

Cuidado pedestre: processos híbridos de criação

Pedestrian care: hybridization and creative processes

Marcelo de Campos Velho Birck (UFSM)

Resumo: O artigo trata de um vídeo que aborda relações usuários / tecnologias, por meio de animações, cenas de arquivo, performances e materiais reutilizados. Para tanto, estabelece analogias entre artes visuais, cinema e música. Destaco o convívio de montagem e percurso em obras cubistas, Dada e Pop Art. Como complemento, utilizo a Música Visual. Método: bricolagem. Autores de referência: Peter Vergo, Vincent Amiel, Nicolas Borriaud, Marshall McLuhan e Barrington Nevitt, Edmond Couchot e Thomas Levin.

Palavras-chave: montagem. colagem. assemblagem. animação. bricolagem.

Abstract: *The article deals with a video that addresses user / technology interactions. Techniques applied in the video: animation, archival scenes, performance and reuse of materials. Comparisons between art, cinema and music aim to highlight notions of montage and displacement in works from Cubism, Dada and Pop Art. Visual Music is also a reference. Method: Bricolage. Reference authors: Peter Vergo, Vincent Amiel, Nicolas Borriaud, Marshall McLuhan and Barrington Nevitt, Edmond Couchot and Thomas Levin.*

Keywords: *cinematographic montage. collage. assemblage. animation. bricolage.*

Introdução

Este texto é um recorte da minha pesquisa de doutoramento - realizada no PPGART da Universidade Federal de Santa Maria, sob orientação das Prof^{as} Dra^{as} Gisela Reis Biancalana e Andréia Machado Oliveira -, na qual abordo interações entre visualidades e música. Nesta pesquisa, a montagem, em seus aspectos de colagem, assemblagem e edição, é entendida como uma zona de contato entre artes, de modo a abarcar instalação, performance, música e videoarte. Assim, tratarei aqui da concepção do vídeo *Cuidado Pedestre*, deflagrado pela feitura de uma animação que se vale de cortes, colagens, raspagens, costuras e desenhos realizados sobre uma película de filme 35 mm, juntamente com uma trilha sonora criada com fragmentos de áudio. Em linhas gerais, o vídeo foca na tendência de usuários a se tornar um espelho de suas ferramentas. Para tanto - por meio de performances, animações *stop-motion*, efeitos de *trompe-l'oeil*, e reutilização de *slides* e filmes *super-8* -, faço referência às tecnologias do carro, da cidade e do cinema. Tais tecnologias são abordadas no vídeo como desdobramentos da tecnologia da perspectiva.

De acordo com Edmond Couchot (2003, p. 17), os primórdios das automações atuais estão justamente nos automatismos ópticos e geométricos da perspectiva. Tal entendimento veio a confirmar minha opção pelo procedimento metodológico da Bricolagem. Em uma definição sucinta, a Bricolagem é uma abertura para associações inusitadas entre métodos e materiais díspares, e voltada antes para a deflagração de significados do que para inferências lógicas. Dada sua natureza inclusiva, ela comporta a construção de saberes no decorrer da realização da tarefa, de maneira que planejamentos prévios se tornam uma opção entre várias. Por tais aspectos, a Bricolagem pode ser entendida também como um modo de resistência à práticas normatizadas. Procedimentos bricolistas ocorreram ao longo de toda a produção de *Cuidado Pedestre*. O próprio roteiro foi definido durante os registros e edições das cenas, a princípio pensadas como trechos autônomos.

Entre as demais referências utilizadas, estão colagens e assemblagens cubistas, Dada e Pop Art, e também filmes dos pioneiros da Música Visual. Assim, apresentarei possíveis contatos entre cinema, música e artes visuais. Início pelas relações entre música, cinema e Cubismo, com base em Peter Vergo (2010) e Vincent Amiel (2010), e pela noção de sinestesia segundo Marshall McLuhan e Barrington Nevitt (2015). Na sequência, identifico a combinação de montagem e percurso em obras de Kurt Schwitters e Robert Rauschenberg, a partir de escritos de Nicolas Borriaud (2009, 2011). Prossigo com os cineastas da Música Visual, conforme ideias expostas por Vergo e Thomas Y. Levin (2021). Por fim, apresento uma breve descrição dos procedimentos utilizados no vídeo.

