

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES – IARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA

MARIANA APARECIDA MENDES

VIDEOPERFORMANCE MUSICAL: UMA PROPOSTA DE CONCEITUAÇÃO A
PARTIR DE PRODUÇÃO AUTORAL

UBERLÂNDIA

2023

MARIANA APARECIDA MENDES

**VIDEOPERFORMANCE MUSICAL: UMA PROPOSTA DE CONCEITUAÇÃO A
PARTIR DE PRODUÇÃO AUTORAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Música – Mestrado Acadêmico – do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Música.

Área de concentração: Música.

Linha de Pesquisa: Linha I – Processos analíticos, criativos, interpretativos e historiográficos em música; Tema – Práticas interpretativas mediada por dispositivos tecnológicos.

Orientador: Prof. Dr. Cesar Adriano Traldi.

UBERLÂNDIA

2023

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

M538
2023 Mendes, Mariana Aparecida, 1997-
Videoperformance musical [recurso eletrônico] : uma
proposta de conceituação a partir de produção autoral /
Mariana Aparecida Mendes. - 2023.

Orientador: Cesar Adriano Traldi .
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de
Uberlândia, Pós-graduação em Música.
Modo de acesso: Internet.
Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2023.523>
Inclui bibliografia.

1. Música. I. , Cesar Adriano Traldi,1983-, (Orient.).
II. Universidade Federal de Uberlândia. Pós-graduação em
Música. III. Título.

CDU: 78

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
 Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Música
 Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1V, Sala 5 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
 Telefone: (34) 3239-4522 - www.ppgmu.iarte.ufu.br - ppgmus@ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Música				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado Acadêmico/PPGMU				
Data:	01 de agosto de 2023	Hora de início:	10:00	Hora de encerramento:	12:30
Matrícula do Discente:	12122MUS009				
Nome do Discente:	Mariana Aparecida Mendes				
Título do Trabalho:	VIDEOPERFORMANCE MUSICAL: UMA PROPOSTA DE CONCEITUAÇÃO A PARTIR DE PRODUÇÃO AUTORAL				
Área de concentração:	Música				
Linha de pesquisa:	Processos analíticos, criativos, interpretativos e historiográficos em música				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Composição e Performance Musical com Novas Tecnologias				

Reuniu-se via web conferência, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Música, assim composta: Professores Doutores: Jônatas Manzolli (UNICAMP); Daniel Luís Barreiro (PPGMU/IARTE-UFU); Cesar Adriano Traldi, orientador da candidata.

Iniciando os trabalhos o presidente da mesa, Dr. Cesar Adriano Traldi, apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público, e concedeu à Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos examinadores, que passaram a arguir a candidata. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando a candidata:

Aprovada.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Cesar Adriano Traldi, Presidente**, em 01/08/2023, às 12:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Luis Barreiro, Professor(a) do Magistério Superior**, em 01/08/2023, às 12:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Jonatas Manzolli, Usuário Externo**, em 01/08/2023, às 15:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4598733** e o código CRC **64D80FEC**.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar meus sinceros agradecimentos a todos aqueles que contribuíram para a conclusão desta dissertação.

Primeiramente, quero expressar minha gratidão aos meus pais, Cristiana e Edson, pelo amor incondicional, apoio constante e incentivo incansável ao longo desses dois anos de pesquisa. Sem a presença de vocês em minha vida, nada disso seria possível.

Meu profundo agradecimento ao meu orientador, Prof. Dr. Cesar Traldi, pelas reflexões, motivações, amizade, dedicação, participação criativa e gentileza em compartilhar seus conhecimentos comigo. Sua orientação foi valiosa e fundamental para o desenvolvimento deste trabalho. Sou grata pela oportunidade de aprender com você e por sua confiança em minha capacidade.

Agradeço também minha querida companheira de vida, Marina, pela compreensão, paciência e encorajamento durante os momentos mais desafiadores desta jornada. Seu amor e apoio foram fundamentais para me manter motivada e perseverante.

Expresso minha gratidão também aos artistas envolvidos nessa pesquisa: Alessandro, Byanca, Cecília, César, Flávia, Guilherme, Ivan, João, Mariana, Nebaí, Rafael e Thaynara. Vocês desempenharam um papel crucial na criação e resultado artístico desta pesquisa. Sou imensamente grata por contar com a criatividade, dedicação e colaboração de vocês.

Agradeço aos membros da banca, Dr. Daniel Barreiro e Dr. Jônatas Manzolli, por dedicarem seu tempo e experiência para avaliar e contribuir com esta dissertação. Suas observações e sugestões me guiaram e enriqueceram o conteúdo desta pesquisa.

Não posso deixar de mencionar também meus amigos, que estiveram presentes ao longo desta etapa. Seus encorajamentos, discussões estimulantes e momentos de descontração foram essenciais para manter o equilíbrio em minha vida acadêmica.

Preciso agradecer também a equipe do A Porta Aberta por fazerem a arte da capa e o design gráfico dos quadros e de algumas figuras da dissertação, bem como pela criação da identidade visual e *motion design* da abertura da videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala*. A sensibilidade, criatividade, dedicação e atenção ao detalhe de vocês possibilitaram transformar minhas ideias e vontades em realidade.

Também agradeço a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo amparo financeiro concedido durante todo o percurso desta pesquisa. A bolsa concedida foi fundamental para que eu conseguisse me dedicar à pesquisa e alcançar os resultados desejados.

Por fim, agradeço também aos professores e colegas do curso, disciplinas cursadas e especialmente ao Grupo de Pesquisa em Música e Tecnologia (NUMUT), pela oportunidade de fazer parte desse ambiente acadêmico inspirador e por motivar uma das criações artísticas dessa pesquisa. A troca de conhecimento e as discussões enriquecedoras dentro do programa foram importantes para a construção e aprimoramento deste trabalho.

A todos os mencionados e a todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram para esta dissertação, meu profundo agradecimento. Seu apoio e presença foram essenciais nessa jornada e sou profundamente grata por ter tido a oportunidade de contar com vocês.

RESUMO

A revolução tecnológica a partir do século XX tem gerado diversas possibilidades criativas e o acesso a dispositivos de gravação, como câmeras e *smartphones*, tem contribuído para o aumento de produções voltadas para o vídeo. Nesse contexto, surge a videoperformance musical, que se trata de uma linguagem artística interdisciplinar, relacionada à performance musical, *Performance Art* e ao audiovisual. Embora haja trabalhos artísticos já publicados, existe uma carência de reflexões sobre esse conceito e suas possibilidades criativas. Assim, a presente pesquisa, que se enquadra nas características de Pesquisa em Arte proposta por López-Cano e Opazo (2014), se desenvolveu com o objetivo de refletir e apresentar características da videoperformance musical, bem como propor uma definição de tal conceito, a partir da produção autoral de quatro videoperformances musicais, realizadas durante a pesquisa, intituladas: *Em uma nota só*; *Tides of Manaunaun, de H. Cowell*; *#E3432E*; *Estudo para piano, de Tim Rescala*. Dentro do trabalho, as videoperformances musicais produzidas foram organizadas nos dois tipos identificados, sendo eles: Tipo 1. Em que se tem uma obra musical previamente composta; Tipo 2. Apresenta camadas sonoras e visuais inéditas, criadas durante o processo. Além disso, observou-se ainda especificidades caracterizantes da videoperformance musical, que foram encontradas em todas as obras, e também foi proposta uma reflexão quanto aos aspectos semelhantes e divergentes entre as obras produzidas. Por fim, reflete-se também sobre alguns aspectos do conceito, sobre possíveis desdobramentos da pesquisa e do conceito e possibilidades adicionais de exploração e criação.

Palavras-chave: Videoperformance Musical. Criação Autoral. Pesquisa em Arte. Interdisciplinaridade Artística. Performance.

ABSTRACT

The technological revolution since the 20th century has generated many creative possibilities, along the access to recording devices such as cameras and smartphones, which has contributed to the increase of the number of video productions. In this context, musical videoperformance emerges as an interdisciplinary artistic language, related to musical performance, Performance Art, and audiovisual elements. Although some artistic works have already been published, there is still a lack of reflection on this concept and its creative possibilities. Therefore, this research, which is aligned with the characteristics of Art Based Research proposed by López-Cano and Opazo (2014), was developed with the aim of reflecting upon and presenting characteristics of musical videoperformance through the authorial production of four musical videoperformances produced during the research. These videoperformances are titled: *Em uma nota só*; *Tides of Manaunaun, de H. Cowell; #E3432E*; and *Estudo para piano, de Tim Rescala*. Within this paper, the musical videoperformances produced were organized into the two identified types: Type 1, in which there is a previously composed musical piece; Type 2, presenting unprecedented sound and visual layers created during the process. In addition, characteristic specificities of musical videoperformance were also observed in all the artworks, and a reflection on the similar and divergent aspects between the produced works was proposed. Finally, there is also a reflection on some aspects of the concept, possible research and concept developments, and additional possibilities for exploration and creation.

Keywords: Musical Videoperformance. Original Creation. Artistic Research. Artistic Interdisciplinarity. Performance.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Roteiro da performance <i>Concerto ZAJ</i> , da artista Esther Ferrer.....	26
Figura 2 – Readaptação do roteiro do <i>Concerto ZAJ</i> para a performance na live art 24 <i>HORAS DE ARTE [VEXATIONS]</i>	27
Figura 3 – Estrutura formal para criação, proposta para realização da atividade do NUMUT	38
Figura 4 – Fragmento rítmico da seção A de <i>Samba de uma nota só</i>	44
Figura 5 – Fragmento rítmico da seção B de <i>Samba de uma nota só</i>	45
Figura 6 – Clave rítmica característica do samba.....	45
Figura 7 – Primeira cena (Seção A) da videoperformance <i>Em uma nota só</i> , evidenciando a visualidade geral da cena.....	47
Figura 8 – Primeira cena (Seção A) da videoperformance <i>Em uma nota só</i> , evidenciando os recortes do piano.....	47
Figura 9 – Círculo cromático das cores com indicação das notas correspondentes.....	48
Figura 10 – Notas e cores correspondentes à melodia da seção B de <i>Em uma nota só</i>	49
Figura 11 – Segunda cena (Seção B) da videoperformance <i>Em uma nota só</i> , evidenciando os diferentes ângulos de câmera.....	49
Figura 12 – Segunda cena (Seção B) da videoperformance <i>Em uma nota só</i> , evidenciando o recorte remetente às teclas e teclado dos instrumentos	50
Figura 13 – Fragmentos da terceira cena (Seção C) da videoperformance <i>Em uma nota só</i> , evidenciando os recortes, sobreposições e simetrias.....	51
Figura 14 – Fragmentos do momento final da terceira cena (Seção C) da videoperformance <i>Em uma nota só</i> , evidenciando a visualidade da seção	51
Figura 15 – Timeline da primeira seção (Seção A) da videoperformance <i>Em uma nota só</i> ...	53
Figura 16 – Comparação do mesmo momento da segunda cena (Seção B) na primeira versão e na versão final da edição da videoperformance <i>Em uma nota só</i>	54
Figura 17 – Timeline da segunda cena (Seção B) da videoperformance <i>Em uma nota só</i>	54
Figura 18 – Timeline da terceira cena (Seção C) da videoperformance <i>Em uma nota só</i>	55
Figura 19 – Fragmento da partitura de <i>Tides of Manaunaun</i> (H. Cowell), contendo a história escrita por John Varian.....	59

Figura 20 – Fragmentos da videoperformance Tides of Manaunaun, de H. Cowell evidenciando os reflexos no piano.....	61
Figura 21 – Timeline da primeira versão da edição da videoperformance Tides of Manauaun, de H. Cowell.....	69
Figura 22 – Light Leaks utilizados na videoperformance Tides of Manaunaun, de H. Cowell	69
Figura 23 – Trecho da segunda cena da videoperformance Tides of Manaunaun, de H. Cowell, evidenciando a transição entre diferentes takes	70
Figura 24 – Efeito silhueta adaptado pelo uso de bexiga na frente da lente (captura de tela da videoperformance #E3432E).....	81
Figura 25 – Mapa de palco da cena inicial da videoperformance #E3432E	84
Figura 26 – Timeline da primeira versão da edição da primeira e segunda cena da videoperformance #E3432E	89
Figura 27 – Timeline da versão final da segunda cena da videoperformance #E3432E.....	90
Figura 28 – Timeline da versão final da segunda cena da videoperformance #E3232E.....	90
Figura 29 – Timeline da versão final da segunda cena da videoperformance #E3432E.....	90
Figura 30 – Timeline da primeira e segunda cena, com aninhamento da segunda cena, da videoperformance #E3432E	91
Figura 31 – Etapas de edição para junção dos takes de Rafael e Guilherme olhando a bexiga, para a videoperformance #E3432E.....	92
Figura 32 – Máscara realizada no trecho em que Rafael e Guilherme olham a bexiga, para a videoperformance #E3432E	92
Figura 33 – Timeline da terceira cena da videoperformance #E3432E	92
Figura 34 – Timeline das faixas de áudio do improvisado com sons curtos, da videoperformance #E3432E	93
Figura 35 – Timeline da primeira versão final da última cena da videoperformance #E3432E	94
Figura 36 – Timeline da segunda versão da videoperformance #E3432E	94
Figura 37 – Fragmento do início da partitura-roteiro da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala	102

Figura 38 – Comparativo entre a visualidade das duas cenas da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala.....	107
Figura 39 – Posicionamento dos microfones durante a gravação da primeira cena da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala	109
Figura 40 – Iluminação para a gravação da primeira cena da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala	110
Figura 41 – Posição do celular durante a gravação da primeira cena da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala	111
Figura 42 – Stories postados durante a primeira cena da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala	111
Figura 43 – Timeline da primeira versão da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala.....	114
Figura 45 – Timeline da segunda versão da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala.....	114

LISTA DE FOTOGRAFIAS

- Fotografia 1** – Registro da iluminação teste em que é projetado um círculo laranja no piano **67**
- Fotografia 2** – Registro da iluminação teste em que foi projetado círculos coloridos pelo espaço **67**
- Fotografia 3** – Efeito silhueta pelo uso da bexiga em frente da lente (ensaio) **81**
- Fotografia 4** – Posição do microfone, refletor e câmera durante a filmagem da segunda cena da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala..... **112**

LISTA DE QR CODES

QR Code 1 – Videoperformance <i>Em uma nota só</i>	36
QR Code 2 – Videoperformance <i>Tides of Manaunaun, de H. Cowell</i>	57
QR Code 3 – Videoperformance <i>#E3432E</i>	72
QR Code 4 – Videoperformance <i>Estudo para piano, de Tim Rescala</i>	95

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Funções da prática artística no contexto da Pesquisa em Arte.....	19
Quadro 2 – Tipos e especificidades da videoperformance musical	33
Quadro 3 – Roteiro de Em uma nota só	40
Quadro 4 – Momentos marcantes de cada enquadramento da videoperformance Tides of Manaunaun, de H. Cowell	62
Quadro 5 – Roteiro de cenas da videoperformance Tides of Manaunaun, de H. Cowell	65
Quadro 6 – Roteiro da videoperformance #E3432E	74
Quadro 7 – Referências visuais levantadas para a criação da videoperformance #E3432E ...	79
Quadro 8 – Comparação entre imagens de referência e o produto final da videoperformance #E3432E	82
Quadro 9 – Fragmentos visuais de cada cena da videoperformance #E3432E.....	83
Quadro 10 – Comparação entre a aparição do título nas sitcons de referência e na videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala	101
Quadro 11 – Fragmentos visuais dos diferentes momentos da primeira cena da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala	106
Quadro 12 – Antes e depois da correção de cor da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala	114
Quadro 13 – Comparação de aspectos relacionados à produção de cada videoperformance produzida para esta pesquisa	117
Quadro 14 – Paleta de cores de cada videoperformance produzida para esta pesquisa.....	119

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 – INTRODUÇÃO	15
1.1 <i>Contextualização e motivações da pesquisa</i>	15
1.2 <i>Pesquisa em Arte, Etapas da Pesquisa e Estrutura da Dissertação</i>	18
CAPÍTULO 2 – ENSAIO SOBRE A VIDEOPERFORMANCE MUSICAL	23
2.1 <i>Performance musical: corpo e gesto</i>	23
2.2 <i>Videoperformance – um conceito das artes visuais e cênicas</i>	27
2.3 <i>Reflexões sobre os limites e tipologias da videoperformance musical</i>	29
2.4 <i>Catologação dos dois tipos de videoperformance musical</i>	33
CAPÍTULO 3 – VIDEOPERFORMANCES MUSICAIS PRODUZIDAS	35
3.1 <i>Em uma nota só – criação a partir de uma música popular</i>	36
3.2 <i>Tides of Manaunaun, de H. Cowell – criação a partir de uma obra pianística de concerto</i>	57
3.3 <i>#E3432E – criação coletiva sem referência prévia</i>	72
3.4 <i>Estudo para piano, de Tim Rescala – criação a partir de uma música cênica</i>	95
CAPÍTULO 4 – REFLEXÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS	116
5.1 <i>Reflexões diretas sobre as produções autorais</i>	116
5.2 <i>Reflexões posteriores à produção artística: o que mais caracteriza a videoperformance musical e quais são suas outras especificidades?</i>	120
5.3 <i>Conclusões e reflexões finais</i>	126
REFERÊNCIAS	128
APÊNDICE A	133
APÊNDICE B	136
APÊNDICE C	139
APÊNDICE D	141
APÊNDICE E	144

CAPÍTULO 1

INTRODUÇÃO

A introdução deste trabalho foi organizada em dois subitens, sendo o primeiro focado em fazer uma contextualização da pesquisa, apontando também as motivações, e o segundo tratando da metodologia (pesquisa em arte e etapas da pesquisa) e estrutura da dissertação.

