

A Audiovisualização de Beyoncé - um olhar sobre os dispositivos de passagem e as zonas de contato entre as imagens

Beyoncé's Audiovisualization - a look at the dispositives and zones of contact between images

Gustavo Daudt Fischer

Doutor em Ciências da Comunicação, um dos líderes do grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: comunicação, memória e design (TCAV) e atual Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS.

Email: gfischer@unisininos.br

Lorena de Risse Ferreira

Doutoranda no PPG em Ciências da Comunicação, bolsista Capes e integrante do grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: comunicação, memória e design (TCAV).

Email: lorenarisse@gmail.com

DOSSIÊ

RESUMO

Este artigo tem como foco problematizar o processo de audiovisualização da performance por meio da observação atenta de três momentos da trajetória artística da cantora pop Beyoncé Knowles. Pensamos em como a expressão artística musical passa a ser percebida por meio de códigos audiovisuais, de uma tal forma que passa-se a investir e incorporar lógicas e devires imagéticos a espaços nos quais o uso do som e da performance de palco se apresentavam como características exclusivas. A partir das contribuições de Kilpp (2009), Dubois (2004), Peixoto (1993) e outros autores, buscamos compreender que audiovisualidade é essa que se constrói nos shows e que promove uma experiência audiovisual que transcende as mídias. Por meio do Scanning proposto por Vilém Flusser, procedimento metodológico utilizado, buscamos os dispositivos de passagem, ou seja, os elementos responsáveis por promover uma espécie de contágio entre as imagens.

PALAVRAS-CHAVE: Audiovisualidades; Beyoncé; Passagens; Performance, Scanning

Introdução

“É mais do que posso ouvir. Quando estou ligada a algo, imediatamente vejo uma imagem ou uma série de imagens que estão ligadas a um sentimento ou uma emoção, uma lembrança de quando era pequena, pensamentos sobre a vida, meus sonhos e fantasias. E todos estão ligados à música”. Essa declaração, presente na matéria “Novo álbum de

Beyoncé vende 80.000 cópias em três horas”, do Jornal El País¹, foi feita pela cantora americana Beyoncé Knowles no documentário *Self-Titled* (2013)², produção feita por meio de uma compilação de vídeos capturados ao longo da turnê mundial *Mrs. Carters Show*, nos quais, a cantora e sua equipe de produtores, diretores e convidados, comentam o conceito do disco e a fase da vida profissional e pessoal da artista.

Além deste documentário, dividido em cinco partes, cada uma já vista por mais de 1 milhão de pessoas no canal oficial³ da cantora no YouTube, Beyoncé lançou, um disco homônimo ao nome da artista e que se destacou, por motivos relacionados à nossa reflexão de fundo, de todas as produções já feitas durante os quase 12 anos de sua carreira. Trata-se de uma iniciativa que materializa sua intenção de provocar a indústria fonográfica e os fãs com uma proposta expandida de disco, onde se quer “ver a música” e dar vazão a uma concepção de imagem que nos intriga, provoca e que já vinha sendo trabalhada pela artista em eventos e produções específicas. Este *disco visual*, como foi chamado pela artista no próprio documentário e pela mídia (G1⁴), reúne uma coleção de 14 produções sonoras e 17 videoclipes gravados em diversos lugares do mundo, incluindo o Brasil, e que foram vendidos exclusivamente pelo iTunes⁵, sem nenhum tipo de aviso prévio ou algum filtro de divulgação, pelo menos nos moldes em que costumamos identificar como uma campanha publicitária de lançamento, por exemplo. Em pouco mais de três horas disponível, o disco já tinha alcançado a marca de mais de 80.000 vendas e os vídeos já estavam sendo um dos assuntos mais comentados nas redes sociais (El País)⁶.

A proposta deste álbum audiovisual é ser uma experiência imersiva, na qual o indivíduo tem a chance

1 Acessado em 12/07/2016. Disponível em:

http://brasil.elpais.com/brasil/2013/12/13/cultura/1386948429_982528.html.

2 Acessado em 06/07/2015. Disponível em: http://www.dailymotion.com/video/x19bk4h_self-titled-Beyoncémini-docum-completo-legendado-em-portugues_music.

3 Dados retirados do canal oficial da cantora, disponível em: <https://www.youtube.com/user/BeyoncéVEVO/>. Acessado em 12/06/2016.

4 Dados retirados da matéria ‘Álbum visual’ de Beyoncé é ousadia comercial e artística; conheça clipes, publicada no site G1. Disponível em: <<http://g1.globo.com/musica/noticia/2013/12/album-visual-de-beyoncee-ousadia-comercial-e-artistica-conheca-clipes.html>> . Acessado em 16/07/2016.

