

Luíza Alvim

Universidade Federal do
Rio de Janeiro - UFRJ
Email:
luizabeatriz@yahoo.com

Renan Paiva Chaves

Universidade Estadual
de Campinas - UNICAMP
Email:
chaves@iar.unicamp.br

Tradução:

Mateus Sanches Duarte
Duke University
ORCID <https://orcid.org/0000-0002-0416-8818>

Tradução:

Gabriel Martins da Silva
Pontifícia Universidade
Católica do Rio de
Janeiro – PUC/RJ
<https://orcid.org/0000-0001-8854-2442>



*Este trabalho está licenciado
sob uma licença [Creative
Commons Attribution 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).*

Copyright (©):

*Aos autores pertence o direito
exclusivo de utilização ou
reprodução*

ISSN: 2175-8689

Audiovisualidades contemporâneas, intermedialidades e remediações: entrevista com Holly Rogers

*Contemporary audiovisualities,
intermediality and remediation:
interview with Holly Rogers*

ALVIM, L.; CHAVES, R. P. Audiovisualidades
contemporâneas, intermedialidades e remediações:
entrevista com Holly Rogers. **Revista Eco-Pós**, v.25, n.1,
320 - 341, 2022. DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898.

Holly Rogers é professora do departamento de Música da Goldsmiths, Universidade de Londres. Seus interesses como pesquisadora envolvem as interações da música e do som com imagens e espacialidades em filmes experimentais, documentários, videoartes, videoclipes, games, artes visuais contemporâneas, instalações interativas, incluindo os campos da arquitetura e literatura. Importante parte do seu foco recai sobre os domínios da transmidialidade, performance, imersividade sonora, interatividade e das novas mídias e plataformas digitais. Nos últimos anos, lançou obras fundamentais para se compreender a história e teoria do som no audiovisual do século XX e contemporâneo. Especial destaque pode ser dado aos livros *Sounding the Gallery: Video and the Rise of Art-Music* (2013), *Music and Sound in Documentary Film* (2014), *The Sound and Music of Experimental Film* (2017), *Transmedia Directors: Artistry, Industry and New Audiovisual Aesthetics* (2019) e *Cybermedia: Explorations in Science, Sound and Vision* (2021) e aos artigos *The Musical Script: Norman McLaren, Animated Sound and Audiovisuality* (2014), *Audiovisual Dissonance in Found-Footage Film* (2017) e *Sonic Elongation and Sonic Aporia: Two Modes of Disrupted Listening in Film* (2021). É diretora fundadora do periódico *Sonic Scope: New Approaches to Audiovisual Culture* e editora da série *New Approaches to Sound, Music, and Media*, da Bloomsbury – que, entre outros temas, tem lançado obras que versam sobre questionamentos contemporâneos em relação ao som e música em novas mídias e formatos audiovisuais. Sua produção acadêmica pode ser checada no endereço <https://goldsmiths.academia.edu/HollyRogers>.

Holly Rogers é uma das mais importantes pesquisadoras do campo do som e música no audiovisual contemporâneo e a entrevista que segue, realizada especialmente para esse dossiê, além de apresentar um importante panorama teórico e histórico do campo, aponta para um leque de temas de pesquisas a serem realizadas. Dessa forma, suas respostas não só contribuem diretamente através de seu conteúdo como indicam novos rumos que a pesquisa sobre o som no audiovisual contemporâneo deve ou pode encarar.

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecops.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898

Antes das perguntas, gostaríamos de mencionar que o contato de nós dois com Holly se deu inicialmente pelo seu livro *Music and Sound in Documentary Film*. Alguns anos mais tarde – e já conhecendo diversos outros textos de sua autoria –, Renan Paiva Chaves se encontrou presencialmente com ela na Universidade de Huddersfield, no *International Symposium Sound and Music in Documentary Film*, e Luíza Alvim, virtualmente, na sessão de discussão remota que se deu após a conferência *Audiovisual Noise in Transmedial Culture*, em 2021, no *XIII Simposio Internacional La creación musical en la banda sonora*, organizado pela Universidade de Oviedo. Seus textos têm exercido importante influência em nossa recente produção. Cabe também dizer que Holly aceitou prontamente nosso convite e foi extremamente generosa ao longo de todo processo, da entrevista em si até sua publicação que aqui se faz presente. Assim que foi um prazer entrevistá-la. Esperamos que os leitores do dossiê aproveitem suas valiosas respostas tanto como nós, que tivemos a oportunidade de lhe direcionar os questionamentos.

Luíza Alvim

Renan Paiva Chaves

REVISTA ECO-PÓS: Escritos sobre música e som nas artes audiovisuais têm sido em sua maioria produzidos por pesquisadores e artistas com formação na área da música.¹ Essa é também a sua percepção? Qual é a sua formação acadêmica/artística? Adoraríamos ouvi-la sobre a sua trajetória e as razões que a levaram a pesquisar o som e a música em obras audiovisuais.

