

UM Núcleo: reflexões sobre registro audiovisual de improvisos em dança e música.

Fabio Cadore¹

Resumo

A partir da necessidade de documentar em vídeo e áudio uma pesquisa de improviso em dança contemporânea e música, surgiram questões relacionadas ao ato de registrar uma performance artística. Durante o primeiro semestre de 2022 realizou-se encontros para improviso no UM Núcleo de Pesquisa Artística em Dança, na Unespar/FAP. Os encontros foram filmados por celular e os sons dos instrumentos gravados através de placa de som. A soma de arquivos de áudio e vídeo em softwares de edição abriram questões referentes às fronteiras entre o registro com pretensão de ser o mais fiel ao evento ocorrido e as modificações do vivenciado em função das escolhas arbitrárias de enquadramento da câmera e as diferenças de qualidade entre o que foi ouvido pelos participantes e o que foi captado pelos equipamentos de áudio. Como consequência percebeu-se que registrar é escolher, o audiovisual é sempre uma leitura possível do momento único experimentado. O material bruto captado então foi encarado como matéria prima para a construção de obras audiovisuais que já não mais retratam e documentam e sim contam uma nova narrativa, e, assim, o processo de edição pode ser visto como semelhante ao processo de composição tanto coreográfica quanto musical.

Palavras-Chave: audiovisual, vídeo-música, videodança

89

UM NÚCLEO: considerations on audiovisual recordings of contemporary dance and music improvisations.

Abstract

From the need to document in video and audio an improvisation research in contemporary dance and music, questions related to the act of recording an artistic performance arose. During the first semester of 2022, meetings were held for improvisation at UM Núcleo de Pesquisa Artística em Dança, at Unespar/FAP. The meetings were filmed by cell phone and the sounds of the instruments recorded through a sound card. The sum of audio and video files in editing software opened questions regarding the boundaries between the record with the intention of being the most faithful to the event that occurred and the modifications of the experience due to the arbitrary choices of camera framing and the quality differences between what was heard by the participants and what was captured by the audio equipment. As a consequence, it was realized that to register is to choose, the audiovisual is always a possible reading of the unique moment experienced. The raw material captured was then seen as raw material for the construction of audiovisual works that no longer portray and document but tell a

¹ Músico percussionista autodidata com graduação em Psicologia pela Universidade Federal de Santa Catarina, ano 2002. Especializando em Música Eletroacústica pela Faculdade de Artes do Paraná, ano 2021. Estudante de percussão Mandeng com Mamady Keita, Sekouba Oularé, Bolokada Konde e outros mestres da cultura africana. Pesquisador independente de percussão acoplada a dispositivos eletroacústicos utilizados na composição audiovisual voltada para mídias digitais e internet. <http://lattes.cnpq.br/4545369523193412>

new narrative, and the editing process can be seen as similar to the process of both choreographic and musical composition.

Key-words: audiovisual, videomusic, videodance

Este ensaio é uma discussão crítica sobre as relações que se estabelecem ao registrar uma performance artística em meio audiovisual e nasce da necessidade de documentar em vídeo e áudio uma pesquisa de improviso em dança contemporânea e música.

Toda a reflexão surgiu da oportunidade que tive, como percussionista e especializando em música eletroacústica, de participar dos encontros do UM Núcleo de Pesquisas Artísticas em Dança. O propósito aqui não é falar sobre os encontros em si, mas para contextualizar o material audiovisual obtido e as questões que surgiram durante o processo, esta experiência será brevemente relatada.

Durante o primeiro semestre de 2022 se realizam encontros para pesquisa de improvisação em dança contemporânea e música. Os encontros aconteceram no TELAB - FAP Curitiba, local de encontro do UM Núcleo. A proposta foi trazida pelo músico Luam Clarindo, como parte da pesquisa de seu mestrado, e necessitava do registro em vídeo para análise.

Lá pude vivenciar a improvisação com músicos, dançarinas e dançarinos. Nos encontros foi possível testar o uso de microfones para captar e alterar os sons percussivos com o auxílio de computador, interesse ligado à especialização em música eletroacústica. Como tal recurso também possibilita a gravação do áudio, foi solicitado este registro para enriquecer o material gerado para a documentação do processo.

