

**DO ACASO AO INÍCIO: NOTAS AUTOBIOGRÁFICAS COMO
OBSERVAÇÃO DO PROCESSO MENTAL DA CONCEITUAÇÃO
DE UMA OBRA AUDIOVISUAL (E SUAS REFERÊNCIAS)****Daniel Rojas da Silva¹**

Resumo: A partir de um olhar autobiográfico, investigamos acontecimentos e referências de variadas fontes que se referem e cruzam minha vida na conceituação de obra audiovisual em processo de criação denominada '190_lfa'. Este trabalho concatena conceitos gerais e artísticos como direcionamento no momento de sua criação: documentário poético e ruínas, música ambiente e paisagem sonora, percurso. Partindo das notas aqui compartilhadas, relacionamos obras artísticas, conceitos e situações a fim de identificar as tangências entre tais elementos que levaram ao conceito do referido trabalho. Ao mesmo tempo podemos observar os traços da gênese de um trabalho artístico partindo das percepções de seu criador. Para tal observação, recorreremos à Fayga Ostrower ao associar os acasos significativos à criação artística e à Cecília Salles juntamente de seus dispositivos e conceituações referentes ao processo criativo. Tendo em vista que o período prévio à criação de uma obra de arte também se caracteriza como parte do percurso de criação.

Palavras-chave: Processo de criação; acasos significativos; conceituação artística; autobiografização.

**FROM CHANCE TO BEGGINING: AUTOBIOGRAPHICAL NOTES
AS A LOOK INTO MENTAL PROCCES ON CONCEPTUALIZING
AN AUDIOVISUAL ARTWORK (AND ITS REFERENCES)**

Abstract: From an autobiographical point of view, we look into events and references from different sources that refer and cross my life on conceptualizing an audiovisual piece in creation process named '190_lfa'. This work catenate general and artistic concepts as a guide for its creation moment: poetic documentary and ruins, ambient music and soundscape, course. From the notes shared, we relate artistic works, concepts and situations in order to identify the intersections between these elements that led to the concept of the referred work of art. At the same time, we observe traces of the genesis of a work of art starting from the perceptions of its creator. For that, we resort to Fayga Ostrower, who associate meaningful accidents to artistic creation, and to Cecília Salles along with her schemes and concepts refered to creation process. In view that the previous period to the creation of a work of art also means part of the creation course.

Keywords: Creation process; meaningful accidents; artistic conceptualization; autobiography.

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) - *campus* de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP), vinculado à linha de pesquisa Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo. E-mail: daniel.silva_sk8@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Tomo a escrita deste trabalho justificando o uso da primeira pessoa do singular: aqui relato fatos, acontecimentos, memórias vívidas e vividas, cruzamentos de minha individualidade, de minha própria vida que confluem em meu processo de criação. Tais contextualizações particulares vem a narrar e a ajudar-nos a compreender como a conceituação da obra audiovisual ‘190_lfa’ se efetuou em minha mente: a partir do acaso cotidiano e do acúmulo de informações, referências e experiências.

Para compreendermos a conceituação do trabalho a que nos referimos, é importante que haja uma explicação do que o trabalho é. Sendo assim a obra audiovisual denominada 190_lfa se caracteriza como um híbrido entre conceitos: do documentário poético à música visual; do trabalho com vídeo ao álbum conceito. No trabalho, realizo planos estáticos de uma casa em ruínas – e que vem a nomear o trabalho: 190 é seu número e lfa serve como um acrônimo à rua em que vivo, Rua Leonídia Ferreira Alves. A criação sonora se dará a partir da junção dos chamados ‘*field recordings*’ (denominação dada ao subgênero de música *ambient* que privilegia gravações diretas de locais, nas quais ouvimos os sons correspondentes dos mesmos) ao conceito de paisagem sonora de Murray Schafer² e também à criação musical como um todo dentro do gênero amplo da música *ambient*.