Além disso, antes de seguir para os capítulos de desenvolvimento da pesquisa, indica-se que seja feita também a leitura do Apêndice A, que se trata do Glossário. Tendo em vista que mesmo que essa pesquisa tenha sido desenvolvida em um programa de música, por uma musicista, ela tem um caráter interdisciplinar, ocasionando na utilização de muitos termos advindos do cinema, audiovisual e internet e, sendo assim, a leitura do glossário contribui para o leitor se familiarizar com alguns termos, colaborando também para uma leitura fluente da dissertação e entendimento do texto. Deste modo, considera-se que a leitura do glossário, mesmo que não apresentada como subitem do texto, não se trata de um material secundário.

1.1 Contextualização e motivações da pesquisa

Ao longo da história da música ocidental, podemos perceber como a figura do performer foi ganhando visibilidade no contexto das apresentações musicais. Com a valorização do performer na prática musical, aspectos relacionados à visualidade na performance também começaram a ser notados, ao perceber-se a sua capacidade de comunicação e interação com o público. Traldi (2009, p. 16) observa que “expressões artísticas, como a ópera, acrescentavam uma carga cênica e dramática muito grande às apresentações e os elementos visuais passavam a comunicar informações ao público tanto quanto ou mais que os elementos sonoros”.

Apesar de ser possível entender que a relação entre o sonoro e o visual, assim como com os outros sentidos, está quase sempre presente no momento da audição e da performance musical, tal relação nem sempre é percebida e realizada de maneira consciente por parte do público e do performer, que costumam dissociar os dois elementos. Nesse contexto, Traldi (2009) aponta que

a audição musical sempre esteve vinculada, mesmo que de maneira inconsciente, à presença de elementos sensoriais diferentes dos sonoros, isto é, sensações acústicas derivadas das diferentes propriedades de cada espaço físico ou elementos visuais gerados pelos intérpretes (TRALDI, 2009, p. 16).

No contexto de obras que buscam evidenciar a visualidade na performance, encontra-se no repertório contemporâneo¹ para piano² diversas composições em que há indicações extra-musicais, como aqueles referentes aos “gestos interpretativos cênicos” (CAMPOS, 2008), que o intérprete deve realizar de maneira consciente e planejada no momento da performance. Exemplos podem ser encontrados em peças do álbum *Játékok I* (1979), de G. Kurtág, e nas obras *Brincadeiras no piano* (1983), de Estêrcio Marquez Cunha, e *Estudo para Piano* (1989), de Tim Rescala.

É possível encontrar também no repertório contemporâneo obras nas quais a visualidade é evidenciada pela interação com dispositivos tecnológicos e/ou inserção de elementos cênicos, como a iluminação, no espaço a ser realizada a performance. Em relação à formação desse tipo de repertório, Traldi (2009, p. 16) aponta que “o desenvolvimento tecnológico do século XX possibilitou a união e o desenvolvimento de processos que criam novas correlações entre elementos sonoros e visuais”.

À medida que avançamos na era digital, torna-se mais evidente a influência da revolução tecnológica e do amplo acesso a dispositivos de gravação, como os *smartphones*, na esfera das produções artísticas voltadas para o vídeo³. Ao acessar as diversas redes sociais e plataformas online disseminadas hoje em dia – como o *Instagram*, *Tik Tok* e *Youtube* – nos deparamos com uma infinidade de conteúdos em vídeos, sejam eles com teor informativo ou puramente artístico. A criação em vídeo e para o vídeo foi ainda mais acentuada em decorrência da pandemia do COVID-19, que afetou o mundo sobretudo entre 2020 e 2021. Diante de tal situação, as redes sociais e plataformas digitais se tornaram vitrines virtuais para o compartilhamento artístico, representando também uma possibilidade de criação em meio às restrições de eventos e interações presenciais.

¹ Utiliza-se aqui o termo contemporâneo para se referir à música experimental do século XX e XXI que buscou explorar novas sonoridades e possibilidades performáticas.

² Há de se notar que todas as videoperformances musicais realizadas para essa pesquisa têm a presença do piano além de que algumas das referências citadas são relacionadas ao repertório pianístico, possibilidades sonoras ao piano e elementos da pedagogia e história do piano. Isso se deve ao fato de minha formação instrumental e acadêmica ter sido no piano e, sendo assim, o instrumento é minha principal referência artística e teórica.

³ Essa influência da internet com a criação em vídeo pode representar uma simetria com a atribuição da gravação sonora à fundação e promoção da música eletroacústica – sendo esse segundo paralelo observado por Miranda e Barreiro (2011, p. 6).

Em meio a tal contexto de impossibilidade de criação presencial, me vi em busca de alternativas para seguir produzindo e encontrei na videoperformance musical um caminho e uma possibilidade de continuar me expressando artisticamente. O encontro com uma nova linguagem artística, fez com que eu me (re)encontrasse com minhas vontades, pulsões e experiências, algumas delas existentes desde a minha infância, como a produção audiovisual, o cinema e o teatro. As minhas diversas produções de videoperformance musical durante a pandemia⁴ – algumas realizadas sem que eu me desse conta que estava utilizando tal linguagem – além da minha pesquisa de TCC⁵, que cita a videoperformance musical ao se referir ao produto audiovisual produzido a partir das obras de *Játékok I* de G. Kurtág, me instigaram a ponto de decidir tal assunto como objeto de pesquisa.

Contudo, ao iniciar o processo de preparação para ingresso no mestrado, me deparei com uma escassez de bibliografia sobre o tema, que me levou para o objetivo principal desse trabalho: propor um conceito para videoperformance musical⁶, a partir de uma prática artística autoral. Ou seja, a pesquisa surge com a vontade de continuar criando e de entender sobre a linguagem vinculada às criações, me levando assim a uma definição do tema.

Destaca-se que prática artística da pesquisa, contudo, não considerou diretamente as minhas produções realizadas anteriormente, mas sim as que foram criadas especialmente para esse trabalho, intituladas: *Em uma nota só*⁷; *Tides of Manaunaun, de H. Cowell*⁸; #E3432E⁹; e *Estudo para piano, de Tim Rescala*¹⁰. Essas videoperformances musicais produzidas apesar de manterem todas um caráter vinculado à música contemporânea, buscaram explorar variadas possibilidades artísticas, a fim de que o contraste entre elas me ajudasse a identificar diferentes especificidades e elementos constituintes da videoperformance musical, apontando

⁴ Destacam-se as videoperformances: *Personalidades de um músico em quarentena* (vencedora do 1º concurso StoryArt); *Reflexos #1 – para piano, gestos e tape* (exibida em diversos festivais e mostras artísticas/de cinema e disponível em: <<https://youtu.be/kNMTrWMw-L4>>; acesso em: 17 jun. 2023); as realizadas para o meu TCC da graduação em música (disponível em: <https://youtube.com/playlist?list=PLHbSNIDz3_bHoOgaJP7rcT0YNIZWansMi>; acesso em: 17 jun. 2023); e *Retratos da Quarentena* (financiada pelo Edital SMC N°03/2020 da Secretaria Municipal de Cultura de Uberlândia, disponível em: <https://youtube.com/playlist?list=PLHbSNIDz3_bEbMQ6dxdq2F3TPerzL12wa>; acesso em: 17 jun. 2023);

⁵ Ver Mendes (2020).

⁶ Tendo em vista o objetivo da pesquisa a definição final sobre o termo “videoperformance musical” será apresentado apenas nas conclusões finais (Cap. 4). Entretanto, o capítulo seguinte apresenta algumas reflexões iniciais e especificidades da videoperformance musical. Por ora, o leitor pode se ambientar no assunto assistindo as videoperformances produzidas, além de ter a liberdade de pressupor um significado inicial observando a morfologia do termo, que apresenta relação com o vídeo, a performance e a música.

⁷ Disponível em: <<https://youtu.be/lalE-fVPfes>>. Acesso em: 23 out. 2022

⁸ Disponível em: <<https://youtu.be/VrpanyI5O9M>>. Acesso em: 23 out. 2022.

⁹ Disponível em: <<https://youtu.be/e747BTVOL1A>>. Acesso em: 23 out. 2022.

¹⁰ Disponível em: <<https://youtu.be/oz060JOVmew>>. Acesso em: 01 jul. 2023.

também para uma forma de responder a pergunta de pesquisa: a partir de uma produção autoral é possível propor uma conceituação de videoperformance musical?

Considerando o protagonismo do processo criativo na pesquisa, utilizei as características da Pesquisa em Arte propostas por López-Cano e Opazo (2014) como ponto de partida para o desenvolvimento da pesquisa, já que é uma metodologia que tem a prática artística como aspecto primordial, como veremos no subitem a seguir.

1.2 Pesquisa em Arte, Etapas da Pesquisa e Estrutura da Dissertação

A Pesquisa em Arte é um tipo de pesquisa relativamente novo nacionalmente e pouco difundido dentro da academia. Entretanto, ela tem se mostrado como uma alternativa às pesquisas científicas em música produzidas no contexto da musicologia e das ciências sociais. Segundo López-Cano e Opazo (2014), a Pesquisa em Arte

[...] é uma atividade específica, cujo objetivo não se limita ao conhecimento gerado pela própria obra, mas envolve a reflexão crítica sobre diferentes elementos da prática artística, como o processo criativo, hábitos e rotinas de estudo, influências teóricas e práticas, etc. [...] é um estudo aprofundado, sistemático na preparação, desenvolvimento, metodologia, obtenção e comunicação dos resultados, elaborado de forma consciente e crítica (LÓPEZ-CANO; OPAZO, 2014, p. 39, tradução nossa)¹¹.

O autor também propõe um conceito mais sintético ao definir a pesquisa artística, ou Pesquisa em Arte, como um “processo de produção de conhecimento a partir da experiência prática” (López-Cano, 2015, p. 71).

Entende-se então que a Pesquisa em Arte envolve não só uma etapa prática de criação, mas também a reflexão crítica sobre as diferentes etapas do processo e a sistematização dos processos, que é um dos elementos que diferencia a Pesquisa em Arte no campo da pesquisa científica ou acadêmica, da pesquisa cotidiana que os diferentes profissionais da música realizam em suas práticas rotineiras de estudo, interpretação e composição. No que tange às similaridades à pesquisa puramente acadêmica, na Pesquisa em Arte, segundo os parâmetros propostos por López-Cano e Opazo (2014), há uma valorização da criação e da prática artística por parte do pesquisador¹², que se torna, então, um artista-pesquisador, ou, no contexto musical, um músico-pesquisador. Eu, enquanto pesquisadora,

¹¹ Do original: “[...] es una actividad específica, cuyo objetivo no se agota en el conocimiento generado por la obra en sí misma, sino que implica la reflexión crítica sobre diferentes elementos de la práctica artística, como el proceso creativo, los hábitos y rutinas de estudio, las influencias teóricas y prácticas, etc. [...] se trata de un estudio en profundidad, sistemático en su preparación, desarrollo, metodología, obtención y comunicación de resultados, elaborado conscientemente y desde una perspectiva crítica” (LÓPEZ-CANO; OPAZO, 2014, p. 39).

¹² Segundo López-Cano e Opazo (2014, p. 183) “la parte esencial e insustituible de la investigación artística es la creación de obras, interpretaciones, grabaciones, instalaciones o performances. Es el punto medular de este tipo de investigación y lo que la distingue de otros modos de pesquisa”.

desenvolvi também a atividade de “artista criadora”, atuando em todas as etapas da produção das videoperformances musicais produzidas, como a concepção, gravação, performance e edição.

López-Cano e Opazo (2014) defendem também que a prática artística produzida dentro da Pesquisa em Arte pode ser utilizada como fonte de informação, assim como as entrevistas e questionários são utilizadas em outros tipos de metodologia. Mas para isso é necessário “desenvolver métodos de registro da própria obra artística e estimular uma reflexão contínua sobre ela” (LÓPEZ-CANO; OPAZO, 2014, p. 45, tradução nossa)¹³. Essa reflexão não acontece apenas no momento pós-interpretação ou pós-criação, como nas etapas de leitura do referencial teórico e observação dos diferentes registros produzidos. Ela é utilizada também durante a prática artística, o que faz com que esta seja “um espaço de reflexão, experimentação e comunicação de si própria” (idem, p. 134, tradução nossa)¹⁴, tornando possível “testar ideias e conceitos produzidos no processo de reflexão” (idem, p. 45, tradução nossa)¹⁵.

Além de assumir a função de oferecimento de informações, segundo López-Cano e Opazo (2014, p. 126-127) a prática artística no contexto da Pesquisa em Arte também pode ser reflexiva, experimental e veicular. O Quadro 1 abaixo apresenta essas funções e seu significado:

Quadro 1 - Funções da prática artística no contexto da Pesquisa em Arte

FUNÇÕES DA PRÁTICA ARTÍSTICA NO CONTEXTO DA PESQUISA EM ARTE LÓPEZ-CANO E OPAZO, 2014, p. 126-127	
Informativa	Quando fornece informações para a pesquisa
Reflexiva	Quando se torna um lugar para pensar, encontrar semelhanças e contradições, gerar ideias ou produzir conceituações e soluções
Experimental	Quando se torna um espaço para verificar, testar e avaliar diferentes soluções e ideias ou se torna o laboratório de exploração artística e/ou intelectual
Veicular	Quando se torna um recurso para compartilhar resultados de pesquisa

Fonte: A autora a partir do apresentado por López-Cano e Opazo (2014, p. 126-127).

¹³ Do original: “[...] desarrollar métodos de registro del trabajo artístico propio y fomentar la reflexión continua sobre ello” (LÓPEZ-CANO; OPAZO, 2014, p. 45).

¹⁴ Do original: “[...] un espacio de reflexión, experimentación y comunicación de la misma” (LÓPEZ-CANO; OPAZO, 2014, p. 134).

¹⁵ Do original: “[...] prueban ideas y conceptos producidos en el proceso de reflexión” (LÓPEZ-CANO; OPAZO, 2014, p. 45).