Cubismo, cinema e música

Segundo Peter Vergo, no início do século XX vários pintores apresentavam influência musical declarada. No caso do Cubismo, o autor (Vergo, 2010, p. 214-215) destaca que, entre 1909 e 1914, mais da metade das naturezas-mortas de Georges Braque, Juan Gris e Pablo Picasso remetem a alusões musicais de vários tipos, tais como instrumentos, partituras (por vezes fragmentos colados), e inscrições verbais. O nome 'Bach', por exemplo, surge em diversas obras de Braque. Vergo (2010, p. 191) aponta ainda que também o norte-americano Marsden Hartley inscreve as palavras 'Bach' e 'Préludes et Fugues' na pintura *Musical Theme n° 2*, de clara inspiração cubista (criada em 1912). A partir daí, considera que Hartley possa ter entendido a disposição de formas abstratas retilíneas de sua pintura como uma contraparte visual de princípios composicionais que caracterizam as fugas de Bach, e que a finalidade das inserções verbais é tornar explícita a referência.

Se poderia argumentar que esta comparação talvez seja um tanto quanto vaga. Porém, meu propósito não é identificar origens inequívocas. Utilizo tal exemplo pela afinidade que apresenta com vivências pessoais minhas, baseadas em associações que me ocorrem espontaneamente entre música e visualidades (e vice-versa). De maneira similar ao procedimento metodológico da Bricolagem, tais associações tendem a deflagrar afetos e significados, e envolvem diversas incomensurabilidades. A fim de exemplificar como criei a música do vídeo, considero que *Musical Theme n° 2* compartilha traços evidentes com *Maisons à l'Estaque*, que Braque havia criado em 1908 (ou seja, antes da fase das remissões a elementos musicais). Tal similaridade não apenas favorece um entendimento da pintura de Hartley como uma conexão entre duas fases do Cubismo, mas também sugere a projeção de influências musicais inclusive nos casos onde a referência não é explícita. Assim, em *Cuidado Pedestre*, a música foi concebida a partir de uma correlação com a mistura de perspectivas e incorporação de materiais incongruentes que caracterizam o Cubismo. Fragmentos de áudio mais ou menos discrepantes, e que incluem colaborações *online* de vários músicos, foram trabalhados por cortes, elipses, sobreposições e interpolações. Ou seja, recursos de montagem.

Conforme apontado por Vincent Amiel (2010, p. 7), na pintura cubista a mescla de perspectivas surge como um análogo da montagem no cinema. Desta maneira, considero ser possível entender essas mesclas como uma edição dos deslocamentos envolvidos na visualização de um objeto por vários ângulos. Os resultados pictóricos assim obtidos configuram uma junção de momentos distintos, que defino como uma iconização de sequencialidades. Todo um jogo de completamento de hiatos está envolvido neste procedimento, em afinidade com a noção de sinestesia proposta por Marshall McLuhan e Barrington Nevitt (2015, p. 81). Para tais autores, cada um de nossos sentidos favorece um certo modo de

percepção do espaço. Se o ouvido cria um espaço acústico com centros em todas as partes e margens em nenhuma, o espaço visual estabelece pontos de vista individuais, com margens e limites definidos. Os sentidos, no entanto, se traduzem uns nos outros constantemente, e em proporções variáveis. Assim, McLuhan e Nevitt destacam que, uma vez que a interação entre os aparatos sensoriais se dá por analogia, e não por equivalência, a percepção em profundidade - para McLuhan (1974, p. 317), coisas em interrelação - ocorre mediante confrontos e hiatos entre os sentidos, e não por enunciação conexa. Com base em tais colocações, parto do princípio de que o processo sinestésico é comparável a uma montagem, e pode ser entendido como um completamento conceitual de hiatos perceptivos. Em complemento, a própria montagem surge como uma atividade que reflete processos característicos da sinestesia.