ACASOS SIGNIFICATIVOS

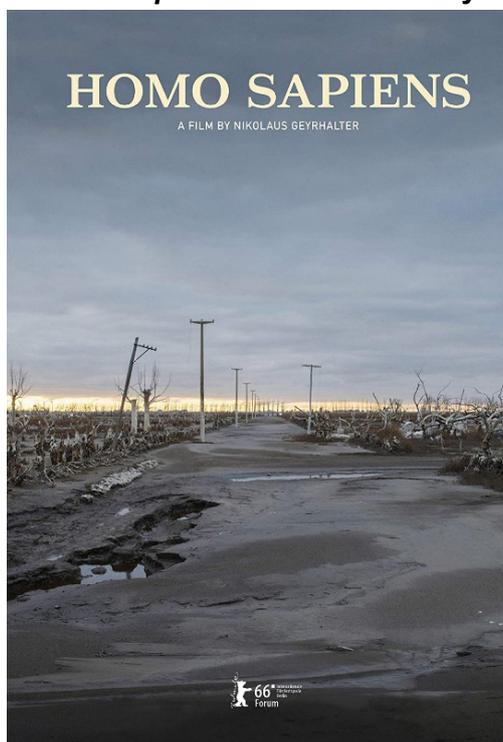
A partir da elaboração supracitada podemos então iniciar de algum ponto – o qual identifiquei como possível ponto de início – do processo de criação em questão. Levando em conta que a criação é contornada por um percurso borrado, admito “portanto, a impossibilidade de (se) determinar com nitidez o instante primeiro que desencadeou o processo.” (SALLES, 2008, p. 26). E como elemento base para os acontecimentos aqui narrados trabalharemos com a noção de acaso significativo proposta por Fayga Ostrower quando associado ao processo criativo. Ostrower coloca que assim como na vida, na criação também ocorrem acasos variados, porém: “outros eventos [...] despertam em nós uma atenção especial.

² Segundo Schafer: “A paisagem sonora é qualquer campo de estudo acústico. Podemos referir-nos a uma composição musical, a um programa de rádio ou mesmo a um ambiente acústico como paisagens sonoras. Podemos isolar um ambiente acústico como um campo de estudo, do mesmo modo que podemos estudar as características de uma determinada paisagem.” (SCHAFER, 1997, p. 23)

Sabemos imediatamente que eles não aconteceram ‘por acaso’”. (OSTROWER, 2013, p. 3) Seriam estes os acasos significativos, aqueles que reconhecemos dentre o curso da realidade e o “ato de reconhecimento se dá de modo direto e com uma certeza absoluta, sem hesitação [...], estabelecendo-se naquele momento uma correspondência, uma espécie de consonância com algo dentro de nós.” (OSTROWER, 2013, p. 3). Apresento então alguns dos reconhecimentos correspondentes e aleatórios que perpassam meu processo criativo.

Em 2018, fiz uma experiência de um ano assistindo a um filme por dia durante todo o ano, ou seja: 365 longas-metragens ao final. No mesmo ano cursei uma disciplina optativa chamada Fotografia Contemporânea da graduação em Artes Visuais. A crescente curiosidade e afetuosidade que sentia em relação ao cinema fez achar importantíssimo conhecer mais a fundo sobre fotografia, afinal: a imagem é imprescindível ao audiovisual. Um dos trabalhos havia a temática livre e durante o mesmo período assisti a um documentário chamado ‘Homo Sapiens’ (HOMO, 2016) – dirigido por Nikolaus Geyrhalter – o qual consiste em sua completude em imagens estáticas apresentando lugares em estado de ruínas, abandonados, desolados e o som derivado desses mesmos lugares (Figura 1).

Figura 1 - pôster de ‘*Homo Sapiens*’ de Nikolaus Geyrhalter (HOMO, 2016).



