auto-explicativa. Ao criar seu material visual por meio de composições e interpolações com as bandas óticas (duplicação, corte, sobreposição), McLaren dá ênfase aos

[51] Ver vídeo de Norman McLaren explicando como eram feitos seus filmes sobre película: http://www.youtube.com/watch?v=Q0vgZv_JWfM (acessado em 17/10/2009).

[52] Música de "Synchromie" disponível no site: http://snoreandguzzle.com/?p=87 (acessado em 17/10/2009).

> sons construídos sinteticamente por meio da manipulação do registro ótico de ondas sonoras. As cores empregadas em cada padrão de "traçado" para a criação de um vívido contraste entre as idéias sonoro-visuais.[53]

Sem dúvida, a arte de Fischinger e McLaren abriram as portas para um novo universo de percepção possível, que sempre fez parte da apreciação estética, mas que nunca na modernidade havia sido colocado de maneira tão transparente, a inteligibilidade sensível. Podem ser considerados uns dos precursores da estética do que chamamos hoje de remix e mashup.

A busca pela harmonia entre o contraponto rítmico das formas visuais, com as formas musicais, através da abstração sensível, nos parece uma maneira bastante recorrente de tratar a dimensão significante de sons ou imagens. Sem a necessidade de uma análise intelectual, cerebral e simbólica. Kandinski, citado anteriormente, foi enfático neste aspecto da aspiração sinestésica, já em sua época, preocupava-se com o desenvolvimento de sistemas visuais para representar tempo e música.[54]

O autor Sérgio Roclaw Basbaum, destaca também os filmes de Ruttman, Eggeling e Richter, como pioneiros ao relacionarem imagens gráficas e som, e que deram origem ao cinema gráfico experimental do alemão Oskar Fischinger.[55]

Basbaum aponta as pesquisas de animação dos irmãos John Whitney e James Whitney[56], no início dos anos 40, na Califórnia, como uma pesquisa pioneira no sentido de estudar as possibilidades de expandir a música visual nos meios digitais.

Sob a influência dos filmes dos anos 30 de Fischinger, os irmãos Whitney, em 1960, deram origem às primeiras idéias para uma teoria dos fundamentos da estrutura harmônica em seus filmes. No livro "Digital Harmony: On The

---

[53] CAMPESATO, 2007, p.17.

[54] BASBAUM, 2002, p.111.

[55] BASBAUM, 2002, p.123.

[56] BASBAUM, 2002, p.105.

Complementary of Music and Visual Art"[57], John Whitney desenvolve os conceitos da "harmonia digital" baseado na idéia de complementaridade, da não-hierarquização e da descoberta do *pixel*[58] como menor unidade da cor digital.

Para Basbaum, as harmonias digitais de John Whitney seriam impensáveis antes da invenção do *pixel* e da imagem digital. Segundo o pesquisador, Whitney chamou atenção às propriedades do computador como ferramenta criativa, desde a invenção do pianoforte, no século XVIII.[59]

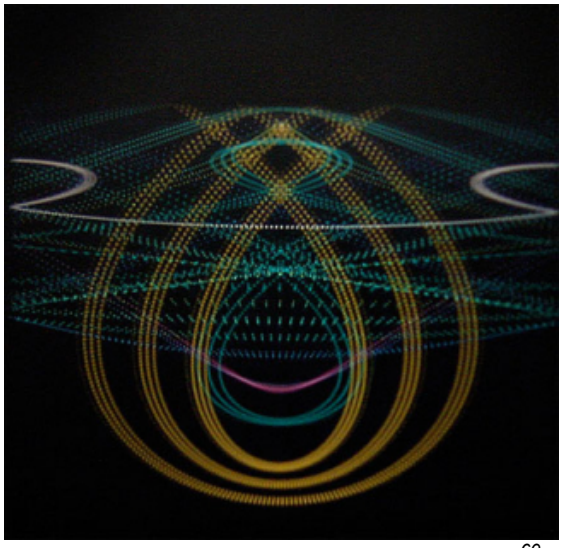

Figura 6 . "Arabesque", de John Whitney, 1975[60]

Em síntese, a proposta deste capítulo é mostrar que os artistas mencionados enfrentaram o desafio do seu tempo. Ao estabelecerem relações entre diferentes linguagens, diferentes suportes, criticar os padrões estabelecidos e questionar os meios disponíveis em suas épocas. Mostraram com criatividade que foram além do seu tempo, ao desenvolver projetos inovadores que pareciam prever o que vivemos hoje com os meios digitais.

---

57 WHITNEY,1980.

58 "Pixel" é a aglutinação de "picture e element", ou seja, elemento de imagem, sendo "pix" a abreviatura em inglês para "picture". É o menor elemento num dispositivo de exibição (como por exemplo um monitor), ao qual é possível atribuir uma cor. De uma forma mais simples, um pixel é o menor ponto que forma uma imagem digital, sendo que o conjunto de milhares de pixels formam a imagem inteira. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Pixel (acessado em 17/10/2009).

59 BASBAUM, 2002, p.108, *apud* WHITNEY, 1994, p.46.

60 Fonte: www.youtube.com/watch?v=w7h0ppnUQhE (acessado em 17/10/2009).

CAPÍTULO III

HIPERTEXTO, HIPERMÍDIA E INTERNET

Antes de discutir a linguagem hipertextual no meio digital, faz-se necessário uma abordagem etimológica e histórica do termo. Ou melhor, “dos” termos: hipertexto e hipermídia.

A palavra hipertexto tem sido usada para designar um texto em formato digital. Nesses textos, formados por blocos de informações (palavras, imagens, sons, etc.), as conexões são estabelecidas através do que chamamos de *hiperlinks*, ou simplesmente *links*. Essas ligações se dão de maneira não-linear e por múltiplos caminhos, o que constitui uma “textualidade aberta”, de acordo com Roland Barthes[61]. A esses blocos que compõem o hipertexto, Barthes dá o nome de “lexias”. Quando diferentes páginas se conectam através de um link, há lexia. Qualquer tipo de hipertexto, na verdade, é constituído por lexias.

A estrutura interativa e não-hierárquica da informação no hipertexto, em oposição ao formato linear do livro ou do cinema, por exemplo, propõe questões bastantes pertinentes relativas à textualidade, à narrativa e às fronteiras existentes entre o autor e o leitor.

A hipermídia por outro lado, baseia-se no encadeamento de “nós”. Esses nós constroem, também de maneira não-linear, uma rede de ligações que podem conter diferentes mídias:

> O conceito hipermídia une os conceitos de não-linearidade e hipertexto, interface e multimídia numa só linguagem. Traduzida erroneamente como mero suporte, hipermídia não se configura só como meio de transmissão de mensagens, e sim como uma linguagem com características próprias, com sua própria gramática. Hipermídia, diferentemente de multimídia, não é a mera reunião dos

[61] BARTHES, 1992.

> meios existentes, e sim a fusão desses meios a partir de elementos não-lineares.[62]

George Landow, um dos pioneiros na crítica do hipertexto, em seu livro “Hypertext 2.0”, defende a não distinção entre os dois termos e justifica:

> sejam os textos de computador hipertextos ou não, podem facilmente incluir imagens e textos alfanuméricos, já que, em computadores, é possível armazenar tanto palavras como imagens na forma de códigos.[63]

Segundo Landow não faria sentido distinguir entre os termos hipertexto e hipermídia, pois tanto a interconexão dos textos, quanto a combinação deste com imagens, já é o hipertexto “e” a hipermídia.

No entanto, para Ted Nelson, criador de ambos os termos supracitados (1960), costumeiramente a palavra hipertexto é usada onde o termo hipermídia seria mais apropriado. De acordo com o filósofo e sociólogo estadunidense, pioneiro da tecnologia da informação:

> Atualmente a palavra hipertexto tem sido em geral aceita para textos ramificados e responsivos, mas muito menos usada é a palavra correspondente hipermídia, que significa ramificações complexas e gráficos, filmes e sons responsivos - assim como texto.[64]

O que pode-se observar no entanto, é que devido às crescentes facilidades tecnológicas, a distinção entre esses termos se faz cada vez mais obscura. Adotaremos aqui a abordagem de G. Landow, que os considera como sinônimos.

Como o foco desta pesquisa não está na discussão sobre os termos, e sim na linguagem não-linear entre as mensagens por eles conectadas, independentemente da mídia utilizada, será utilizado o termo tradicional “hipertexto” para os dois sistemas.

---

[62] Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Hiperm%C3%ADdia (acessado em 01/10/2009).

[63] Fonte: George Landow, em entrevista concedida ao site: http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2471,1.shl (acessado em 29/09/2009).

[64] NELSON, 1992.

Já nos séculos XVI e XVII, de acordo com Burke (2004) e Chartier (2002), surgiram as primeiras manifestações hipertextuais. Os manuscritos dessa época, já caracterizavam-se como uma espécie de escrita coletiva, pois ao serem transcritos pelos copistas, sofriam com freqüência alterações no conteúdo. Outro exemplo significativo, é a "marginália", anotações realizadas pelos leitores nas margens dos livros e que posteriormente eram compiladas e disponibilizadas em forma de cadernos. Alguns trabalhos sérios resultaram dessa prática, como é o caso das marginálias feitas por Voltaire, enquanto estava na prisão.

Posteriormente, em 1945, num ensaio intitulado "As We May Think", Vannevar Bush descreve uma máquina chamada *Memex (Memory Extension)*. Nele o autor critica os sistemas de armazenamento de informação da época, ordenados de maneira linear e hierárquica e propõe, observando o funcionamento da mente humana, algo muito semelhante ao que hoje chamamos de computador pessoal. É tido como um dos precursores da atual web, embora nunca tenha chegado a ser construído. De acordo com Bush, o pensamento humano não funciona de maneira linear, mas sim através de associações, e foi assim que concebeu a estrutura lógica do *Memex*.

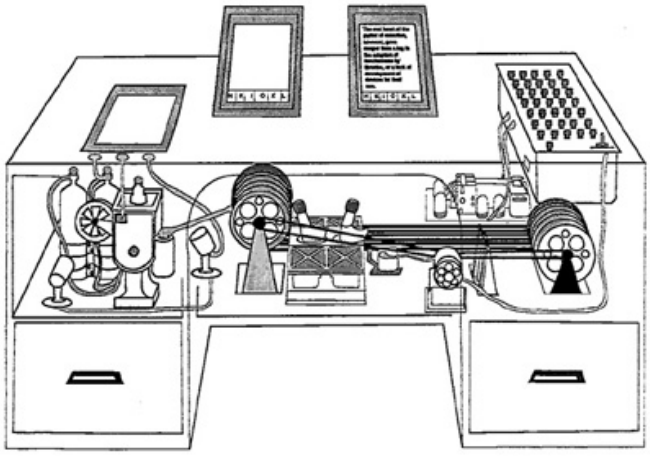

Figura 7 . *Memex*[65]

Desde então surgiram vários sistemas pioneiros de hipertexto, como o *NLS (oN Line System)* de Douglas Engelbart (1968), mas foram todos rapidamente suplantados pela *World Wide Web* de Tim Berners-Lee. Pode-se dizer que a

[65] Fonte: https://atlas.colorado.edu/~hofmocke/digitalpoetry/memex.html (acessado em 29/09/2009).

primeira geração, os verdadeiros pioneiros do hipertexto, é composta por Bush, Engelbart e Nelson.

Embora a Internet não seja o único suporte onde o sistema de hipertexto se manifesta, a *World Wide Web*, ou *www*, é o modelo de produção textual e organização da informação mais conhecido e utilizado atualmente.