No caso desta pesquisa, a produção artística assumiu as quatro funções. As funções de informação, reflexão e experimentação foram ainda mais praticadas devida à dificuldade de se encontrar uma bibliografia relacionada ao objeto principal. Deste modo, diferente de uma pesquisa puramente teórica, que se fomentaria sobretudo de uma revisão bibliográfica para se chegar às conclusões, nessa pesquisa a própria produção artística foi o que contribuiu para entender melhor o objeto de pesquisa, e posteriormente na proposição de uma definição para ele. A função de veiculação foi bastante utilizada na etapa de produção artística da pesquisa, uma vez que as obras foram apresentadas em eventos científicos e artísticos de áreas além das relacionadas com a música, como eventos de cinema, artes integradas e performance. Aponta-se também que a participação nos eventos científicos, além de divulgar a pesquisa e proporcionar uma reflexão a partir de conversas com outros artistas e/ou pesquisadores participantes e leitura e apreciação de seus trabalhos, também foi importante para o desenvolvimento da criação das obras, uma vez que alguns desses eventos forneceram auxílio financeiro para criação e divulgação.

Em relação à metodologia da Pesquisa em Arte, López-Cano e Opazo (2014) apontam que

Não existe uma metodologia própria ou exclusiva para a pesquisa artística em música. Cada projeto deve escolher as estratégias, técnicas ou rotas metodológicas mais convenientes para responder às suas questões de pesquisa. Normalmente, cada parte ou seção do processo exigirá alguma estratégia particular (LÓPEZ-CANO; OPAZO, 2014, p. 83, tradução nossa)¹⁶.

Para além das possibilidades de desenvolvimento de uma Pesquisa em Arte a partir das abordagens metodológicas de caráter documental, qualitativo e quantitativo, os autores também destacam a “experimentação”. Como veremos no próximo capítulo, foram identificados dois tipos de videoperformance musical, sendo o primeiro tipo utilizando como camada sonora uma composição musical já existente e o segundo tipo tendo todas as camadas inéditas. Foram produzidas duas videoperformances de cada tipo, entretanto mesmo nas videoperformances musicais de tipo 1, a experimentação se mostrou um dos recursos metodológicos principais.

¹⁶ Do original: “No existe una metodología propia o exclusiva para la investigación artística en música. Cada proyecto tiene que elegir las estrategias, técnicas o rutas metodológicas más convenientes para responder a sus preguntas de investigación. Por lo general cada parte o sección del proceso requerirá alguna estrategia particular” (LÓPEZ-CANO e OPAZO, 2014, p. 83).

Apesar de não se encontrar com clareza a definição e estruturação das chamadas Oficinas de Experimentação e suas variantes¹⁷, nota-se que estas sejam um recurso metodológico comum nas pesquisas que se propõem a observar e desenvolver aspectos relacionados à criação artística, como: possibilidades interpretativas, performáticas e gestuais; novas sonoridades no instrumento; preparação de repertório; criação musical; preparação e desenvolvimento corporal; interação com dispositivos tecnológicos; e aprofundamento técnico-instrumental (TRALDI, 2007), (CAMPOS, 2008), (FREIRE; CAMPOS, 2017), (LIMA; TRALDI, 2017), (ALVES, 2017), (FERREIRA, 2017), (TRALDI; CAMPOS; MANZOLLI, 2007). Entretanto, ainda que as oficinas de experimentação não tenham uma estrutura fundamental, é comum que os pesquisadores definam um assunto principal e as ferramentas metodológicas, como a improvisação livre, que serão utilizadas em cada uma das oficinas. Nessa pesquisa, as oficinas de experimentação aconteceram sobretudo nas etapas de ensaio, gravação (teste e final) e edição da videoperformance¹⁸.

Mesmo com o constante processo de reflexão durante as etapas da pesquisa que López-Cano e Opazo (2014) citam, se estabeleceu a seguinte trajetória para o desenvolvimento dessa pesquisa: reflexão inicial¹⁹ > produção artística > análise das obras > reflexão final. Contudo, mesmo que haja dois polos principais para reflexão, todas as etapas contaram com momentos de reflexão. Também entre a etapa de produção e análise de alguma das videoperformances, houve participações em eventos científicos e recitais-palestras, que contribuíram para a reflexão final. Ressalta-se também que durante todas as etapas foram sendo feitos aprofundamentos do referencial bibliográfico, sobre os assuntos: visualidade na performance; *Performance Art*; cinema e audiovisual; transcrição e tradução intersemiótica; videoclipe, videomúsica, videoarte e videoperformance.

A estrutura da dissertação foi realizada de forma semelhante à trajetória da pesquisa, organizada em quatro capítulos, sendo o primeiro referente à essa introdução e

¹⁷ Na bibliografia levantada, identificou-se sinônimos ou variantes para oficina de experimentação, como oficina de interpretação, oficina de performance, oficina de interação, laboratório de experimentação e ateliê de experimentação.

¹⁸ O momento de realização desta pesquisa coincidiu com uma etapa pessoal em que eu estava muito relacionada com a música contemporânea, realizando diversos concertos (como com o grupo *Cerrado Ensemble*, meu recital de formatura no bacharelado em música e o de percussão e piano com o meu orientador, Cesar Traldi) e experimentações sonoras ao piano. Considera-se que essas vivências também contribuíram para a produção artística da pesquisa. Contudo, devido a não sistematização desses processos, eles não serão contabilizados como integrantes dos resultados obtidos, assim como as videoperformances musicais produzidas anteriores à pesquisa também não foram consideradas.

¹⁹ Mesmo que as produções artísticas representassem uma etapa fundamental para entender o assunto da videoperformance musical, foi preciso realizar algumas reflexões iniciais, a partir de temas afins, a fim de contextualizar a pesquisa e gerar reflexões para a criação.

contextualização inicial; o segundo apresentando um ensaio sobre a videoperformance musical, já expondo algumas reflexões iniciais e características identificadas, sobretudo pela análise bibliográfica de assuntos afins; o terceiro dedica-se à análise das videoperformances produzidas; e o último se concentra em realizar as reflexões finais, já a partir das observações da prática artística.

CAPÍTULO 2

ENSAIO SOBRE A VIDEOPERFORMANCE MUSICAL

O campo da videoperformance musical é ainda recente, carecendo de bibliografia e de produções que se autointitulem dessa forma. Assim, para a compreensão inicial desse conceito, me apoio nas reflexões referentes ao campo da *performance musical*, *Performance Art* e *videoperformance* – prática comum no contexto das artes visuais e cênicas. Além disso, por se tratar de uma Pesquisa em Arte, encontrou-se na prática artística, que aqui é caracterizada pela produção autoral de quatro videoperformances musicais²⁰, um recurso que fornecesse informações relevantes, possibilitando a observação, investigação, reflexão, conceituação e validação do objeto de pesquisa e que contribuísse para a difusão desse tipo de produção artística.

Nos subitens a seguir, apresentam-se um ensaio sobre o conceito de videoperformance musical a partir da revisão bibliográfica sobre performance musical, *Performance Art* e videoperformance, além de uma catalogação de produções artísticas referentes aos dois tipos de videoperformances musicais que proponho nessa pesquisa.

2.1 Performance musical: corpo e gesto

Nas definições de performance, de modo geral, pode-se perceber que esta é uma prática artística em que há a valorização do “corpo”. Sampaio (2012, p. 41) afirma que “o território da performance, por excelência, é sem dúvida o corpo em ação” e ilustra essa afirmação trazendo o seguinte exemplo: “um quadro sendo exibido não caracteriza uma performance, mas alguém pintando esse quadro, ao vivo, já poderia caracterizá-la” (SAMPAIO, 2012, p. 42).

No contexto da performance musical, percebe-se que o corpo continua desempenhando um papel importante – como na “manipulação física do instrumento musical para uma execução musical precisa” e “germinação de ideias expressivas sobre música” (DAVIDSON; CORREIRA, 2002, p. 237, tradução nossa)²¹ – mas além dele há também uma intensa participação da mente e das habilidades técnico-instrumentais do performer. Licursi et al. (2017, p. 78) apontam que “a execução de uma obra musical reclama a participação

²⁰ Intituladas *Em uma nota só*, *Tides of Manaunaun*, de H. Cowell, #E3432E e *Estudo para Piano*, de Tim Rescala. Todas serão discutidas e analisadas no Capítulo 3.

²¹ Do original: “physical manipulation of the instrument for the accurate execution of music” e “generation of expressive ideas about the music” (DAVIDSON; CORREIRA, 2002, p. 237).

unificada do corpo, instrumento e mente, ligando intimamente a percepção corporal à percepção musical”.

Entretanto, é comum que o estudo instrumental do músico foque apenas em seu desenvolvimento técnico-instrumental, fazendo com que os aspectos relacionados ao seu desenvolvimento corporal fiquem em segundo plano ou não figurem os assuntos estudados. Tomando o piano como exemplo e observando a história das escolas pedagógicas deste instrumento pode-se perceber como as mais antigas, como a “Escola dos Dedos”, privilegiavam o estudo mecânico e economia de movimentos na execução ao piano (SENISE, 1992), (HERTEL, 2006), contrapondo-se aos ideais das escolas modernas, que, por sua vez, valorizam a conscientização dos movimentos e envolvimento de todo o corpo, a partir de uma abordagem integrada e gestual (SENISE, 1992), (SANTANA, 2018).

As preocupações dessas escolas, que tiveram sua ascensão a partir do século XX, acompanharam também as novas reflexões sobre a performance musical e a pesquisa em música, que encontraram no gesto um assunto de grande interesse, por observarem como ele é importante na comunicação com o público e na percepção e apreciação musical (MADEIRA; SCARDUELLI, 2014). Nesse sentido, Campos (2008) observa que

Alguns compositores passaram a dar tal importância ao GI [gesto incidental ou residual]²² que algumas obras só podem ser apreciadas e compreendidas quando são assistidas em performances ao vivo. Nessas obras a música deixou de ter apenas um caráter auditivo tornando-se também uma arte que se expressa por meios visuais (CAMPOS, 2008, p. 37).

Entretanto, para discorrer sobre gesto, é importante distinguir as diferentes categorias que ele pode receber dentro no contexto musical. De acordo com Santana (2018, p. 19), são três os tipos de gesto na música, sendo eles: 1) “gesto físico”; 2) “gesto dentro dos domínios da experiência baseado a um fenômeno cognitivo”; e 3) “gesto relacionado ao material musical propriamente dito em uma obra”²³. O primeiro tipo, relacionado a movimentos corporais do intérprete, pode ainda ser subdividido em outras três categorias: a) gestos envolvidos diretamente na produção sonora – como os movimentos utilizados na execução do instrumento; b) gestos envolvidos indiretamente na produção sonora – como os movimentos cíclicos feitos para marcação de pulso e para evidenciar alguma mudança de dinâmica e andamento; e c) gestos que não se relacionam com a produção sonora – como o fechar dos olhos durante a execução no instrumento.

²² Definição nos parágrafos seguintes.

²³ Campos (2008) denomina esse tipo de gesto como Gesto Musical (GM), que é usado para referir-se a “escalas, glissandos, acordes, notas longas, notas curtas” (CAMPOS, 2008, p. 36).

Apesar de considerar que as definições de Santana (2018) ajudam a entender os diferentes lugares que o gesto pode ocupar durante a performance, julgo que elas não são capazes de abranger outros tipos de gestos que podem ocorrer em obras com caráter mais cênico. Sendo assim, como complementação das categorias identificadas por Santana (2018), utilizarei também aquelas propostas por Campos (2008).

Traldi, Campos e Manzolli (2007, p. 3-4), a partir das nomenclaturas utilizadas por Frank Kumor, identificam três tipos de gestos: GM – gesto musical; GI – gesto incidental ou residual; GC – gesto interpretativo cênico. Me interessam apenas as duas últimas categorias, que foram úteis na construção das videoperformances desenvolvidas para esta pesquisa. Segundo os autores, o GI é o resultado do “movimento natural e inevitável do corpo do intérprete, em especial da cabeça e dos braços, na execução instrumental” (TRALDI; CAMPOS; MANZOLLI, 2007, p. 3) e é “vinculado a melhor produção sonora” (idem, p. 4). Já quanto ao GC, definem como “a ação do intérprete frente à descrição e a utilização específica de algum tipo de movimento que não está diretamente ligado ao ato de tocar o instrumento de modo que tal gesto possua significado próprio e autônomo” e que tem “significado visual e dramático estando diretamente ligado ao movimento físico do intérprete e não necessariamente à geração sonora” (TRALDI; CAMPOS; MANZOLLI, 2007, p. 4).

Considerando a existência de um repertório musical que utiliza amplamente gestos cênicos, como a obra *?Corporel* (Vinko Globokar), e as lacunas de uma formação instrumental pouco interessada no desenvolvimento performático do músico, entendo que recorrer à bibliografia, reflexões e produções artística sobre *performance* realizadas no contexto das artes cênicas pode ajudar a entender e vivenciar possibilidades de desenvolvimento corporal e performático²⁴.

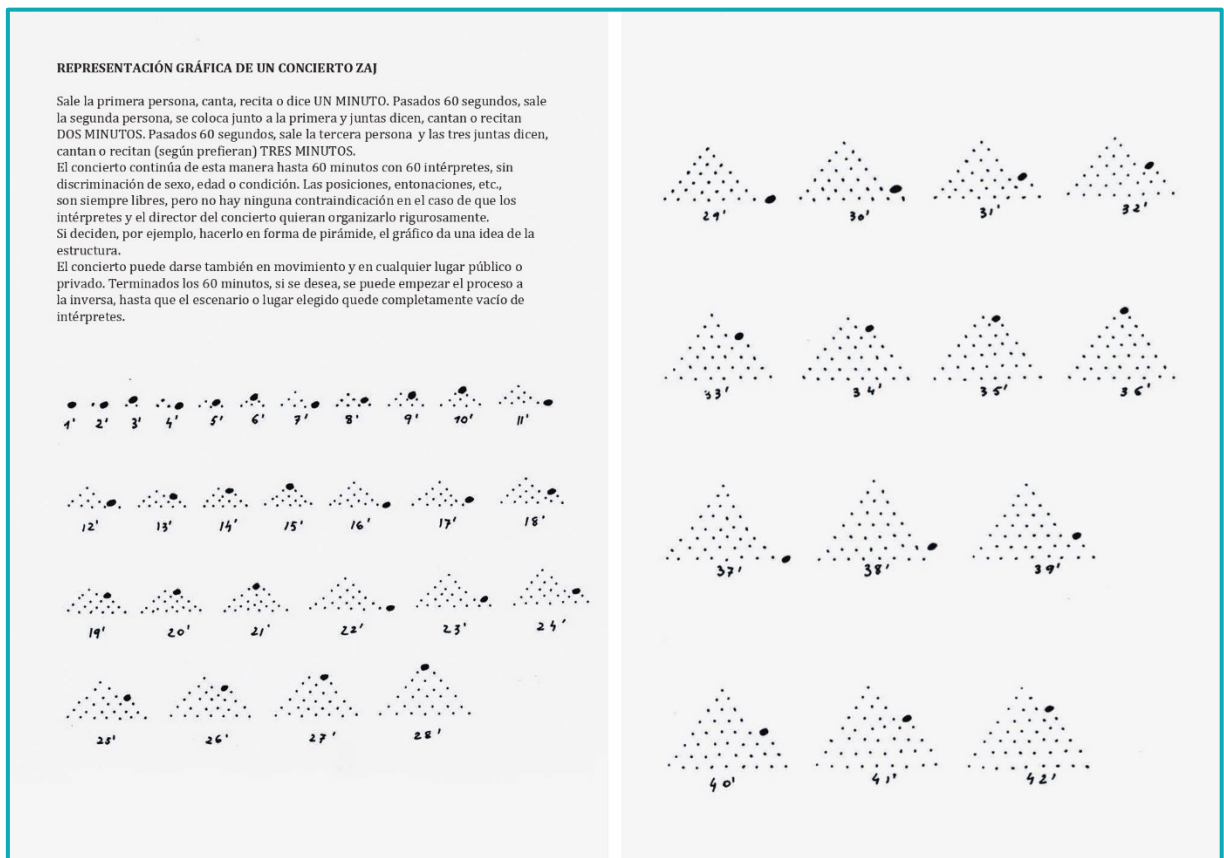
No contexto das artes performáticas é possível considerar que o corpo por si só pode ser objeto de criação e fruição artística, fazendo com que a performance seja entendida não só como uma ferramenta utilizada para se realizar uma outra ação, mas como uma linguagem artística. Entendendo, então, que na performance o corpo está no centro da ação artística, ou seja, que ele é o ‘instrumento’ de criação artística, e também influenciada pelos movimentos de vanguarda, surge no século XX o gênero artístico *Performance Art*.