Assim, tanto os elementos visuais quanto musicais incluídos em *Cuidado Pedestre*, bem como as interações entre estes, se organizam por relações quebradas. Tal ausência de continuidades evidentes é definida por McLuhan (1973, p. 53-56) como síncopa. Neste sentido, o Cubismo é altamente sincopado. Conforme veremos a seguir, esta característica é intensificada em colagens e assemblagens Dada e Pop Art.

Síncopa, cinema, colagem e assemblagem

É possível considerar que nas colagens e assemblagens de Kurt Schwitters a noção de síncopa é radicalizada por meio da associação entre objetos os mais desconexos. De modo similar, as *combine paintings* de Robert Rauschenberg podem ser abordadas como um acoplamento de refugos por meio de síncopas visuais e conceituais. Segundo Nicolas Borriaud, para o teórico Leo Steinberg o espaço pós-moderno surge nas *combine paintings*, nas quais...

[...] a pintura se transforma em rede de informações. Não sendo janelas desvendando um mundo nem superfícies opacas, as obras de Rauschenberg inauguram [...] uma errância do sentido, um passeio em meio a uma constelação de signos (Borriaud, 2011, p. 101).

Conforme já exposto, a iconização da sequencialidade no Cubismo ocorre por meio dos deslocamentos necessários para observação de objetos por ângulos diversos. No caso de Rauschenberg, o deslocamento é indicado por meio da errância do sentido e do passeio por uma constelação de signos (para manter as metáforas utilizadas por Borriaud). Deste modo, considero que não apenas a incorporação de materiais corriqueiros é intensificada em Rauschenberg e Schwitters. Ambos utilizam em suas obras refugos mais densos e volumosos que aqueles incluídos nas colagens cubistas, o que configura uma expansão espacial e conceitual que tende a se projetar para além dos limites das obras. A coleta de refugos envolve errâncias e percursos, o que, combinado às maneiras

inusitadas pelas quais estes refugos são associados, reforça a possibilidade de uma analogia com o cinema e seus procedimentos de montagem. Para Borriaud (2009, p. 100-103), em certas manifestações da arte contemporânea, o cinema, não enquanto tema, mas como esquema de ação, inspirou a passagem da exposição-vitrine (objetos individuais) para a exposição-cenário (apresentação integrada de objetos), de modo a configurar uma espécie de curta-metragem estático onde o espectador se move. Para Borriaud, esta espécie de filme sem câmera confere forma à arte ao surgir mais como duração a ser atravessada do que como espacialidade a ser percorrida pelo olhar.

Estas noções são incorporadas à criação de *Cuidado Pedestre* não só pelo uso de refugos, ou de imagens sem relação evidente. Vários materiais utilizados no vídeo haviam sido recolhidos na rua ou garimpados em lojas de coisas usadas, o que, conforme exposto, pressupõe percursos, errâncias e deslocamentos. Porém, tais ideias seriam ressignificadas quando, devido ao isolamento causado pela pandemia da covid19, foi necessário garimpar materiais dentro de casa. Assim, por meio de performances, cenários, animações *stop-motion*, e uso de aparatos para projeção de imagens, o espaço doméstico se tornou um ambiente imersivo permeado pela sugestão de percursos. Voltarei a este assunto mais adiante, quando abordar o vídeo mais especificamente. Antes, porém, tratarei de outra referência utilizada, a saber, a Música Visual.