Junto com a web, surge uma das maiores controvérsias a respeito do conceito de hipertexto. Alguns autores o vinculam obrigatoriamente aos ambientes digitais, uma vez que sua lógica de funcionamento está baseada nos links, enquanto outros acreditam que a representação hipertextual da informação independe do meio.

Consenso é que, a internet através do sistema *www*, seria o meio hipertextual por excelência, pois para implementar o hipertexto é necessário dispor de um ambiente navegacional.

O HIPERTEXTO COMO LINGUAGEM

O homem é um ser de linguagem, é de sua natureza comunicar-se. Assim como o homem transforma-se através dos séculos, transformam-se sua linguagem, cultura e sociedade. Antes da prensa de Gutenberg, nossa cultura era manuscrita e oral. Transformou-se em uma cultura impressa e agora reconfigura-se numa cultura digital. O impacto das tecnologias nessa construção da sociedade altera totalmente a maneira com que nos relacionamos e nos organizamos perante a informação e seu manuseio.[66]

Vivemos hoje uma era "informático-midiática", onde coexistem antigas e novas formas de ler, escrever, pensar e aprender. Estamos em transição, em constante transformação e construção da sociedade e do conhecimento humano. E essas transformações ocorrem cada vez mais rápido em decorrência da evolução tecnológica e do crescente volume de informação que circula entre as pessoas. É como se vivêssemos um, ou vários séculos, em apenas uma década.

O conhecimento humano na era eletrônico-digital, está relacionado com novas formas de comunicar, produzir, distribuir, colaborar e fundamentalmente, de organizar esse conhecimento, esse volume de informação. Os antigos sistemas conceituais de hierarquia e linearidade são agora substituídos por outros de multilinearidade hipertextual, links e redes.

Cria-se um novo cenário que propicia a hibridização das linguagens perdida na Renascença, com a separação dessas linguagens e sobretudo em função do desenvolvimento dos valores visuais. O ciberespaço é híbrido em sua essência e mistura noções antes entendidas separadamente, como as noções de: unidade, identidade/autoria e localização. É o ambiente ideal para a criação e o desenvolvimento de novas formas de linguagens e comunicação.

---

[66] MCLUHAN, 1969.

As redes digitais, rizomáticas, desterritorializaram o texto, por exemplo, fazendo emergir um texto interativo, sem fronteiras rígidas. Não há mais “um” texto, mas o texto em movimento, sempre re-centralizado.

Segundo Marshall McLuhan, o híbrido é o encontro de dois meios (a+b) e constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a nova forma (c): “O momento de encontro dos meios é um momento de liberdade e liberação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos.”[67]

Convivemos hoje, com novas possibilidades de combinações entre as linguagens, além de novas formas de linguagens não-verbais. Como toda linguagem está ligada à percepção, os meios híbridos, ao promoverem o encontro dessas linguagens, estimulam uma mudança em nossa percepção, alterando assim a posição relativa de nossos sentidos. É através dessa hibridização que, num mesmo espaço, pensamento e linguagem interagem e são explícitos. Riffaterre[68] sustenta que o hipertexto é a forma extremada de todas as possibilidades de linguagem.

Nosso objeto de pesquisa é a forma hipertextual de linguagem e o híbrido “sonoro-verbal-visual”, conforme descrito por Santaella no livro “Matrizes da Linguagem e Pensamento”, em que elabora um sistema classificatório das linguagens de acordo com a semiótica peirceana. Portanto, estudar essas linguagens implica em olhá-las em interação com o meio digital onde se manifestam, pois a forma híbrida, nasce de uma atualização ou adaptação, da linguagem sobre o meio. Vale lembrar aqui, a famosa expressão de Marshall McLuhan, que diz: “o meio é a mensagem”.

Nessa formulação, o autor assume que o meio, geralmente pensado como simples suporte para o conteúdo, é um elemento determinante da comunicação. Em outras palavras, o meio, o canal, a tecnologia em que a comunicação se estabelece, não apenas constitui a “forma” comunicativa, mas determina o próprio “conteúdo” da comunicação. Em cada caso, diferentes estruturas perceptivas desencadeiam diferentes mecanismos de compreensão e adquirem diferentes significados.

---

[67] MCLUHAN, 1999, p.75.

[68] RIFFATERRE, 1994.

De acordo com a autora Lúcia Leão, há um salto qualitativo de complexidade[69] quando o texto do hipertexto, como estrutura interativa, abandona a estrutura linear do texto impresso: "é sempre possível modificá-los"[70], pois sua estrutura apóia-se sobre dois elementos básicos:

- As lexias, blocos de informação que podem ser formados por diferentes linguagens, pois o meio digital permite a interação de textos, imagens, sons, etc.;
- Os links, vínculos eletrônicos que ligam as lexias fazendo conexões interativas, permitindo a navegação e dando assim uma ligação contígua entre os elementos ligados.[71]

Segundo Landow:

> (...) o texto [do hipertexto] apresenta-se fragmentado, atomizado em seus elementos constitutivos (em lexias ou blocos de texto), e essas unidades legíveis passam a ter vida própria ao se tornarem menos dependentes do que vem antes ou depois na sucessão linear.[72]

A forma do documento eletrônico abriga várias estruturas lógicas em uma única estrutura física, pois "a quase instantaneidade da passagem de um nó a outro permite generalizar e utilizar em toda sua extensão o princípio da não-linearidade".[73] Portanto, juntamente com o princípio de não-linearidade, vem o princípio da interatividade.

Reconhecendo que a interatividade não é apenas um fato tecnológico e sim intelectual, utilizaremos o conceito de Rokeby, onde "a interatividade se define no momento em que a obra reflete de volta para nós a conseqüência de nossas ações e decisões".[74] Nessa medida, acreditamos que a forma hipertextual, por

---

[69] LEÃO, 1999, p.30.

[70] LE COADIC, 1996, p.60.

[71] LEÃO, 1999, p.30.

[72] LANDOW, 1992, p.52.

[73] LÉVY, 1996, p.37.

[74] apud LEÃO, 1999, p.31.

sua natureza e possibilidade como linguagem, determina um novo tipo de representação no espaço digital, a ser explorado, criando assim, novas formas de expressão.

Enquanto o homem experimenta e aprimora essa nova forma, a tendência é continuar transpondo as linguagens pré-existentes para a nova mídia. McLuhan[75] atenta para o fato que no início de uma nova tecnologia, o homem despeja tudo que havia antes produzido nesse novo meio, utilizando as mesmas formas e conteúdos, copiando e colando de um meio para o outro. É o que observamos na passagem do rádio para a televisão, e o que o cinema fez com a literatura, por exemplo. Mas com o passar do tempo, com a familiaridade com o novo meio, novos índices relacionais são estabelecidos, não apenas entre os sentidos, mas entre eles próprios.

A experimentação por parte de artistas e usuários do novo meio é muito importante para a evolução das novas linguagens. Pois à parte estas, o que percebemos atualmente é o mero transporte de mídias e linguagens tradicionais para o ciberespaço.

Nessa medida, é importante levantar algumas questões: estamos transformando a Internet numa imensa televisão? O hipertexto vai se consolidar em qual tipo de expressão e discurso? Estamos mergulhando na sinestesia provocada pelos meios digitais?

Acreditamos que uma forma digital própria de linguagem ainda não foi criada, mas há fortes indícios, como citamos anteriormente e como analisaremos no último capítulo desta monografia, de que essa nova escritura hipertextual de representação do conhecimento está prestes a emergir da interação do homem com o meio digital. Vivemos atualmente numa “Cultura do Remix”.

[75] MCLUHAN, 1999.

CAPÍTULO IV

REMIX E MASHUPS

O remix[76], hoje, é a base de muitas culturas, seja na arte, música, vídeo, design ou aplicações para web. O que predomina é o remix, as fusões, as colagens e os mashups. De acordo com Manovich, "se o pós-modernismo define a década de 80, o remix definitivamente está dominando o começo deste século (2000) e provavelmente continuará na próxima década."[77], pois a prática do remix está em plena expansão e vai além da cultura e da internet. Ainda segundo o mesmo autor, vivemos não apenas a "Cultura do Remix" e sim a "Era do Remix".

A recombinação a que nos referimos, no entanto, é uma prática antiga na sociedade ocidental. Seja a recombinação de formas, estilos, códigos ou linguagens: "A maioria das culturas se desenvolveu tomando emprestado e retrabalhando formas e estilos de outras culturas; (...) A Roma Antiga remixou a Grécia Antiga, o Renascimento remixou a Antiguidade."[78]

Como abordamos nos capítulos anteriores - com o cinema soviético, o movimento da música visual e a linguagem hipertextual - a comunicação e as linguagens estão em constante transformação e atualização, assim como o ser humano. E com o fenômeno do remix, os meios de comunicação passam por uma profunda revolução. Assim como o cinema, em sua constituição, incorporou técnicas e linguagens de outras artes – da fotografia e do teatro - as diversas mídias

[76] "Remix" é sinônimo de "remisturar". É o nome dado para uma versão alternativa de uma música original. Modificada, na maioria dos casos, por um DJ, onde ele adiciona elementos não existentes na versão original. Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Remix (acessado em 29/09/2009).

[77] Tradução livre para: "If post-modernism defined 1980s, remix definitely dominates 2000s, and it will probably continue to rule the next decade as well". (MANOVICH, 2005.)

[78] Tradução livre para: "most human cultures developed by borrowing and reworking forms and styles from other cultures; (...) Ancient Romme remixed Ancient Greece; Renaissance remixed antiquity". (MANOVICH, 2005.)

existentes hoje, tendem a mesclarem-se e incorporar qualidades de outras e assim por diante.

Porém, o elemento que limitava uma completa imbricação entre essas mídias, ou que limitava a "obra de arte total" sugerida por Wagner, era a diferença nos suportes: "papel para o texto, película química para a fotografia e cinema, fita magnética para o som e o vídeo"[79].

Com a evolução tecnológica das últimas décadas, torna-se possível a transposição desses suportes para uma única base digital, possibilitando a comunicação entre elas, entre esses "documentos". A digitalização da informação, dos meios e das linguagens provenientes de diversos tipos de mídias – sons, vídeos, textos, fotos, etc. - traz consigo uma verdadeira revolução nos processos de gravação, produção, armazenamento e distribuição dos produtos midiáticos.

Esse processo de "remixabilidade", como denomina Lev Manovich, ou de convergência das mídias, de acordo com Lucia Santaella[80], tem sido muito discutido no âmbito das pesquisas em comunicação e artes visuais. Manovich define a remixabilidade como sendo "o processo transformativo por meio do qual os meios e as informações que organizamos e compartilhamos podem ser recombinados e construídos de modo a criar novas formas, conceitos, idéias, mashups e serviços"[81].

Porém, o significado da palavra remix, no decorrer da história, torna-se difuso. Inicialmente utilizado apenas pelos movimentos musicais e de desenvolvimento de softwares, atualmente pode ser utilizado ao referirmo-nos a qualquer tipo de recombinação de trabalhos pré-existentes, seja no campo das artes visuais, literatura, moda, etc.. A popularização do termo acompanhou o crescente fluxo das práticas encontradas na internet e no início de 2000, o termo "remix" passou a ser utilizado para além das referências musicais.

Outro termo que eventualmente é usado para falar sobre essa prática é "apropriação". Mas acreditamos que "remix" seja mais apropriado por sugerir uma

[79] SANTAELLA, 2003, p. 83.