Ambas as experiências se mostraram como desafios, tanto para refletir sobre que música surge em um ambiente de improviso com artistas desconhecidos, quanto para operar os equipamentos para produzir e gravar os sons. A performance nos instrumentos, manipulação de filtros e gravação acontece simultaneamente, sendo necessário resolver inúmeras dificuldades inesperadas no exato instante que ocorrem. Posteriormente estes problemas são analisados em estúdio e reconfigurados para possibilitar uma experiência mais rica e imersiva nos encontros subsequentes.

Os participantes são nomeados “moventes”, quando envolvidos com a dança e “sonantes” quando produzem os sons. Os corpos exploram movimentos e produzem sons buscando estabelecer relações a partir de propostas elaboradas por Clarindo, convites para investigar vetores de atenção e sugestões poéticas orientadoras da performance. Em algumas propostas, os moventes seguem os sons, em outras os sonantes acompanham os movimentos, em outras, não se busca nenhuma relação explícita entre moventes e sonantes. O jogo é enriquecido por imagens que evocam conteúdos sensíveis e afetivos como “rir”, “sonhar”, “plainar”.

Os sons são produzidos por diversos instrumentos, sendo mais frequentes a guitarra elétrica e a percussão. A percussão é acoplada a filtros eletroacústicos no computador com o uso de microfones. Estes filtros são modificados em tempo real através de controladores midi. Os instrumentos são captados por uma placa de som e transmitidos para os participantes por uma caixa amplificadora.

O encontro é filmado por celular e os sons gravados no computador e gravados pelo celular são posteriormente mixados em programas de edição de áudio e vídeo.

Foi este processo de mixagem em estúdio do material capturado durante uma performance ao vivo em um contexto de improvisação que fizeram emergir as questões que motivam este texto.

Os registros audiovisuais tiveram como objetivo inicial se tornarem material de análise da experiência de improvisação de dança e música, de acordo com a metodologia de pesquisa científica. Isso implica em buscar manter o registro o mais fiel possível ao que aconteceu no encontro.

Porém, ao mixar os áudios gravados no computador com os áudios capturados pelo celular, já ocorre uma modificação do que foi ouvido pelos participantes, pois os instrumentos captados pela placa de som ganham destaque em relação ao som captado pelo celular, que inclui os ruídos do ambiente, sons externos à sala, o som dos corpos movendo, etc. Independente de qualquer tipo de processamento de áudio possível, a simples soma dos sons já cria uma experiência nova.

Esta constatação de diferença da experiência registrada no campo do áudio também pode se estender para o vídeo. A câmera fixa possibilita somente um ponto de vista, arbitrariamente escolhido, o que já determina uma espacialidade (BURCH, 2008). O quadro do vídeo tem um centro, tem um “dentro” e um “fora”, um “perto” e um “longe”, que já limita a experiência e sugere uma narrativa. O registro é necessariamente um recorte arbitrário do todo. Registrar é escolher.

O vídeo não engloba a totalidade, mas também o que é filmado não é, nesse caso, experimentado por nenhum ser humano presente, pois surgiu a partir de um ponto de vista exclusivo: ninguém estava olhando a performance pela câmera no momento em que se filmava.

Registrar então é um recorte da realidade, filtrada pelos limites impostos tanto pela mídia utilizada (vídeo, áudio, tipo de equipamento) quanto pelas escolhas feitas por quem registra. Sempre é um recorte arbitrário que determina possibilidades e reduz o que pode ser percebido. As escolhas feitas por quem registra são subjetivas e com finalidades diversas.

E o material registrado é experimentado sempre em algum tempo futuro, em um contexto diferente. Registrar em vídeo ou áudio é criar algo novo, que trata sobre uma experiência vivida. A possibilidade de assistir novamente o que foi filmado levanta também algumas questões. Em um ambiente de improvisação, a repetição da experiência através do audiovisual já é revisitar um território conhecido (COSTA, 2016). Repetir, escolher o que é visto e ouvido, são ações que se aproximam da composição, tanto musical quanto coreográfica.

92

Quais as fronteiras?

O ambiente de improvisação pressupõe abertura para explorar novas possibilidades estéticas tanto na dança quanto na música (COSTA, 2016). Minha participação nos encontros do UM Núcleo foi motivada pela possibilidade de testar recursos tecnológicos para a modificação dos sons produzidos por instrumentos de percussão em tempo real.