HR: Eu também sou musicista! Tive uma educação realmente tradicional – 8 anos como instrumentista em uma escola de música, depois me formei em Musicologia

¹ Mesmo aqui no Brasil, grande parte dos pesquisadores tem formação musical, mas há a situação particular de Cinema ter feito/fazer parte da grande área da Comunicação e, por essa razão, também temos pesquisadores do campo com formação em Comunicação ou Cinema, mas não em Música.

em Oxford, King's College London e Cambridge, aprendendo tudo sobre música medieval e Beethoven! Toquei em muitas orquestras e bandas e escrevi muita música para teatro; e em Cambridge me envolvi com o cineclube da universidade e comecei a escrever música para os filmes experimentais de lá. De repente, tudo se encaixou. Sempre me interessei muito pelas artes visuais. Meu pai é pintor, por isso cresci em um ambiente doméstico de artes visuais e há anos venho procurando maneiras interessantes de combinar música com mídias visuais. As partituras orquestrais de grande orçamento nunca realmente me interessaram, então, quando descobri a liberação sonora proporcionada pelo filme experimental e pela *videoart-music*,² mergulhei neles. Mais tarde descobri que muitos cineastas experimentais e artistas visuais, como Nam June Paik e Steina Vasulka, foram inicialmente músicos, então, a expansão das mídias sonoras para as visuais parece ser um caminho bastante natural para muitos músicos. No final, minha carreira acadêmica me levou pelo caminho da teoria, mas eu ainda gosto de compor e tocar para imagens em movimento sempre que posso.

Vocês estão certos ao salientarem que os estudos de audiovisual têm sido, até recentemente, em grande parte, realizados por músicos e musicólogos. A grande quantidade de livros sobre mídia e cinema que analisam cuidadosamente filmes inteiros sem tomar nota da orquestra de 90 instrumentistas que se escuta ao longo da obra inteira é ainda surpreendente para mim. Felizmente, agora, os acadêmicos da área estão levando o som cada vez mais em conta, mas eu compreendo as limitações. A música vem com seu próprio vocabulário especializado, que pode ser excludente, embora a área de estudos da música popular tenha dado grandes passos ao mostrar como podemos falar de música como som, ao invés de nos referirmos a semínimas e colcheias. É claro que a luta também acontece do outro lado: como musicóloga, achei desafiador usar termos específicos da área de cinema e comunicação de maneira apropriada. É um desafio escrever sobre cultura audiovisual sem recorrer ao vocabulário musical

² Rogers usa a expressão "*video art-music*", incluindo "*music*", para frisar que a videoarte inclui geralmente música (e som no geral) e foi frequentemente exercida por músicos, como Nam June Paik. Aludimos a isso na pergunta seguinte.

especializado, mas é tão importante ser acessível e criar um espaço interdisciplinar para os estudos. Essa é uma das dificuldades e um dos prazeres da pesquisa interdisciplinar, mas na era da convergência não faz mais sentido se fechar em disciplinas estanques. Há uma onda de estudos audiovisuais realmente empolgantes no momento, vindos de pessoas de outras formações disciplinares, como: Lisa Perrott, de um Departamento de Estudos Cinematográficos, escrevendo sobre videoclipes; Justin Remes, trabalhando sobre o som de filmes experimentais no Departamento de Língua Inglesa; Paul Hegarty, trabalhando sobre videoarte e *noise music* nos Estudos Franceses; Lutz Koepnick, escrevendo sobre videoarte expandida nos Estudos Germânicos; Julian Henriques, pensando sobre documentário e *sound systems* no Departamento de Mídia e Comunicação; e Atau Tanaka, escrevendo sobre as artes visuais e sonoras a partir de sua posição como Professor de Artes da Computação.

REVISTA ECO-PÓS: Nos últimos anos, você editou coleções importantes, como *Music and Sound in Documentary Film* e *The Music and Sound of Experimental Film*. São as primeiras obras de abrangência internacional em inglês em seus respectivos campos. Particularmente no campo do cinema experimental, no qual as abordagens geralmente se concentram no visual – a propósito, achamos extremamente importante para o campo o uso da expressão "videoart-music" (em vez de apenas "videoarte"). Como você encara a formação de campos de pesquisa especificamente dedicados ao som e à música em filmes experimentais e documentários? Houve algum avanço notável?

HR: Com certeza. Há um maravilhoso e emergente corpo de trabalho nesta área, mesmo que ainda seja bastante pequeno. Não foi difícil encontrar pessoas dispostas a escreverem sobre esses assuntos para os dois livros. Durante tanto tempo a musicologia cinematográfica se prendeu às texturas fílmicas *mainstream*, que são super empolgantes e têm muito a contribuir, mas, cada vez mais,

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898

estudiosos estão olhando para além dessas formas mais padronizadas, para a arte *site-specific*, para formas expandidas e abertas de mídias audiovisuais. Eu particularmente adoro o trabalho de Aimee Mollaghan sobre música visual, o de Justin Remes sobre *slow cinema*, o de Danijela Kulezic-Wilson sobre obras periféricas, fora do *mainstream*, a análise de Richard H. Brown sobre John Cage e filme de vanguarda e o recente livro de Rachel Garfield, *Experimental Filmmaking and Punk: Feminist Audio Visual Culture in the 1970s and 1980s*. Recentemente, fiquei completamente imersa também nos estudos sobre arte sonora e paisagem sonora. Como muitos filmes experimentais usam música preexistente de maneira disjuntiva, ou incluem sons originais, muitas vezes ruidosos, achei inspirador investigar o trabalho sobre o ruído e seu potencial disruptivo. Greg Hainge e Paul Hegarty abordam os filmes experimentais a partir dos campos da arte sonora e da *noise music*, o que nos leva a alguns domínios extremamente estranhos e inovadores. Meu novo trabalho se chama *Re/Sounding Spaces: Listening Across Audiovisual Culture* e tenta analisar diferentes formas de mídias audiovisuais através de técnicas analíticas e estéticas desenvolvidas no campo da arte sonora e da *musique concrète*.³ É difícil!

O que notei, no entanto, é que há um interesse real sobre som em filmes experimentais e documentários se desenvolvendo na nova geração de acadêmicos. Todos os meus 11 alunos de doutorado estão trabalhando nessas áreas, muitas vezes através de práticas criativas de pesquisa; então acho que as coisas vão ficar realmente interessantes.