[80] SANTAELLA, 2003, p. 84.

[81] MANOVICH, 2005.

releitura sistemática de algum tipo, o que o termo “apropriação” não tem. O remix, não é uma cópia na íntegra, mas sim uma releitura de determinado conteúdo. Não trabalha simplesmente com a transferência de significado de uma esfera para outra, mas implica em rearranjar sistematicamente todo o significado de algo.

Muito embora possamos encontrar alguns precedentes do remix musical antes mesmo da internet - em 1972 o DJ Tom Moulton[82] lançou seu primeiro disco de remix - foi através do surgimento das tecnologias das *multi-tracks* e do *sampling* que a prática se popularizou. Através do uso dessas tecnologias, somada à introdução da edição via computador – hipertextual/não-linear - tornou-se possível separar os elementos de uma música – vocal, instrumentos, ruídos, etc. - e manipulá-los individualmente, alterando timbres, tempos, volume, etc..

Vale a pena ressaltar que paralelamente à revolução ocorrida no campo da música (a partir dos anos 1980), houve também um desenvolvimento similar no campo das artes visuais, com a evolução dos equipamentos de edição - *switchers*, *keyer*, *paintbox* - e posteriormente com os softwares[83] - *Photoshop* (1989) e *After Effects* (1993). É nesse contexto que, alguns anos mais tarde, a internet chegou para consagrar definitivamente a cultura do remix, recombinando hipertextualmente[84] todo tipo de documento e informação.

Juntamente com o desenvolvimento da prática do remix surge um paradoxo, levantado por Lev Manovich e que abordaremos mais detalhadamente no capítulo “Colaboração e Autoria” desta monografia: enquanto a prática do remix é oficialmente aceita nas composições musicais e audiovisuais, por exemplo, não é admitida abertamente em outros ambientes e em determinados aspectos, é considerada violadora dos direitos autorais.

O fato é que, com a convergência das mídias e com a remixabilidade, a indústria de entretenimento contemporâneo passa por uma revolução. Apenas para citar alguns exemplos, o download de músicas nas redes P2P ou em sites de downloads incentiva o ibope oficial dos lançamentos de grandes gravadoras,

[82] POSCHARDT, 1998, p.123.

[83] “Software” é um programa de computador. O software consiste de um conjunto de instruções em linguagem de máquina que controlam e determinam o funcionamento do computador e de seus periféricos. (LEVY, 1999 p.258.)

[84] Ver: Capítulo III, desta monografia.

novos talentos são revelados pela internet, a produção de vídeos cresce diariamente em sites como o *YouTube* e a avaliação de um filme pelos usuários alavanca sua estréia oficial, independentemente de serem consideradas práticas legais ou ilegais.

O dramático crescimento da quantidade de informação trazida pela Internet e as questões que essa transformação levanta, é acompanhado também de um outro desenvolvimento fundamental, que vale a pena destacar, a característica hipertextual dessa informação.

O modelo cultural da informação passa a acontecer em várias direções e não em apenas uma: emissor - receptor, como de costume. O que muda drasticamente é a função desse receptor, que além de tornar-se também um emissor, transforma-se num receptor temporário da informação[85], como acontece nos aplicativos de mashups[86].

Tecnicamente, todos os mashups são remixes, com a diferença que nos mashups, muitas vezes, o autor utiliza fragmentos de vídeos ou musicas pré-existentes somados a composições completamente novas, criadas por ele. Um exemplo bastante popular desse fenômeno é o caso do compositor israelita conhecido por Kutiman e que analisaremos no capítulo seguinte desta pesquisa.

O mashup é uma das características marcantes do que se chama informalmente de *Web 2.0* e compõe a segunda geração de aplicações interativas da web. A proliferação dos mashups na internet é decorrente da transformação no movimento unilateral entre o emissor e o receptor. Por definição, são dados agregados por um servidor (de mashup), captados em diversos provedores de conteúdo disponíveis na rede, porém, esses dados não residem nesse servidor, são por ele apenas agregados e armazenados temporariamente. Torna-se possível criar e propagar novas aplicações, utilizando aplicações pré-existentes[87].

---

[85] Ver: “Colaboração e Autoria”, desta monografia.

[86] O termo “mashup”, para além das referências artísticas e audiovisuais, é um website ou uma aplicação web que usa conteúdo de mais de uma fonte para criar um novo serviço completo. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Mashup (acessado 11/10/2009).

[87] Ver vídeo explicativo sobre aplicações de mashups: www.youtube.com/watch?v=U9sENSA_sjI e http://olhardigital.uol.com.br/central_de_videos/video_wide.php?id_conteudo=3744 (acessados em 18/03/2010).

O termo “mashup”, no entanto, surge no ambiente da música - assim como o termo “remix” - e é nesse contexto que discorreremos nossa pesquisa. Mashup é utilizado para designar uma nova “modalidade” de obra audiovisual, remixada a partir de duas ou mais obras pré-existentes, onde a soma dos elementos constituintes não é simplesmente a junção de suas partes (a+b), mas sim um terceiro elemento (c) distinto dos elementos iniciais, como exemplifica a fórmula: “a+b=c”.[88]

Também é conhecido por uma série de outros nomes como: *bootlegs* (geralmente na europa), *boots*, *mashed hits*, *smashups*, *bastard pop*, *blends* e *cutups*[89], sendo este último, um termo cunhado por William S. Burroughs, por volta de 1960, para descrever alguns de seus experimentos literários, que cortavam e rearranjavam pedaços de uma peça para montar outra.

Embora nas décadas de 20 e 30, os cineastas russos já utilizassem esse processo de montagem, o *cutup-technique* pode ser considerado como o bisavô do “Ctrl-C Ctrl-V”. A técnica de Burroughs, no entanto, é posteriormente transposta para uma variedade de outros contextos e embora exista certa distinção entre os termos “cutup” e “mashup”, ambos fazem referência a obras que remixam conteúdos audiovisuais.

Essa prática de colagem de elementos musicais é bastante antiga, data do início das primeiras gravações. Podemos achar precursores na música concreta e mesmo na música clássica, com a prática de rearranjar materiais da música folk e do jazz ao reinterpretarem os *standards*, por exemplo. Contudo, apenas em 2001, o termo “mashup” ou “bastard pop” tornou-se popular no meio musical.

A grande reviravolta, no entanto, acontece em 1999, com o surgimento do *Napster Network*, uma rede *P2P*[90], a primeira rede popularizada que foi encerrada em 2001, por questões relativas ao direito autoral.

---

88 Ver “Kuleshov:a+b=c”, desta monografia.

89 Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Mashup_(music) (acessados em 18/03/2010).

90 “P2P” ou “Peer-to-Peer” (do inglês: par-a-par), entre pares, é uma arquitetura de sistemas distribuídos caracterizada pela descentralização das funções na rede, onde cada nodo realiza tanto funções de servidor quanto de cliente. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/P2P (acessado em 18/03/2010).

O *Napster* e o *MP3*[91] são associados à grande revolução na indústria fonográfica, que a mudou para sempre. As gravadoras tiveram perdas massivas na vendas de álbuns em meio físico, ano após ano desde 2000. Foi então que empresas começaram a vender música em formato digital por um preço abaixo do que os aplicados pelas gravadoras, começando a lucrar com o negócio.

A obtenção de música no formato *MP3*, mesmo que de forma ilegal e não autorizada, através de aplicações como *Kazaa*, *Limewire*, *Emule* e mais recentemente o *BitTorrent*, por exemplo, contribuem para a ascensão meteórica das redes *P2P* na internet, embora o *BitTorrent* seja mais usado para fazer download de álbuns inteiros e não faixas separadas.

Como resultado desse panorama, a última geração de computadores pessoais, de softwares, sequenciadores, os formatos *MP3*, *MPEG* e *Flash* e o protocolo *MIDI*[92], têm facilitado, no século XXI, os procedimentos para gravação, criação, produção e edição de vídeos e músicas em estúdios independentes. Ficou mais fácil para pessoas com habilidades musicais, mas pouca experiência profissional em estúdio criarem suas próprias produções. Mark Vidler, conhecido na internet pela "Go Home Productions"[93], diz a respeito dos benefícios da nova tecnologia:

> Você não precisa mais de um distribuidor, porque o distribuidor é a internet. Você não precisa de uma gravadora, porque a gravadora agora é seu quarto, e você não precisa de um estúdio de gravação, porque ele é o seu computador pessoal. Você faz tudo sozinho.

---

[91] "MP3" é uma abreviação de "MPEG 1 Layer-3" (camada 3). Trata-se de um padrão de arquivos digitais de áudio estabelecido pelo "Moving Picture Experts Group" (MPEG). As camadas referem-se ao esquema de compressão de áudio do MPEG-1. Enquanto a camada 1, de menor compressão, se destina a utilização em ambientes de áudio profissional onde o nível de perda de qualidade deve ser mínimo devido à necessidade de reprocessamento, a 3 se destina ao áudio que será usado pelo cliente final. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/MP3 (acessado em 18/03/2010).

[92] "MIDI" vem do inglês "Musical Instrument Digital Interface" (interface digital para instrumentos musicais) Uma especificação de protocolo para troca de informações digitais de performance (quais as notas tocadas, com que força foram pressionadas as teclas, durante quanto tempo foram sustentadas etc.) entre instrumentos musicais. Essas informações são transmitidas entre os diferentes instrumentos (sintetizadores, baterias eletrônicas, samplers, computadores) usando cabos especiais. Através de MIDI, é possível controlar todo um estúdio de som usando um computador e alguns programas específicos. (LEVY, 1999 p.256.)

[93] Ver: www.gohomeproductions.co.uk (acessado em 27/03/2010).

Hoje em dia, é possível fazer downloads não apenas de músicas e samples, mas também de tecnologia para manipulá-los gratuitamente - os softwares - basta ter uma conexão com a internet e o aplicativo adequado instalado.

Com a popularização do *Napster*, qualquer usuário da internet passou a ter acesso não somente ao download de músicas, mas principalmente, ao material bruto utilizado para suas composições, como faixas "à capela"[94] e faixas dos instrumentos musicais separados. Essas possibilidades inspiraram centenas de Djs e compositores a criarem seus próprios *bastard pops* ou mashups.

Observamos que a prática do mashup, particularmente o mashup audiovisual, enquanto estética própria, traduz uma sensibilidade contemporânea, reflexo da cultura do remix da qual emerge. Copiar, cortar ou colar agora são ações intrínsecas ao cotidiano do ciberespaço, em que a recombinação da informação evidencia-se como prática usual.

Nesse contexto, como identificar e relacionar a estética do mashup? Tal cenário incita a um estudo mais aprofundado, em busca de traçar um panorama descendente e contemporâneo mediante investigação e identificação de sua origem, estrutura e prática no meio digital. Para debater estas questões faremos aqui um resgate histórico, a fim de apresentar os conceitos e movimentos relativos à sua essência.

A cena tem início como fenômeno na Inglaterra, mas rapidamente chega aos EUA, França e Alemanha, embora possamos encontrar notáveis mashups vindos de todas as partes do mundo. Onde houver um computador conectado à internet e uma coleção de músicas e vídeos, haverá alguém construindo um mashup.

Como toda nova cena, tem seu "manifesto", no caso dos mashups, em 2001-2002, foi lançado na rede o "Get Your Bootleg On" (GYBO)[95]. Um site que reuniu uma comunidade de compositores e grande parte da produção do momento, oferecendo críticas, links para downloads, publicidade, dicas, eventos e fóruns de discussão sobre o tema. Porém, em 2005, devido à grande pressão que sofreu pela lei dos direitos autorais, o site se viu obrigado a mudar as regras, não

[94] "Á capela" significa canto sem acompanhamento de instrumentos musicais. Fonte: http://pt.wiktionary.org/wiki/%C3%A0_capela (acessado em 18/03/2010).