Fonte: imagem fotográfica do pôster

Estas imagens e sons ficaram marcados e ressurgindo em meus pensamentos dia após dia: como que comunicando algo. Como estudante de Artes Visuais o contato com representações visuais de edifícios devastados era familiar devido às pinturas românticas do século XIX, atentando especialmente à obra de Caspar David Friedrich. Porém no filme observei imagens capturadas diretamente da realidade, locais aos quais poderia ter acesso se fosse esse meu objetivo. Um certo mistério se adensava dentro de minha mente: qual a origem de tanta potência nessas arquiteturas em ruínas? O que há onde tudo o que havia se foi? Tirei a prova ao meu próprio gosto: decidi aliar a proposta livre do trabalho de Fotografia Contemporânea à ideia da representação de ruínas. Já vinha memorizando locais que estivessem em estado de ruínas e foi quando fotografei pela primeira vez a casa 190 (Figura 2): a única e principal locação no trabalho do qual agora analiso o processo de criação. Naquele momento tirei fotos superficiais da casa, apresentando somente sua fachada e alguns detalhes dos destroços. Estes detalhes agora se apresentam como aspectos estéticos já intrínsecos e ressignificados na obra em processo.

Figura 2 - Uma das primeiras fotografias que realizei da casa 190, Quatro Barras, 2018.



Fonte: autoria própria

Ao mesmo tempo, identifico uma série de hábitos que costumava ter e ainda mantenho tangentes ao termo ‘percurso’, que “indica(m)-se, ao mesmo tempo, o ato da travessia (o percurso como ação do caminhar), a linha que atravessa o espaço (o percurso como objeto arquitetônico) e o relato do espaço atravessado (o percurso como estrutura narrativa)” (CARERI, 2013, p. 31); trago a princípio então a metáfora do percurso como uma linha atravessando e conectando historicamente as notas aqui relatadas, levando em conta a diversidade de elementos e de suas naturezas convergentes em um processo de criação. Num segundo momento, associo o percurso à prática do *parkour*.

O projeto inicial de 190_lfa previa que outras locações em ruínas seriam acessadas no intuito da realização do filme – após ponderações sobre o processo criativo associado à condição instável da pandemia no ano de 2021 tomei a decisão de gravar somente na locação em minha rua. Porém a partir desta idealização inicial com variados locais de difícil acesso, precisava encontrar uma forma para chegar até eles, uma forma de acessá-los. Associando esta necessidade à admiração que carrego a muito tempo pelo *parkour*, comecei a praticá-lo. Ao me aproximar desta disciplina, percebi suas similaridades com o processo criativo e que em seu nome já aparecem: “o termo *Parkour* foi desenvolvido como uma versão do verbo francês ‘*parcourir*’, significando percorrer ou traçar um curso”³ (KELLEY, 2011, p.6). Assim como o nome atribuído aos seus praticantes: *traceurs*, pode ser traduzido informalmente como aquele que traça, uma linha, um trajeto, um percurso. Iniciei a praticar o *parkour* em diversos locais, inclusive na casa 190 e acredito que essa aproximação física com o espaço acentuou minha imersão no processo criativo. Ao nomear a produção audiovisual por 190_lfa, escolhi utilizar o sinal de *underline* entre o número e o acrônimo por se caracterizar como uma linha, um traço – procurando integrar o *parkour* à criação em andamento, tendo em vista a relação que estabeleci entre ambos e a importância que apresentam para minha individualidade.

Parte considerável de meu acervo imagético, de minha afetuosidade com a cidade e suas paisagens, e minha memória audiovisual decorre de imagens aleatórias que costumo gravar e fotografar durante caminhadas entre lugares ou mesmo somente como registros aleatórios de detalhes da realidade que me tomam a atenção. Cultivo esta prática do vagar

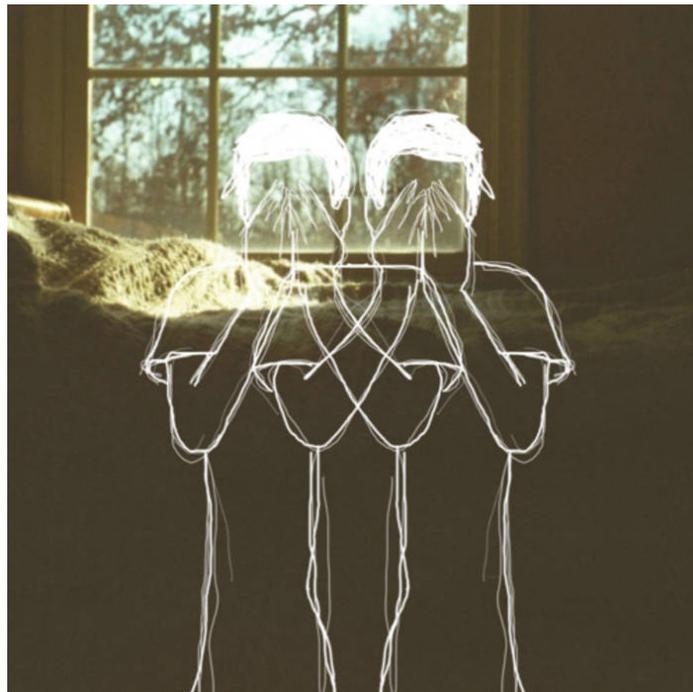
³ Do original: “the term Parkour developed as a version of the French verb *parcourir*, meaning to travel or trace a course.”