REVISTA ECO-PÓS: Você é uma das editoras da série *New Approaches to Sound, Music, and Media* (da Bloomsbury), que lançou livros acerca de preocupações contemporâneas sobre som e música em novas mídias e formatos audiovisuais. *Transmedia Directors* e *Cybermedia* são dois deles. Analisar obras audiovisuais “não tradicionais”, ou que surgiram nos últimos anos, exige um grande esforço teórico, pois o binarismo de conceitos

³ Rogers usa a expressão “música concreta” em francês.

importantes e consolidados da área, como diegético e extradiegético, sincronismo e assincronismo etc., não parece ser adequado para lidar e dar conta da variedade de formas pelas quais o som e a música nas artes audiovisuais têm aparecido – especialmente nas obras transmídiaáticas – e das renovadas formas de audibilidade dos seres humanos em seu cotidiano contemporâneo. Parece que uma revisão teórica, uma renovação de antigos conceitos, é essencial. Como você tem visto os esforços recentes nessa direção?

HR: Vocês estão absolutamente certos. É tão difícil! Na série da Bloomsbury, Áine Mangaoang e Lutz Koepnick fizeram um trabalho maravilhoso de estender o campo de pesquisa do audiovisual a domínios realmente novos: Áine ao analisar as implicações culturais, sociais e políticas das redes sociais e Lutz, através de sua exploração poética de videoinstalações expandidas, ressonantes e *site-specific*. Então, como vocês disseram, os livros *Cybermedia* e *Transmedia Directors* entram de cabeça no campo minado da teoria das mídias radicalmente aceleradas, incluindo trabalhos de psicólogos, físicos teóricos, cientistas cognitivos, linguistas e cientistas da computação, bem como teóricos da comunicação e música, diretores e compositores. Esses projetos foram muito empolgantes. Eu e meus co-editores – Carol Vernallis, Lisa Perrott, Selmin Kara e Jonathan Leal – aprendemos muito sobre diferentes abordagens das formas midiáticas, embora eu ainda não entenda realmente todas as partes da ciência! Mas ainda não há muitas tentativas de combinar todas essas coisas em um único campo, em parte – para me referir ao que eu disse anteriormente – devido às especificidades disciplinares de todas essas áreas.

O binarismo diegético/não diegético, que tem dominado a musicologia cinematográfica, não se traduz bem nessas novas formas midiáticas, é verdade. Mas a rigidez desse binarismo já foi desestabilizada por acadêmicos como Anahid Kassabian, Robynn Stilwell e Ben Winters, e as pessoas tendem a usar esses termos com cuidado nos dias de hoje. Esses autores muitas vezes se apegam às formas

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898

tradicionais de Hollywood, mas o binarismo se torna ainda mais sem sentido diante da superfície borrada do estilo pós-clássico, pós-moderno e do novo filme digital. Em parte, isso se deve ao fato de muitos dos principais nomes do gênero – como Michel Gondry e Spike Jonze – terem sido primeiramente diretores de videoclipes e terem trazido consigo os traços estilísticos e tecnológicos da música como *música visualizada*. Há também pessoas como Kahlil Joseph, cujos trabalhos se voltam à videoarte, ao videoclipe e a texturas mais experimentais. Eu realmente gosto dos estudos de Jeff Smith sobre a sonoridade da continuidade intensificada do filme pós-clássico. A ideia de Carol Vernallis sobre a reviravolta das mídias em seu livro *Unruly Media* de 2013 é super importante aqui também, pois ela localiza as *estéticas aceleradas* dentro da convergência do YouTube, do videoclipe e do cinema. Cada uma dessas plataformas e estilos incentiva uma forma diferente de participação e engajamento, o que abala as ideias tradicionais sobre diegese/extradiegese e sincronismo/assincronismo, ainda mais quando as histórias são contadas através de uma variedade de plataformas. Com a transmídia, muitas vezes há uma opacidade da mídia; as redes sociais são menos imersivas que as formas tradicionais, embora os *games* sejam até mais, graças às suas exigências interativas; os videoclipes jogam seu estilo para o primeiro plano, enquanto os clipes de YouTube no estilo DIY [*do it yourself* – “faça você mesmo”] oferecem uma textura pessoal, própria. É difícil acompanhar uma história através de plataformas por causa disso, embora para a Geração Z o movimento rápido entre diferentes formas de interação seja completamente normal.

Para voltar ao meu ponto anterior sobre terminologia, os termos estabelecidos se tornam não apenas problemáticos quando se pensa no novo cinema e em transmídia, mas também desnecessários. A estética convergente de hoje e os rápidos desenvolvimentos tecnológicos criam uma cultura que se move em grande velocidade. E, ainda assim, os estudos tendem a se mover lentamente, e isso cria um atrito entre o assunto e a reflexão teórica. Para mim, esse é um dos maiores desafios quando se fala de novas formas audiovisuais e fluxo transmidiático. Como manter o controle de conceitos e vocabulários quando tudo está constantemente

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecops.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898

colidindo e sendo remediado de tantas maneiras diferentes? Sei que a era da grande teoria já se foi há muito tempo, mas estamos chegando ao ponto em que precisamos de novos jargões e metodologias de análise para cada diferente estudo de caso e isso é um verdadeiro desafio.