²⁴ É possível citar, por exemplo, a pesquisa de Alves (2017), que no processo de criação da performance da obra citada *?Corporel* (1985), do compositor Vinko Globokar (1934-), contou com a colaboração da atriz Nyka Barros durante as oficinas de experimentação, que atuou como diretora de cena, realizando com o autor um trabalho de consciência e preparação corporal e construção de personagem para a performance. Alves (2017, p. 93) observa a importância dessas orientações ao citar que através delas foi possível “discutir uma série de questões relativas ao corpo e a presença em cena, que dificilmente conseguiríamos resolver na nossa formação tradicional, como músicos”.

A *Performance Art* tem como uma das premissas a interdisciplinaridade artísticas e rompimento de ideias tradicionais sobre o fazer artístico, e pode ser entendida como um “instrumento de organização sígnica que opera por intermédio do corpo de um performer que organiza signos com a intenção de propor uma experiência” (NOVA; ZOBOLI, 2016, p. 244). Pode-se citar como uma performer marcante nessa área a artista Marina Abramovic (1946-) e suas performances *Rhythm 0*²⁵, *AAA-AAAA*, *Rest Energy*, *The Artist is present*, entre outras.

Sendo assim, pode-se inferir, que a *Performance Art*, diz respeito a performances singulares e independentes, que não se apoiam em outro produto artístico já existente, e que pode haver um roteiro e/ou um conceito, que possibilita(m) uma futura reprodução, pela própria artista criadora ou por outros artistas. Para ilustrar, a Figura 1 apresenta o roteiro da performance *Concierto ZAJ*, da artista Esther Ferrer (1937-).

Figura 1 - Roteiro da performance *Concierto ZAJ*, da artista Esther Ferrer



Fonte: Retirado do livro *Todas las variaciones son válidas, incluida esta* (FERRER, 2017, p. 78-79).

²⁵ Cenas da performance, com descrição da própria Marina, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xTBkbseXfOQ&t=69s>. Acesso em: 24 out. 2021.

Mesmo com a existência de um roteiro para realização de uma performance, é possível também que os performers façam adaptações²⁶, como foi o caso da reperformance do *Concerto ZAJ* durante a *live art* que organizei em 2019, intitulada *24 HORAS DE ARTES [VEXATIONS]*. Algumas adaptações foram feitas em relação ao roteiro original, a princípio verbalmente e em concordância com os artistas participantes, e que posteriormente foi registrado no livro de artista *VEXAME – ode à maior música do mundo escrita por Erik Satie: o maior músico do mundo*, em que sou uma das autoras. O roteiro readaptado está inserido no volume *livro-água* e pode ser observado na Figura 2.

Figura 2 – Readaptação do roteiro do *Concerto ZAJ* para a performance na *live art 24 HORAS DE ARTE [VEXATIONS]*



Fonte: Retirado do volume *livro-água* do livro *VEXAME – ode à maior música do mundo, escrita por Erik Satie: o maior músico do mundo* (MENDES et al., 2021).

2.2 Videoperformance – um conceito das artes visuais e cênicas

Ao pesquisar sobre videoperformance, encontram-se na bibliografia referente às artes visuais e cênicas as principais referências sobre esse tipo de produto artístico. Para entender os conceitos e os elementos envolvidos na produção de uma videoperformance, utilizou-se como referencial teórico Mello (2004), Sampaio (2012), Cavallin (2016) e Vinhosa (2020) – todos pesquisadores dessas duas áreas artísticas mencionadas.

Para se iniciar a discussão sobre videoperformance é importante a diferenciar da performance documentada em vídeo, também chamada de registro videográfico. Esses tipos de vídeo, segundo Vinhosa (2020, p. 300) “informam, mas não estão a serviço de uma interpretação dos fatos nem elaboram narrações; eles simplesmente mostram a ação acontecendo”. Entende-se, então, que nesse tipo de registro a câmera/filmadora está presente

²⁶ O que não é uma exclusividade apenas de performance no contexto da *Performance Art*, uma vez que em uma performance musical é comum que o performer se reinvente e experimente alterar e/ou acrescentar aspectos referentes à sua performance, como por exemplo a mudança de andamento, dinâmica e gestos envolvidos.

apenas como objeto que captura uma ação, e não como um objeto que pode promover interação com o intérprete. Vinhosa (2020, p. 300) aponta que em performances videografadas “as tomadas do *performer* em vídeo são quase sempre a partir de uma câmera fixa, cuja imagens cruas, frontais e diretas são transmitidas, como em uma cena aberta, diretamente para a audiência em reforço ao efeito de presença que propiciam”²⁷. Entretanto, ainda segundo o autor, esse tipo de registro pode ser considerado uma “experiência própria”, já que a representação em vídeo propicia uma “resposta diferencial àquilo que a ação performática original apresentou” (VINHOSA, 2020, p. 297).

Em relação à videoperformance, por sua vez, Vinhosa (2020, p. 298) entende que ela diz respeito à performance feita para o vídeo: “o corpo performado em vídeo, entre dois estados de representação e de contaminação mútua, seria residual e instável – a performance propriamente dita e sua imagem desdobrada para o vídeo”. Essa definição vai ao encontro do olhar de Sampaio (2012), que compreende que a videoperformance tem relação com a “performance feita para o vídeo, para ser expressa em vídeo” (SAMPAIO, 2012, p. 46). O vídeo, na videoperformance, assume também o lugar do público, uma vez que a interatividade do performer ocorre primeiramente com a câmera e não com as pessoas que assistem ou assistirão à performance. Cavallin (2016, p. 132) observa que essa interação, que faz com que haja a união entre a linguagem do vídeo e a performance, é o que constitui uma videoperformance.

Observa-se que, na videoperformance, o vídeo não existe apenas para servir a uma criação, ele é também um dos agentes dessa criação. Essa estreita relação do vídeo com outra ação artística pode ser identificada não só na videoperformance, mas também nas tantas outras possibilidades artísticas contemporâneas, como as citadas por Mello:

[...] as ações relacionadas ao vídeo dizem respeito à videocriação, ao videoensaio, ao videodocumentário, ao vídeo independente, à videointervenção, ao videoclipe, à videodança, à videoinstalação, à videocarta, à videoperformance, à videopoesia, à videoescultura, ao videoteatro, entre outras (MELLO, 2004, p. 20)²⁸.

Mello (apud SAMPAIO, 2012) ainda aponta que essas linguagens usam a lógica do “vídeo +, ou o vídeo que soma seus sentidos aos sentidos de outras linguagens, [...] de tal forma que uma linguagem não pode ser mais lida dissociada da outra” (MELLO apud SAMPAIO, 2012, p. 47). Em relação à constatação de Mello, Sampaio (2012) ainda

²⁷ No contexto da música, pode-se citar como um registro videográfico o vídeo da minha interpretação da Rapsódia em Sol menor, Op. 79 n. 2, de J. Brahms. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jvWrYnoAFQM>>. Acesso em: 24 out. 2021.

²⁸ É interessante observar que a videomúsica não foi citada por Mello, o que possibilita inferir que a música pouco está inserida no contexto das novas possibilidades artísticas que propõe uma relação com o vídeo.

complementa dizendo que na videoperformance “há um diálogo entre o vídeo e a performance, onde ambos mantêm seus atributos particulares, mas na manifestação dialógica manifesta-se uma nova linguagem, como uma filha da ‘união amorosa’ entre vídeo e a performance” (SAMPAIO, 2012, p. 47).

Assim como há a valorização do corpo durante uma performance presencial, entende-se que na videoperformance, por ser ela uma linguagem que mantém as ideias da performance, mas agora em interação com o vídeo, a presença do corpo ainda é importante. Todavia, Cavallin (2016, p. 140) observa que a videoperformance não precisa da presença corporal na imagem, podendo “mostrar a movimentação de um corpo que nunca aparece em cena a não ser por seus indícios de corpo que carrega uma câmera”. Entretanto, compreendo a partir da citação de Cavallin, que o corpo só saiu de um campo físico para algo subjetivo: ele existe, participa da ação, mas não está sendo exposto – o que pode representar uma das possibilidades artísticas do vídeo que não conseguimos fazer em uma performance presencial. Sendo assim, se continua entendendo que não só o corpo é importante na videoperformance, mas que também é preciso valorizar e considerar o lugar do vídeo e os aspectos relacionados a ele.

De um ponto de vista mais técnico, Sampaio (2012, p. 53-59) aponta como itens envolvidos na criação de uma videoperformance: cena; sequência, corte, tomada, plano, enquadramento, composição, ângulo, movimento de câmera, luz sombra e volume, cor, foco, balanço de braço, iluminação, tripés, edição e montagem, ilha de dição, corte seco, efeito fusão, *fade-in/fade-out*, *timeline*, sonoplastia, inserção de créditos, e legendas. Esses itens/termos são provenientes também da linguagem do cinema e audiovisual e serão utilizados como vocabulário para análise das videoperformances produzidas, no capítulo seguinte.

Por fim, considerando os conceitos abordados sobre performance, entende-se que a videoperformance também é um produto que necessita de uma narrativa/conceito, que poderá adiante permitir uma futura reprodução.

2.3 Reflexões sobre os limites e tipologias da videoperformance musical

Conceituar objetos livremente referenciados é tarefa difícil que, algumas vezes, mostra a impossibilidade de se chegar a uma única conclusão. Me deparei com esse problema ao tentar entender qual o limite da videoperformance musical, suas especificidades, e o que a difere de outras produções musicais feitas para o vídeo, sobretudo o videoclipe e a

videomúsica²⁹. Essa tarefa se torna ainda mais difícil quando se tenta entender produtos tão recentes, que carecem de bibliografia, e que por se permearem, acabam não tendo seus limites delineados de forma clara³⁰.

A partir das reflexões apresentadas no subitem anterior, pode-se determinar que a videoperformance se refere a uma performance direcionada ao vídeo, que apresente uma narrativa própria, para além do registro informativo ou documental de uma performance que acontece no espaço físico. Além da já dita essencial necessidade da presença do performer, ou do corpo (físico ou subjetivo) em ação³¹, que pode ser entendida como a primeira especificidade **(a)** da videoperformance, entende-se que a definição de uma narrativa também pode apontar para outra especificidade **(b)** da videoperformance, uma vez que traz ao dispositivo tecnológico de gravação o papel de uma função de criação. Nesse contexto, me parecem relevantes alguns questionamentos em relação ao papel do vídeo na produção, como: O que ele quer ‘contar’? Como contribuirá para a mensagem que a performance, ou a música, quer passar? No contexto musical estas duas não seriam também características dos videoclipes? Se sim, quais características diferenciam videoperformance de videoclipe?

O videoclipe é uma linguagem artística vinculada ao cinema que ganhou destaque a partir dos anos 80. Ele é relacionado com a música de caráter midiático e tem como objetivo promover certa música ou artista. Nos videoclipes há então uma música previamente composta, e o vídeo está a serviço da música – através da utilização de narrativa cinematográfica clássica, com história e personagens, com animação, com vídeos dos bastidores da banda e/ou da gravação da música, com o *lyric vídeo* etc.

Apesar de inicialmente vinculado à música midiática, observa-se que, atualmente, bandas/cantores independentes e/ou ‘undergrounds’ fazem seus próprios videoclipes. Nesse sentido, produções vinculadas à música de concerto parecem também ganhar espaço.

²⁹ Não é do meu interesse aprofundar sobre o conceito de videomúsica aqui, inclusive por ser uma produção com maior difusão e bibliografia, mas entendo que esta é um tipo de produção audiovisual vinculada à música contemporânea, sobretudo à eletroacústica, em que a camada principal é a música. Sendo assim, o vídeo existe para servir à música. As imagens projetadas dificilmente revelam o criador/performer, já que comumente são utilizadas imagens abstratas/texturais. Para maior aprofundamento, ver Aguiar (2016), Lima (2011) e Coulter (2007),

³⁰ Acredito que a facilidade de acesso à dispositivo de gravação e de vinculação desses produtos, contribui para a produção e difusão desenfreada, sem que haja uma reflexão sobre a categoria artística na qual o produto pertence. Entretanto, ressalto que não estou criticando essa prática, mas sim observando que muitas das produções não têm referência clara ao tipo de produção a que ela pertence, o que, nesse caso, dificulta a categorização das novas produções para o vídeo.

³¹ Retomando o conceito de que o “território da performance, por excelência, é o corpo em ação (SAMPAIO, 2012, p. 41), na videoperformance, o corpo, ou seja, o performer continua recebendo um protagonismo no contexto da visualidade. Dessa forma, diferente da videomúsica, na videoperformance tem-se revelado quem executa a música, de forma integral, parcial, subjetiva e/ou direta.

Entretanto, sobretudo considerando essas características do videoclipe, me parece estranho utilizar o termo ‘videoclipe’ para se referir a um vídeo que contém uma interpretação ao piano de uma Sonata de Beethoven, por exemplo, justamente por entender que esse é um tipo de produto vinculado a músicas midiáticas da atualidade, geralmente o pop, rock, funk, hip-hop, rap etc. Assim, como definir esses vídeos?

Ao executarmos uma obra relacionada ao repertório da música de concerto, é comum dizermos que estamos realizando uma performance³². Para construir essa performance é comum recorrermos a performances já consagradas, como referência para traçar um planejamento para tornar a nossa execução mais ‘musical’³³. Mas mesmo que defendamos que uma performance nunca será igual a outra, há de se concordar que existe uma ideia musical que foi definida e que se pretende utilizar como referência para futuras reproduções, que pode ser identificada pelas anotações que fazemos na partitura, por exemplo. Nesse sentido, considero como uma característica da performance musical, que pode ser utilizada também na videoperformance musical a já dita necessidade de um planejamento e conceituação prévia **(b)**, que direcionada para a possibilidade de futuras reproduções **(c)**.

Essa possibilidade de futura reprodução não parece ser algo que o videoclipe permite, a não ser aqueles que geram paródias – mas ainda assim não foram idealizados com o objetivo de futura reprodução. Entendo que o videoclipe em geral é feito para existir singularmente, não prevendo que existem outras versões, sobretudo seguindo a mesma ideia conceitual.

Até esse ponto foram encontradas três especificidades da videoperformance musical, sendo que a segunda pode ser compartilhada com as características do videoclipe, sendo elas: **a)** corpo em ação/presença do performer; **b)** necessidade de idealização de narrativa/conceito prévio, que sustente a criação; **c)** possibilidade e/ou intenção/previsão de uma reprodução futura.

Ainda assim, parece haver certa ausência de um conceito que inclua as performances musicais que foram adaptadas, ou desdobradas, para os vídeos. Nesse caso, seria melhor utilizar o termo videoclipe – apropriando assim de um conceito de outro campo artístico – ou considerar que existem dois tipos de videoperformance musical, o primeiro relacionado a um caráter de adaptação/desdobramento e o outro como criação totalmente inédita?

³² Uma outra discussão surge a partir dessa consideração, que é a da diferença entre performance e interpretação musical. Contudo, essa discussão não me parece relevante na reflexão que se desenvolve nesse subitem.

³³ Termo utilizado para se referir a uma execução musical que conta com nuances e sutilezas de dinâmica, agógica, toque e que tenha um fraseado organizado e bem estruturado.