Música Visual

De acordo com Vergo (2010, pp. 268-279, pp. 300-308), no começo dos anos 20 as animações abstratas de Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann e Oskar Fischinger constituem os primeiros exemplos do que viria a ser conhecido por Música Visual. Mesmo que alguns destes filmes fossem mudos, estes artistas trabalhavam a temporalização da visualidade com base em técnicas de composição musical. A própria roteirização muitas vezes se dava a partir de composições pré-existentes, em geral dos períodos barroco, clássico e romântico. Richter e Eggeling, por exemplo, pintavam em rolos nos quais sequências com variações de figuras geométricas eram dispostas de modo similar à fotogramas de um filme. Tais figuras eram desenvolvidas por analogia com variações de temas e motivos musicais, ou com técnicas como o contraponto.

Considero que, mesmo que tecnologias mecânicas para gravação de som já existissem antes do cinema sonoro, é quando som e imagem passam a compartilhar a película de filme que a edição de áudio se torna possível. Uma faixa ao lado dos fotogramas trazia impresso o desenho de uma onda sonora, que, em sincronia com as imagens projetadas, era reconvertida em som por meio de um leitor óptico. Ao contrário dos materiais rígidos dos antigos cilindros e discos de goma-laca utilizados para fixação de sons, a maleabilidade da película possibilitou que a montagem tenha sido, para usar as palavras de Amiel (2010,

p. 7), consubstancial ao cinema. Desta maneira, os cineastas, já familiarizados com edições que envolviam interferência direta no suporte, se valeram da então nova técnica de gravação de som para experimentos com áudio. Em 1930, por exemplo, Walter Ruttmann criaria *Wochenende*, uma montagem que se vale apenas de fragmentos sonoros, à qual Ruttmann se referia como um filme sem imagens. Na época, *Wochenende* foi apresentado tanto em salas de cinema quanto em transmissões de rádio.

O som animado é outro caso de intercâmbio entre som e imagem a partir da faixa sonora da película de filme. A técnica consiste na pintura direta sobre a faixa, ou no desenho em papel de figuras que posteriormente eram impressas na faixa. Todo um vocabulário de formas é utilizado, a fim de produzir timbres, notas e intensidades específicas, em um trabalho tão minucioso quanto a própria criação das animações. De acordo com Thomas Y. Levin (2004, p. 53), ainda que com frequência o crédito seja atribuído a Fischinger, o suíço Rudolf Pfenninger foi o primeiro a finalizar e apresentar duas produções que utilizavam o som animado: a animação *Pitsch und Patsch*, do próprio Pfenninger, e o filme *Kleine Rebellion*, de Heinrich Köhler, ambos de 1930.

Antes do advento da leitura óptica, a experiência de música gravada era condicionada pelos formatos mecânicos de fixação e reprodução do som. Em contraste, o trabalho de Norman McLaren, animador escocês radicado no Canadá, é fruto de uma época na qual a gravação elétrica predominava, mesmo que ele, com frequência, utilizasse os mesmos recursos que Pfenninger na criação das trilhas. Se os pioneiros da música visual relacionavam som e imagem à maneira de um contraponto, o trabalho de McLaren não raro buscava intersecções entre o visual e o audível. Na trilha de seu filme *Synchromy* (de 1971), criada por ele próprio com a técnica do som animado, a velocidade de sucessão dos sons combinada à uma alternância entre os registros grave, médio e agudo provoca uma sensação de permanência residual das notas, o que proporciona uma ilusão de polifonia mesmo quando não há eventos sonoros simultâneos. É possível que McLaren tenha buscado inspiração no fenômeno da persistência da retina, segundo o qual o cérebro retém imagens por frações de segundo após a desaparecimento destas imagens. Ainda que hoje tal fenômeno seja contestado, os primeiros projetores foram concebidos a partir deste princípio. A ideia da permanência residual das notas que se observa na trilha de *Synchromy* pode ser entendida como um análogo da noção de imagem residual implícita na ideia de persistência da retina. Em complemento, as imagens do filme são os próprios desenhos impressos na banda sonora, com o acréscimo de cores e algumas duplicações.