REVISTA ECO-PÓS: Por um lado, o cinema, como mídia (e a narrativa do filme cinematográfico), viu uma reapropriação em sistemas caseiros. Plataformas de *streaming* e os festivais virtuais demonstram bem isso. A arte de galeria, as instalações e a videoarte, por outro lado, parecem ainda resistir a esse tipo de reapropriação — talvez devido à sua inerente característica interativa. O "metaverso" pode significar o início de uma reapropriação espaço-temporal de existência dessas artes. Você está familiarizada com essa ideia/projeto muito recente chamada "metaverso", a "Web 3.0"? Como você percebe essa possibilidade? Estamos mesmo vivendo numa condição pós-mídia? Como você percebe o caminhar dessas recentes transformações virtuais/digitais nas artes audiovisuais em termos sonoros?

HR: Essa é uma boa pergunta. Uma das questões com instalações e *videoart-music* é que elas utilizam o espaço como material criativo primário — objetos e filmes ocupam um determinado local e o trabalho é completado pelos visitantes, que são livres para se movimentarem em torno dele. Vocês mencionam a interatividade como parte da resistência da instalação à reapropriação, o que é definitivamente um aspecto dela, mas estas obras são também frequentemente *site-specific*, reagem às ressonâncias de um determinado local e se alimentam da fisicalidade corporificada transitória que o público traz ao se deslocar pelo espaço: elas são materiais, formas espaciais, e isso torna difícil realocá-las para ambientes virtuais. Acho que os espaços digitais podem mimetizar algumas dessas condições, mas não todas. Mas definitivamente existem maneiras de tentar! Eu coordeno o Mestrado em Música (Culturas Audiovisuais) na Goldsmiths, que inclui vários módulos nos quais os estudantes respondem a questões teóricas através de pesquisas criativas:

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898

geralmente reservamos uma casa antiga em Peckham e eles instalam obras em vídeo, salas de som imersivas, espaços interativos, fazem *soundwalks* e *performances*, realizam entrevistas, programas de rádio, canais de TV ao vivo e assim por diante. Quando estávamos todos presos dentro de casa durante a pandemia, tivemos que mover os projetos para formatos *online*, o que criou um pânico completo: e ainda assim os estudantes encontraram formas super interessantes de replicar algumas das coisas essenciais das obras audiovisuais expandidas, curando exposições virtuais (usando Art Steps, Art Spaces e OffSite Project), *soundwalks* digitais usando Google Maps e MaxMSP e *webpages* interativas (usando Hotglu.me, Padlet ou Gathertown). Algumas grandes influências para nós na época foram o projeto de realidade virtual Vulnicura da Björk, em que você pode caminhar por seus videoclipes, e a exposição *Kid A Mnesia* do Radiohead (<https://kida-mnesia.com/>), em que você literalmente adentra no álbum *Kid A* e sua *artwork*. O que é difícil de alcançar em todos estes projetos, no entanto, é aquele aspecto realmente social e interativo que você obtém em jogos de metaverso, como Fortnite, Roblox, The Palace e assim por diante. Eu não sou uma *gamer*, mas meus alunos me levam a esses mundos e me explicam como o som é usado tanto horizontal quanto verticalmente para criar ambientes reativos, imersivos e sociais que contribuem com o surgimento de uma economia Web 3.0. E mais, essas coisas já são aparentes no envolvimento dos fãs, na participação e na promoção de conteúdos DIY produzidos e gerados pelos usuários nas mídias sociais, o que certamente está no cerne do que Henry Jenkins chamou de um mundo digital contemporâneo governado por uma forma de "cultura de convergência", no qual as formas midiáticas colidem e se rearticulam constantemente. A Web 2.0 é marcada por tais avanços tecnológicos específicos que permitem a interoperabilidade de plataformas, participação e interatividade, e colaboração criativa, coisas que agora são completamente normais para nós — na verdade, estamos atualmente nos movendo para um novo território em rede. Quando Tim O-Reilly começou a falar sobre isso, no início dos anos 2000, foi revolucionário, particularmente seu argumento de que as novas formas de

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898

cibermídia foram criadas tendo em mente a possibilidade de “hackeabilidade” [“*hackability*”] e de “remixabilidade” [“*remixability*”].

Mas os acadêmicos pensavam nisso muito antes. Rosalind Krauss propôs a ideia de uma condição pós-mídia no final dos anos 1990 e só agora é que curadorias digitais, os jogos de metaverso e as possibilidades oferecidas pelas tecnologias de Inteligência Artificial e de Realidade Virtual que misturam espaços virtuais e físicos estão realmente percebendo as possibilidades disso. Em seu ensaio *The Post-Media Condition* de 2006, Peter Weibel escreveu que “nenhum meio mais é dominante; em vez disso, todas as diferentes mídias se influenciam e se determinam”. Contudo, se a condição pós-mídia ocorre tanto através da equidade quanto da mistura de mídias, fico me perguntando se quando um mundo é construído sobre plataformas, cada forma de mídia se desmaterializa ou mantém pelo menos algumas de suas especificidades.

Posso notar que as relações entre som e imagem podem ser apropriadas em vários formatos diferentes e, como Vernallis mostra em *Unruly Media*, formas anteriormente distintas estão convergindo esteticamente de diversas maneiras maravilhosas e musicais. Mas, ao mesmo tempo, muitos projetos transmídia interagem com os pontos fortes da especificidade de cada mídia e às vezes até a destacam. Um ótimo exemplo é o projeto Montero de Lil Nas X, no qual um mundo e uma narrativa são construídos primeiramente através de vídeos oficiais, depois, a partir de suas próprias apropriações presentes no YouTube, seguidas por ampliações da história que se reproduzem em texto no Twitter e através de imagens no Instagram. Embora a história flua perfeitamente entre as fronteiras de cada plataforma, cada uma articula trechos da história de maneira única. Minha aluna Emily Thomas está escrevendo sobre isso para meu próximo livro, *Youtube and Music*, e identificou uma complexa rede de simbolismo e metáfora que ajuda a desdobrar a história de formas quase impossíveis caso fosse veiculada em um único canal midiático. Para mim, a narrativa de Montero se desdobra de maneiras muito específicas da mídia e, assim, coloca a materialidade tecnológica em primeiro plano. Até certo ponto, novas convergências sempre fazem isso, e Yvonne