5 Loja musical exclusiva dos clientes Apple.

6 Disponível em: http://brasil.elpais.com/brasil/2013/12/13/cultura/1386948429_982528.html. Acessado em 12/06/2016.

de experimentar uma produção que foi pensada além do *single*⁷ e que oferece um universo de sensações criado pelo som e imagem, trabalhando juntos. Inspirados por este evento da carreira da artista, debruçamo-nos sobre iniciativas já feitas pela cantora e percebemos que há um esforço, uma marca artística, que tende para um processo de audiovisualização das suas produções que nos incita a pensar sobre como o audiovisual contemporâneo está atravessado por questões que o levam a se reconfigurar, tornando-o presente em outros espaços e experiências que nem sempre correspondem ao que comumente se entende por audiovisual. Em outras palavras, pensamos em como a expressão artística musical presente em apresentações (*shows*) passa a ser pensada através de códigos audiovisuais, por meio do investimento em lógicas e devires imagéticos, em espaços nos quais a performance é fortemente audiovisualizada, no palco, por assim dizer. A ideia de performance é aqui amparada na reflexão de Pereira de Sá e Holzbach (2010) que partem da perspectiva de Firth (1998) de considerá-la como experiência “corpórea e presenteísta (...) presente em qualquer forma de fruição da música (p.149)” para reforçar a importância das mediações tecnológicas (no caso do trabalho dos autores, referindo-se à transmissão *online* de shows em plataformas de vídeos com repercussões em redes sociais).

Partindo da fala de Beyoncé, que funciona como um ensaio sobre a imagem que lhe acompanha na produção dos seus shows e discos, fizemos um esforço no intuito traçar uma problematização articulada com a perspectiva das audiovisualidades, que nos permite entender as imagens fora de seus âmbitos comuns, ofertando-nos ferramentas para reconhecê-las em territórios heterogêneos e não normativos. Assim, conseguimos apreender as estratégias utilizadas nos shows que nos levam a entender o audiovisual como algo que se renova em contágios constantes entre mídias como a televisão, o vídeo, o cinema, as novas mídias, possibilitando refletir sobre que sentidos ele nos traz acerca da produção imagética contemporânea. Os materiais empíricos que exploramos são constituídos por vídeos relacionados a 3 apresentações da cantora nos quais observamos – por meio de vídeos presentes na plataforma YouTube - experiências que incitam a discussão audiovisual, são eles: a apresentação de *Run the World* no *Billboard Awards*, em 2011⁸, o *Half Time Show* do *Super Bowl*, em 2013⁹, e o vídeo oficial da turnê mundial *Mrs. Carters* (2013- 2014). Nosso movimento será de fazer um *scanning* (FLUSSER, 2009) nos materiais com o intuito de apreender sentidos e elementos que nos ajudem a conceituar e caracterizar isto que chamamos de processo de audiovisualização da performance por meio da identificação das zonas de contágio e dos dispositivos de passagem (PEIXOTO, 1993), entendendo-os como audiovisualidades. Posteriormente, faremos uma entrada mais densa nos materiais, por ora, cremos ser importante apresentar nosso desenho investigativo, ampliando as questões concernentes à imagem, na perspectiva do diálogo com as audiovisualidades.

7 Single é o denominado como a música de trabalho de um artista, escolhida dentre todas as faixas do álbum a ser lançado por sua potência comercial, de venda e de alcance.

8 Acessado em 17/07/2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NPP10z9nz8I>.

9 Acessado em 17/07/2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qp2cBXvuDf8>.

A imagem em fluxo

Começamos nossa problematização a partir do conceito de imagem, este por sua vez ancorado na obra do filósofo francês Henri Bergson. Ao ler o autor, o leitor é convidado a fazer uma reflexão intensa na tentativa de reformular o que conhece como imagem, já que a proposta de Bergson (1999) avança um em direção não redutora do conceito. Segundo ele, é possível ver a imagem como algo que não se reduz à matéria, ou seja, que não é exatamente o que vemos na televisão ou em uma foto, por exemplo. A ideia é justamente outra, pensar na imagem que transcende a materialidade e se encontra em um domínio que não é do palpável, do espaço e sim da memória, do tempo e do virtual.

(...) por “imagem” entendemos uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa - uma existência situada a meio caminho entre a “coisa” e a “representação” (BERGSON, 1999, p. 2).

Para Bergson (1999), a imagem é algo que está entre a coisa e a nossa percepção sobre ela, existindo neste caminho virtualizado. Nesta passagem, o corpo tem um papel essencial, pois a criação desta imagem é feita por meio do acionamento de um movimento oriundo de uma fonte externo-corpórea, que entra em contato com o corpo por meio da afecção e ele próprio “re-movimenta” essa imagem por meio da ação. A imagem bergsoniana, então, nasce no movimento, no devir, neste fluxo que existe *entre* o sujeito e o objeto e não na diferenciação dos mesmos.