Em *Cuidado Pedestre*, a animação criada com as interferências na película 35mm em vários momentos remete à Música Visual. Referências ao som ocorrem inclusive pelo uso da própria faixa de áudio como um recurso visual. No entanto, as imagens resultantes destas interferências não se estruturam a partir de uma



Figura 1. Fotograma criado com interferência direta em filme 35 mm.

trilha prévia ou por analogia com princípios de criação musical, nem estabelecem uma narrativa. A concepção está mais para colagens Dada, a partir de associações aleatórias em procedimentos improvisados. Conforme exposto, foi a partir desta animação que se deu a concepção geral de *Cuidado Pedestre*. Assim, apresento no item a seguir alguns dos procedimentos envolvidos na realização do vídeo.

Cuidado Pedestre

Cuidado Pedestre aborda as tecnologias da perspectiva, do carro, do cinema e da cidade mediante dois aspectos. Primeiro, a tendência dos usuários a incorporar características das suas tecnologias, sem, no entanto, ter consciência deste fato. Segundo, a metáfora do cruzamento do ponto de fuga. De acordo com a citação de Couchot feita anteriormente, os primórdios das automações generalizadas estão nos automatismos ópticos e geométricos da perspectiva. Assim, utilizando a perspectiva como metáfora, o vídeo encerra com uma crítica que sugere a incorporação das automações a âmbitos mais abrangentes. Além disso, também é possível identificar no vídeo referências à situação subalterna do pedestre em grandes centros urbanos, nos quais os caminhantes vivem à mercê da presença maciça de carros.

Para criar a animação com as interferências em filme 35 mm, utilizei o Cine Graf, um brinquedo óptico similar a um projetor de *slides*. A diferença é que, em seu uso original, o Cine Graf projeta imagens impressas em tiras de papel



Figura 2. Carros chegando ao *drive-in* no vídeo “Cuidado Pedestre”.

translúcido, encaixadas em dois carretéis operados manualmente. No caso de *Cuidado Pedestre*, as tiras foram substituídas pelo filme 35mm, projetado sobre uma folha de papel A4 (figura 1). A partir daí, fotografei cada uma das imagens com a câmera de um celular, do que resultaram cerca de 2.000 fotos.

Após editar a animação a partir destas fotos, decidi inseri-la em uma cena na qual carros se dirigem a um *drive-in* justamente para assistir ao filme criado com a película 35mm (figura 2). Tal opção se deve ao fato de que, durante a pandemia, várias sessões de cinema ocorreram em *drive-ins*, a fim de evitar contágios. No vídeo, o filme exibido no *drive-in* mantém uma temporalidade própria ao surgir como um filme inserido em outro. A cena foi criada com a técnica do *stop-motion*, com carros e cenários feitos com materiais reaproveitados. Nas demais animações, os cenários simulam ruas de uma cidade, nas quais circulam carros e pedestres. O vídeo foi complementado com cenas que se valem de performances, efeitos de *trompe-l'oeil* (figura 3), e reutilização de *slides*, filmes super-8 e imagens de arquivo (figura 4). A combinação destes recursos conduziu a uma série de episódios, justapostos e/ou sobrepostos em distintos graus de concatenação. Nas performances, por exemplo, as peças do cenário são reconfiguradas como trajés (figuras 5), em alusão à tendência dos usuários a incorporar suas tecnologias.

Dentre os cenários utilizados, destaco a fachada do *drive-in*, composta por letreiros, ornamentos com formas geométricas, colunas, e monumentos de astronautas e de um indígena (na verdade, bonecos de plástico). Após a exibição do filme, quando os carros deixam o local, a estátua do indígena lança uma flecha (figura 6) em direção à pintura renascentista *Martirio e Trasporto del Corpo di San Cristoforo*, de Andrea Mantegna. Nesta pintura, vemos a imagem de um



Figura 3. Efeito de *trompe l'oeil* no vídeo "Cuidado Pedestre".