Spielmann escreve bem sobre esse aspecto em seu trabalho sobre intermedialidade. Ela argumenta que novas mídias promovem primeiramente sua materialidade, antes de se concentrarem no conteúdo. A videoarte é um bom exemplo, mas você também pode vê-la acontecendo quando diferentes estéticas convergem dentro de formatos preexistentes. O videoclipe sempre foi cheio de intertextualidade e remediação (como mostra Mathias Korsgaard), você tem também o trabalho de Chris Milk com Google Maps e Chrome (com Arcade Fire) e tecnologias binaurais (com Beck), ou projetos que combinam realidade aumentada (Will.I.Apps e os Black EyedPeas): em todos estes casos, a novidade chama a atenção.

REVISTA ECO-PÓS: Uma parte substancial do material audiovisual que circula no TikTok, YouTube e plataformas similares lida com uma grande quantidade de referencialidade e intertextualidade – características que podemos também notar em instalações, videoarte e filmes experimentais do século XX. Você vê conexões diretas entre essas práticas sonoras e musicais "antigas" (do século XX) e novas? Ou ainda é cedo e difícil pensar nestes materiais dos últimos anos em termos de historicidade (ou mesmo em termos de contingência histórica)?

HR: Acho que vocês estão absolutamente certos, existe com certeza uma conexão direta entre as práticas audiovisuais mais antigas e as mais recentes. Realmente adoro que aqueles gestos audiovisuais de remediação, *détournement* e dissonâncias audiovisuais e assincronicidades, que foram ferramentas criativas radicais das primeiras vanguardas, tenham se tornado gradualmente vocabulários centrais das expressões presentes nas mídias socioculturais de massa. Nos filmes históricos da vanguarda, a música e a imagem colidiram em um contraponto antagônico e contundente que forçou o público a um estado de recepção ativo e às vezes desconfortável: como Salvador Dalí disse certa vez, "sempre deixe o público querendo menos"! Quando encontrada em longas-metragens contemporâneos, tal

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898

dissonância audiovisual não é para provocar, mas sim para evocar: os gestos foram normalizados e agora se encaixam confortavelmente dentro de uma estética *mainstream*. Estamos sintonizados com formas cognitivas altamente complexas, misturas audiovisuais e podemos navegar através de texturas audiovisuais disjuntivas, juntando, ao mesmo tempo, peças díspares de formas muito bem-sucedidas. Os primeiros cineastas experimentais usavam a colagem para desorientar os espectadores e para fazê-los pensar criticamente sobre a origem de cada fragmento audiovisual. Mas hoje em dia, estamos acostumados a trabalhar em várias telas, passando por *playlists*, assistindo transmissões intermináveis em distintos TikToks sem sentir nenhuma ruptura. E, como mostra o exemplo do Lil Nas X que mencionei anteriormente, também somos ótimos em reunir histórias de uma série de fragmentos díspares espalhadas pelo ciberespaço.

Anteriormente mencionei como o videoclipe é uma forma completamente intertextual (ler o trabalho de Korsgaard sobre isso, ele explica o porquê melhor do que eu!). E, como Vernallis e eu argumentamos em *Transmedia Directors*, estamos definitivamente na era do empréstimo estético e da convergência audiovisual. Mas acho que o mais interessante em sua pergunta é como os processos de distanciamento dos primeiros filmes experimentais e vanguardistas se tornaram os próprios processos que nos deixam completamente viciados no fluxo de versões, remediações, paródias e memes que povoam o TikTok e o YouTube em particular. Encontrei recentemente uma pesquisa (descrita em *The Culture of Connectivity*, de José Van Dijck) que mostra como os conteúdos dos vídeos do YouTube mostraram que os *uploads* amadores tem direcionado cada vez mais a reciclagem de conteúdo profissional copiado e a ascensão do que John Hartley chama de "criatividade reativa", através da qual a revisão, adaptação e recontextualização de materiais preexistentes tomam o centro do palco: tudo isso foi possibilitado pelas oportunidades de "hackeabilidade" e "remixabilidade" proporcionadas pela Web 2.0 observadas acima. Em termos de criatividade musical, ela oferece a chance de que o conteúdo e as ferramentas da própria Internet sejam utilizados como material composicional, abrindo um novo e

importante modo de engajamento sonoro e audiovisual, único à cibercultura. Um exemplo é a *pure internet music*, como pop hipnagógico, *chillwave* e *hauntological sounds*, que utiliza formas culturais *online* existentes para criar novos mundos sonoros performativos e altamente auto-reflexivos. Artistas como Macintosh Plus saquearam, desaceleraram, cortaram e torceram os mundos sonoros da *lounge music*, do *smooth jazz* e da música de elevador em uma nova forma - A E S T H E T I C S - que ficou conhecida como *Vaporwave*, por exemplo: como uma forma audiovisual, os sons foram combinados com imagens tiradas da cultura da internet, da web dos primórdios, animes e objetos 3D e os imitam. Simon Reynolds fez uma análise fabulosa do músico Oneohtrix Point Never, na qual ele mostra como o músico interage e destaca a natureza do conteúdo remediado através de "echo-jams" e de materiais audiovisuais. Uma música remediada como esta é tão importante, que pode nos dizer muito sobre as escolhas feitas: qual música está sendo referenciada, que música está sendo colocada ao lado e por quê. Essas coisas podem nos mostrar o que é importante para uma determinada cultura em um determinado momento e também como os artistas contemporâneos pensam sobre práticas do passado de maneiras que realmente evocam o trabalho de realizadores experimentais dos primórdios, como Joseph Cornell, Arthur Lipsett e Bruce Conner aos mais contemporâneos, como Christian Marclay e Sonia Boyce. O processo, é claro, remonta ao início das mídias das imagens em movimento, com o advento da montagem, em que uma história é contada através de fragmentos justapostos, um processo primeiro articulado teoricamente em *Declaração sobre o futuro do cinema sonoro*, texto em que Eisenstein é coautor.