[95] Fonte: www.gybo5.com (acessado em 27/03/2010).

permitindo mais o *upload* dos usuários no próprio site, permitindo apenas links para sites pessoais. Passou então por um grande período de inatividade e foi rapidamente substituído pelo "Mashuptown"[96], um dos maiores blogs de mashups disponíveis na internet e considerado um provedor oficial de mashups.

Também em 2005, a "Bootie"[97], maior festa de mashups do mundo, começou a postar mensalmente as "Booties Top 10", liberando para livre download os 10 melhores mashups criados pelos usuários e selecionados por eles. Criada em São Francisco, a "Bootie" foi a primeira casa noturna nos EUA a dedicar-se somente à forma de arte dos mashups e hoje em dia, estende-se à festas mensais pelo mundo inteiro, incluindo Los Angeles, Paris, Boston, Munique e Nova Iorque.

Vários outros sites de mashups podem ser encontrados, fornecendo downloads, links, *podcast*, etc., como os: www.mashstix.com, www.mashupciti.com, www.mashup-charts.com.

Uma definição geral da técnica dos mashups, como vimos anteriormente, é basicamente o resultado da sobreposição do vocal de uma música com o instrumental de outra. Porém, o mashup também pode ser visto de uma maneira mais conceitual, ou como uma forma de protesto contra o imperialismo da indústria fonográfica e da comercialização da música popular. Utiliza também, muitas vezes e em outras vertentes, discursos políticos e vídeos em suas composições, e não apenas músicas. Pode-se assistir um exemplo desse tipo de mashup de vídeo no seguinte endereço: http://www.youtube.com/watch?v=_GGzlMiSfGo, onde o então presidente dos Estados Unidos da América, Bush, "canta" a popular música "Imagine", de John Lennon.

Para a elaboração desse tipo de mashup, podemos resgatar a imagem/conceito proposta pela montagem de Eisenstein, onde primeiramente as representações são constatadas e agrupadas e, num segundo estágio, as conexões simplificam-se. Essa mecânica de formação da imagem, serve desde o cinema à outros tipos de arte, como no caso dos mashups.

---

[96] Fonte: www.mashuptown.com (acessado em 27/03/2010).

[97] Fonte: www.bootiemashup.com (acessado em 27/03/2010).

As representações, deste modo, separadamente, correspondem a um “objeto”, a um fato, mas sua combinação corresponde a um “conceito”. E somente quando os elos intermediários dessa justaposição desaparecem, o conjunto de elementos indica diretamente o novo conceito, onde “a+b=c”. Ao demonstrar que as conexões entre uma representação e uma imagem acontecem na consciência e nos sentimentos, Eisenstein consegue traduzir o objetivo final do esforço criativo de todo artista.

Embora a essência do mashup, por definição, seja representada pela fórmula: “a+b=c”, alguns artistas misturam muito mais faixas para compor um único mashup. Ou também, utilizam-se de outros tipos de colagens, misturando por exemplo, várias versões de uma mesma música, em línguas diferentes, ou diferentes interpretações.

É bastante difícil encontrar um mashup “legal” diante das leis de direitos autorais em vigor hoje em dia e é justamente por isso que esse movimento, também considerado erroneamente como uma forma de “pirataria”, ganha um significado para além da legislação ou questões burocráticas. Os mashups assumem um papel criativo diante das novas possibilidades da web e passam a ser uma forma do usuário/consumidor manifestar sua opinião e insatisfação.

Preferindo produzir com uma qualidade tão alta quanto a das grandes gravadoras, muitos artistas e comunidades de mashups acreditam ser essa a grande força do movimento desse remix caseiro e encorajam as gravadoras, os *publishers* e principalmente os compositores, a também obterem uma qualidade alta nas suas produções de “músicas ilegítimas”, para que assim, possam ser legitimadas pelo mercado musical.

Desde 2005, por exemplo, o francês ToToM[98], um dos artistas *cult* favoritos na esfera do mashup e remix - com uma produção que ultrapassa os 100 mashups e diversos álbuns - em sua composição “Le Mix De ToToM”, misturou músicas da banda “Nine Inch Nails”, com músicas da “Madonna”, dentre outros. Foi surpreendentemente legitimado no *mainstream* quando suas composições apareceram no seriado americano “Glee”. E em 2009, outro lançamento veio contribuir para a definitiva legitimação dos mashups na indústria do

[98] Ver: www.totom.dj ou www.myspace.com/boototom (acessado em 27/03/2010).

entretenimento, o jogo de vídeo game “DJ Hero”[99] - que misturou elementos do vídeo game “Guitar Hero” com as músicas que estavam sendo usadas em cutups na cena do remix pela internet.

Uma outra vertente dos mashups audiovisuais, que vale a pena citar por sua importância na cena do remix, são os chamados “Mashups Abstratos”. Característicos por suas dissonâncias e experimentações sonoras, as colagens que fazem referência à música concreta têm um bom exemplo nos trabalhos do músico John Cage. Porém a obra mais famosa e popular data de 1968, e é possivelmente a faixa “The Beatles Revolution 9”, do “The White Album”, dos Beatles. Composta por samples de pessoas conversando, música clássica e instrumentos, todos tocados simultaneamente.

Não foi à toa que, em 2004, o DJ Danger Mouse[100] remixou os Beatles, fazendo não apenas uma referência, mas também uma homenagem ao “The White Album”. Em seu projeto intitulado “The Grey Album”[101], Misturou o vocal do rapper Jay-Z, em seu trabalho intitulado “The Black Album”[102], com samples do “The White Album”, dos Beatles. O resultado foi tão surpreendente, que alcançou distribuição legal pela EMI e vendeu mais de 3000 cópias[103], fora os downloads pela internet.

A prática dos mashups chega então na cena das artes visuais. Artistas envolvidos com instalações, performances e Vjing, emprestam o conceito para seus trabalhos. O trio britânico “Eclectic Method”[104] lançou o primeiro DVD de mashups audiovisuais para a emissora MTV, em 2005, chamado “We Are Not VJs”. E o artista belga Danny Devos[105], faz seu mashup com remix das obras do artista plástico Gordon Matta-Clark.

---

[99] Ver: www.djhero.com (acessado em 27/03/2010).

[100] Ver: www.djdangermouse.com (acessado em 27/03/2010).

[101] Download em: www.illegal-art.org/audio/grey.html (acessado em 27/03/2010).

[102] Escutar em: www.lastfm.com.br/music/Jay-Z/The+Black+Album (acessado em 27/03/2010).

[103] Fonte: http://www.illegal-art.org/audio/grey.html (acessado em 27/03/2010).

[104] Ver: www.motherboard.tv/2009/11/27/eclectic-method-are-ripping-video-a-new-one (acessado em 27/03/2010).

[105] Ver: www.bastard-art-gallery.com/navigator.php (acessado em 27/03/2010).

Como podemos observar, a compreensão do mashup avança fundamentalmente no âmbito da esfera do remix. Assim como no caso do remix, existem algumas implicações sociais relativas a essa nova tecnologia. Por um lado, possibilita e facilita o fluxo livre de informação, mas por outro, gera a necessidade de que nos posicionemos em relação à propriedade intelectual. Como toda tecnologia, ela não é neutra e o importante é que nos apropriemos dela, até para sabermos como e quando usá-la.

Abordaremos a seguir questões referentes à colaboração, interação e autoria.

COLABORAÇÃO E AUTORIA

Se no século XX, a comunicação era descrita pelo movimento unidirecional da informação, do emissor para o receptor, nos dias de hoje o receptor transforma-se também em emissor e, constantemente, num ponto temporário da informação. O crescente volume de informação que circula entre as pessoas, não mais em uma direção, mas em várias e todas conectadas, estimula a busca dessa informação em diferentes fontes. Isto cria, assim, um "espaço" próprio, onde é possível remixar e disponibilizar novamente essa informação, através da colaboração. Ou ao menos, possibilita a cada usuário fazer parte de uma plataforma comum de informação, como acontece na Wikipédia[106], por exemplo.

Esses novos caminhos da cibercultura[107] contam com diversas novas ferramenta e aplicativos disponíveis, como por exemplo, os SMSs, emails recebidos e encaminhados, links da web, *RSS*, blogs, *taggings*, *P2P*, etc.. Basicamente, uma pessoa que copia uma parte de uma mensagem recebida para um email que está escrevendo, faz o mesmo que uma grande companhia de mídia que recicla designs de uma outra empresa, ou ainda, das que fazem uso de aplicativos de mashups, ambos estão praticando a remixabilidade.

De acordo com André Lemos:

> A cibercultura caracteriza-se por três "leis" fundadoras: a liberação do pólo da emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais. Essa leis vão nortear os processos de "re-mixagem" contemporâneos. Sob o prisma de uma fenomenologia do social, esse tripé (emissão, conexão, reconfiguração) tem como corolário uma mudança social na vivência do espaço e do tempo. (...) alguns de seus fenômenos atuais: os blogs, os *podcasts*, os sistemas *peer to peer*; os softwares de fonte aberta, e a arte eletrônica.[108]

---

[106] Ver: http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal (acessado em 18/03/2010).

[107] *"*Por cibercultura compreendemos as relações entre as tecnologias informacionais de comunicação e informação e a cultura, emergentes a partir da convergência informática/telecomunicações na década de 1970*"*. (LEMOS, 2005, p.1.)

[108] LEMOS, 2005, p.1.

Porém, as únicas áreas onde a remixabilidade acontece abertamente são na música e no desenvolvimento de softwares livres[109], onde os agentes produtores se baseiam em bancos de dados pré-existentes para desenvolver e criar novos programas e músicas. E são esses mesmos softwares que transformam a operação técnica do remix em algo bastante fácil, somados à internet, com sua infinidade de bancos de dados, facilitando a localização e o reuso de materiais de outros períodos, artistas, designers e assim por diante. A diferença agora, não é apenas qualitativa mas também quantitativa.

Porém, em relação aos bancos de dados disponíveis na internet, a distinção entre os que são feitos para serem reutilizados é bem definida. Existem dois tipos, os bancos de dados proprietários, nos quais você pode reutilizar o conteúdo apenas mediante pagamento – o *Stock Photos*[110], por exemplo – e outros de conteúdos livres, onde as imagens, músicas, vídeos, etc., estão disponíveis ao usuário - para fazer downloads e também para *uploads* - gratuitamente e sem infligir as leis do direito autoral. Esses últimos são conhecidos também como bancos de dados com conteúdo sob uma "licença livre".

O que vem a ser uma licença livre? Licença livre é toda licença que garante ao receptor de uma obra protegida pelo direito autoral as liberdades de utilizar e gozar dos benefícios de seu uso, copiar e distribuir, estudar e modificar, e distribuir modificações daquela obra[111].

A *Creative Commons*[112] é um exemplo bastante popular de licença livre e oferece alguns bancos de dados, em especial os com *Sampling Licenses*, onde diz: "deixe

[109] "Software livre" se refere à liberdade dos usuários executarem, copiarem, distribuírem, estudarem, modificarem e aperfeiçoarem o software. Mais precisamente, ele se refere a quatro liberdades, para os usuários do software:

. A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade no. 0);

. A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade no. 1). Aceso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade;

. A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade no. 2);

. A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie (liberdade no. 3). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade. Fonte: http://softwarelivre.org/portal/o-que-e (acessado em 18/03/2010).