desde a adolescência e é algo que associo a um modelo contemporâneo da prática dos *flaneurs*: “aquele personagem efêmero que, rebelando-se contra a modernidade, perdia o seu tempo deleitando-se com o insólito e com o absurdo, vagabundeando pela cidade.” (CARERI, 2013, p. 74). De certa forma, foi desta maneira que obtive meus primeiros contatos com a casa 190, cruzando-a fisicamente e percebendo o valor estético presente naquele espaço esquecido por outros olhares. Observo os detalhes do mundo e procuro captar através do dispositivo fílmico como eles se apresentam singularmente a mim. Em parte, o mundo é ruína. Rachadura, resto, ruído.

Os acasos significativos se apresentam de forma aleatória durante a trajetória criadora, o que resulta futuramente numa direção coesa, no concatenar de ideias esparsas. Cecília Salles coloca que essa característica do processo pode ser análoga a um percurso do caos ao cosmos: “esse processo, que vai se dando ao longo do tempo, caminha de uma nebulosa fértil em direção a alguma forma de organização.” (SALLES, 2008, p.33) A tendência a uma certa organização não somente ocorre no processo criativo como também determina a forma a qual o objeto artístico virá apresentar.

Os anos vividos na graduação mostraram caminhos tortuosos e variados ao meu gosto musical. No meio de tantas mudanças conheci *Flatsound* e seu ‘*Sleep*’ (Figura 3). É um disco de música *folk/ambient*. O ponto de virada formal que o disco apresenta é relativo simbolicamente à barra que separa *folk* de *ambient* no termo usado há pouco, pois o disco evidentemente é dividido em uma primeira parte com músicas caracterizadas como folk e repletas de sentimentalismo e em uma segunda parte de música *ambient* com áudios de locais reais com velocidade e frequências alteradas, sintetizadores criando texturas e outros processamentos sonoros (FLATSOUND, 2012).

Figura 3 - Capa do disco 'Sleep' de Flatsound (FLATSOUND, 2012).



Fonte: imagem fotográfica da capa do disco

Naquele momento estranhava tal ruptura, de fato não me agradava. Esse disco e mais uma série de outros trabalhos musicais – que por vezes nem beiram a ideia de música ambiente – auxiliaram minha audição a desenvolver-se e a pensar o fenômeno sonoro e conseqüentemente a música de formas diferentes. Rachando a tríade musical tradicional que considera música aquela que possui harmonia, melodia e ritmo, a música *ambient* auxilia na expansão de horizontes colocando a sonorização de locais e outros elementos que buscam certa abstração sonora, não como simples efeito, mas como elementares na criação da obra. Perceber essa ocorrência em uma forma musical que era relativamente nova a mim aconteceu quase como um choque. Um choque de percepção. Percepção confusa num primeiro momento e que o tempo e outras referências da música *ambient* se encarregaram em transformar.

Entre discos e filmes, leituras e caminhadas me deparei aleatoriamente - talvez um comentário de algum professor em aula – com o conceito de paisagem sonora. Tal ideia tão sinestésica se manteve em minhas conjecturas e abri uma aba do *Chrome* para pesquisar ali o que poderia ser ou se seria o correspondente daquilo que já imaginava a partir do

termo. Em um dos artigos encontrados: li ao que se referia, me interessei rapidamente e deixei a aba de pesquisa aberta – com mais muitas outras que costumava deixar para possível busca futura. Pensei comigo: “em algum momento há de reaparecer”.