Iluminados por essa ideia complexa de imagem bergsoniana, na qual temos imagem e movimento em uma amálgama, pensamos em nosso objeto também como um audiovisual da ordem da experiência e não tanto do suporte. A ideia da imagem ser virtualidade é cara, pois ela nos dá fôlego para compreender diferentes tipos de imagem sendo atravessadas por esse elo. Acionamos assim a imagem em Bergson (1999) para pensar em outra chave teórica importante, que propõe uma visada conceitual sobre o audiovisual, a *audiovisualidade*. Este conceito vem sendo discutido pelo Grupo de Pesquisa TCAv (Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design) antes mesmo da sua formação, em 2011, e foi formulado a partir de uma série de conceitos e autores que compõem o quadro teórico do grupo, como: imagicidade e cinematismo, cunhados pelo cineasta russo Sergei Eisenstein (2002), duração, vindo da obra de Bergson (2006), virtualidade e zeroidade (Deleuze, 1988) e pós-mídia (Guattari, 1989). Nessa perspectiva, pensamos que o conceito de Cinematismo é produtivo para explorarmos aqui. No seu contexto, Eisenstein pensou o que era único do cinema, que o fazia ser como era, cinematográfico. Quando conhecemos este(s) elemento(s) único(s), sabemos que aquilo que vemos é cinema, não importa onde esteja e quando esteja. Em outras palavras, o autor propôs que o cinema teria essa unicidade em devir que poderia até mesmo anteceder-lo, estando presente em artefatos e experiências anteriores ao início da indústria cinematográfica.

“Gostaríamos de encontrar neste processo [...] especificidades cinematográficas. Mas não podemos negar que este processo pode ser encontrado em outros meios artísticos, sejam ou não próximos do cinema (e que arte não está próxima do cinema?).” (EISENSTEIN, 2002, p. 16).

A máquina que conhecemos e que torna este cinema material, funciona como um suporte que atualiza o virtual cinematográfico, por isso, a sua presença estaria aquém da materialidade. Assim, o cinematismo de Eisenstein e as audiovisualidades lidam com um devir que transcende a mídia por conta do seu estado, que independe dela. Quando dissemos acima que sabemos que aquilo que vemos é cinema, por exemplo, poderíamos fazer o exercício de mudar o verbo ver para outro como, ouvir ou sentir, pois a virtualidade poderia se atualizar por meio de diversas formas, já que tem como característica principal a diferenciação de si mesma.

Portanto, a proposta de irredutibilidade da mídia funciona como um princípio para estes conceitos. Como as audiovisualidades são virtualidades, podemos pensar em algo próprio de qualquer mídia ou elemento que tenha potencialidades audiovisuais. Este é o caso da audiovisualidade de TV, conceito cunhado por Kilpp (2009) e que focaliza em uma forma imagética e que busca as regularidades que a caracterizam, neste caso que dão vida ao televisivo. Por se tratarem de conceituações sobre o televisual podemos encontrá-los em outros espaços, diferentes da televisão.

Os homens de televisão e depois alguns núcleos de criação, situados aqui e ali, vêm experimentando as práticas expressivas que nos permitem perceber hoje claramente as regularidades discretas que caracterizam as audiovisualidades de TV: estão no ar programas, e outras unidades autônomas (promos, vinhetas, comerciais, clipes, etc.), novos e muito antigos, que, no fluxo, engendram o propriamente televisivo, de origem rizomática e que, desde o início da televisão, sempre existiu em potência ou virtualidade, como devir audiovisual de uma determinada e sui generis forma: a audiovisualidade de TV (KILPP, 2009, p. 09).

Logo, esclarecemos que a problematização sobre o suporte, sobre a mídia, não precede à constituição conceitual das audiovisualidades, mas sim, a sucede, tendo potencialidade para ser explorada em outros pontos, como o de buscar o que é próprio de uma mídia ou até de mesmo de pensar em como a diversidade de suportes, funções e possibilidades imagéticas permitem uma espécie de coalescência de formatos e conteúdos que chega a provocar uma interrogação sobre que imagem estamos vendo. Nestes casos, entender a particularidade que a mídia traz à natureza deste audiovisual é interessante e produtivo, ao mesmo tempo em que mantemos o devir audiovisualidade pulsando.

No caso do audiovisual alguns autores afirmam que por si só, na sua natureza, temos um híbrido,

um produto que agrega elementos do cinema, da televisão, da literatura, entre outras mídias, ao mesmo tempo em que os reinterpreta, atribuindo-lhes novos valores e sentidos (MACHADO, 1997). Por isso, Machado discute o quanto “o audiovisual adquiriu uma espécie de postura parasitária em relação aos outros meios que lhe deram origem” (1997, p. 188), e isso acontece principalmente pela maleabilidade e facilidade com que esse material se liquefaz e acaba se adaptando e sendo utilizado em diversos espaços, com finalidades diferentes, camuflando, aparentemente, essa unidade caracterizadora que o cinema e a televisão, como mídias consolidadas, por outro lado, propagam claramente.