A internet está cheia de formas remediadas como tais. Vídeos de fãs e *mashups* produzidos a partir de materiais previamente postados são excelentes exemplos do YouTube como um espaço mais democratizado, em que seu fácil potencial de hackeabilidade fornece um banco de conteúdo de fácil acesso para colagem, *détournement*, *supercuts* e vídeos de *found footage*. Isso pode acontecer através da combinação de um texto visual com um musical, como em *The Dark Side of the Rainbow* — um *mashup* da música *The Dark Side of the Moon* do Pink Floyd com o

filme *O Mágico de Oz* — ou entre textos musicais, como no álbum de 2004 do Danger Mouse, *The Grey Album*, que mistura *The Black Album* do Jay-Z com o *The White Album* dos Beatles e o subsequente *mashup The Gray Video* de Ramon & Pedro. Vídeos *mashups* de fãs, *literal videos* (meu favorito é um do clássico do Aha de 1985, "Take on Me"), má sincronização labial, *lyric videos*, *reaction videos*... Todos eles nos pedem para rever e re-escutar os originais sob uma nova luz, assim como fazem os primeiros filmes experimentais de colagem. Mas agora, estamos acostumados a cruzar telas de navegação e nos tornamos adeptos da interação com várias coisas ao mesmo tempo.

Para voltar à sua pergunta, se é muito cedo para começar a historicizar essas coisas, acho que, à luz de nossa estética acelerada e do fato de que as coisas são remediadas instantaneamente em memes e paródias e as formas culturais mudam mais rapidamente do que podemos acompanhar, é necessário reagir com velocidade semelhante. Simon Reynolds uma vez comparou o YouTube a um sótão lotado, onde é difícil encontrar coisas, e a cauda longa das mídias sociais é ao mesmo tempo um recurso e depósito incrível, mas as coisas correm o risco de se perderem para sempre no caos; ou de serem derrubadas e desaparecerem no ar digital. Falar sobre as coisas de uma maneira historicamente orientada pode ajudar a preservar essas importantes texturas.

REVISTA ECO-PÓS: As tecnologias digitais facilitaram tanto a manipulação da materialidade visual e sonora do mundo quanto a criação de realidades que nunca existiram no mundo histórico – ainda que verossimilhantes a ele. Parece haver, no entanto, diferenças entre a forma como cineastas e espectadores encaram materialidades visuais e sonoras: parece haver um maior rigor (ou ainda maior preocupação) quando se trata e questiona a possível autenticidade das imagens, especialmente quando estão em jogo obras documentais, jornalísticas e informativas; enquanto o som parece ser capaz de caminhar mais livremente entre realidade, invenção e autenticidade sem causar grandes preocupações éticas. Como você percebe a

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898

noção de autenticidade na recente produção de não-ficção? Pensando no som, poderíamos dizer que a noção de autenticidade tem penetrado cada vez mais os domínios cognitivos que vão para além do ver-ouvir, buscando representações de realidades de formas mais sensitivas e menos objetivas, menos lógicas/linguísticas/semânticas (ou mesmo fugindo do domínio da representação/reprodução)?

HR: Esse sempre foi o caso: nosso mundo e vocabulário fílmico são muito centrados na visualidade [*ocular-centric*]. Há muita coisa escrita sobre o privilégio da visão sobre o som: da visão como algo confiável, objetivo, informativo, reprodutivo, diferentemente da música, que tradicionalmente tem sido considerada demasiadamente emocional, *flamboyant* e subjetiva para a imparcialidade autoral da realização de documentários! Ao mesmo tempo, penso que precisamos estar atentos ao que Jonathan Sterne chama de "ladainha audiovisual", que, diz ele, "idealiza a audição (e, por extensão, a fala) como manifestação de uma espécie de interioridade pura. Alternativamente, essa ladainha macula e eleva a visão: como um sentido morto em combate, a visão nos tira do mundo". É importante elevar o uso da música, tanto na prática quanto nas maneiras como discutimos as tradições cinematográficas de não-ficção.

Em termos de autenticidade na produção recente de não-ficção, acho que essa ideia realmente começou a se desintegrar nos últimos anos, tanto na trilha visual quanto na sonora. Os cineastas estão definitivamente se inserindo em seu trabalho de maneira mais óbvia e poética e utilizando todo tipo de técnicas sonoras para perturbar o que tradicionalmente pensaríamos como um realismo audiovisual plausível ou, pelo menos, reconhecível. Adoro a leitura de Werner Herzog sobre o documentário: ele diz que o documentário não deveria nos oferecer uma verdade objetiva (não existe tal coisa de qualquer forma) e procurar simplesmente reproduzir a realidade, mas sim alcançar uma "verdade poética, *extática*" que seja efêmera, individual. Você obtém isso fabricando e aumentando, em vez de simplesmente mostrar. A música assume aqui uma grande importância, porque

ocupa um espaço tão profundamente sensorial, e, quando você a dessincroniza a partir de sua imagem correspondente, ela pode nos fazer sentir bastante desestabilizados. Gosto muito de como você diz isso na pergunta: "a noção de autenticidade tem penetrado cada vez mais nos domínios cognitivos que vão para além do ver-ouvir". Absolutamente. O filme documentário é, na melhor das hipóteses, sobre interrogação, não apenas de fatos demonstráveis, mas também de reflexão e resposta cultural e social.