Este é um processo exploratório em primeira mão e a experiência prática presente aqui fez emergirem diversos problemas tanto técnicos quanto de performance, pois o instrumentista deveria estar atento ao que acontece com os

demais participantes, atento à própria execução do seu instrumento e operando os aparelhos eletrônicos (microfone, controlador midi, mousepad).

O interesse em explorar melhores resultados tanto no som transmitido quanto para facilitar a performance implica em analisar o material gravado nos encontros e reconfigurar os diversos plugins e recursos digitais. Isso só é possível de ser realizado em estúdio, depois do evento.

Da mesma forma que o simples ato de registro já produz uma nova experiência, a análise em estúdio altera o material original, pois buscamos compreender o que foi realizado com vistas a ter mais intimidade com os recursos disponíveis, que seriam testados novamente nos encontros seguintes. Erros e falhas na operação de todo o equipamento podem gerar discrepâncias entre o que ocorreu e o que foi registrado.

Essa dupla questão - a do registro em tempo real e a posterior organização do material em estúdio - exige uma tomada de decisão, relacionada a delimitar qual é a fronteira entre o registro “puro” e a total transformação nos softwares de edição. Entendendo que não é possível produzir uma cópia idêntica do que ocorreu em função dos procedimentos adotados para captação dos sons e dos limites da filmagem com câmera fixa, nos parece interessante a abordagem que considera a performance ao vivo como matéria prima para uma releitura artística em audiovisual, que tanto conserva aspectos do vivenciado quanto permite a modificação do conteúdo original.

Quais as possibilidades criativas no audiovisual?

Assumir que iríamos criar uma obra audiovisual com música e dança nos fez pensar sobre as diversas formas de relacionar imagens e sons. O que estamos fazendo é videoarte, videodança, vídeo-música, videoclip?

Essas categorias de audiovisual partem de determinados entendimentos de como se estabelecem relações de prioridades entre que informação seria o foco principal da atenção, se a performance em si, se as imagens filmadas, se os sons captados. Para trazer novas luzes sobre esta problemática, busca-se referência em duas formas opostas de pensar esta relação: o cinema e a música eletroacústica.

No cinema imediatamente entendemos, numa abordagem de senso comum, que as imagens são o conteúdo principal e os sons são complementares, estão em um segundo plano de relevância.

Na música eletroacústica, a experiência de emitir sons através de auto-falantes possibilitou criar e ouvir música sem a presença dos instrumentistas. Buscou-se uma ruptura radical em que os sons ganham primazia, eram alterados ao ponto de não haver formas de identificar que objeto os havia produzido. Almeja-se o som sem imagem.

Imagem como foco

Uma primeira abordagem sobre a relação entre o visual e o sonoro vem do cinema. Michel Chion (2011) propõe o *contrato audiovisual*, onde o som está para adicionar qualidades à imagem, que é o interesse principal.

No cinema, segundo Chion, o som tem um valor informativo ou expressivo que acrescenta qualidades à imagem. Isto é dado pelo fenômeno da *síncrese*, relação imediata que ocorre entre algo que se escuta e o que se vê. Como Chion diz, ao transmitir trechos randômicos de eventos visuais e sonoros algumas combinações de eventos são percebidas juntas e outras não. Mesmo que a fonte sonora e visual não tenham nenhuma relação direta, a mente precisa estabelecer um vínculo de coerência em um processo de simultaneidade.

No caso da edição dos vídeos de dança, mesmo que imagens aleatórias dos corpos em movimento sejam somadas a sons musicais quaisquer, acontecem sincronicidades não intencionais. O resultado é percebido como se tivessem relação entre si, como no caso de uma coreografia ensaiada sobre uma trilha sonora.

Som como foco

A transmissão de sons gravados por auto-falantes, a partir dos meados do século XX, permitiu a experiência de ouvir música que não era executada em tempo real. O som acontecia sem a necessidade de um músico que o produzisse, acontecia sem uma referência visual à fonte sonora.