Fico com a ideia de conceituar ambas as possibilidades como sendo videoperformance musicais, propondo assim que haja dois tipos de videoperformance musical, sendo que o primeiro (**Tipo 1**) se aproxima do conceito de videoclipe, uma vez que se refere à *criação em vídeo tendo como base uma composição musical já existente e previamente composta*, e o segundo (**Tipo 2**) relacionado com o conceito de *Performance Art*, já que se refere a uma *produção singular, em que todas as camadas (som, movimento, imagem, filmagem, edição etc.) sejam inéditas*. Nas videoperformance musicais de primeiro tipo o título da obra geralmente se trata do nome da composição musical (ex. *Tides of Manaunaun, de H. Cowell*), e nas de segundo tipo o título da obra pode receber um tom mais poético e/ou abstrato (ex. #E3432E), assim como nas produções voltadas à *Performance Art*, dessa forma não necessariamente fazendo alusão a uma obra musical.

A partir da identificação de dois tipos de videoperformance musical, retomo agora as especificidades ‘b’ e ‘c’ observadas anteriormente. Em relação a especificidade ‘b’, entende-se que a conceituação prévia individual da videoperformance musical pode ser feita em diferentes níveis, que vai desde uma produção realizada mais intuitivamente – em que não se tem com clareza o significado de todos os elementos utilizados, ou camadas, dentro da narrativa – até uma com um grau maior de racionalização e organização prévia. Essa conceituação guiará e sustentará a criação da videoperformance.

Em relação a especificidade ‘c’, entende-se que a possibilidade ou previsão de uma reprodução futura pode ser viabilizada pela elaboração de uma notação específica, que aqui chamarei de ‘partitura-roteiro’, já que pode abranger não só os elementos sonoros, mas também os relacionados ao vídeo, sobretudo a atuação cênica, filmagem e edição³⁴. Além disso, outras duas especificidades são identificadas: **d.** a possibilidade da quebra da linearidade (na construção da videoperformance e na gravação); **e.** não hierarquização das camadas sonoras e visuais.

A especificidade ‘d’ contrasta com o conceito de registro videográfico, já que nele o dispositivo de gravação registra uma ação que ocorre apenas naquele momento, de forma linear. Na videoperformance musical, é possível reproduzir a ação, de modo que se consiga captá-la de diferentes formas até se chegar a um resultado satisfatório. Além disso, há a possibilidade de, na montagem, utilizar cenas gravadas em tempo cronológico diferente e

³⁴ As considerações sobre a partitura-roteiro serão abordadas no Capítulo 3 e 4, mas aqui menciona-se que ela poderá ser uma complementação à partitura musical já existente, sobretudo nas videoperformances da categoria 1, ou poderá ser criada de forma inédita.

também de utilizar ferramentas de manipulação do tempo no programa de edição, como acelerar/desacelerar o vídeo.

Em relação à especificidade ‘e’, a não hierarquização das camadas sonoras e visuais é uma característica que diferencia a videoperformance musical do videoclipe e de produtos audiovisuais em que a música serve apenas como trilha sonora. Na videoperformance musical essas duas camadas se dialogam e recebem o mesmo grau de importância, sendo que um não está a serviço do outro.

A fim de exemplificar as especificidades abordadas, elaborou-se o Quadro 2, a seguir:

Quadro 2 – Tipos e especificidades da videoperformance musical

VIDEOPERFORMANCE MUSICAL	
TIPO 1	Tem-se uma obra musical previamente composta
TIPO 2	Camada sonora e visual inéditas, criadas durante o processo.
ESPECIFICIDADES	
a)	Presença do performer, do corpo em ação
b)	Criação de uma narrativa/conceito prévio, que sustentará a criação
c)	Possibilidade e/ou intenção de futura reprodução
d)	Possibilidade da quebra da linearidade
e)	Não hierarquização das camadas sonoras e visuais

Fonte: A autora.

2.4 Catalogação dos dois tipos de videoperformance musical

Durante o processo de reflexão e proposição de um conceito sobre videoperformance musical e durante o processo de produção das videoperformances musicais referentes à pesquisa, começou-se a identificar outras produções que poderiam se enquadrar no conceito proposto. Algumas dessas obras se intitulam de videoperformance no título, subtítulo e/ou na descrição. Mesmo que em algumas dessas obras o criador possivelmente não soubesse o

significado de tal conceito, elas podem ser categorizadas como videoperformance devido à sua estética e características.

A fim de organizar essas produções artísticas encontradas e de ilustrar a produção artística relacionada ao conceito discutido nessa pesquisa, elaborou-se o Apêndice B, que apresenta exemplos das videoperformances musicais dos dois tipos, organizadas em dois quadros.

As videoperformance musicais do Tipo 1 são mais facilmente encontradas e por isso o primeiro quadro do Apêndice B apresenta apenas produções autorais ou que teve alguma participação. Essa decisão também foi tomada devido a possibilidade de categorizar errado outras obras devido a falta de informações sobre elas. Entende-se que uma catalogação mais detalhada e ampla seja trabalho para uma pesquisa futura, e sendo assim não figura como um dos objetivos da presente pesquisa.

Nas videoperformances do Tipo 2 foram apresentadas no segundo quadro também obras autorais, do orientador da pesquisa, que por sua vez teve condições de colaborar com a catalogação correta, e também de obras que se intitulem dessa forma e que mantêm relação com as características propostas.

Em ambas as categorias, entende-se que as características constituintes da videoperformance musical podem ter sido utilizadas em diferentes graus, como por exemplo a definição de um conceito prévio e a intenção de reprodução futura. Contudo, como dito, fazer essa análise demandaria um trabalho que foge dos objetivos da presente pesquisa.

CAPÍTULO 3

VIDEOPERFORMANCES MUSICAIS PRODUZIDAS³⁵

Como já mencionado, o conceito de videoperformance musical a ser apresentado aqui como objetivo da pesquisa parte principalmente das reflexões realizadas a partir da minha própria produção artística, sobretudo aquelas vinculadas e desenvolvidas diretamente para essa pesquisa. Deste modo, a produção artística consistiu em uma etapa importante da pesquisa, uma vez que ajudou no fornecimento de informações e se tornou espaço e objeto para observação, investigação e reflexão acerca do conceito de videoperformance, recebendo papel fundamental na proposição de um conceito sobre o assunto. Além disso, também contribui para sustentar e validar o conceito proposto, na difusão da pesquisa e na produção artística.

Entre 2021 e 2022, foram produzidas quatro videoperformances musicais, sendo duas de cada tipo identificado:

- **Tipo 1 (produzida com uma obra musical já existente):** *Tides of Manaunaun, de H. Cowell; Estudo para Piano, de Tim Rescala*
- **Tipo 2 (todas as camadas inéditas):** *Em uma nota só; #E3432E.*

Cada uma das quatro videoperformances foram criadas em contextos diferentes, buscando explorar conceitos e técnicas distintas, contando também com a participação de vários artistas e possuindo suas próprias especificidades e características.

Os subitens a seguir serão destinados a uma análise de cada uma das videoperformances³⁶, abordando os itens:

- A. Concepção e Contextualização:** primeiras motivações para a criação; contexto de criação; materiais de referência; pessoas envolvidas; período de produção; entre outros;
- B. Sonoridade:** aspectos relacionados à musicalidade da videoperformance; referência musical/sonora; instrumentos musicais utilizados; entre outros assuntos;

³⁵ A partir deste capítulo o termo videoperformance sempre irá se referir às videoperformances musicais.

³⁶ A decisão de descrever detalhadamente todas estas etapas, como será possível perceber a seguir, se deu pelo entendimento de que esta pesquisa é uma pesquisa interdisciplinar, mesmo sendo produzida dentro de um programa de pós-graduação em música e, sendo assim, é preciso se atentar também aos conteúdos não estritamente musicais.

- C. Visibilidade:** referências visuais da obra; figurino; movimentação de câmera; enquadramentos e planos; paleta de cores e coloração do vídeo; proporção da tela; entre outros;
- D. Gravação:** dinâmica das gravações; diárias de gravação; roteiro de gravação; as concepções para as cenas; equipamentos utilizados; entre outros assuntos afins;
- E. Edição:** etapa de organização e manipulação do material captado; efeitos utilizados; correção de cor; escolhas e possíveis mudanças artísticas que eventualmente surgiram ou que só foram percebidas no momento da edição; programas utilizados para edição; *timeline* do(s) editor(es); entre outros;
- F. Veiculação:** locais em que a obra foi apresentada/exibida.

Além dos itens citados, no início de cada subitem será inserido um QR Code³⁷ e link de acesso à videoperformance relativa àquele subitem, seguido pela ficha técnica³⁸ e sinopse do trabalho.

O título de cada subitem, além do título de cada videoperformance, recebe um subtítulo referente à uma característica da obra ou do contexto de criação. Menciona-se também que as videoperformances serão apresentadas seguindo a ordem cronológica de criação.

3.1 Em uma nota só – criação a partir de uma música popular³⁹

QR Code 1 - Videoperformance *Em uma nota só*



Fonte: A autora.

Sinopse:

'Em uma nota só' é uma videoperformance musical inspirada em 'Samba de uma nota só', de Tom Jobim e Newton Mendonça. Além da letra, alguns fragmentos rítmicos e progressões harmônicas e melódicas da canção original foram tomadas como referência para a criação,

³⁷ QR Code 1, QR Code 2, QR Code 3, QR Code 4.

³⁸ A ficha técnica dos trabalhos contém como informações principais: Título, ano, duração, artistas criadores, filmagem, edição de vídeo, captação de áudio e edição de áudio. Eventualmente, a depender do trabalho, também foi preciso adicionar informações extras, como: iluminação, preparação corporal, dança, piano, composição musical etc.

³⁹ Videoperformance disponível em: <<https://youtu.be/lalE-fVPfes>>. Acesso em: 23 out. 2022.

explorando seus possíveis significados visuais e sonoros. Nessa obra, sons, cores, texturas e vídeo se misturam, se afetam e se transversalizam.

Ficha técnica:

Título: Em uma nota só

Ano: 2021

Duração: 5'17''

Artistas Criadores⁴⁰: Byanca Mandelli, César Braga e Mariana Mendes

Filmagem: Byanca Mandelli, César Braga e Mariana Mendes

Edição de vídeo: Mariana Mendes

Captação de áudio: Byanca Mandelli, César Braga e Mariana Mendes

Edição de áudio: Cesar Braga

A. Concepção e Contextualização

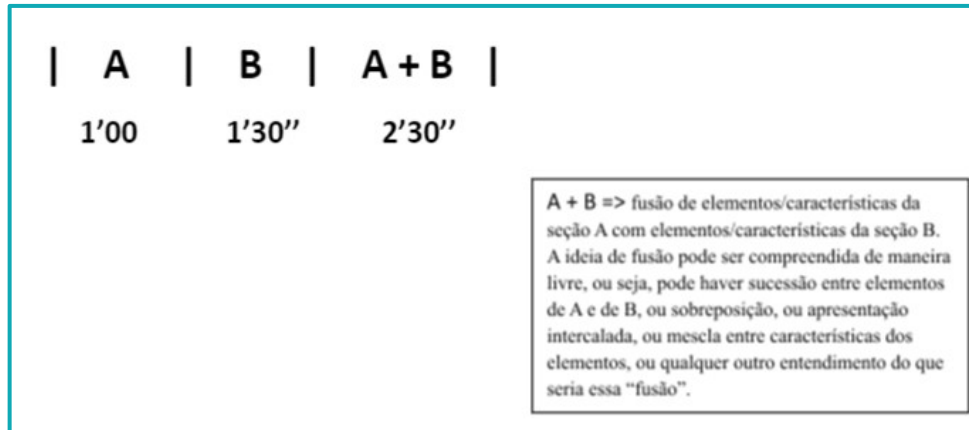
A videoperformance *Em uma nota só*, trata-se de uma videoperformance do segundo tipo, ou seja, é uma videoperformance em que todas as camadas são inéditas. A obra foi desenvolvida como atividade do Grupo de Pesquisa do Núcleo de Música e Tecnologia (NUMUT) do Programa de Pós Graduação em Música relativo a essa pesquisa entre setembro e outubro de 2021, juntamente com outros dois discentes do grupo de pesquisa César Braga e Byanca Mandelli⁴¹.

Foi proposto no grupo de pesquisa que fosse criada coletivamente uma obra formalmente organizada em três seções: A (com duração de 1 minuto) | B (com duração de 1 minuto e 30 segundos) | A+B (com duração de 2 minutos e 30 segundos). Essa estrutura pode ser melhor observada na Figura 3, a seguir:

⁴⁰ A discussão sobre o porquê da nomenclatura “artistas criadores” será feita nas considerações finais.

⁴¹ A partir daqui, em todos os próximos itens, os envolvidos nas produções das videoperformances serão tratados na primeira vez em que aparecem no texto com o nome e sobrenome e nas demais citações apenas pelo primeiro nome.

Figura 3 - Estrutura formal para criação, proposta para realização da atividade do NUMUT



Fonte: Elaborada pelos professores do NUMUT.

Com a estrutura formal a ser utilizada para a criação em mente, o segundo passo foi pensar em um conceito criativo para a videoperformance, que foi o de explorar possíveis traduções da semântica, letra, harmonia, melodia e fragmentos rítmicos da canção *Samba de uma só*, de Tom Jobim (1927-1994) e Newton Mendonça (1927-1960), que foram manipuladas de forma a determinar toda a narrativa do vídeo. A decisão de escolher a composição *Samba de uma nota só*, como obra de referência se deu a partir da consideração da afinidade musical e tema de pesquisa dos outros dois artistas envolvidos, Byanca Mandelli e César Braga, que estão em torno da música popular⁴². Entretanto, considerando meu tema de pesquisa e minha afinidade com a música contemporânea, teve-se desde o início a intenção de dar uma roupagem contemporânea, no sentido da música experimental, para a canção por meio da música eletroacústica mista⁴³, readaptação dos elementos constituintes da obra, utilização de técnicas estendidas e possivelmente utilizando o conceito de transcrição, tudo viabilizado por meio da videoperformance musical.

O assunto da transcrição surgiu nessa criação após conhecimento do trabalho de Susana Castro Gil intitulado *Isso não é um prelúdio de Bach*⁴⁴, que consiste em uma videoperformance que busca explorar esse conceito tendo como referência o Prelúdio n.2 em

⁴² Ressalta-se que apesar de ser um trabalho em grupo, a criação da videoperformance foi feita totalmente de forma assíncrona, visto que os outros dois integrantes no momento residiam em cidades distintas.

⁴³ Segundo Traldi (2007, p.18) "a música eletroacústica mista é aquela na qual o instrumento é acompanhado por suporte tecnológico contendo os sons eletroacústicos concebidos, em que essas estruturas eletroacústicas possuem tempo fixo". Para *Em uma nota só*, utilizou-se como instrumentos o piano acústico, piano digital e vibrafone, utilizando abordagem tradicional e técnicas estendidas, além de um *tape* elaborado pelos autores.

⁴⁴ Tive um primeiro contato com essa criação e com o assunto da transcrição ao acompanhar em 2020 uma palestra realizada por Ana Cláudia Assis, intitulada *Com quantos dedos se faz música contemporânea*, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=E5k_DpQXv4I&t=2704s. No contexto, Assis falou sobre transcrição e compartilhou a videoperformance da sua então orientanda de doutorado. Entretanto, até a escrita deste texto, não foi possível encontrar a videoperformance *Isso não é um prelúdio de Bach* compartilhada de forma isolada em qualquer outra rede, plataforma ou canal/perfil.