Mais uma vez, porém, não acho que a elevação da música e do som transfigurado na prática da não-ficção seja simplesmente uma mudança estética. Penso, para retomar minhas respostas anteriores, que é algo possibilitado — ou motivado— por nossa fluidez com interfaces de computador, formas de mídias sociais e pela condição pós e transmidial. Também tem a ver com a mídia móvel. Cada vez mais sonorizamos nosso mundo à medida que viajamos por diferentes espaços com fones de ouvido, *playlists* personalizadas e através de jogos de computador como o Grand-Theft Auto, onde você pode criar suas próprias *playlists* de estações de rádio. Assim, as escolhas musicais e as diferentes texturas audiovisuais se normalizam: estamos acostumados com os nossos mundos sendo sonorizados de diversas maneiras aleatórias, que são incongruentes ou inadequadas emocionalmente ou historicamente em relação ao mundo pelo qual estamos andando. Talvez isso nos faça sentir de forma diferente sobre a ideia de autenticidade... Talvez documentários altamente sonorizados sejam, na verdade, uma representação bastante autêntica e fiel de nossos mundos atuais?

REVISTA ECO-PÓS: Ainda em relação às tecnologias digitais e à verossimilhança: você e outros autores têm abordado o borramento das fronteiras entre música e som nas obras audiovisuais contemporâneas. Você, por exemplo, em alguns de seus textos, aborda o tema através de seus importantes conceitos "alongação sônica" [*sonic elongation*] e "aporia". Você demonstra que este aspecto não é exatamente novo, sendo possível percebê-lo no cinema desde o início do século XX, embora tenha se tornado mais

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898

frequente desde o surgimento da era digital. Ao mesmo tempo, a tecnologia atual é mais capaz de capturar o mundo do que nunca e muitas obras audiovisuais contemporâneas exploram esse poder tecnológico de uma forma "naturalista". Parece, no entanto, que a primeira tendência tem sido predominante nos últimos anos, particularmente, em filmes e séries *mainstream*. Em outras palavras, é raro ver uma obra audiovisual contemporânea que não lide com sons de uma forma, digamos, "musical" ou "organizada" (para pegar emprestada a definição de Varèse de sua própria obra). Soa interessante (ou curioso) para você esta tendência crescente em um período em que temos tecnologias bastante capazes de registrar sons do mundo real com alta fidelidade e de tornar possível seu uso de uma forma "naturalista"?

HR: Essa é uma boa observação. Pergunto-me se podemos relacionar isso à condição pós-mídia: logo no início, Krauss observou que, uma vez que uma mídia se torna obsoleta, ela se torna algo que pode ser explorado por suas possibilidades estéticas e criativas. Talvez, assim, uma vez que a tecnologia se torna tão boa em fidelidade audiovisual, ela pode, então, começar a restabelecer suas formações tradicionais: neste caso, a sincronicidade. Acho particularmente interessante que vocês ressaltam que a musicalização do som não está acontecendo apenas no cinema, mas também em séries de grande orçamento. Um dos melhores exemplos é a trilha sonora de Hildur Guðnadóttir para Chernobyl da HBO. Ela gravou os sons em uma usina nuclear fora de uso e depois os manipulou como material composicional. É absolutamente assustadora. Mas é interessante que, como vocês dizem, certamente desde o filme pós-clássico nos anos 90, sons alongados sonicamente [*sonically-elongated sounds*] fluem pelas paisagens cinematográficas e agora entraram nas paisagens da televisão doméstica. Também podemos relacionar isto com sua excelente observação acima: que, talvez, uma vez que as imagens possam ser renderizadas em tão alta fidelidade — mesmo em 3D —, sons podem ser inseridos com um novo papel. Eles não precisam mais dar vazão às

imagens, ou fazê-las parecer reais e totalmente dimensionais; eles podem assumir um papel mais limiar em algum lugar entre representação e interpretação. O interessante da elongação sônica (isto é, sons diegéticos ou pró-fílmicos que começam sincronizados com sua imagem correspondente, mas que gradualmente se deslocam delas, tornando-se material composicional de uma forma semelhante aos processos da música concreta) é que ela mapeia este processo de forma realmente clara. Primeiramente, um objeto soa como seria de se esperar; mas, gradualmente, os sons se tornam mais autônomos e acabam ressoando em torno das imagens de maneiras interessantes. Suas perguntas são realmente ótimas, pois mostram como tudo isso está inter-relacionado. Pós-mídia, assincronicidade, representação, remediação, até mesmo autenticidade. A elongação sônica é um exemplo útil a todas essas coisas.