A partir das experiências de Pierre Schaeffer (1996) com sons gravados e transmitidos em programas e novelas de rádio, aprofundou-se a compreensão destas relações. Era possível alterar em estúdio o som gravado até descaracterizá-lo totalmente, ao ponto de não ser mais identificada a fonte que o produziu. Com isso Schaeffer propôs uma nova forma de escuta, que buscava ater-se somente ao fenômeno sonoro, sem nenhuma relação com imagem da fonte, a chamada então *escuta reduzida*. O autor criou uma metodologia para classificação dos sons baseada somente nas suas características físicas perceptíveis e com isso chegou ao conceito de *objeto sonoro*.

Se é possível uma escuta sem nenhuma referência a imagens visuais foi posteriormente uma crítica feita por diversos autores. Mesmo sem identificar a origem do som, podemos criar imagens mentais de fontes que nem tem existência real, como os sons criados para filmes de ficção científica.

A imagem soma ou subtrai à experiência sonora? A imagem e o som podem competir pela atenção do espectador. Se prestarmos atenção ao que é visto, perde-se o que está sendo ouvido. (COULTER, 2010, P. 13) É possível analisar cada mídia (sonora / visual) independentemente, mas nesse caso, ao prestar atenção em duas informações distintas, nossa habilidade cognitiva tende a ser dividida, como no caso de dirigir falando no celular.

A edição como coreografia

Todo o material bruto obtido nos encontros de improvisação precisou ser condensado em um audiovisual reduzido que pudesse ser apresentado tanto para os participantes quanto para o público interessado. Isso implica escolher o que vai ser visto e o que vai ser excluído.

A edição do vídeo assim então seleciona e reorganiza o material bruto gerado no improviso. Reorganiza fragmentos visando um formato específico, o que se assemelha ao processo de *sampling* na música, onde recortes sonoros são arranjados para criar uma nova composição.

A Dra. Karen Pearlman relaciona esse processo com a experiência de coreógrafos de dança, onde através dos movimentos do corpo produzem sentidos, mas também podem reconfigurar ações, transformar e moldar

intenções e assim criar novas perspectivas a partir de um mesmo movimento. No que diz respeito à construção de movimento da dança e a produção de movimento pelo coreógrafo, a “coreografia é a arte de manipular o movimento: fraseando seu tempo, espaço, e energia em formas e estruturas afetivas.”(PEARLMAN, 2012, p. 218).

As formas como os coreógrafos constroem frases de movimento comparam-se às formas nas quais um editor agrega movimento em frases e sequências quando cria ritmos. Por fim, as questões que os coreógrafos podem colocar-se ao dar forma ao movimento são reformuladas como questões que os editores podem colocar-se ao moldar o ritmo de um filme. (PEARLMAN, 2012. P 218)

Não é mais falar sobre o que aconteceu, mas criar uma narrativa nova, plena de potencialidades. Esse processo pode ser recursivo, a partir do audiovisual perceber novas possibilidades para a performance.

Procedimentos realizados e discussão dos resultados

A partir da análise do material registrado, tendo assumido a ideia de criação de uma obra audiovisual nova, foram aplicados alguns procedimentos de edição do áudio e dos vídeos. Todos estes procedimentos, desde a captação até a edição final, influenciaram nas direções e possibilidades de criação do audiovisual e fizeram emergir questões que nortearam as decisões tomadas. As decisões e escolhas realizadas na prática do registro e edição serão aqui relatadas para possibilitar investigações futuras.

Os encontros foram filmados em celular fixo num dos extremos da sala, a aproximadamente 2 m de altura. Esta escolha limita todo o conteúdo visual a um único ponto de vista em um único recorte.

Para criar novas possibilidades de imagens além do quadro estático da câmera fixa do celular, os procedimentos explorados foram o recorte e ampliação de partes do quadro, dando ênfase a determinados corpos e movimentos.

O conteúdo original filmado tinha mais de duas horas de duração. Para apresentar ao público foi necessário realizar cortes de partes do vídeo e do áudio. Que partes cortar e que partes manter é uma questão em aberto, buscou-se manter os trechos onde aconteciam mudanças de dinâmica e destaques

individuais ou em grupos que chamavam a atenção em relação ao todo. Mesmo assim, para reduzir o tempo total foram realizados cortes arbitrários.

O processo de cortes também alterou a trilha sonora original, que foi reconstituída com efeitos de “crossfade”. Em alguns trechos, a relação entre a imagem e o som foi totalmente desconstruída, a partir de procedimentos de mudança de ordem das imagens, repetição de trechos curtos (granulação), reversão e mudança de duração (câmera lenta).