Dó menor, do Vol. 1 do Cravo Bem Temperado de J. S. Bach (BWV 847). Entretanto, a autora não utiliza apenas a versão original do prelúdio, a partir de uma transcrição do F. Busoni (1866-1924), mas também uma gravação da composição *Bilude* (1979) de Pierre Schaeffer (1910-1995), que é uma música eletroacústica baseada no prelúdio original de Bach. As gravações das composições musicais são sobrepostas no vídeo, que também conta com sobreposição de imagens, de forma a manter diálogo entre som e imagem. Nesse sentido, de acordo com a fala de Ana Cláudia Assis, durante a palestra realizada em que cita tal videoperformance, nesse trabalho a autora “faz uma intertextualidade, um diálogo entre Bach original, a transcrição do Buzzoni, a música do Schaeffer e a própria criação da Susana” (informação verbal).

Na videoperformance de Gil o conceito da transcrição é utilizado devido à criação feita a partir de um material já existente, portanto dialogando com a definição que ela mesma propõe de que a transcrição é algo que está no ato de “criar uma obra incitada a partir da reconstituição da informação estética do original, sendo uma operação de leitura e ação crítica em relação ao texto original e ao contexto de chegada” (GIL, 2020, p. 197, tradução nossa)⁴⁵. Ficou então claro para o grupo de que estaríamos também diante de um processo de transcrição, no que diz respeito ao processo de criação da nossa videoperformance, visto que ela seria toda construída considerando uma obra original de referência, como pode ser observado no roteiro de criação⁴⁶ (Quadro 3).

⁴⁵ Do original: “crear una obra incitada a partir de la reconstitución de la información estética del original siendo una operación de lectura y accionar críticos frente al texto original y al contexto de llegada” (GIL, 2020, p. 197).

⁴⁶ Cita-se que tal roteiro é quase integralmente o roteiro elaborado antes da produção da videoperformance. Algumas informações foram reescritas após o processo, mas sempre mantendo a mesma intenção. Ressalta-se também que a duração das seções no roteiro respeitou àquelas propostas no quadro da estrutura formal da obra. Entretanto, a duração de cada seção da videoperformance não seguiu precisamente tais indicações, como veremos ao longo do subitem.

Quadro 3 - Roteiro de *Em uma nota só*

	TRECHO MUSICAL	NOTA DE REFERÊNCIA	ÂNGULO/ EDIÇÃO	COLORAÇÃO
A 0'40"	"Eis aqui este sambinha feito numa nota só" (V1)	Diferentes notas Dós, executadas esparsamente e com pouca densidade rítmica	Plongée (de cima para baixo) Câmera estática	Preto e branco
0'20"	"Outras notas vão entrar, mas a base é uma só" (V2)	Acréscimo de semitons próximos ao Dó	(pode-se inserir interferências visuais, mas mantendo protagonismo da camada principal)	(pode-se inserir inversão de cor dentro do preto e branco)
B 1'30"	"Quanta gente existe por aí que fala tanto e não diz nada Ou quase nada" (V3) "Já me utilizei de toda a escala e no final não sobrou nada, não deu em nada" (V4)	Notas e timbres diferentes Rítmica do trecho musical de referência, em diferentes andamentos	Ângulos diversos, com movimentação de câmera e utilização de diferentes efeitos no vídeo e transições	Imagens coloridas, seguindo a correlação entre notas e cores da seção B(a).
A + B 2'15"	"E voltei pra minha nota como eu volto pra você" (V5) "E quem quer todas as notas Ré, mi, fá, sol, lá, si, dó" (V6)	Diferentes notas Dó (e semitons próximos), exploração de outros timbres, técnicas estendidas e andamentos, com citações rítmicas aos trechos musicais das seções A e B	Camada 1 conforme estética da seção A + sobreposição de vídeos conforme estética da seção B	Fundo de A preto e branco com vídeos coloridos da seção B, seguindo a correlação entre notas e cores da seção B(b)
0'15"	"Fica sempre sem nenhuma Fique numa nota só" (V7)	Diferentes notas Dós, executadas esparsamente e com poucos densidade rítmica	Plongée (de cima para baixo) Câmera estática	Preto e branco

Fonte: Elaborado pelos criadores da videoperformance Byanca Mandelli, César Braga e Mariana Mendes.

O roteiro retratado no Quadro 3 mostra como cada trecho e seção da videoperformance foi desenvolvido a partir de referência de algum verso da canção original. É importante ressaltar que tal roteiro não foi desenvolvido apenas para a gravação da obra, portanto não se trata apenas de um roteiro audiovisual. Ele é um referencial para a criação da videoperformance de uma forma geral, contato com informações referentes à sonoridade, visualidade, tempo de cada seção, trecho musical de referência, indicações performáticas e de

edição. Destaca-se também que foram utilizadas as letras e duração de cada seção, ao invés de utilizar o termo “cenas”⁴⁷, por exemplo, para seguir a estrutura formal já proposta para a criação.

Os trechos de referência para cada trecho das seções influenciaram diretamente as decisões visuais e sonoras, como será apresentado adiante. Mas para além das referências descritas no roteiro, algumas ideias complementares nortearam a criação das seções. A seção A é marcada pela ideia de ser algo básico⁴⁸ ou de uma base⁴⁹, em referência aos versos iniciais da canção “eis aqui esse sambinha feito numa nota só” (V1)⁵⁰ e “outras notas vão entrar, mas a base é uma só” (V2). A seção B explora a questão da diversidade, de uma abundância de informações, de forma a dialogar com as mudanças na rítmica, harmonia e de sentido da letra presentes na seção B da obra de referência, sobretudo os versos “quanta gente existe por aí que fala tanto e não diz nada, ou quase nada” (v3) e “já me utilizei de toda a escala e no final não sobrou nada, não deu em nada” (v4). Nota-se que estes versos discursam sobre a utilização de outras notas, outros materiais temáticos – entendido como uma diversidade e exploração de outros elementos – tecendo um isomorfismo⁵¹ com o contorno melódico que, nesta seção, passa a utilizar outras notas. A última seção da obra deveria ser concebida a partir da junção de ideia de A e B e na videoperformance foi trabalhado o conceito de sobreposição de ideias das seções anteriores, que a letra da música fala sobre voltar para o início (“e voltei pra minha nota como eu volto pra você” – v5), relembra a visita às outras notas (“e quem quer todas as notas ré, mi, fá, sol, lá, si e dó” – v6) e caminha para um esvaziamento e finalização da história (“fica sempre sem nenhuma, fique uma nota só” – v7).

⁴⁷ Há de se notar que nos itens relativos às outras videoperformances utilizou-se sobretudo o termo “cenas” para se tratar da visualidade ou da junção da visualidade e sonoridade, enquanto o termo “seção” foi empregado apenas ao se referir aos trechos musicais/sonoros. Tal discussão quanto à utilização de cada termo será feita no Capítulo “Reflexões e Considerações Finais”. Contudo, julga-se importante citar que em *Em uma nota só* tal utilização dos termos se diferenciará nas demais, devido à estrutura formal já proposta desde antes da produção da videoperformance.

⁴⁸ BÁSICO. In: Dicio, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/basico/>: o termo significa: “Que serve como base”; “Desprovido de sofisticação, simples”; Acesso em: 08 mai. 2022. BÁSICO. In: Dicionário Online Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/b%C3%A1sico>: “que serve de base ou de fundamento” “que apresenta pouca dificuldade”. Acesso em: 08 mai. 2022.

⁴⁹ BASE. In: Dicio, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/basico/>: O termo significa: “Aquilo que se utiliza como suporte; sustentação”; “O que define essencialmente alguma coisa; princípio”; “Aquilo do que se parte para iniciar um raciocínio; premissa”. Acesso em: 08 mai. 2022.

⁵⁰ Considerando que os versos da canção original foram os principais norteadores para a criação da nossa videoperformance, a descrição proposta aqui se guiará pelos versos da obra original. Assim, usarei a sigla “v+número” para representar os diferentes versos que foram usados como referência.

⁵¹ Iso = idêntico, análogo; morfismo = forma. Ou seja, forma análoga/idêntica.

Apesar de inicialmente ter sido uma intenção trabalhar com o conceito da transcrição, no decorrer do trabalho percebeu-se que a obra criada se distanciava muito da obra de referência, de forma que se tornava difícil o processo de reconhecer a obra original e de fazer uma associação concisa entre ambas. Deste modo, após reflexões entre o grupo e durante a disciplina, chegou-se à conclusão de que a obra poderia ser melhor entendida relacionando-a como um processo de criação realizado a partir da semiótica peirceana e especificamente a tradução intersemiótica.

No que diz respeito à tradução intersemiótica, Plaza (2003) afirma que

A Tradução Intersemiótica se pauta, então, pelo uso material dos suportes, cujas qualidades e estruturas são os interpretantes dos signos que absorvem, servindo como *interfaces*. Sendo assim, o operar tradutor, para nós, é mais do que a ‘interpretação de signos linguísticos por outros não-linguísticos’. Nossa visão diz mais respeito às transmutações intersígnicas do que exclusivamente à passagem de signos linguísticos para não-linguísticos (PLAZA, 2003, p. 67).

A partir dessa reflexão feita pelo autor, entende-se que a tradução intersemiótica acontece quando há a tradução de um domínio para outro, por exemplo, da visualidade para a escuta, justamente o que ocorreu na Seção B da videoperformance com a execução da melodia em forma de cores⁵². Além disso, observa-se que há uma relação icônica entre as partes, uma vez que a narrativa visual e sonora faz referência às estruturas identificadas da canção original, ou seja, pelo “princípio de similaridade de estrutura” (PLAZA, 2003, p.89).

Como foi dito, utilizou-se a semântica, letra, harmonia, melodia e ritmo da canção *Samba de uma nota só*⁵³, como referência para a criação. A relação entre tais elementos e a videoperformance será melhor discutida nos itens seguintes. Entretanto, apresenta-se aqui a letra da canção, visto que ela foi a referência elementar para a criação:

Eis aqui este sambinha feito numa nota só
 Outras notas vão entrar, mas a base é uma só
 Esta outra é consequência do que acabo de dizer
 Como eu sou consequência inevitável de você
 Quanta gente existe por aí que fala tanto e não diz nada, ou quase nada
 Já me utilizei de toda a escala e no final não sobrou nada, não deu em nada
 E voltei pra minha nota como eu volto pra você
 Vou cantar como a minha nota como eu gosto de você
 E quem quer todas as notas, ré mi fá sol lá si dó
 Fica sempre sem nenhuma, fique numa nota só
 (CHEDIAK, 2009, p. 120)

⁵² Tal relação será melhor discutida no item C (Visualidade).

⁵³ Ressalta-se que a obra original também aborda uma relação entre melodia, harmonia e letra. De acordo com Brito (1974, p. 39) “Em Samba de Uma Nota Só, as próprias palavras vão comentando a reiteração da nota ('feito numa nota só'), a entrada de uma segunda nota ('esta outra é consequência') (sic), o retorno à primeira nota apresentada ('e voltei pra minha nota') etc., numa estreita inter-relação”. Entretanto, tais relações não foram necessariamente as utilizadas na criação da videoperformance.

Por fim, além dos conceitos da transcrição e da tradução intersemiótica, outros dois conceitos, ou também “sub-conceitos”, foram trabalhados nessa criação, sendo eles: escala cromática das cores e áudio binaural. Entretanto, por se tratarem de conceitos que estão diretamente vinculados à visualidade e sonoridade da obra respectivamente, serão abordados nos itens concernentes.

B. Sonoridade

Como foi dito, a videoperformance foi criada a partir de uma obra musical de referência. Sendo assim, toda a camada sonora da criação mantém relação com a canção de Tom Jobim e Newton Mendonça. Entretanto, devido à forma em que foram desenvolvidas as ideias musicais, não é possível reconhecer a canção de referência, fato que faz com essa videoperformance seja correspondente ao tipo 2 ao invés do tipo 1.

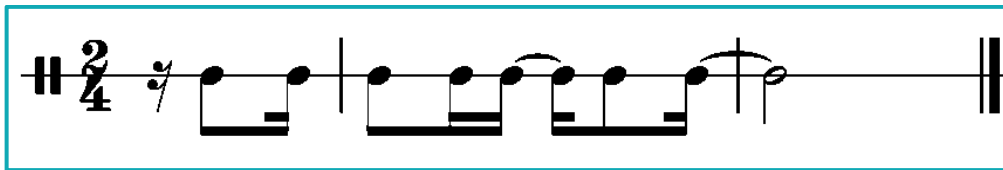
Em uma nota só, assim como o título sugere, tem uma melodia caracterizada pelo uso repetido de uma só nota, mesmo com algumas poucas variações, sobretudo durante a Seção A, além de uma textura de fundo (sons eletroacústicos) – normalmente chamada de *TAPE*. No que diz respeito aos sons acústicos, destaca-se o piano acústico (modelo armário/vertical), enquanto que nos *TAPES* destaca-se os sons processados a partir do piano digital, que utilizou timbres eletrônicos diversos, e do vibrafone, que utilizou a técnica convencional de execução com *mallets*, além de timbres extraídos do instrumento por meio de outros tipos de artefatos, como o toque com o *ratan* da baqueta, permitindo um timbre mais metálico, e a fricção do arco de um contrabaixo acústico nas teclas do vibrafone.

Samba de uma nota só foi escrita originalmente na tonalidade de Sol Maior, de modo que a nota Ré é a nota repetida na primeira seção e, sendo assim, alude à “nota só” que o título se refere. Para a criação da videoperformance definimos que a nota repetida seria a nota Dó, em suas diferentes alturas. Sendo assim, foi preciso, ao recorrer à música de referência, considerar sua transposição de Sol Maior para Fá Maior.

A decisão de utilizar a nota Dó e não a nota Ré ou Sol, que são as notas repetidas na Seção A da canção original, se deu pela estética de “base/básico” definida para a seção. Essa decisão aconteceu devido ao fato de que nos países de língua romântica, as notas dó, ré, mi, fá, sol, lá e si estão associadas a alturas definidas. Em contraponto, ‘dó’ é a primeira nota no sistema Dó Móvel, ou seja, significa 'primeiro grau' da escala maior, não importa o tom. A isso, Guest (2017, p. 10) chama de "solfejo relativo", explicando que nesta visão, podemos cantar e ouvir a música em Dó Maior e Lá menor, seja lá qual for a tonalidade maior ou menor.

Assim como V2 fala de outras notas que podem “entrar”, na Seção A da videoperformance além da execução de diferentes notas Dó no piano (acústico e digital, tanto nas teclas quanto nas cordas) e no vibrafone, há também alguns esbarros propositais em notas próximas, fazendo alusão ao V2. Ritmicamente a seção A tem as notas Dós executadas esparsamente, com pouca densidade rítmica – também para retratar a ideia de algo básico – mas com algumas citações ao ritmo da melodia do v1 e v2, que foi retratado na Figura 4. Entretanto, as citações não acontecem necessariamente de forma literal, de acordo com o andamento original da canção, mas sim em andamento mais lento e de forma a retratar um sentimento nostálgico, de lembrança. É possível perceber a execução desse fragmento rítmico em três momentos distintos da seção A, sendo o primeiro (0’33) e o terceiro (0’45) realizados a partir da execução nas cordas do piano e o segundo (0’35) como gesto musical presente no *TAPE*.

Figura 4 - Fragmento rítmico da seção A de *Samba de uma nota só*



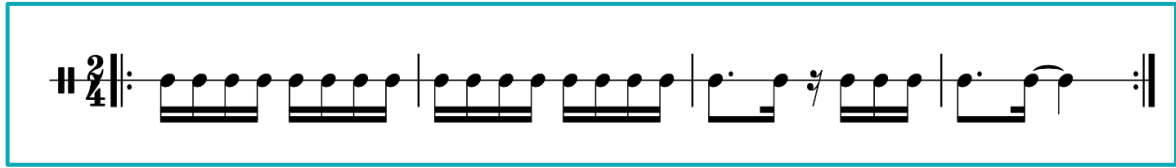
Fonte: CHEDIAK, 2009.

O *TAPE* da Seção A foi criado com base na nota dó e adjacências, como si e dó#, sem qualquer efeito de espacialização do som, a fim de que o áudio, ainda que em estéreo, correspondesse com o pressuposto do “básico/base” da seção.