A perspectiva das audiovisualidades ajuda a problematizar essa colocação do audiovisual em um estrato parasitário, pois nos parece que olhar exclusivamente para a materialidade é o que enquadra este produto como algo que precisa se embrenhar nas aberturas de outros, para existir. Este discurso chega até suscitar um juízo de valor, onde a linguagem que o abriga acaba tendo uma valoração maior. Uma perspectiva *avant-garde* vai ao encontro do movimento de pensar nestes materiais como parte de um universo composto por diferentes referências de imagens, no qual a mistura nos revela sentidos sobre o estatuto das mesmas. Podemos ver este universo por meio do conceito de *entre-imagens*, proposto pelo filósofo brasileiro Nelson Brissac Peixoto.

Entre foto, cinema e vídeo- além da pintura e da arquitetura- produz-se uma multiplicidade de sobreposições e configurações. O “entre-imagens” é o espaço de todas essas passagens. Ao mesmo tempo absolutamente visível e secretamente imerso nas obras, flutuando entre dois fotogramas ou entre duas telas, entre duas espessuras de matéria ou entre duas velocidades, ele opera na intermediação das imagens. O entre-imagens é o lugar onde a paisagem contemporânea efetivamente se constitui (PEIXOTO, 1993, p. 240-241)

Pensar o audiovisual contemporâneo como este lugar que Peixoto conceitua como *entre-imagens* é fugir das definições comuns aos suportes e à espacialidade, para se refugiar em um estrato movente, polifônico, que se comporta como algo sem começo e sem fim, mas que valoriza o que está *entre*. O autor traz no texto intitulado *Passagens da Imagem: Pintura, Fotografia, Cinema, Arquitetura* (1993), um exercício de perceber o que está no meio destas linguagens, ou ainda, apreender que qualidade é essa que se encontra em devir e se comporta como o mato que cresce entre as pedras, que encontra na superfície rochosa um lugar para existir.

Uma “zona de indiscernibilidade”, onde apagam-se todos os limites, todas as silhuetas, todas as fronteiras. Uma terra-de-ninguém, impossível de localizar, entre dois pontos distantes ou contíguos, onde tudo esteja em permanente devir, suprime tudo o que impede de deslizar entre as coisas (PEIXOTO, 1993, p. 139).

A imagem bergsoniana nos dá ferramentas para pensar a imagem enquanto virtualidade que tem um universo múltiplo de possíveis atualizáveis (*entre-imagens*) e que se realiza na condição do *entre* e do fluxo. Esse movimento faz parte também das audiovisualidades, já que elas são um virtual que é acionado e entra em fluxo, se atualizando de alguma forma. Podemos pensar em um universo que cresce tanto por meio da adição de imagens, da lógica do “e”, com imagens que surgem no nosso cotidiano, imagens que são resultado de esforços artísticos, imagens que estão compondo cenários midiáticos, como também pelo descarte ou marginalização das mesmas, nas diversas características que permeiam as mídias que reforçam a incidência dos “vídeos mais vistos” e “fotos mais clicadas” ou a própria experiência audiovisual fortemente vinculada ao *agora*, como no caso dos audiovisuais que se apresentam nos shows da cantora Beyoncé que discutiremos logo a seguir. É justamente nessa perspectiva que, seguimos para os materiais empíricos, nos quais nos interessa apreender essa diversidade de formas que as novas mídias ajudam a promover. Nelas encontramos o audiovisual como experiência que se dilui em diversos elementos do material, mas que permanecem, ao mesmo tempo, interligados por este virtual que os une, a audiovisualidade.

Percepção dos dispositivos de passagem

Como procedimento para o exame dos materiais, exercitamos um olhar que se inspira na ideia de *scanning*, conforme definição proposta pelo filósofo tcheco Vilém Flusser (2002): como “movimento de varredura que decifra uma situação” no qual “o traçado do *scanning* segue a estrutura da imagem, mas também impulsos do íntimo do observador”. Enquanto exercício, entendemos que realizar o *scanning* consiste em retirar o material do seu fluxo natural e fazer uma espécie de varredura, olhando cada ponto que o compõe de uma maneira circular, de modo que todos os elementos que o constituem sejam vistos e revistos. Assim estabelecemos uma temporalidade de eterno retorno, tempo esse totalmente diferente do tempo linear encontrado na leitura das imagens de forma superficial, que imita a leitura de palavras, decodificando um elemento após o outro. O tempo do *scanning* é o que o autor chama de tempo de magia.