REVISTA ECO-PÓS: Você poderia falar um pouco sobre seu próximo livro - *YouTube and Music: Remix, Mashup and Remediation? Algumas das transformações (sociais/políticas ou artísticas) causadas pelo YouTube têm sido chamadas de youtubificação [YouTubification]. A youtubificação tem mudado a noção do que é música e de como a produzimos e ouvimos? Ainda sobre a youtubificação, você vê os filmes autorais e experimentais passando por processos análogos?*

HR: A youtubificação é um conceito muito interessante. O que a mídia social faz, e o YouTube em particular, é fornecer um espaço para uma noção mais democratizada e descentralizada de autoria. Henry Jenkins, ShzrEe e vários outros atenuaram este otimismo digital de formas importantes, mas, no entanto, o fácil acesso, o *software* gratuito e fácil de usar e as possibilidades interativas do YouTube são super importantes. Quando a plataforma foi lançada em 2005, ela mudou tudo: a indústria musical estava completamente abalada, pois novos artistas poderiam ser descobertos na plataforma e os já estabelecidos poderiam se autopromover e interagir com os fãs de formas renovadas. Os vídeoclipes não são acessados em

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898

termos de vendas, mas através de comentários, *likes* e compartilhamentos; algoritmos determinam a visibilidade e as *playlists* e recomendações da Inteligência Artificial. Depois, há todo o trabalho de *fandom* que mencionamos acima – memes, paródias, *mashups*, *literal videos* e assim por diante, que forjam novas texturas musicais e remediaram texturas passadas. A cauda longa e as câmaras de eco dão acesso inigualável a músicas passadas, *b-sides*, versões ao vivo, *bootlegs*. Depois há toda a esfera da pedagogia musical: você pode aprender um instrumento, como produzir sua própria música, como analisar a música existente e tudo sobre várias técnicas composicionais - os professores podem ser tanto profissionais quanto amadores. Para mim, o YouTube se tornou uma parte importante da historiografia musical: quem ouve o quê, que músicas e gêneros são mais vistos, o que as pessoas escolhem para remediar ou fazer *mashup* e como o fazem, o que está disponível e que comentários as pessoas deixam. É uma fonte profundamente importante do jornalismo cidadão, que pode jogar uma luz sobre o que a música significa para a nossa sociedade contemporânea, como ela é usada, o que é descartado e o que permanece visível. Portanto, com certeza, a youtubificação mudou fundamentalmente a noção do que é música, como a produzimos, distribuimos e como a ouvimos. Também teve impacto na produção de filmes experimentais e há grandes exemplos de mídias sociais e Zoom sendo usados como parte de um projeto cinematográfico expandido — como o trabalho de Natasha Thembiso Ruwona. Este próximo livro, *YouTube and Music*, é uma coleção organizada com Joana Freitas e João Francisco Porfírio e trata de muitas destas questões. Estou realmente entusiasmada com isso, temos alguns autores incríveis na equipe.

REVISTA ECO-PÓS: Você recomendaria algum texto ou trabalho audiovisual que nos ajudasse a pensar o som e a música na produção audiovisual contemporânea?

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27898

HR: Acho que a produção audiovisual mais empolgante no momento pode ser encontrada na pesquisa de processos criativos. Fiquei obcecada com os vídeo-ensaios durante o *lockdown*: eles são uma maneira tão incrível de incluir o som em sua pesquisa, de reduzir a necessidade de descrição e de permitir que múltiplos argumentos simultâneos coexistam através de combinações de som-imagem, colagem, múltiplas telas, texto, *voz over* e assim por diante. Os vídeo-ensaios podem ser realmente performativos. Em *Transition*, uma revista de vídeo-ensaios da SCMS, o trabalho é tão inspirador, experimental, estranho e completamente convincente. Alguns dos ensaios não têm palavras e transmitem todas as suas informações através de som, imagem e edição: alguns são nebulosos e etéreos; outros são mais como documentários tradicionais com *voz over* e exemplos. Eu recomendo todos eles! Confirmam também *Sonic Scope [New Approaches to Sound, Music, and Media]*, uma revista *online* e gratuita que publica pesquisas de estudantes de audiovisual. Há ensaios, mas também filmes etnográficos, eventos com curadoria, vídeo-ensaios e performances, todos lidando com algum aspecto da cultura audiovisual contemporânea.

Luíza Alvim

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Possui doutorado em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) com período sanduíche de um ano (out 2011- out 2012) na Universidade Paris 3 Sorbonne-Nouvelle sob orientação de Michel Chion (Bolsa CNPq para o período sanduíche); doutorado em Música pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), pós-doutorado em Música pela UNIRIO e pela UFRJ, graduação em Comunicação Social nas habilitações Jornalismo e Cinema, pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e mestrado em Letras pela UFF. Foi professora substituta da Escola de Comunicação (ECO) da UFRJ e do departamento de Cinema da UFF. Atualmente, é novamente professora substituta da ECO-UFRJ. É vice-coordenadora do GP Cinema da Intercom e membro do Conselho Fiscal da SOCINE.

Renan Paiva Chaves

Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP

Doutor e Mestre em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas. Graduação em Música pela Universidade Estadual de Campinas, com intercâmbio no Instituto Superior de Musica da Universidad Nacional del Litoral. Foi pesquisador visitante entre 2017 e 2018 na Monash University (Arts Research Graduate School, Faculty of Arts) e, em 2019, pesquisador visitante na Indiana University (The Media School) e no Center for Documentary Research and Practice (CDRP). Membro do Centro de Pesquisas de Cinema Documentário (CEPECIDOC) e do Grupo de Pesquisa em Música e Sound Design aplicados à Dramaturgia. Atua como técnico de som direto, editor de som, compositor de trilha musical e mixador.

<https://www.renanchaves.com.br/>

Email: chaves@iar.unicamp.br

TRADUÇÃO:**Mateus Sanches Duarte**

Duke University

PhD Student em Romance Studies na Duke University, Mestre em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), com passagem pela Universidad Autónoma de Madrid (UAM).

Email: mateus.duarte@duke.edu

Gabriel Martins da Silva

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC/RJ

Professor de Sociologia do ensino básico e mestrando do Programa de Pós-Graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade (PPGLCC) da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Graduado em Ciências Sociais também pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Email: gabrielms8@gmail.com