Para representar a “diversidade” da Seção B, identificada como característica da seção, explorou-se diferentes timbres nos instrumentos dos performers, que novamente foram executados sobretudo com técnicas estendidas (como *clusters* e percussão em outras regiões dos instrumentos), a fim de que nos afastássemos da reprodução melódica do v3 e v4, já que essa melodia estava sendo “executada pelas cores”⁵⁴. Entretanto, para que a referência ao v3 e v4 não ficasse tão abstrata, realizaram-se citações rítmicas, de acordo com o fragmento rítmico da seção B original apresentado na Figura 5, mas executadas em diferentes andamentos. Essas citações podem ser percebidas em 1’24’’ – no ataque das baquetas nos tubos do vibrafone; 1’38’’ – nos *clusters* nas teclas do piano elétrico; 1’51’’ e 1’52’’ – no vibrafone; 2’13’’ – no pedal do vibrafone; e 2’19’’ – na superfície do piano, sendo essa última executada com variações rítmicas.

⁵⁴ Assunto a ser abordado no próximo item, intitulado “visualidade”.

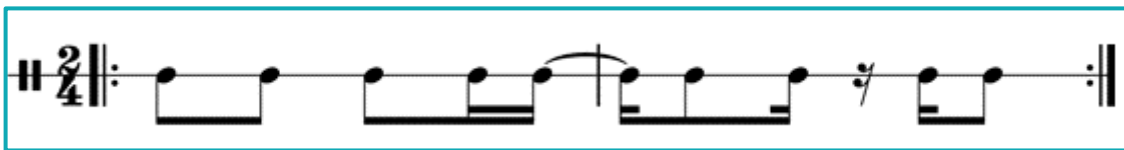
Figura 5 - Fragmento rítmico da seção B de *Samba de uma nota só*



Fonte: Elaborado pela co-criadora da videoperformance Byanca Mandelli.

Ainda fazendo um jogo com a canção original, que é um samba, em 2'00'', ao fim da seção, realizou-se ritmicamente a clave característica do gênero (Figura 6) por meio da percussão com o dedo na superfície do piano digital.

Figura 6 - Clave rítmica característica do samba



Fonte: Elaborado pela co-criadora da videoperformance Byanca Mandelli.

O *TAPE* da seção B foi construído a partir da execução dos acordes Bbm7, Eb7, Ab7M, Abm7, Db7, Gb7M, Gm7(b5) e C7 ao piano digital, que é a sequência harmônica da Seção B da obra original segundo Chediak (2009, p. 120-121) transpostas um tom abaixo, com omissão dos acordes Db7M e B7M e de algumas tensões adicionais e criando uma rearmonização autoral no último acorde. Foi também utilizado um timbre de piano *sampleado*, tocando em andamento lento, com um único ataque para cada acorde, com processamento *paulstretch*⁵⁵, que gera um tipo de drone por meio do alargamento do tempo da trilha.

A última seção da videoperformance (A+B) foi criada a partir da experiência de sobreposição dos conceitos de A e B, de modo que sonoramente se segue executando os fragmentos rítmicos identificados da canção original, referentes ao v1, v2, v3 e v4 e a melodia da Seção A, com os diversos Dós de forma mais esparsa e lenta, sempre buscando explorar os diferentes timbres e possibilidades sonoras que os instrumentos apresentam. Executam-se nessa seção também as ideias da Seção B pelo piano acústico, que antes se restringia a executar apenas as ideias da Seção A. Pouco a pouco volta-se a ouvir só o piano, fazendo referência ao v5, finalizando-se com um *fade out*, em referência ao v7.

⁵⁵ Uma das opções de processamento disponíveis no *software Audacity* que permite o estiramento temporal (*time stretching*) de um arquivo de áudio.

No tape da última seção foram executados os acordes da Seção A da obra original, mas novamente considerando a transposição para Fá Maior, sendo eles: Am7, Ab7(9), Gm7(11), Gb7(#11) e F6(9). Além disso, utilizou-se também sons processados do vibrafone, trazendo à sonoridade um elemento sonoro mais agudo.

C. Visualidade

A primeira referência para a criação da videoperformance partiu de uma obra audiovisual, a já citada *Isso não é um Prelúdio de Bach* (Susana Castro Gil). Entretanto, essa obra de referência não pautou a visualidade da obra. Para a visualidade, assim como para a camada sonora da videoperformance, foi utilizado como referência primeira algumas traduções de elementos da canção *Samba de uma nota só*.

A videoperformance está toda em proporção 16:9 e pode ser organizada em três cenas, que segue as três seções da música, já apresentadas anteriormente, sendo elas

- **Cena 1 (Seção A):** De 0'00'' a 1'11''
- **Cena 2 (Seção B):** De 0'13 a 2'27''
- **Cena 3 (Seção C):** De 2'28'' a 5'05''

A videoperformance se inicia com um *fade in* ao mesmo tempo que acontece a ação de se abrir a tampa do piano, que é seguida por uma longa cena, sem cortes ou movimento e mudança de ângulo e enquadramento, de execução do piano nas teclas e cordas. A câmera estática, posicionada em ângulo *plongée* (de cima para baixo), busca trazer perspectiva visual de que o que se vê é o chão, ou seja, a base – palavra chave do conceito da seção. Também decidiu-se manter toda a cena em preto e branco, remontando assim aos primórdios da história do cinema – novamente a ‘base’ – que iniciou-se com as filmagens em preto e branco, com pouca ou nenhuma movimentação da câmera, cortes e efeitos especiais na edição. Nessa seção também é possível ver apenas a figura do piano, mesmo que no *TAPE* haja outros instrumentos. Esses elementos que compõe a visualidade da primeira cena, relativa à Seção A, podem ser observados na Figura 7.

Figura 7 – Primeira cena (Seção A) da videoperformance *Em uma nota só*, evidenciando a visualidade geral da cena



Fonte: A autora.

As únicas interferências visuais na cena acontecem a partir do 0'31'', em que se começa a inserir colagens/recortes súbitos do próprio piano, com escala maior (*zoom*), cores invertidas (ainda no preto e branco), pequenos ruídos e que aparecem sempre em sincronia com os gestos musicais do tape e, às vezes, com o gesto do performer (Figura 8). Essas interferências dialogam com o v2, no sentido de que mesmo que outros elementos apareçam no vídeo, ele não tem protagonismo, a base ainda é a mesma – o piano, o preto e branco, o ângulo *plongée*.

Figura 8 – Primeira cena (Seção A) da videoperformance *Em uma nota só*, evidenciando os recortes do piano



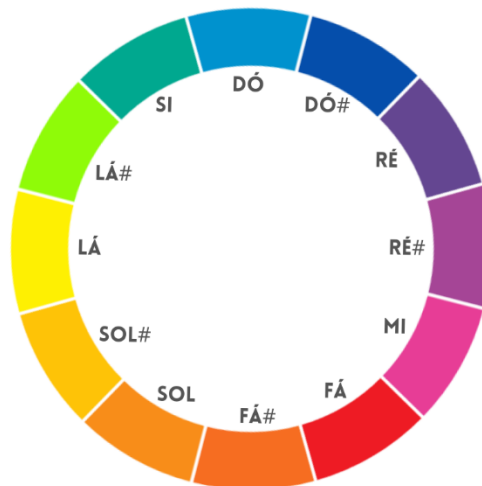
Fonte: A autora.

Essa primeira cena finaliza com uma transição para a tela branca, que será o plano de fundo da segunda cena (relativa à Seção B), que sai da estética preto e branco e explora o uso de outras cores, a fim de contrastar com as ideias para a Seção A da obra e mantendo o conceito de variação e diversidade que caracteriza a Seção B.

Inicialmente, para fazer referência à melodia da Seção B da canção original, mas de uma forma subjetiva, foi criado um tipo de conversão das notas da melodia em uma escala de cores. A correspondência entre cores e sons é abordada por diversos autores, como Rocha (2010) e Antunes, J. (1982), e explorada por compositores como Alexander Scriabin (1872-1915). Nesses trabalhos percebe-se que houve a tentativa de relacionar sons e cores no processo composicional, elencando-os de acordo com suas frequências.

Para a criação da videoperformance foi decidido utilizar o círculo cromático das cores como material de referência. A decisão sobre a nota inicial foi feita arbitrariamente e após decidirmos que a nota Dó seria correspondente à cor azul (■ - #0092CE)⁵⁶, seguimos a sequência em sentido horário das cores do círculo e notas da escala cromática para encontrarmos qual seria a cor correspondente às notas. Essa relação das cores com as notas pode ser percebida na Figura 9.

Figura 9 – Círculo cromático das cores com indicação das notas correspondentes



Fonte: A autora.

Após fazer esse “gabarito” de cor e nota, a melodia de v3 e v4 referentes à Seção B da canção original (como já mencionado, transposta para Fá Maior) foi reescrita, mas alterando a cor da cabeça da nota para a cor a ela correspondente, como é possível observar na Figura 10⁵⁷. Ressalta-se que diferentemente do círculo cromático, em que as notas alteradas foram marcadas pelo sustenido, considerando a harmonia da melodia, houve a necessidade de usar notas enarmônicas, grafando-as com bemol.

⁵⁶ Referente ao código de cores hexadecimal (HEX).

⁵⁷ Ressalta-se que, na segunda cena, utilizou-se somente a primeira sequência da relação nota/cor, ou seja, a primeira pauta da Figura 10, que é referente ao B(a) da canção original. A Seção B(b) da canção original foi utilizada somente para a criação da última cena da videoperformance (relativa à seção A+B).

Figura 10 – Notas e cores correspondentes à melodia da seção B de *Em uma nota só*

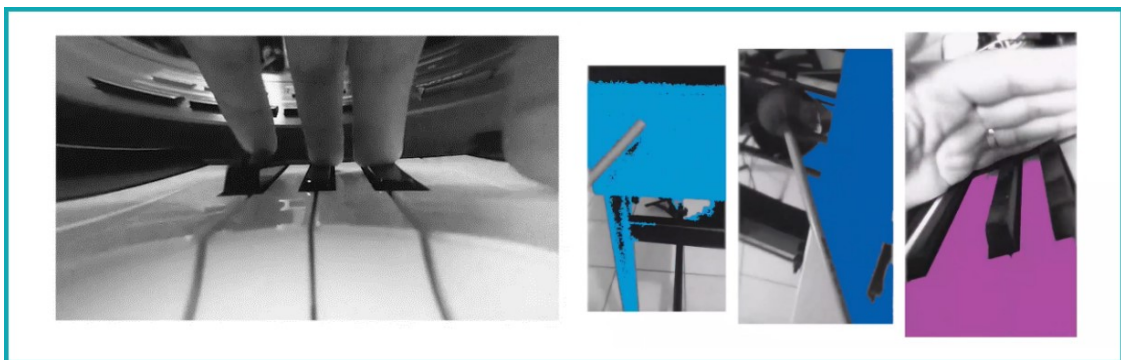


Fonte: A autora.

A utilização das cores no vídeo respeita a sequência da melodia, mas a inserção pode ser percebida de duas formas diferentes: 1) imagem súbita, que aparece e some; 2) resultado de uma transição de outra imagem. Além disso, nos momentos em que há espelhamento da melodia, ou seja, o mesmo trecho é executado em movimento retrógrado, é possível perceber a utilização de: a) adição de recortes coloridos, seguindo a ordem, e após todos estarem na tela, remoção de forma que a se voltar ao início; b) adição do primeiro vídeo e continuação dele na tela como uma “nota pedal”, ou seja, mesmo que outros vídeos apareçam, o primeiro se mantém.

Ainda utilizando o princípio da diversidade, nessa segunda cena foram utilizados diferentes ângulos de câmera e também de movimentação, que foi ainda mais acentuada devido à posição de câmera na mão⁵⁸, em vez de apoiada em suporte ou estabilizador (Figura 11).

Figura 11 - Segunda cena (Seção B) da videoperformance *Em uma nota só*, evidenciando os diferentes ângulos de câmera



Fonte: A autora.

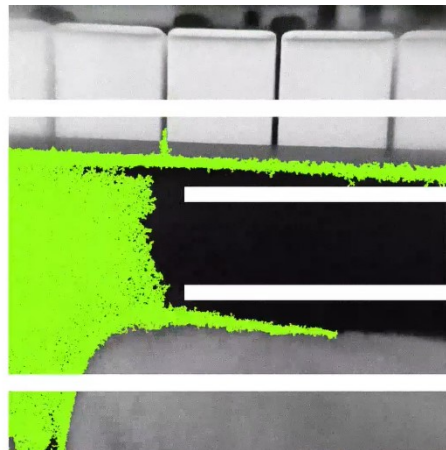
Para fazer um diálogo com as “interferências” do vídeo da primeira cena, também inseriu-se nesta cena outros vídeos por meio de recortes/colagens na tela, mantendo sempre o

⁵⁸ O termo “câmera na mão” é uma tradução popular para *hand-held camera/hand-held shooting*, que diz respeito à técnica de filmagem em que o operador de câmera (também chamado de cineastas) utiliza a câmera na mão, ao invés de ser fixada em alguma outra base, como tripe e gimbal.

fundo branco, de forma a não perder totalmente a ideia do “básico/base”. Ainda diferente da primeira cena, na segunda cena utilizou-se não só o recurso de transição súbita, mas também gradual, fazendo com que as imagens surgissem gradualmente a partir da tela branca. Observa-se que as colagens foram todas dos outros instrumentos (piano digital e vibrafone) e que o piano acústico da primeira cena não apareceu, a fim de acentuar o contraste de ambas as cenas.

Como foi dito no item anterior, no minuto 2 é possível perceber a execução da clave do samba (Figura 6). Os ataques referentes à clave do samba foram sincronizados com a revelação gradual de cada parte do vídeo, que foi organizada de forma a remeter à geometria do teclado e teclas dos instrumentos dos performers. A imagem final gerada desse trecho pode ser observada na Figura 12.

Figura 12 – Segunda cena (Seção B) da videoperformance *Em uma nota só*, evidenciando o recorte remetente às teclas e teclado dos instrumentos



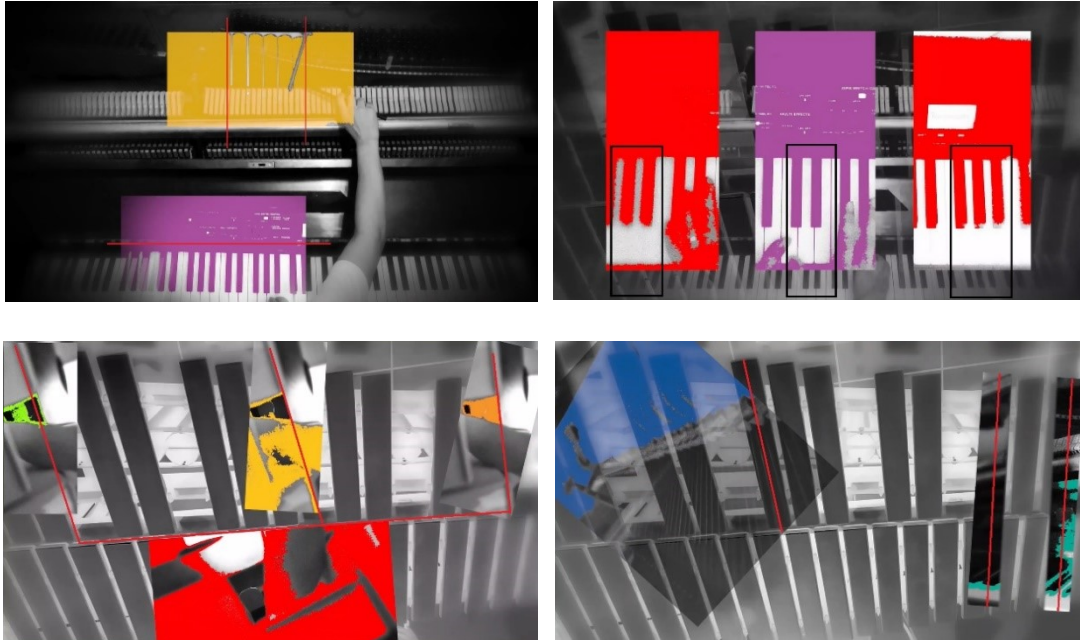
Fonte: A autora.