As questões estéticas relativas à imagem e ao som e aos aspectos ruínas e *ambient* vinham sendo reformuladas várias vezes em meus pensamentos. Não necessariamente em direção a algo que fosse ser criado ou efetuado naquele momento, mas como indícios de possível trabalho futuro. Ao mesmo tempo, os trabalhos artísticos que tenho produzido ao longo dos últimos anos transparecem o gosto e o valor que atribuí a esses elementos inspiradores do processo criativo. Um forte exemplo disso é um EP musical que realizei no ano de 2018 sob o nome artístico de ‘sltr’ e que foi um trabalho inicial com mídia sonora. Aqui nos interessa uma música específica dentro de um trabalho mais amplo – um EP com quatro músicas realizado somente a partir de instrumentos eletrônicos. A terceira música em ‘sltr’ se chama ‘Dançando no Escuro’ (em relação ao filme homônimo de Lars Von Trier), tem cerca de dez minutos e no momento de sua criação já a identifiquei como um trabalho de música *ambient*, intenção possivelmente derivada da relação de afetuosidade que desenvolvi com este gênero musical e a sensação de calma que me proporciona (SLTR, 2018). De certo modo tentei emular sonoramente a sensação da personagem do filme de Von Trier que na última cena do filme caminha e canta por um longo corredor em direção à injusta morte impelida pelos instrumentos de justiça (DANÇANDO, 2000). A impressão do ambiente sonoro específico da protagonista na música era uma de minhas intenções ao ter assistido e sido impactado pela referida cena do filme. A tentativa de transfigurar as sensações momentâneas da personagem no filme para a música definiu sua estrutura: num primeiro momento escutamos sobretudo texturas sonoras e o som de um coração batendo a simular a incerteza e o medo da personagem que será levada à morte; já próximo à metade da faixa, a música toma ritmo cadenciado com as texturas acompanhando-o enquanto um sintetizador improvisando se destaca como que representando o desespero da personagem que em seus últimos momentos começa a cantarolar, carregada de tristeza, ao filho que foi separado dela. Próximo ao final da música as camadas de áudio vão diminuindo uma após a outra até ouvirmos principalmente ondas sintéticas sob efeito de *glitch* e uma fala robótica narrando a frase da cartela final de ‘Dançando no Escuro’. A

procura por simular sonoramente sentimentos e sensações específicas que são de outra ordem é uma das raízes da música *ambient* e já aparecia nas primeiras reflexões de Brian Eno, um dos desenvolvedores desse gênero e que buscava: “produzir peças originais [...] para momentos e situações particulares em vista de criar um pequeno mas versátil catálogo de música ambiental adequada a uma vasta variedade de climas e atmosferas.”⁴ (ENO, 1979, p. 1)

Posteriormente, junto à minha colega de banda propus uma música que apresentasse recortes de áudio antes e depois da *track* de áudio que remetesse a um ambiente em que quem canta/toca está localizado. ‘Abrigo?’ é uma música lançada por nós como fntsma (nome da banda) e foi composta durante os meses iniciais do isolamento social da pandemia de covid em 2020. A composição lírica da música discursa sobre como nosso abrigo não é necessariamente arquitetônico, mas pode abordar uma gama de outras possibilidades, inclusive pessoas queridas. As características sonoras ambientais – que são evidenciadas no videoclipe da banda – ressaltam a ideia do isolamento: no início da música como alguém que entra em um quarto e vai tocar um instrumento e no final como alguém que deixa esse quarto e ouvimos ao fundo uma notícia televisiva sobre a pandemia (FNTSMA, 2020). As noções de ambientação em áudio pairavam constantemente em meus pensamentos e planejamentos de projetos artísticos e davam indícios de estarem se enraizando em diversas de minhas obras. O destaque inicial e final para o ambiente sonoro foi realizado de maneira verossímil ao que é ouvido: representei corporalmente as atitudes – abrir a porta, entrar no cômodo, pegar o violão e assim por diante. A gravação destas faixas de áudio ocorreu em período concomitante ao planejamento inicial de 190_lfa, portanto a decisão de realizar experimentos com gravação de ambientes não foi de todo aleatória e já se configurava como o percurso traçado artisticamente e, associado a variados elementos visuais e conceituais vem a conectar diferentes obras de um mesmo criador.