O vídeo original teve suas cores corrigidas no software de edição, onde se aplicou ajustes de nitidez e contraste. Após este procedimento partiu-se para manipulações que alteraram o original, como a aplicação de filtros de cor, sobreposição de clipes com diferentes modos de mesclagem de vídeo, inversão de cores, desfocagem, detecção e edição dos contornos dos corpos.

O resultado final foi apresentado na Mostra dos Processos Artísticos realizados na UNESPAR/FAP no dia 18 de julho de 2022 e está disponível no link <https://youtu.be/Cq43RgyToQY>.

Algumas discussões se abrem para investigações futuras.

Os planos captados pelo vídeo podem ser entendidos em duas possibilidades. O plano aberto da câmera fixa engloba o coletivo, a paisagem aberta. O grupo é o destaque e sugere o indivíduo anônimo, não identificado no meio da multidão. A amplidão do espaço sugere a amplidão sonora, o som de paisagens, som de objetos distantes, afastados do espectador.

O plano fechado destaca o indivíduo, a subjetividade, o detalhe, a intimidade, a exposição da intimidade. Evoca a proximidade sonora, os sons próximos ao ouvido, espaços fechados, quase claustrofóbicos.

O que é enquadrado pela câmera orienta o olhar para um centro de foco e cria vetores de direção dos movimentos. Isto pode ser explorado para criar uma reconfiguração do espaço, onde uma pequena área ganha grande destaque.

A sucessão de imagens em cortes rápidos pode reforçar e se utilizar deste olhar focado em uma região da tela para dar ênfases e continuidades. Um corpo que, através dos cortes e ampliação do quadro, vai cada vez mais ocupando espaço vira um centro de atenção momentâneo, e este efeito pode ser utilizado como

referência para apresentar novos destaques, quando o quadro se abre para incluir tanto o que era foco anterior quanto os novos elementos, que podem se tornar novos focos de atenção e dar a sensação de fluxo no tempo e no espaço, apesar da limitação imposta pelo ponto de vista fixo da única câmera.

Uma câmera fixa que grave em alta resolução dá mais recursos de aproximação e recortes. Porém existem limites do que é possível sem perder qualidade da imagem. Imagens de menor qualidade podem ser revitalizadas utilizando filtros e efeitos de vídeo que a transformem completamente e disfarcem o efeito de granulação dos pixels.

O uso de câmeras móveis acrescenta bastante dinamismo às imagens. Para isso é necessário um operador físico que transite entre os corpos moventes e sonantes. Esta operação da câmera pode ser pensada também coreograficamente, onde ambos “dançam”. Esta função de operação da câmera pode ser exercida pelos próprios participantes do improviso, como mais uma proposta investigativa incluída na prática.

O uso de câmera fixa, operadores de câmeras móveis não profissionais que também performam, uso de filtros e recursos edição para aproveitar materiais com diferentes resoluções e qualidades técnicas, são uma forma de criação e composição que podem ser aplicadas em condições de baixo orçamento ou em situações de pouco tempo de pré-produção, como em performances realizadas fora dos palcos e estúdios convencionais.

A abordagem da edição como composição a partir de uma performance-improviso abre um imenso campo para a criação e experimentação, onde não é necessário um roteiro prévio e que se abre para o surgimento do inesperado e do espontâneo, para a descoberta do novo no instante da performance, no instante da montagem nos softwares de edição e na apreciação do resultado final.

Referências Bibliográficas

BURCH, Noel. **Práxis do Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

COULTER, John. **Electroacoustic Music with Moving Images**: the art of media pairing. Organised Sound 15, n. 1, 2010 (p. 26–34)

COSTA, Rogério. Música Errante: **O jogo da improvisação livre**. Perspectiva, 2016

SCHAEFFER, Pierre, REIBEL, Guy. **Solfejo do Objecto Sonoro**. Tradução de António de Sousa Dias. Lisboa, 1996. Disponível em http://ears.humanum.fr/pub/SchaefferSOS_ASD.pdf

PEARLMAN, Karen. A edição como coreografia In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

Recebido em 14/08/2022, aceito em 13/10/2022