No tempo linear, o nascer do sol é a causa do canto do galo; no circular, o canto do galo dá significado ao nascer do sol, e este dá significado ao canto do galo. Em outros termos: no tempo da magia, um elemento explica o outro, e este explica o primeiro. (FLUSSER, 2002, pg. 07).

Tendo essa noção sobre o tempo de magia nos dedicamos a olhar as imagens repetidamente, anotando seus sentidos aparentes e retornando para ver aqueles que, por ventura, não foram descobertos nas primeiras visualizações. Ao longo destas visualizações, deixamos nosso olhar vaguear

pela imagem, objetivando o acompanhamento do vídeo e, assim, o desvelamento dos seus sentidos.

O autor propõe entender as imagens técnicas a partir dessa perspectiva por encarar a aparente facilidade de compreensão que elas apresentam como uma forma de ilusão que nos leva a acreditar que essas imagens possuem a função de representar o mundo, fazendo com que o observador olhe-as como janelas e não como imagens. A aparente objetividade produzida por imagens técnicas é ilusória, segundo Flusser (2002), pois, na verdade, elas são tão simbólicas quanto as imagens não técnicas, e, portanto, devem ser decifradas e varridas por nossos olhares para que o significado seja apreendido.

Com o passar do tempo, com a maior relação com as imagens e com os dispositivos que lhes dão origem, o funcionamento imagético acaba sendo naturalizado. Isso faz com que nos tornemos “cegos” por situação e não consigamos perceber a essência do material. Em grande parte, isso ainda ocorre por conta de uma resistência do objeto em dar-se a ver e por uma dificuldade que temos de adentrar as imagens técnicas (KILPP, 2009). Por isso, o procedimento do *scanning* faz-se importante aqui, já que trabalhamos com imagens técnicas e almejamos a decifração dos seus sentidos¹⁰.

Entrando no fluxo

O primeiro material que observamos consiste na apresentação da canção *Run the World* no *Billboard Awards* 2011, premiação promovida pela revista de mesmo nome¹¹ que acontece anualmente desde 1989 e que homenageia artistas da indústria musical. Como na maioria dos eventos dessa modalidade, entre as entregas dos prêmios, ocorrem shows diversos já que sempre há um público que compõe a plateia.

O elemento central da apresentação que nos interessa é o telão que se encontra atrás da cantora Beyoncé. Trata-se de uma tela completa que vai do chão até o teto visível do palco e que funciona como um verdadeiro fundo infinito. Tecnicamente o que se faz é uma projeção de imagens sobre uma tela de alta qualidade, um recurso que parece de simples realização, mas que possui um efeito final que impressiona. As projeções e outros tipos de tecnologias de visualização de imagem representam um estrato avançado da cadeia de produção da imagem. Após as máquinas de pré-visão e de inscrição, a projeção inaugurou a era da pós-contemplação, que nos assinala um terceiro tempo da linhagem produtiva constituída por ciclos totalmente maquínico (DUBOIS, 2004).

Dubois (2004) pensa essa cadeia de produção da imagem por meio do cinema e discute acerca da relação entre o maquinismo e o humanismo e até que ponto a presença da tecnologia implica em perdas simbólicas, por exemplo. Segundo o autor, a musculatura cinematográfica possui uma força que vai além da dimensão técnica, produzindo não só imagens, mas afetos e imaginários. A presença da técnica neste material, no telão, é algo que se apresenta na penumbra, na qual não se consegue distinguir com certeza o que cada peça faz. O que nos chama atenção é a criação de uma

10 A adoção do *scanning* enquanto dimensão metodológica pode ser encontrada também na pesquisa de Redaelli (2012).

11 <http://www.billboard.com/> (acesso em julho de 2016)

performance que trabalha com elementos específicos para que essa técnica, a maquinaria que Dubois cita, desapareça o máximo possível, criando uma realidade com uma protagonista que aparenta estar em um clipe no qual pode ter asas, pode comandar um exército de mulheres e ter uma dezena de clones, como mostra a Figura 1.



Figura 1 – Beyoncé, o telão de fundo e o exército de mulheres.

Fonte: Canal Beyoncé¹²

A abertura do show traz uma contagem regressiva para a entrada da imagem de um tigre preto e branco que em uma espécie de sopro dá vida à cantora. Iluminada, Beyoncé inicia a canção e nos primeiros segundos de vídeo o desenvolvimento da letra acaba sendo representado por imagens no telão. Podemos pensar que essa é a única função da projeção, mas ela vai além disso. Os desenhos gráficos são formas de ampliar os territórios interpretativos de quem observa e também de oferecer elementos e sentidos complementares ao que a cantora diz. Com uma mensagem que exalta a força da mulher na sociedade contemporânea, a cantora fala sobre a chegada de uma revolução feminina enquanto é rodeada por um exército de mulheres que marcham em sincronia com a *performer*. A lógica não é que exista uma tela que esteja exibindo uma projeção que está aquém da performance, pelo contrário, tudo gira em torno destas imagens, de modo que a coreografia, a letra, a iluminação e os dançarinos (as) se unem em uma sincronia que dá a ver uma narrativa completa, sem separações com a tela.