[110] Ver: www.latinstock.com.br/br/homenet/default.aspx (acessado em 18/03/2010).

[111] Ver: http://pt.wikipedia.org/wiki/Licen%C3%A7a_livre (assado em 18/03/2010).

[112] Ver: http://creativecommons.org.br (acessado em 18/03/2010).

artistas e autores convidarem outras pessoas a usar parte de seus trabalhos e fazer dele algo novo."[113]

Ao observarmos os detalhes envolvidos em lançar uma licença livre, percebemos que a diferença em relação ao *copyright* está também nos detalhes, na idéia por trás das regras e leis. A maior parte dos artistas que optam por licenciar suas obras sob uma licença livre, o fazem não apenas para defender-se judicialmente de possíveis ilegalidades, mas sim, com o intuito de que seu trabalho seja reutilizado por outros, promovendo e incentivando o remix - desde que haja uma referência, por exemplo. Quem escolhe o tipo de licença para a obra é o próprio autor, ao inscrever sua obra no site. As restrições e permissões que a obra permite, quem escolhe é o próprio autor.

A indústria fonográfica tem perseguido ferozmente esse tipo de iniciativa em decorrência da crise gerada no declínio de suas vendas. A crise abarca toda a industria proprietária - não apenas na área musical - mas muito em decorrência da popularização das redes *P2P*. Por isso investe-se tanto em campanhas "anti-pirataria", que muitas vezes, acabam por considerar, erroneamente, a licença livre como pirataria.

Vale destacar que o primeiro grande episódio na luta jurídica entre a indústria fonográfica e as redes de compartilhamento de música na internet foi protagonizado pelo *Napster*[114]. Criado, em 1999, para o compartilhamento de arquivos em rede *P2P*, principalmente arquivos de música no formato *MP3*, o *Napster* permitia que os usuários fizessem o *download* de um determinado arquivo diretamente do computador de um ou mais usuários de maneira descentralizada. Cada computador conectado à sua rede desempenhava tanto as funções de servidor quanto as de cliente, ou seja, tanto de emissor quanto de receptor.

O *Napster* começou a ganhar popularidade no início de 2000 e, em seu auge, em Janeiro de 2001, chegou a ter um pico de 8 milhões de usuários conectados trocando diariamente um volume estimado de 20 milhões de canções[115]. Porém,

[113] Ver: http://creativecommons.org/about/sampling (acessado em 18/03/2010).

[114] Ver: http://pt.wikipedia.org/wiki/Napster (acessado em 18/03/2010).

[115] Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Napster (acessado em 18/03/2010).

no início do mesmo ano, não resistiu. Seus servidores foram desligados após uma batalha judicial e o serviço foi fechado em março. Várias companhias da indústria fonográfica decidiram processar o serviço, acusando-o de promover a pirataria e possibilitar a troca de arquivos de áudio protegidos pela lei do direito autoral.

Contudo, a revolução não acabou por aí. Novos programas que faziam o mesmo que o *Napster* surgiram no mesmo ano: *Kazaa*, *eDonkey*, *Morpheus*, *Audiogalaxy*, etc.. E ainda hoje é possível obter música de forma ilegal e não autorizada através de aplicações como *eMule*, *LimeWire*, *Bittorrent*, etc.. O legado deixado pelo *Napster* e pelo *MP3* é associado à revolução da música digital, que mudou a indústria da música para sempre. As gravadoras tiveram perdas massivas nas vendas de álbuns em meio físico ano após ano, desde 2000.

Não obstante às críticas da indústria fonográfica e de vários artistas que entraram com ações legais contra essas empresas, impõe-se distinguir "pirataria" do direito à liberdade de informação. Toda obra intelectual publicada constitui informação, que não pode ser restringida sob o fundamento de violação aos direitos autorais. O compartilhamento de arquivos pela internet, sem finalidade de lucro, para uso estritamente pessoal, equivale ao empréstimo de obras entre pessoas, o que não ofende a Lei dos direitos autorais ou do *Copyright.*[116]

De acordo com essa mesma legislação, todo indivíduo tem o direito natural ao acesso à todo tipo de informação publicada, por quaisquer meios, desde que o faça para uso próprio e sem fins comerciais. Somente o uso comercial de informações protegidas por *copyright*, sem o respectivo pagamento dos direitos autorais, constitui pirataria ou prática ilícita.

O combate entre o *copyright* e o *copyleft*, como são conhecidas as licenças livres, fica ainda mais complicado quando passamos a investigar o extremo do que são chamados direitos morais. De acordo com o artigo 6-b da "Convenção de Berna"[117], os "direitos morais" dos autores incluem o "direito de integridade", onde "o autor conserva o direito de reivindicar a paternidade da obra e de se opor a qualquer deformação, mutilação ou outra modificação da obra ou qualquer outro

[116] Fonte: http://www.planalto.gov.br/CCIVIL/Leis/L9610.htm (acessado em 18/03/2010).

[117] Fonte: http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/programa/pasta_acordos/trtdocs_wo001.pdf/view (acessado em 18/03/2010).

atentado contra a mesma obra, prejudicial à sua honra ou à sua reputação"[118]. Esses direitos não são cobertos pela lei de patentes Americana, mas em muitos países isso ocorre.

As principais questões a serem levantadas, no entanto, são: quando um remix prejudica a honra ou reputação de seu autor? Podem as licenças livres, como a *Creative Commons*, por exemplo, permitirem que pessoas usem o trabalho de outras de forma a prejudicar sua honra ou reputação?

A pesquisadora Danah Boyd[119], em seu blog, menciona as experiências do cineasta Lev Kuleshov - o qual abordamos em capítulos anteriores desta pesquisa – como sendo precursora dessas discussões. Partindo do pressuposto do princípio do efeito Kuleshov, onde uma imagem tem seu significado alterado dependendo de qual outra imagem é justaposta à ela, Boyd questiona:

> "quanto controle deveria/poderia ter um artista sobre o contexto onde sua obra será utilizada? Quanto disso deveria ser explicitado nas licenças da *Creative Commons*? E nos países onde os direitos morais são preservados, deveria haver uma renúncia a eles?[120]

As questões sobre as noções de autor e de propriedade intelectual, que surgiram com o capitalismo e a imprensa a partir do século XVIII, precisam ser repensadas. De acordo com André Lemos:

> Até então, culturas primitivas e orais, assim como a sociedade medieval, não possuíam uma idéia de autor nem de propriedade de bens simbólicos. A modernidade industrial vai trazer essa idéia romântica de um autor iluminado e dono de sua criação. Ela será usada para controlar a circulação de bem tangíveis e intangíveis, onde o autor cede o seu direito aos editores em troca de pagamento de *royalties*. Esse sistema esteve mais ou menos estável até o surgimento do pós-modernismo (meados do século XX) onde o artista passa a buscar a quebra de fronteiras e usar trabalhos de outros artistas em processos de recombinação. A arte entra em crise e junto com ela a noção de obra, autor, autoria, propriedade.[121]

---

[118] Fonte: http://www.dhnet.org.br/cultura/textos/conv_berna.htm (acessado em 18/03/2010).

[119] Ver: www.danah.org (acessado em 18/03/2010).

[120] Ver: www.danah.org (acessado em 18/03/2010).

[121] LEMOS, 2005, p.2.

De acordo com Lev Manovich, ao falar sobre a remixabilidade, acabamos caindo em um paradoxo:

> Enquanto no universo da música comercial o remix é oficialmente aceito, em outras áreas da cultura isso é tomado com violação de direitos autorais e assim, como roubo de propriedade intelectual. Então enquanto diretores de filmes, artistas plásticos, fotógrafos, arquitetos e web designers rotineiramente remixam trabalhos pré-existentes, isso não é admitido abertamente, e assim não existem termos apropriados para validar essas práticas como há na música.[122]

Fato é que, em meio à crise da criação pós-moderna, não há mais autor, original e obra. Há apenas processos abertos, coletivos e livres. “A tecnologia digital vai reforçar essas características da arte do pós-modernismo e diagnosticar a obsolescência das leis de *copyright*”[123]. Novos critérios de criação, criatividade e obra emergem, “a informação quer ser livre”[124].

Uma matéria da *BBC*[125] diz que o remix está em expansão com os mashups, blogs, *podcasts*, sistemas *P2P*, obras artísticas e os softwares livres. A cibercultura estimula cada usuário a produzir, distribuir e reciclar conteúdos digitais, sejam eles textos literários, protestos políticos, matérias jornalísticas, emissões sonoras, filmes caseiros, fotos ou música. A internet está dando ao cidadão comum a voz, a possibilidade de publicar, criar, colaborar e compartilhar.

Através do fácil acesso aos equipamentos, os usuários mostram-se criativos ao aproveitar as possibilidades da internet, baixando arquivos e programas de códigos abertos, reinventando estas ferramentas de trabalho e alterando o seu código para que outras pessoas possam reutilizar e compartilhar novamente. Estas atitudes permitem agregar identidades artísticas e mostra que não somos dependentes das limitações impostas pelos softwares de mercado.

---

[122] MANOVICH, 2005.

[123] MURPHIE e POTTS, 2003, p.71.

[124] A máxima da ética hacker é: "A informação quer ser livre". A ética hacker é uma nova ética surgida de comunidades virtuais ou cibercomunidades. Um dos seus grandes criadores foi o finlandês Pekka Himanen. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%89tica_hacker (acessado em 18/03/2010).

[125] Ver: http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4728259.stm (acessado em 18/03/2010).

O mesmo ocorre com a maneira de distribuir os trabalhos produzidos. Existe hoje, a possibilidade de distribuição através do compartilhamento de arquivos online. Com o advento dos meios digitais, o trabalho artístico move-se da era mecânica ou da reprodutibilidade técnica, para a era digital ou da hiper reprodutibilidade – para uma extensão do pensamento de Walter Benjamin[126]. O computador e a rede de comunicações têm acelerado o processo de duplicação devido às facilidades de distribuição e às possibilidades de artistas criarem seus próprios álbuns *netlabels*[127], seus próprios mashups e páginas - "salas de exibições" - de vídeos online, como é o caso do *YouTube* e do *Vimeo*, por exemplo.

Estas negociações têm eliminado os intermediários, o circuito de distribuição comercial e a dificuldade de entrar no restrito mercado das artes visuais, música e cinema. Não é difícil encontrar músicos que se apropriam de partes e trechos de trabalhos de amigos e compartilham esses arquivos pela rede. No caso dos mashups, os procedimentos de apropriação e compartilhamento são utilizados pelos artistas revelando uma re-conceitualização da obra, dando um novo significado a ela.

Mashups "legais", dentro da lei, são difíceis de achar. Mas em pequena escala, alguns foram lançados[128]. Isso se deu porque algumas gravadoras entenderam o potencial de liberar os direitos de artistas globais para serem combinados com artistas locais, o que potencializou o consumo de ambos os artistas, com uma única obra.

Em Israel, por exemplo, um grupo chamado "Bonna Music" remixou a banda "Depeche Mode" com a banda hebráica "Balagan's". O mashup foi aprovado por Martin Gore, um dos fundadores da banda "Depeche Mode" e lançado oficialmente um mês antes do novo álbum da banda, em 2005. Quando o álbum foi lançado, a música já era um grande sucesso local, o que fez com que fosse

---

[126] ASSCHE, 2002, p.10.