Figura 4. Combinação de imagens de slides e filmes super-8.

homem cujo olho foi atingido por uma flecha (que, neste caso, é a flecha lançada pelo indígena), e que, segundo Michael Kubovi (1996, p. 17), consiste em uma representação da própria perspectiva. Em seguida, o vídeo encerra com uma sucessão acelerada de várias pinturas da Renascença baseadas no ponto de fuga. Tal sequência pode ser associada à noção que apresentei anteriormente para me referir à pintura cubista: uma edição dos deslocamentos envolvidos na visualização de objetos por diferentes ângulos, da qual resulta uma iconização



Figura 5. Performance com traje criado a partir de adereços do vídeo.

da sequencialidade a partir de uma sintaxe de acoplamentos. Além disso, esta solução também pode ser interpretada como uma metáfora para o cruzamento do ponto de fuga, no sentido de uma superação das automações, cuja origem, conforme destacado na citação de Couchot, estão nos automatismos ópticos e geométricos da perspectiva.

Conclusão

Tratei aqui da criação de um vídeo baseado em interações entre música e visualidades, com inspiração no Cubismo, Dada, Pop Art e Música Visual. Durante este processo, as restrições a deslocamentos causadas pela pandemia do Covid-19 me levaram a uma integração do espaço doméstico com as funções de ateliê-estúdio-instalação. Tal combinação acabou por se revelar não apenas consubstancial à produção de *Cuidado Pedestre*, mas também um estímulo à concepção de uma instalação a ser realizada futuramente, em afinidade com as ideias de duração a ser percorrida e/ou de filme sem câmera, conforme expostas por Borriaud. Nesta instalação, os materiais utilizados no vídeo serão recontextualizados de modo a estabelecer uma ambientação bricolista, a fim de reforçar tanto a proposta de resistência às automações generalizadas quanto as noções de percurso e errância.



Figura 6. A estátua do indígena na entrada do *drive-in*, prestes a lançar sua flecha.

Referências

AMIEL, Vincent. **Estética da montagem**. Tradução: Carla Bogalheiro Gamboa. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

BORRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: Martins Editora Livraria Ltda, 2009.

BORRIAUD, Nicolas. **Radicante**: por uma estética da globalização. Tradução: Dorothee de Bruchard. São Paulo: Martins Editora Livraria Ltda, 2011.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Tradução: Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

KUBOVI, Michael. **Psicologia de la perspectiva y el arte del Renacimiento**. Tradução: Dolores Luna. Madrid: Editorial Trotta, 1996.

LEVIN, Thomas Y. **Tones from out of nowhere**: Rudolf Pfenninger and the archeology of synthetic sound. Disponível em: <http://www.centerforvisualmusic.org/Library.html>. Acesso em: 14 abr. 2021.

SYNCHROMY, 1971. 1 vídeo (7:27 min). Direção: Norman McLaren. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UmSzc8mBJCM>. Acesso em: 31 ago. 2021.

MCLUHAN, Marshall; NEVITT, Barrington. El Argumento: Causalidad em el Mundo Eléctrico. In: MCLUHAN, inédito. Tradução: Matías Battistón. Buenos Aires: La Marca Editora, 2015.

MCLUHAN, Marshall; WATSON, Wilfred. **Do clichê ao arquétipo**. Tradução: Ivan Pedro de Martins. 1ª edição. São Paulo: Record, 1973.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem**. Tradução: Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

VERGO, Peter. **The Music of Painting**. London: Phaidon, 2010.

WOCHENENDE, 1930. Direção: Walter Ruttmann. 1 vídeo (11:20). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SfGdlajO2EQ>. Acesso em: 31 ago. 2021.

Marcelo de Campos Velho Birck

Professor Adjunto na Universidade Federal de Santa Maria desde março de 2015, no Bacharelado em Música e Tecnologia. Bacharel em Composição Musical pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1994) e Mestre em Musica pela Universidade Federal de Goiás (2006).

ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8500-1111>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4372695191557185>