Na sequência de imagens abaixo (Fig. 2) vemos Beyoncé pegando duas baquetas que surgem do lado esquerdo e direito da tela para que, posteriormente, possa tocar tambores que também surgem gradativamente, de acordo com o movimento da cantora. Dubois (2004) nos fala que todas as artes se fundam na presença do homem exceto a fotografia que frui da sua ausência. Nesse caso, mesmo com uma tecnologia diferente da fotográfica, podemos pensar em uma experiência que suplanta a ausência total de outros elementos, gerando uma realidade para nossos olhos ou pelo menos uma

12 Acessado em 12/06/2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5EwZ_AzDDM4>

ideia de real que proporcionada pelas imagens técnicas.



Figura 2 – Beyoncé e o tambor Fonte: Canal Beyoncé

Não só neste componente do *corpus*, mas em todos que ainda apresentaremos aqui, vemos que as máquinas imagéticas não se limitam mais a captar algo, mas expandem e criam novos universos.

Como se vê, passamos de um efeito de realismo (da ordem da estética da mimese) a um efeito de realidade (da ordem da fenomenologia do Real). Se o primeiro encara os dados em termos de semelhança, o segundo o faz em termos de existência e de essência (DUBOIS, 2004, p. 51).

A audiovisualidade aqui e nos materiais a seguir, é entendida como algo que se atualizou como uma performance, tendo como elemento central o telão que funciona como um *dispositivo de passagem* (PEIXOTO, p. 06) que estabelece a conexão entre o objeto e a imagem final, perceptiva. No ponto de vista do observador, o palco é um espaço que abriga uma imagem de passagem *entre* performance, cinema, vídeo, novas mídias e artes, na qual a audiovisualidade flutua por meio dos elementos. O cinema está presente pela experiência em si, que acontece com o desenrolar de uma narrativa contada por meio de imagens e até mesmo pela analogia ao ritual cinematográfico, no qual as luzes se apagam, focalizamos a grande tela e só somos interrompidos quando a a produção chega ao seu fim, com as luzes sendo acesas.

As passagens indicariam a eficácia das imagens sem lugar fixo, ainda que instaladas num espaço de exposição situado e circunscrito. Obras irredutíveis às categorias habituais, deduzidas do suporte. O cinema sai do filme (da tela) para dar mobilidade às formas espaciais da instalação. A fotografia sai do quadro para permitir a adaptação da imagem ao espaço. O mundo das imagens e dos objetos deixam de se opor (PEIXOTO, 1993, 242).

O segundo material que observamos foi o *Half Time Show* do *Super Bowl*¹⁴ 2013 que trouxe Beyoncé como atração. Neste caso, o que se destaca é uma preparação de cenário totalmente pensada audiovisualmente para o televisionamento do espetáculo. Aqui, a audiovisualidade pulsa novamente em uma realização que se caracteriza como um show musical e de dança, mas que incorpora códigos imagéticos e midiáticos de forma marcante. Com o *scanning* identificamos alguns dos elementos estratégicos que assim como o telão do objeto anterior, comportam-se como *dispositivos de passagem*. O palco é, mais uma vez, um deles. Dividido em três partes ele foi pensando como uma área que funciona em si como cenário. Na figura 3a podemos ver duas regiões compostas por faces voltadas uma para a outra que são espaços vazios onde parte do público se posiciona, dividida por uma passarela; e uma terceira área, na Figura 3b, que possui um telão instalado no piso.



(a)

(b) Figura 3

Divisão do palco Fonte: Canal Moises NYC¹⁵

Assim como na apresentação no *Billboards Awards*, Beyoncé fez uso do telão que uma vez acionado saía do piso e se elevava ao nível da cantora, se comportando mais uma vez como um fundo infinito. As estratégias de projeção aqui foram utilizadas de uma forma mais complexa que nos aproximam de uma segunda etapa de um processo de audiovisualização das produções da cantora. Como o show seria filmado para a transmissão televisionada, a produção explorou o uso dos telões em duas direções, vertical e horizontal, de modo que as câmeras tivessem a visão privilegiada em alguns momentos e o público das arquibancadas em outros, como a figura acima mostra.

Com o uso do telão na vertical, foram exploradas diversas técnicas de profundidade com as projeções e muitas vezes o espectador ficava exposto a uma mistura entre as dançarinas e as imagens de dançarinas veiculadas no telão. Este processo de ilusão de ótica

suscitou até mesmo a possível presença de hologramas pela qualidade da projeção, mas tratava-se da mesma máquina usada no objeto passado. Podemos dizer que aqui a passagem se dá entre espetáculo, vídeo e televisão e os dispositivos que possibilitam esse fluxo são, mais uma vez, o telão e o palco, que possibilitam uma experiência que se realiza no contágio entre estes três modos de ser da imagem, podendo claro, abrigar outros além dos citados aqui, já que a virtualidade é um universo de possíveis.