[127] "Netlabes" são gravadoras que distribuem suas músicas através de formatos de áudio digital (principalmente em MP3 ou Ogg Vorbis) através da internet. Embora semelhante às gravadoras tradicionais, os netlabes enfatizam a distribuição gratuita on-line, muitas vezes sob licenças livres (Creative Commons) que incentivam os trabalhos a serem compartilhados. Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Netlabel (acessado em 18/03/2010).

[128] Ver: "Remix e Mashups", desta monografia.

muito melhor aceito em um mercado onde artistas locais são o gosto predominante dos consumidores.

É também em Israel que nasce o músico Kutiman, o qual utilizaremos para desenvolver nosso estudo de caso, no capítulo seguinte, autor de uma série de mashups feitos a partir de vídeos musicais do *YouTube* e que resultaram no álbum “ThruYou”.

MASHUPS DO KUTIMAN VS *YOUTUBE*

Para apontar as características dos mashups e do remix, seu hibridismo e a sinestesia que as convergências dos meios possibilitaram no campo do audiovisual e para dar visibilidade a essa tendência contemporânea, foi analisado como objeto de estudo o álbum-mashup virtual "Thru You"[129], do músico Kutiman.

Adotaremos o termo "álbum-mashup virtual" para referirmo-nos à obra "Thru You" por tratar-se de um álbum virtual, disponível na internet e não um álbum físico. E por conter obras de mashups audiovisuais e não apenas músicas.

Ophir Kutiel, profissionalmente conhecido como Kutiman, nasceu em Jerusalém em 1982. Estudou piano desde os seis anos, bateria e guitarra até os quatorze e aos dezoito anos, mudou-se para Tel Aviv para estudar jazz na *Rimon Music College*. Interessou-se também, nessa mesma época, pelo movimento musical contemporâneo, bastante distinto da tradicional música que estava estudando e descobriu, através de seu amigo Saboo – artista israelense e atualmente parceiro musical de Kutiman – o afrobeat e o funk. Músicos como James Brown e Fela Kuti passaram a ter grande influência em sua obra. Ficou obsecado pela música de Fela Kuti e é justamente daí que surgiu seu nome artístico Kutiman. Viajou para Jamaica para estudar reggae e afrobeat com Stephen e Damien Marley.

Tornou-se popular no mundo inteiro com a criação do projeto de mashups "Thru You", lançado na internet em fevereiro de 2009. Além da criação de seu próprio álbum homônimo, Kutiman colabora com muitos outros artistas da cena israelense, como Hadag Nahash, compondo e arranjando músicas e produzindo videoclipes para essas músicas[130].

Esse israelita de 25 anos, inspirado pela escola do *Funk* e da *Black Music*, buscou pelo *YouTube* dezenas de fragmentos de vídeos musicais, postados pelos usuários – músicos amadores - e durante dois meses, tempo que "Thru You"

[129] Fonte: http://thru-you.com (acessado em 30/03/2010).

[130] Ver: www.youtube.com/watch?v=DeEuuJHhgVg (acessado em 30/03/2010).

levou para ser concluído, Kutiman colecionou tudo o que explodiu na sua frente durante sua "expedição" pelos sons do *YouTube*. Como músico, produtor, remixou e integrou as partes em composições autorais. O resultado é uma obra colaborativa, um álbum-mashup virtual composto por sete mashups de alta qualidade, que mais parecem temas originais compostos por uma banda de *Soul*, *Dub* e *Funk* e que demonstram estar completamente integrado às conquistas e (r)evoluções que ocorreram nessa década.

Está tudo nos mashups de "Thru You": conteúdo colaborativo, compartilhamento de informação, licença livre, *Creative Commons*, etc.. O mais criativo e inspirador exemplo do que acontece quando o artista, artesão, produtor, detém as ferramentas de produção e distribuição. De certo modo, uma revolução que há tanto tempo foi idealizada por Marx, DJ Shadow, JDilla, entre tantos outros pensadores e artistas ideólogos da liberdade.

Larry Lessig, autor do livro "Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy", um dos maiores defensores da internet livre e do *fair use*, professor na faculdade de direito de *Stanford* e um dos fundadores do *Creative Commons*, escreveu em seu blog, ao convidar os leitores a assistirem e escutarem o álbum de Kutiman: "vocês irão entender tudo e mais um pouco do que tentei escrever no meu livro."[131]

"Thru You" é um álbum-mashup virtual, uma peça legítima de cultura livre, cercada de todas as questões imagináveis da era digital e de seus paradoxos e que jamais seria possível se não fosse a internet. Considerado pela "Time Magazine"[132], uma das 50 melhores invenções do ano de 2009, é assinado por mais de 100 autores, composto e regido por Kutiman, uma espécie de maestro da contemporaneidade.

Ouve-se nos mashups do "Thru You" uma música orientada pelos *grooves*, das camadas rítmicas às harmônicas e tratamentos eletrônicos-digitais dos vários instrumentos – bateria, piano, vocais, sintetizadores, theremin, etc. E as imagens

---

[131] Tradução livre para: *"*you'll understand everything and more than what I try to explain in my book*"*. Fonte: www.lessig.org/blog/2009/03/remix_buy_the_remix.html (acessado em 30/03/2010).

[132] Fonte: http://www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1934027_1934003_1933973,00.html (acessado em 30/03/2010).

do vídeo resultante retratam uma grande *jam session*, uma nova forma de arte que combina Djing e Vjing com vídeo montagem.

Os vídeos de "Thru You" são decorrentes das composições musicais criada por Kutiman, compostos pelas imagens resultantes da edição musical feita por ele. Um grande exemplo de uma produção independente que não deixa nada a desejar, tanto em qualidade técnica quanto musical, à qualidade da indústria fonográfica. E para aqueles que desdenham dos remixes e mashups por acharem que o DJ, ou o produtor, se limitou a copiar e a colar fragmentos de sons ou músicas, vale apena conferir as composições de "Thru You".

De acordo com Miguel Caetano, em seu bolg "Remixtures":

> (...) isto é o melhor que a cultura da remistura e da Web 2.0 nos trouxe. No oitavo e último vídeo, o próprio Kutiman explica por suas palavras como surgiu o projeto e como é que ele conseguiu costurar aquela magnífica manta de retalhos sonora.[133]

À luz do regime atual dos direitos autorais, Kutiman costura sua manta de retalhos audiovisuais e traduz uma sensibilidade contemporânea. Comete uma série de ilegalidades, uma vez que não pediu a autorização a nenhum dos músicos que registaram os temas originais para criar sua obra derivada. Apesar do artista incluir no final dos vídeos todos os créditos e indicar a lista completa de links para os vídeos originais, qualquer um dos visados poderia fazer queixa ao *Google*, de modo a obrigá-lo a editar o vídeo ou a removê-lo, porém isso não aconteceu.

Logo na página inicial de "Thru You", nos deparamos com a seguinte mensagem: "O que você está prestes a assistir é um mix de vários vídeos do YouTube editados de maneira a criar o "Thru You". Em outras palavras – o que você vê é o que você ouve", como ilustra a figura a seguir:

[133] Fonte: http://remixtures.com/2009/03/thruyou-o-album-mashup-do-youtube-de-kutiman (acessado em 30/03/2010).

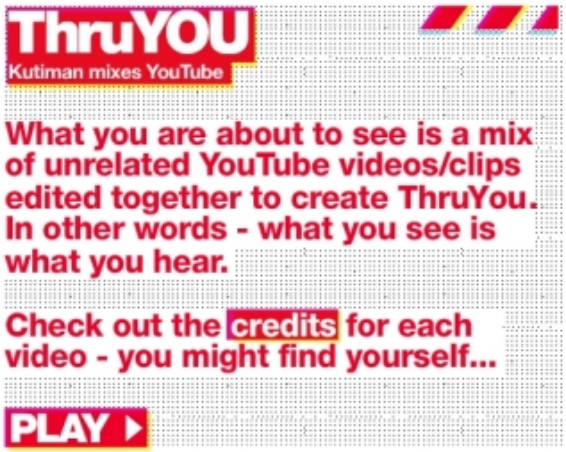

Figura 8 . página inicial do projeto “Thru You”, de Kutiman, na internet

Essa é a grande transformação estética e sinestésica trazida pelos mashups audiovisuais, um vídeo onde as imagens - o que vemos - fazem o “papel da trilha sonora”, já que a composição é elaborada a partir dos elementos musicais de fragmentos de vídeos, ou seja, as imagens são decorrência da composição musical e das edições sonoras que ouvimos. Em “Thru You”, o que aparece na tela são mosaicos dos instrumentos que estão sendo tocados na música que ouvimos naquele momento:

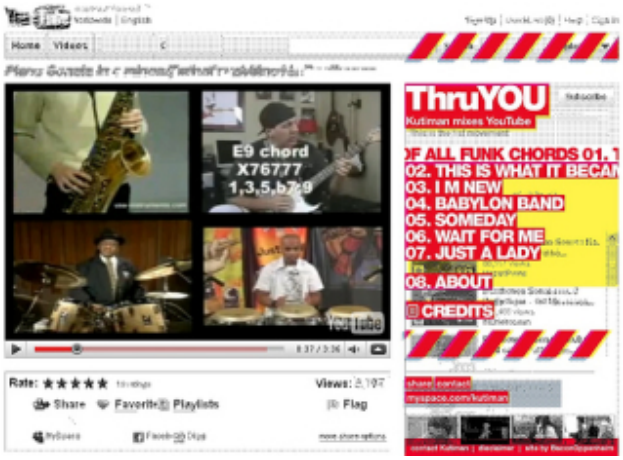

Figura 9 . página de mashups do projeto “Thru You”, de Kutiman, na internet

As sonoridades geradas pela edição, pelos cortes e emendas feitos pelo compositor, podem ser ao mesmo tempo, antagônicas e coerentes, despropositadas ou verdadeiros encontros. São, portanto, forças, elementos

postos em ação, através de pequenos cortes de natureza composicional (a+b) que, ao encontrarem-se uns com os outros, tornam-se sensíveis (=c). E esse sempre foi o esforço de todo compositor.

De acordo com Rodrigo Fonseca e Rodrigues:

> Se o princípio da criação de um mashup é o de "quebrar a série" do tempo formalizado, isto se dá precisamente porque um outro sentido pode nascer onde se corta. Em resumo: os cortes e emendas feitos no material sobredeterminado, podem reanimar a sensação ao promover rupturas (...) a fim de usurpar deles outras intensidades.[134]

É através da edição, da facilidade com que se "copia e cola" informações nos meios digitais que os cortes e emendas supracitados tornaram-se possíveis. Ou de acordo com Eisenstein, é através da montagem, da colisão, do conflito. O fato é que, com a prática do remix surge uma nova relação entre imagem e som. Porém, essa nova relação vem sendo formada desde o advento do formato do videoclipe, onde os papéis foram invertidos e a imagem passou a dar suporte ao som. Até então, tanto no cinema quanto na televisão, era a trilha sonora que dava suporte às imagens.

Arlindo Machado afirma que houve uma ruptura entre a barreira do imagético e do sonoro, não havendo mais uma música fora do videoclipe que possa ser ouvida independentemente dele. Podemos destacar o trabalho de *Golley & Creme* no vídeo "Mondo Vídeo" (1986)[135], onde a trilha foi criada junto com o videoclipe, não havendo dissociação entre imagem e som. E o trabalho "Vermelho Sangue", de Luiz Duva, onde "a variação na sucessão das imagens gera intensidades de violência e afeto"[136], utilizando-se do "efeito Kuleshov" na sobreposição das imagens.