4 Do original: “to produce original pieces [...] for particular times and situations with a view to building up a small but versatile catalogue of environmental music suited to a wide variety of moods and atmospheres.”

CONSIDERAÇÕES

Estas notas apresentadas configuram o início da caminhada analítica de um processo de criação em audiovisual partindo de alguns conceitos propostos pelas autoras às quais recorreremos. Tanto Cecília Salles (SALLES, 2008, p. 30) quanto Fayga Ostrower (OSTROWER, 2013, p. 6) relacionam o processo criativo ao processo de autoconhecimento, devido principalmente ao artista estar em busca de desenvolver algo que tem origem em si e direcionar sua atenção a estes aspectos íntimos. Os acasos significativos como elementos constituintes da trajetória percorrida pelo criador revelam sua percepção da vida e do mundo, e agem como inspiração para a criação em desenvolvimento. Nos momentos em que identificamos os acasos e os incorporamos como inspirações em nossos processos artísticos surgem “[...] novos apelos, de algo não-realizado aspirando a ser realizado, a tornar-se forma e fazer-se compreender, apelos irresistíveis à imaginação criativa.” (OSTROWER, 2013, p. 9). Como na metáfora do caos ao cosmos, no processo de criação o tempo cumpre papel imprescindível na seleção e ordenamento necessários e posteriores ao reconhecimento dos acasos: fontes de **inspiraões** do artista.

Apoiado nesta série de alusões a momentos, referências e obras que tive contato, pude narrar o que identifico como os momentos primários do agrupamento de repertório conceitual e artístico aplicado à conceituação mental do filme *190_lfa*, que em março de 2022 se apresenta em processo de criação sonora e pós-produção. Analisando a partir do olhar dos acasos significativos e dos aspectos referentes ao processo criativo sob a teoria de Cecília Salles, os acontecimentos da vida não parecem estar tão à deriva: o processo remarca um traçado que conecta os variados eventos que se passam com aquele que cria, atribuindo-lhes outros significados.

REFERÊNCIAS

CARERI, Francesco. **Walkscapes**: o caminhar como prática estética. São Paulo: Editora G. Gili, 2013;

DANÇANDO no Escuro. Direção de Lars Von Trier. Dinamarca/Estados Unidos – Produção Zentropa Entertainments, 2000. 1 filme (141 min.): son.; color.; suporte DVD;

ENO, Brian. Ambient Music. Ambient 1: Music foi Airports. EG, 1979. Disponível em: <<http://www.bussigel.com/technosonics/wordpress/wp-content/uploads/2016/07/eno-ambient.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2022;

FLATSOUND. Sleep. San Diego: independente, 2012. Disponível em: <<https://flatsound.bandcamp.com/album/sleep>>. Acesso em: 5 nov. 2021;

FNTSMA. fntsma – Abrigo? (Videoclipe Oficial). YouTube, 31 out. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nGo1neouroA&ab_channel=fntsma>. Acesso em: 03 nov. 2021;

HOMO Sapiens. Direção de Nikolaus Geyrhalter. Suíça/Alemanha/Áustria – Produção Nikolaus Geyrhalter Filmproduktion, 2016. 1 filme (94 min.): son.; color.; suporte DVD;

KELLEY, Margaret E., **Moving like a kid again: an analysis of Parkour as free-form adult play**. 2011. 92 f. Dissertação (Master of Arts) – WWU Graduate School Collection, Western Washington University, Washington, 2011. Disponível em: <<https://cedar.wwu.edu/wwuet/165/>>. Acesso em: 10 jan. 2022;

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. – 1ª ed. – Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013;

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Fapesp. Editora: Annablume, 2008;

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. São Paulo: Unesp, 1997;

SLTR. Dançando no Escuro. Quatro Barras: independente, 2018. Disponível em: <<https://dandandandandan.bandcamp.com/track/dan-ando-no-escuro>>. Acesso em: 25 out. 2021.

Recebido em: 30/01/2022

Aceito em: 02/03/2022