Nosso terceiro componente do *corpus* e último objeto é o vídeo da turnê mundial *Mrs. Carters Show*. Iniciada em 2013, a maratona de apresentações explorou a artista a partir de três vertentes: musical, dançante e fílmica. Os shows foram compostos por *setlists* de músicas, pelas coreografias ligadas aos telões já citados anteriormente e por *interludes*¹³, vídeos de, no máximo, cinco minutos de duração que apresentavam imagens pré-produzidas pela cantora que foram pensadas para momento específicos do show.

Os *interludes* já eram usados pela cantora em aberturas e encerramentos das apresentações, mas, dessa vez, a proposta de utilização foi mais intensa, com produções sendo introduzidas ao longo de todo o show. A proposta imersiva do álbum visual, no qual a turnê se baseia, realiza-se também por meio desta estratégia, oferecendo ao espectador um complexo de produções artísticas que funcionam como uma coleção de elementos que juntos dão a ver o processo que chamamos de audiovisualização da performance. Abaixo, na Figura 4, vemos o *interlude* de abertura do show onde é registrada a coroação da cantora como rainha.



Figura 4 – *Interlude* coroação

Fonte: Canal www.beyoncetribes.com¹⁴

Aqui, o cinema mais uma vez surge como uma qualidade importante. A escolha por uma filmagem

13 Traduzida para o português a palavra *interlude* pode ser lida como interlúdio, como uma performance situada no meio de uma apresentação que, no caso de Beyoncé, não funcionam apenas como uma peça do intervalo, mas sim como parte da narrativa total da performance, ofertando sentidos aos espectadores. Este termo foi utilizado em matérias relativas aos shows e como identificação dos vídeos que correspondem a esta parcela do show da cantora.

14 Acessado em 17/07/2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XCsh2NDBw8A>.

feita para uma tela expandida, quase panorâmica, a presença das barras pretas nos limites da tela, o foco da experiência estando somente na tela e a construção da ambiência para a apresentação nos parecem ser os elementos que fazem desta uma experiência audiovisual. Audiovisual não porque temos a presença dele enquanto materialidade áudio e vídeo em coalescência mas, principalmente, por que percebemos nele o que é próprio deste audiovisual contemporâneo que se mistura com experiências diversas, fazendo-se presente em intensidades diferentes e com finalidades múltiplas, habitando zonas de contágio e fazendo parte do *entre-imagens*, isso porque “a atualidade da imagem técnica, o que ela mostra, não é nada diante das virtualidades que demonstra” (BELLOUR, 1993, p. 215).

Considerações Finais

Este artigo teve como objetivo discutir acerca do processo de audiovisualização da cultura a partir da perspectiva das audiovisualidades com a observação atenta de três objetos empíricos nos quais pudemos observar nossos objetos teóricos agindo. Para chegar ao tema guarda-chuva do artigo, desenvolvemos uma problemática interessada primeiro em entender que tipo de imagem se envolve neste processo de audiovisualização e começamos com um conceito que percebe a imagem como algo que existe além da materialidade e que se constroi no fluxo e no movimento entre o sujeito e o objeto. Essa entrada teórica foi feita a partir do conceito de imagem em Bergson (1999) para que tivéssemos embasamento para entender a imagem como uma virtualidade, um devir.

Assim, avançamos para uma segunda chave teórica que nos acompanhou ao longo do texto, as audiovisualidades. Como uma perspectiva que tem sua origem em conceitos da filosofia, a visada das audiovisualidades propõem também um olhar sobre a imagem como virtualidade que independe da mídia para existir, e que, essencialmente, oferta um pensamento que valoriza a multiplicidade de formas com que pode-se atualizar o devir imagético, por isso vemos cinema onde não se parece fazer cinema, vemos vídeo em territórios em que não aparentam ser vídeo, entre outras formas de ver o audiovisual materializado em diversos espaços.

Nosso material empírico foi composto por três vídeos de shows da cantora americana Beyoncé, nos quais tivemos a oportunidade de desenvolver a técnica do *scanning* (FLUSSER, 2009) com o intuito de apreender sentidos e elementos chave para a identificação das audiovisualidades e do processo gradativo de audiovisualização das produções da artista. Observamos os materiais atentamente, os retiramos do fluxo, e o que nos sobrou foi um conjunto de elementos que se comportavam como dispositivos de passagem, conceito trazido por Peixoto (1993) e desenvolvido no texto. Essencialmente, estes dispositivos se comportavam como chaves que funcionam pela ideia de contágio, de ligação, entre linguagens e mídias diferentes, nas quais o encontro dava a ver uma experiência renovada. Em cada material tentamos entender as estratégias que promoviam a ideia de passagem e de como a audiovisualidade estava presente.