Com efeito, constata-se que o processo formador do mashup, baseado na fórmula: "a+b=c", ou seja, na combinação de uma ou mais fontes para formação de algo novo, é o mesmo adotado em diferentes períodos da história, não é

---

[134] RODRIGUES, 2003, p.5.

[135] Ver: http://www.youtube.com/watch?v=0AkaSfoQ92k (acessado em 30/03/2010).

[136] MORAN, 2005, p.10.

totalmente inovador. Seja na “obra de arte total” proposta por Wagner no século XIX, no cinema russo de 1920, ou na música visual de Norman McLaren e Oskar Fishinger. Nesse sentido, o que varia é apenas a forma aplicada no relacionamento dos conceitos antecessores às tecnologias e mídias emergentes.

Segundo o pesquisador Arlindo Machado, a artemídia apresenta aproximações e distinções:

> A arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo. Bach compôs fugas para cravo porque este era o instrumento musical mais avançado da sua época em termos de engenharia e acústica. Já Stockhausen preferiu compor texturas sonoras para sintetizadores eletrônicos, pois em sua época já não fazia mais sentido conceber peças para cravo, a não ser em termos de citação histórica. Mas o desafio enfrentado por ambos os compositores foi exatamente o mesmo: extrair o máximo das possibilidades musicais de dois instrumentos recém-inventados e que davam forma à sensibilidade acústica de suas respectivas épocas. (...) Por que, então artista de nosso tempo recusaria o vídeo, o computador, a Internet, os programas de modelação, processamento e edição de imagem? Se toda arte é feita com os meios de seu tempo, as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidade e saberes do homem no início do terceiro milênio.[137]

Ao longo dessas discussões, por diversas vezes o suporte digital foi mencionado como sendo o único capaz de realizar os sonhos de defensores e pesquisadores da música visual. E, de fato, eles representam um passo significativo em todos os sentidos. Como abordamos em capítulos anteriores, a ansiedade da música visual por uma tecnologia viabilizadora da plena integração entre imagem e som, sempre foi muito grande. Era um desejo secular, reprimido por não encontrar uma tecnologia adequada e que encontra finalmente na tecnologia digital, um meio de vir à tona. Como constata Sérgio Basbaum, “o suporte digital traz em si a vocação para a sinestesia e a complementaridade”.[138]

Basta observar a quantidade de experiências que existem atualmente acerca da relação entre sons e imagens para verificar que Basbaum estava certo. Com a

[137] MACHADO, 2007, p.9-10.

[138] BASBAUM, 2002, p.167.

tecnologia digital, sons e imagens podem ser realmente unidos, já que ambos são gerados a partir da mesma essência, o código binário.

Na música visual, um dos primeiros defensores da tecnologia digital foi o norte-americano pioneiro da computação gráfica, John Whitney. Um dos primeiros a trabalhar em meios digitais na década de 60 do século passado, apoiado pela IBM. Após quase 20 anos de trabalho com as máquinas digitais, Whitney já vislumbrava suas possibilidades em 1981, quando publicou o livro "Digital Harmony: On The Complementarity of Music and Visual Art". No ano de 1994, em artigo publicado no *Computer Music Journal*, escreve:

> (...) basta que uma composição esteja armazenada nesta extraordinária memória [do computador], para que a liberdade do músico em modificar, a liberdade em refinar progressivamente e perceptualmente cada mínimo detalhe seja total.[139]

Os computadores pessoais e os softwares começam a fazer parte de nosso cotidiano no final do século XX e com o advento da internet, alcançam várias áreas de atuação, seja na música, no vídeo, no audiovisual. Grandes transformações avançam no âmbito da esfera do remix e contribuem para a compreensão da prática dos mashups, onde "forças e formas serão continuamente re-sintetizadas pelo trabalho do compositor remix"[140].

O compositor remix pode ser um VJ, DJ, músico, vídeo artista, performer, etc.. O que diferencia o trabalho de um VJ e DJ, de um mashup é que, por definição, um VJ mixa imagens em acompanhamento de músicas ao vivo. Na maioria das vezes o VJ acompanha um DJ, que é o responsável pelas sonoridades, embora existam VJs que criam também as sonoridades, a princípio o VJ "só" teria que se preocupar com a edição e sincronia de suas imagens. Nessa nova concepção, o compositor de mashups é responsável pela criação de ambos materiais, já que a composição musical é realizada a partir de materiais audiovisuais.

---

[139] WHITNEY apud, BASBAUM, 2002, p.164.

[140] RODRIGUES, 2003, p.4.

O mashup se aproxima bastante do que Patrícia Moran chama de “audiovisão”[141]. Uma proposta que utilizaria as possibilidades da “audiovisão” de fato não seria nem música, nem imagem, mas uma linguagem híbrida audiovisual em seu sentido mais puro, pois a partir do momento que o autor passa a elaborar sons e imagens, a denominação Vjing já não é mais válida.

Levando em consideração todas essas observações, no mundo virtual dos computadores, o que se propõe aqui com a prática dos mashups é algo novo, nem música, nem cinema, nem Vjing, não é nada disso e tudo isso ao mesmo tempo. Uma obra audiovisual capaz de inverter alguns sentidos e funções entre imagem e som. Uma nova proposta, onde “a+b=c” e onde se cria uma linguagem híbrida sem predominância de qualquer linguagem que não ela mesma: “o que você vê é o que você ouve”.

[141] MORAN, 2005. p.16.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na Era denominada “da Imagem” não há silêncio. A “Era da Imagem” é audiovisual. O cinema não é mais mudo desde Thomas Edison, com o fonógrafo[142] e as rádios agora são online. As mídias digitais e as novas ferramentas multimídia possibilitaram finalmente uma “obra de arte total”, como a proposta pelo compositor alemão Whilhelm Richard Wagner, no século XIX.

O conceito sobre a convergência dos meios apontado por Wagner, aproxima-se das mais recentes inovações na esfera do remix. Um artista do século XXI tem muito mais condições de realizar o ideal de uma “obra de arte total” do que um artista do século XIX. Observamos que a arte contemporânea vem se construindo a partir desses novos referenciais tecnológicos em suas formas híbridas.

Para ilustrar as formas híbridas emergentes, partimos do princípio da fórmula “a+b=c”, onde “a+b” seria a soma da arte sonora e da arte visual, e “c” o elemento resultante dessa soma – representado aqui pelos remixes audiovisuais, especificamente os mashups. Sem dúvida, os experimentos de Lev Kuleshov e o movimento da música visual foram peças fundamentais no levantamento histórico e teórico desta pesquisa, pois abriram as portas para esse novo universo da percepção, que sempre fez parte da apreciação estética, mas que nunca na modernidade havia sido colocado de maneira tão transparente.

Através das obras de Kandinski, consideradas por Roger Fry a “tradução da música para a pintura”[143] e das teorias de Eisenstein, descobrimos ressonâncias da tradição oriental que nos remeteram, dentre outros aspectos, à linguagem hipertextual dos meios digitais. Ambos utilizaram conceitos, noções e percepções da cultura japonesa para fundamentar suas teses. Eisenstein, por exemplo, seguiu o princípio da formação dos ideogramas japoneses em analogia a fórmula “a+b=c” em sua montagem.

---

[142] MACHADO, “Pré-cinema e Pós-cinemas”.

[143] Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Visual_music (acessado em 20/09/09).

O artista plástico Kandinski foi bastante enfático no aspecto da busca pela harmonia entre o contraponto rítmico das formas visuais e musicais, fazendo constantemente referência ao “Gesamtkunstwerk”, que embora fosse um conceito neo-romântico, o levava para a nova arte híbrida.

No entanto, mesmo diante da diversidade de experimentos e conceitos levantados por esses autores/artistas, os suportes existentes até então não permitiam a concretização efetiva de suas idéias. Foi somente com o desenvolvimento tecnológico e o advento da internet, que estas idéias encontraram, nos meios digitais, o suporte ideal para manifestarem-se efetivamente. O remix tornou-se então uma prática usual no ciberespaço.

A recombinação de conteúdos, o “copiar e colar”, agora são ação intrínseca ao cotidiano do meio digital. A cultura do compartilhamento de arquivos online, tornou qualquer tipo de arquivo acessível e passível de manipulação e recontextualização. Essa tecnologia facilitou também as produções independentes, na medida que qualquer usuário com acesso a essas ferramentas passou a deter os meios de produção e distribuição de suas obras. E é nesse contexto que surgiram os mashups, levantando questões sobre a utilização da colagem como linguagem estética, a colaboração, a interação e a autoria na criação coletiva.

Músicos e artistas passaram a atuar e interagir em espaços físicos diferentes e a contínua ampliação da velocidade de transmissão de dados pela rede desterritorializou a informação. Tais experiências conduziram a um processo de democratização dos meios de produção e da incorporação de novas experiências musicais[144] e visuais como é o caso do álbum-mashup “Thru You”, analisado nesta pesquisa.

Partindo dessa premissa como identificar a estética própria do mashup?

Na história do audiovisual, o som, a música ou a trilha sonora foram sempre utilizados como apoio às imagens e em função delas, ou no máximo, estabelecendo uma relação sem hierarquias, mas nunca a imagem esteve em função do som, como acontece nos mashups. Na montagem dos construtivistas

[144] LUCENTINI, 2005, p.213.

russos, por exemplo, cada representação tornava-se essencial e única no papel das correlações e o objetivo de tal manipulação, ou seja, dos cortes da edição, era suscitar no espectador a percepção e os sentimentos em mesma intensidade e sem hierarquias. No caso específico dos mashups, a edição sonora está em primeiro plano, os seja, as imagens são conseqüência direta dessa edição executada pelo compositor.

A grande especificidade dessa "categoria" do remix - os mashups - reside onde os elos intermediários da justaposição desaparecem - na soma de "a+b" - e o conjunto de elementos indica diretamente um novo conceito.

McLuhan[145] atenta para o fato que no início de uma nova tecnologia, o homem despeja tudo que havia antes produzido nesse novo meio, utilizando as mesmas formas e conteúdos, copiando e colando de um meio para o outro. Enquanto o homem experimenta e aprimora os novos meios, a tendência é continuar transpondo linguagens pré-existentes para a nova mídia. Porém, em contrapartida a essa tendência, o álbum-mashup "Thru You"[146], representa a quebra entre antigas e novas formas de linguagens, explorando diferentes possibilidades de relações entre elas e as características específicas do meio do qual emerge.

O que fica evidente nessa pesquisa dos mashups é o teor híbrido, multidisciplinar, colaborativo e interativo que a convergência dos meios artísticos, aliada ao desenvolvimento tecnológico possibilitou no campo do audiovisual. Suscitou inúmeras indagações e infinitas leituras a partir das obras de seus artistas, certamente tão variadas quanto as interpretações musicais possíveis. Isso nos revela o quanto é longo o caminho a percorrer para explorarmos o fenômeno musical e relacioná-lo às artes visuais.

---

[145] MCLUHAN, 1999.

[146] Anexo um cd com os 7 mashups do álbum "Thru You", de Kutiman. Porém, indicamos o site oficial www.thru-you.com como sendo a melhor maneira de entrar em contato com essa obra, pelo caráter interativo onde o autor disponibiliza os créditos e os links para os vídeos originais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografia

ARANTES, Priscila & FEITOZA, Mirna. **Arte digital é tema de dois Encontros em SP**. Galáxia: revista interdisciplinar de comunicação, semiótica e cultura - Programa Pós-Graduado em Comunicação e Semiótica da PUC-SP – n.5. São Paulo: EDUC, 2003.

ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia**. São Paulo: Ed. Senac, 2005.

BAMBOZZI, Lucas. **Síndrome de Realidade**. Artigo, São Paulo, 2008.

BARTHES, Roland. **A/Z**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1992. Tradução de Léa Novaes.

_____. **Image, Music, Text**. New York: Hill and Wang, 1977. Tradução de Stephen Heath.

BASBAUM, Sérgio Roclaw. **Sinestesia, arte e tecnologia: fundamentos da cromossonia**. São Paulo: Ed. Annablume, FAPESP, 2002.

BELLEBONI, Luciene. **A difícil relação entre imagem e som no audiovisual comtemporâneo**. UMESP e UNIMEP. Professora Mestre em Ciências da Comunicação: Escola de Comunicação e Artes: Universidade de São Paulo. São Paulo, 2004.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. In: LIMA, Luiz Costa (org). Teoria da Cultura de Massa. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 1982.

BRITO, Teca Alencar. **Koellreutter Educador: O Humano como Objetivo da Educação Musical**. São Paulo: Ed. Petrópolis Ltda., 2001.

BROUGHER, Kerry, MATTIS, Olivia, STRICK, Jeremy, WISEMAN, Ari e ZILCZER, Judith. **Visual Music: Synaesthesia in Art and Music Since 1900**. Londres: Thames & Hudson, 2005.

BURKE, Peter. **Hibridismo cultural**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2003.

CAESAR, R.. **Novas tecnologias e outra escuta: para escutar a música feita com tecnologia recente**. I Colóquio de Pesquisa e Pós-Graduação da Escola de Música. Rio de Janeiro, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2000.

CAMPEN, van Cretien. **The Hidden Sense: Synesthesia in Art and Science**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2010.

CAMPESATO, Lílian. **Arte sonora: uma metamorfose das musas**. Dissertação de Mestrado Programas de Pós-graduação da CAPES. São Paulo, Escola de Comunicação e Artes: Universidade de São Paulo. São Paulo, 2007.

CAMPESATO & Iazzetta. **Som, espaço e tempo na arte sonora**. XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música. Brasília, 2006.

CAZNÓK, Yara Borges, NETO, Alfredo Naffath. **Ouvir Wagner: Ecos Nietzschianos**. São Paulo: Ed. Musa, 2000.

CHION, Michel. **La Musique Électroacoustique**. Paris: PUF, 1982.

_____. **Músicas, media e tecnologia**. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

COUCHOT, Edmond. **A Tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual**. Rio Grande do Sul: Ed. UFRGS, 2003. Tradução de Sandra Rey.

CRUZ, Roberto Moreira dos Santos. **Vídeo expandido: processos interativos na arte do vídeo e multimídia**. Disssertação de Mestrado em Comunicação / Ciência da Informação. Rio de Janeiro, Escola de Comunicação: Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2001.

CUNHA, Newton. **Dicionário SESC: a linguagem da cultura**. São Paulo: Perspectiva, SESC São Paulo, 2003.

DABROWSKI, Magdalena. **Kandinsky: Compositions**, publicado pelo "The Museum of Modern Art", Nova Iorque, 1995.

DANIELEWSKI, Mark Z.. **House of Leaves**. Canada: Pantheon Books, 2000.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2002-A.

_____. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2002-B.

FELICE, Massimo Di (org). **Do Público para as Redes – A Comunicação Digital e as Novas Formas de Participação Social**. São Paulo: Difusão Ed., 2008.

GERRISH, Bruce. **Remix: The Electronic Music Explosion**. San Francisco: EM Books, 2004.

GUIBERT, Gérome. **Les Nouveaux courants musicaux: simples produits dês industries culturelles**. Nantes: Éditions Séteun, 1998.

IAZZETTA, Fernando. **Música e mediação tecnológica**. Departamento de Música - Universidade de São Paulo - livre docência. São Paulo, 2006.

KAHN, Douglas, **Noise, Water, Meat: a history of sound in the arts**. Cambridge/ London: MIT Press, 2001.

KELLEY, Mike. **An Academical Cut-Up. Sonic Process**. Paris: Éditions Du Centre Pompidou, 2002.

LESSIG, Lawrence. **Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy**. Nova Iorque: Penguin Press HC, 2008.

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix**. Artigo, São Paulo: Itaú Cultural, agosto de 2005.

_____. **Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002, segunda edição, 2004.

LEVIN, Golan. **Painterly Interfaces for Audiovisual Performance**. Dissertação para programa de mídia, arte e ciência. School of Architecture and Planning, Massachusetts Institute of Technology, 2000.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LUCENTINI, Vanderlei. **Música visionária: notas de percurso**. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, n.6. São Paulo, 2005.

MACHADO et AL. Hibridismo/intermídias. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais, Panorama de Arte e Tecnologia no Brasil. Disponível em: <www.itaucultural.org.br/aplicexternas/arttec/index.cfm> (16/05/2008).

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

_____. **Pré-cinema & pós-cinema**. Campinas: Ed. Papirus, 1997.

_____. **A arte do vídeo**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1998.

_____. **Ética e estética da era eletrônica**. In: Moraes, Angélica de (org). Santander Cultural. Porto Alegre: Ed. Sem Fronteiras, 2001.

_____. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Ed. Rios Ambiciosos, 2001.

_____. **Emoção Art.ficial 2.0: divergências tecnológicas**. São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2004.

_____. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2007.

_____. **O Filme-Ensaio. Cinema Novo, de Novo**. Artigo, São Paulo, 10/10/2008.

MANOVICH, Lev. **Remixing and remixability**. Disponível em: <www.manovich.net/DOCS/Remix_modular.doc> (2005).

MANZOLLI, Jônatas. **Auto-organização: um paradigma composicional**. In Auto-org: Estudos Interdisciplinares, Campinas, CLE/Unicamp. Campinas: Ed. Debrun, 1996.

_____. **continuaMENTE: integrating percussion, audiovisual and improvisation**. Núcleo de Comunicação Sonora (Nics): Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2008.

MUCLUHAN, Marshal. **Os meios de Comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Ed. Cultrix, 2000. Tradução de Décio Pignatari.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2004.

MENEZES, Flo. **Música eletroacústica: história e estéticas**. São Paulo: Ed. Edusp, 1996.

MILANO & Jacobson (ed). **CYBERARTS: exploring art & tecnology**. Edição Dominic Milano, Linda Jacobson. San Francisco: Miller Freeman, 1992.

MORAIS, Frederico. **Panorama das artes plásticas séculos XIX e XX**. Apresentação Mange. 2. ed. rev. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1991.

MORAN, Patrícia. **VJ em cena: espaços como partitura audiovisual.** Intermídias. Artigo disponível em: <http://www.intermidias.com/txt/ed56/Arte_VJ%20em%20cena_Patricia%20Moran.pdf> (2005).

MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Ed. Relógio D'Àgua, 1997.

MORITZ, William. **The Films of Oskar Fischinger**. Artigo disponível em: < www.iotacenter.org/Fischinger/index.htm> (1974).

_____. **Fischinger at Disney or Oskar in the Mousetrap**. Artigo disponível em: <www.iotacenter.org/Fischinger/index.htm> (1974-B)

MOTTA, Paulo. Música eletrônica/eletroacústica (música e tecnologia): noções básicas. Disponível em: <www.artnet.com.br/~pmotta/museletr.htm> (16/06/2008).

MOWITT, J.. **The Sound of Music in the Era of its Electronic Reproduction. Music and Society: The politics of composition, performance and reception**. RLS McClary. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

MURA, MANZOLLI, GROUX, ZIMERLI, DUFF and others. **re(PER)curso an interactive multimedia chronicle: from soundscape to audiovisual spectacle**. In proceedings of the Peach "Presence Research Conference". Greece: Summer, 2007.

MURPHY, A. e POTTS, J.. **Culture and Technology**. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2003.

NELSON, Ted. **Literary Machines**. California: Mindful Press, 1993.

OLIVEIRA, HASELAGER, MANZOLLI, GONZALEZ. **Musical meaning and logical inference from the perspective of Peircean pragmatism**. IV Conference on Interdisciplinary Musicology (CIM08), C. Tsougras, R. Parncutt, 2007.

PIERCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1987.

POSCHARDT, Ulf. **DJ Culture**. London: Quartet Books Ltd, 1998.

PRATES, Eufrásio. **Sinéreses cromossônicas: projeto de complementaridade semiósica entre som e cor**. São Paulo: PUC, Revista Galáxia v.2, n.4., 2002.

RIFFATERRE, Michael. **Intertextuality vs. Hypertextuality**. Article of "New Literary History", Vol. 25, No. 4 - 25th Anniversary Issue (Part 2). Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1994.

RODRIGUES, Rodrigo F.. **As Composições Remix na Rede: a escuta como máquina de sensação.** Intermídias. Artigo disponível em: <www.intermidias.com/txt/ed56/Arte_As%20Composicoes%20da%20Escuta%20na%20Web_Rodrigo%20Fonseca1.pdf> (2003).

RUSCHIONI, Ruggero Andrea. **Ambientes unificados para a produção integrada imagem-som em mídia computacional**. Dissertação de Mestrado: Universidade de São Paulo. São Paulo, 1998.

RUSH, Michael. **New media in late 20th-century art**. Londres: Thames & Hudson, 1999.

SACKS, Oliver. **Alucinações Muscais: Relatos sobre a Música e o Cérebro**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. Tradução Laura Teixeira Motta.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à Cibercultura**. São Paulo: Ed. Paulus, 2003.

_____. **Matrizes da Linguagem e Pensamento**. São Paulo: Ed. Iluminuras, 2001.

SHAFER, Murray. **O ouvido Pensante**. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

SHAPIRO, Peter (ed). **Modulations - a history of eletronic music: throbbing words on sound**. Nova Iorque: Caipirinha Productions Inc, 2000.

SPINELLI, Miguel. **Filósofos Pré-Socráticos**. Primeiros Mestres da Filosofia e da Ciência Grega. Porto Alegre: Ed. Edipucrs, 2ª edição, 2003.

TRALDI & MANZOLLI. **Construção de uma interpretação multisensorial**. Anais do SIMCAM4 – IV Simpósio de Cognição e Artes Musicais. São Paulo, 2008.

TRALDI, CAMPOS, MANZOLLI. **Os gestos incidental e cênico na interação entre percussão e recursos visuais**. XVII Congresso da ANPPOM. São Paulo, 2007.

WALTHER, Ingo F. (org). **Arte do Século XX: Pintura, Escultura, Novos Media, Fotografia**. v II. Lisboa: Ed.Taschen, 2005.

WASSERMAN, ENG, VERSCHURE, MANZOLLI. **Live Soundscapes Composition Based on Synthetic Emotion**. IEEE Multimedia, v.10, n. 4, 2003.

WHITNEY, John. **Digital Harmony: On the Complementarity of Music Visual Art**. US: McGraw-Hill Inc., 1st edition, 1980.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido: uma outra história das músicas**. São Paulo: Ed. Companhia das Letras, 1989.

ANEXOS

Disponível em CD:

- **Álbum-Mashup “Thru You”**

  01 . The mother of all funk chords

  02 . This is what it became

  03 . Babylon Band

  04 . I'm new

  05 . Someday

  06 . Wait for me

  07 . Just a lady

  08 . About

  09 . Extra . Kutiman interview MTV

Disponível na internet:

- Blog contendo toda a pesquisa desta monografia:

  http://monografiacisme.wordpress.com