Nos três materiais, a construção de palco se destacou como o dispositivo de passagem com maior significância neste processo já que era a peça que oportunizava uma coalescência de referentes imagéticos que entendemos como audiovisuais. Destacamos o telão como elemento central das passagens, estando presente nos três materiais de três formas distintas.

Encaminhando-nos para o final deste texto pensamos em outras perguntas que o nosso objeto permite fazer e que poderiam dar luz a outros escritos e problematizações. Cremos que a discussão feita por George Didi Huberman (1998, p. 153), revisitando Walter Benjamin, sobre a aura poderia ser retomada aqui já que mesmo com todo o cenário midiático que envolve a produção, estamos falando de marcas artísticas, de arte, e como tal o questionamento aurático se faz produtivo. Pensamos que a transmissão televisiva e a postagem de vídeos do show na internet impulsionam o poder de proximidade que a modernidade inaugura com a invenção da fotografia e a manipulação de imagens e nos fazem questionar sobre os impactos da reprodutibilidade técnica de materiais como este.

Vale lembrar que outros diversos artistas vem apostando em propostas que nos colocam permanentemente em um território de questionamentos sobre a imagem. Nossa escolha por observar atentamente as produções desta cantora, em específico, surgiu com a observação dos materiais e com a repercussão destas estratégias desenvolvidas por Beyoncé (artista fortemente vinculada ao cenário da cultura pop), reforçadas, inclusive, com muita intensidade na fala da cantora para o documentário. Naquelas afirmações, fica muito clara a sua intenção em apresentar uma obra que esteja em sintonia com as tendências não só artísticas, mas culturais, por isso a aposta por iniciativas como estas, que oportunizam uma nova forma de consumir e experienciar a música.

Para a cantora, algo foi perdido na música pop por conta do consumo frenético de *singles* e de produções isoladas. Sua intenção com este álbum e com produções mais recentes como o, também disco visual, *Lemonade* (2016), é ofertar aos fãs uma visão mais completa da produção de um álbum e dos sinais que ela mesma quer imprimir nas suas criações artísticas (Documentário *Self-Title*). Destacamos que estas estratégias também estão sendo difundidas na cultura pop através de outras iniciativas por vezes nem tão próximas ao grupo de artistas considerados do *mainstream* - como no caso de Beyoncé - de modo que corpos e performances estão sendo atravessados essencialmente por questões midiáticas que, em última instância, se apresentam audiovisualmente, já que no estágio atual da técnica o campo imagético é um dos mais expressivos. Talvez o terreno da cultura pop seja particularmente fértil para o mapeamento desses processos. Especificamente, a audiovisualização da performance - aqui inicialmente proposta pelo olhar sobre os vídeos de Beyoncé - parece se atualizar por uma espécie de estética mutante, que se camufla e se mostra por dispositivos de passagens e em zonas de misturas de formatos, reafirmando a necessidade de um adensamento das investigações que problematizem estas fronteiras borradas por onde o audiovisual insiste em tornar-se irreduzível a qualquer mídia.

Referências bibliográficas

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito.** Tradução: Paulo Neves - São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual.** Rio e Janeiro, Ed.34, 1993.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha.** São Paulo: Ed. 34, 1998.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard.** São Paulo: Cosac Naify, 2004. FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac Naify, 2007. Flusser 2002 está lá em cima, da filosofia da caixa preta onde fala de

scanning

FRITH, S. (1998). Performing rites: on the value of popular music. Cambridge MA:

Harvard University Press. KILPP, Suzana. Devires audiovisuais da televisão. In: SILVA, Alexandre Rocha; ROSSINI, Miriam de Souza. (Org.). **Do audiovisual às audiovisualidades. Convergência e dispersão nas mídias.** 1ed. Porto Alegre: Asterisco, 2009, v. 1,

PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual.** Rio e Janeiro, Ed.34, 1993.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual.** Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PEREIRA DE SÁ, Simone Maria Andrade; HOLZBACH, Ariane Diniz. #u2youtube e a performance mediada por computador. Revista Galáxia, São Paulo, n. 20, p. 146-160, dez. 2010.

REDAELLI, Rangel. Glifos durante na superfície audiovisual. Data de defesa. 124fls. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). São Leopoldo, 2012. Disponível em <http://biblioteca.asav.org.br/vinculos/000000/0000007A.pdf> (acesso em junho/2016).

SILVA, A. R. da. Semiótica e audiovisualidades: ensaio sobre a natureza do fenômeno audiovisual. **Revista Fronteiras: Estudos Midiáticos.** v.9, n.16, 2007. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/5852>.