Por fim, na última cena da videoperformance (relativa à seção A+B) foi trabalhado a sobreposição das ideias das seções anteriores. Visualmente, a ideia da segunda seção continua, mas agora com o vídeo do piano da primeira seção ao fundo, e, mais ao fim da cena, também do vibrafone, ao invés do fundo branco utilizado na segunda cena.

Segue-se também a ideia de utilizar as cores seguindo a melodia da seção B(b) da canção original, de acordo com a sequência gerada na segunda pauta da Figura 10. Os recortes coloridos referentes a ideia da segunda cena são inseridos de forma a remeter às interferências da primeira cena, em que se fez recortes em preto e branco, mas com as cores invertidas. A fim de alcançar uma maior harmonia visual – não obstante a sobreposição de elementos diferentes pertencentes à mesma obra, e do fato que o trecho trata do mesmo assunto – os recortes da segunda seção foram sobrepostos de forma simétrica seguindo o alinhamento da

geometria dos instrumentos do fundo (piano ou vibrafone). Toda essa visualidade da terceira cena pode ser observada na Figura 13.

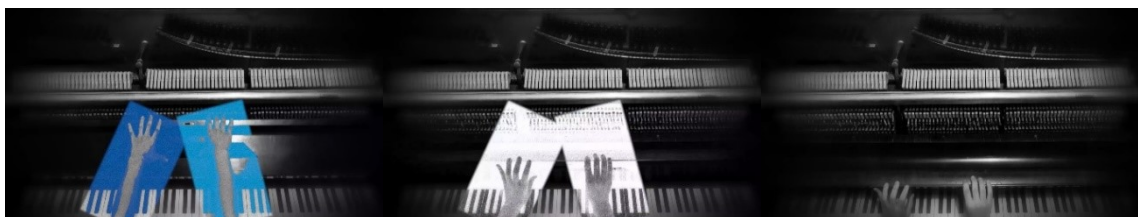
Figura 13 - Fragmentos da terceira cena (Seção C) da videoperformance *Em uma nota só*, evidenciando os recortes, sobreposições e simetrias



Fonte: A autora.

No trecho de 2'57'' a 4'24'' o fundo do piano é substituído pelo vibrafone (que segue as mesmas características de posicionamento e ângulo de câmera, mas com as cores invertidas), como pode-se observar na Figura 13, apresentada anteriormente. Após a mistura de todos os elementos, sobra-se no fim de tudo apenas a ideia da primeira cena, que representa o início de tudo, ou seja, o piano sozinho, em ângulo *plongée*, câmera estática e em preto e branco. As únicas interferências são os recortes rápidos do próprio vídeo, agora nas cores azuis (as últimas notas da melodia de B(b), que correspondem às notas Réb e Dó), alternados com recortes com as cores invertidas. A visualidade do momento final dessa última cena pode ser percebida na Figura 14.

Figura 14 – Fragmentos do momento final da terceira cena (Seção C) da videoperformance *Em uma nota só*, evidenciando a visualidade da seção



Fonte: A autora.

A videoperformance é finalizada com o piano sendo fechado, um contraste direto ao início da obra, em que o piano está se abrindo, finalizando com um *fade out* para a cor preta (*blackout*). Toda essa narrativa dialoga com v5, v6 e v7.

Considerando as já pré-definidas decisões de enquadramento e estética do vídeo, não foi preciso pensar em figurino e em montagens de cenário e iluminação para comporem a videoperformance. A visualidade se resume mais na movimentação de câmera e enquadramentos utilizados e manipulação de cores somente no processo de edição.

No mais, ressalta-se ainda dentro do contexto da visualidade como nessa videoperformance buscou-se dar sentido a todas decisões visuais da obra, de forma que o vídeo de forma algum se tornou apenas documentação de uma performance. O vídeo dialoga diretamente com a ideia de explorar significados dos elementos presentes da obra de referência, mas em outra perspectiva.

D. Gravação

As gravações foram feitas de forma individual direto da residência de cada um dos criadores da videoperformance, ou seja, de forma assíncrona. Além disso, ocorreram em momentos diferentes entre os dias 03 e 23 de setembro de 2021, seguindo cada nova demanda que surgia a partir da criação de cada seção da videoperformance.

Visto que cada criador é quem deveria gravar os materiais de vídeo e áudio, foram usados os dispositivos que cada um possuía: aparelhos celulares para captura de áudio e vídeo, câmera DSLR Canon modelo SL3 para as filmagens do piano acústico e gravação em linha com interface de áudio Behringer Euphoria 400HD para gravações do piano digital. Ressalta-se também que para estabilização dos dispositivos de gravação foram utilizados estabilizadores alternativos, utilizando materiais que os próprios criadores tinham em casa.

Destaca-se que foram gravados materiais a mais dos que foram usados, a fim de que se tivesse material para escolha e seleção na etapa de edição.

As únicas indicações para as gravações foram aquelas relacionadas ao posicionamento do dispositivo de gravação, conforme consta no roteiro. A categoria “ângulo/edição” do roteiro elaborado para a criação dessa videoperformance, ajudou a orientar o modo que deveriam ser feitas as gravações de vídeo. Apesar de no roteiro não haver informações de duração do vídeo captado, os criadores combinaram entre eles uma duração aproximada para os vídeos e áudios.

A gravação do vídeo e áudio aconteceu simultaneamente, mesmo que era possível que se utilizasse apenas o áudio de determinada gravação ao editar a videoperformance.

Após a finalização de cada etapa de gravação, os materiais foram enviados em uma pasta no *Google Drive* criada especialmente para o projeto.

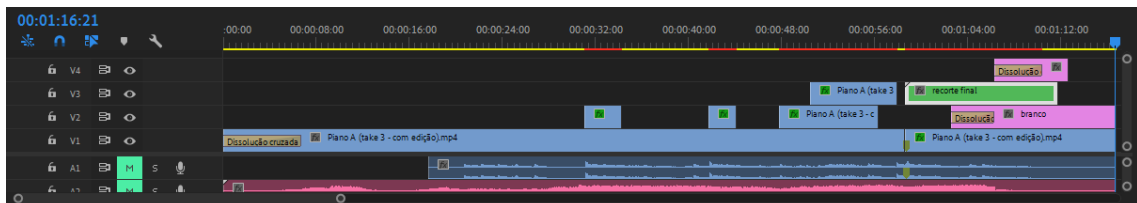
E. Edição

No que diz respeito à edição, de forma geral a edição de áudio ficou sob responsabilidade do integrante do grupo César Braga e a edição de vídeo e montagem final da videoperformance sob minha responsabilidade, escolhas feitas considerando as afinidades e habilidades dos integrantes. Entretanto, apesar de se tratarem de edições diferentes, houve muito diálogo entre os editores. Além disso, em alguns momentos foi preciso editar primeiramente o vídeo para se ter ideia do todo, para assim extrair apenas os áudios dos vídeos utilizados, para então submetê-los a uma edição de áudio.

A edição da videoperformance foi realizada no programa Adobe Premiere Pro 2020. A cada seção editada, compartilhou-se o resultado final com os outros integrantes do grupo e também com os integrantes do grupo de pesquisa vinculados à produção da obra, a fim de obter *feedbacks*. Foram realizados também testes de edição, sendo que nem todas as ideias foram utilizadas na versão final, para que os integrantes do grupo pudessem visualizar a ideia proposta.

Para edição da primeira cena, organizou-se quatro faixas de vídeo, sendo elas: 1. Vídeo base; 2. Interrupções (fragmentos de vídeos recortados) e imagem sólida branca para transição; 3. Interrupções (fragmentos de vídeos recortados) e evento com aninhamento⁵⁹ de vários fragmentos recortados; 4. Imagem sólida branca para transição final. A Figura 15 mostra uma captura de tela da *timeline* da primeira cena da videoperformance.

Figura 15 - *Timeline* da primeira seção (Seção A) da videoperformance *Em uma nota só*



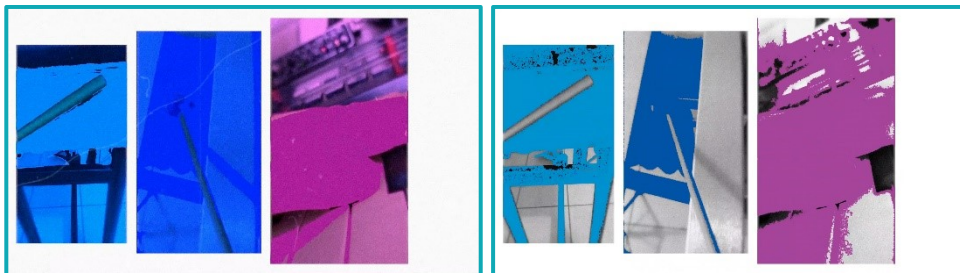
Fonte: A autora.

⁵⁹ No programa Premiere, o aninhamento se trata de uma ferramenta disponibilizada com a intenção de juntar diferentes eventos, sintetizando-as em apenas um.

Todas as cenas tiveram pelo menos 2 versões, sendo a segunda para correção de aspectos que não agradaram ou para inserção de efeitos adicionais. A segunda cena, especialmente, após finalização de toda a videoperformance, passou por um outro processo de edição. Inicialmente, as imagens inseridas no fundo branco, além do efeito de “balde de tinta”, que muda automaticamente a cor de pedaços do vídeo, foi também alterado a cor do próprio vídeo, tudo utilizando a ferramenta de conta gotas na *fatia* do círculo cromático (Figura 9) vinculado à cor da nota da melodia, a fim de que se tivesse uma correspondência exata da cor relativa às notas.

Além disso, foi também aplicada uma textura de ruído. Entretanto, após a finalização da primeira versão, os integrantes acharam que a visualidade estava com muita informação, o que acabava prejudicando a harmonia do vídeo. Retirou-se então o efeito de mudança de cor do vídeo, mantendo-o em preto e branco, assim como é a primeira cena da obra, e também retirou-se a textura do ruído. A comparação do mesmo momento da videoperformance com a edição da primeira e da última versão podem ser observadas da Figura 16.

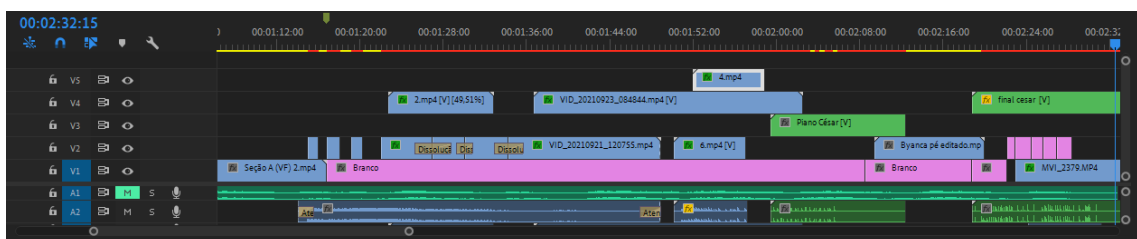
Figura 16 – Comparação do mesmo momento da segunda cena (Seção B) na primeira versão e na versão final da edição da videoperformance *Em uma nota só*



Fonte: A autora.

Para a edição da versão final da segunda cena da videoperformance, foram inseridas 5 faixas, sendo a primeira um fundo sólido branco e as outras todas usadas para inserção de vídeos recortados (isolados e com aninhamento). A Figura 17 mostra uma captura de tela da *timeline* da segunda cena da videoperformance.

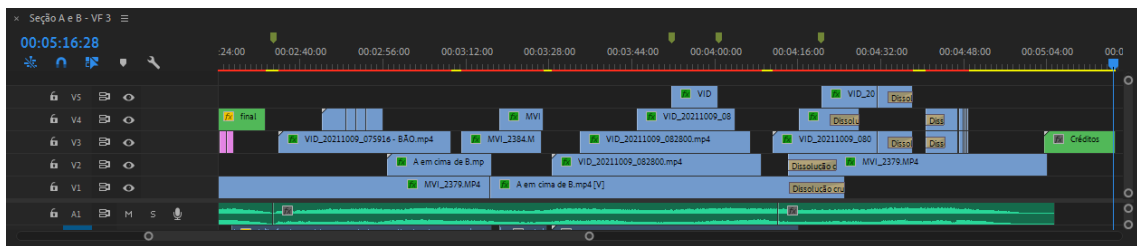
Figura 17 - *Timeline* da segunda cena (Seção B) da videoperformance *Em uma nota só*



Fonte: A autora.

Na edição final da terceira cena foram inseridos também os créditos e o vídeo já exportado das cenas anteriores, de forma que, ao renderizar esse último projeto, já se tivesse a primeira versão final da videoperformance. Foram organizadas também cinco faixas, sendo a primeira para o vídeo base e as demais para fragmentos de vídeo inseridos. A Figura 18 mostra uma captura de tela da *timeline* da terceira cena da videoperformance, a partir apenas do início da cena referida.

Figura 18 - *Timeline* da terceira cena (Seção C) da videoperformance *Em uma nota só*



Fonte: A autora.

Para edição final da videoperformance, foi preciso apenas substituir o áudio do arquivo renderizado a partir do projeto da terceira cena, acrescentando a versão final do áudio (que só pode ser realizado após finalização da edição da Seção C).

Os *TAPES* da videoperformance, que são percebidos quase sempre como uma camada ao fundo, foram confeccionados pelo integrante do grupo César Braga, a partir da utilização de gravações feitas no seu piano digital, com timbres eletrônicos diversos, e no vibrafone (executado por Byanca Mandeli). As gravações foram processadas no *Audacity*, em um primeiro passo, utilizando efeitos para tratar os áudios, como remoção de ruído e normalização de volume. Em segundo, utilizou-se processamentos para modificar os sons, como *phasers*, inversão da onda, *echo*, reverberação, *paulstretch*, *vocoder*, *delay*, distorção, *wahwah*, equalização e filtros de frequência e adição de síntese. Tudo foi feito de forma empírica, de modo que não se tinha uma ideia primária do resultado. Houve um momento após as edições que os sons haviam mudado de tal forma, que se tornou difícil para o próprio grupo se lembrar da fonte geradora.

Para produção do *TAPE* da última seção (A+B) foi reaproveitada uma gravação processada do vibrafone com adicional de processamento de ruídos que o pedal abafador causa ao soltar todas as cordas da harpa do piano com vários tipos de efeitos, principalmente o *paulstretch*. Esse terceiro áudio trouxe uma sonoridade mais aguda, semelhante ao ‘ruído branco’.

Além disso, cada som foi tratado com um efeito de espacialização binaural, por meio do programa IEM StereoEncoder8 em Ambisonics de 3.^a ordem (16 canais). O *plugin* cria uma espacialização de sinais de áudio estéreo ou mono em até a 7.^a ordem de Ambisonics.

Com relação à edição e mixagem das partes, tanto dos *TAPES*, quanto das gravações realizadas pelos músicos, nenhum efeito de espacialização foi aplicado na Seção A, também coadunando com ideia de “básico/base”. Já nas Seções B e A+B, realizou-se uma edição em que a espacialização, somente em estéreo L-R, foi feita de acordo com a aparição dos objetos na tela. Por exemplo, objetos que aparecem à esquerda da tela foram posicionados panoramicamente de acordo com sua posição, à esquerda. Se apareceram centrais, o panorâmico daqueles sons também ficou central. O grau de estéreo L-R foi aplicado de acordo com nossa percepção espacial, ou seja, sons que se encontravam entre o centro da tela e uma das extremidades receberam por volta de 50% de variação panorâmica.

Por fim, destaca-se que mesmo que houvesse um roteiro que continha um campo destinado à edição e coloração (que também é uma informação tangente à edição), algumas decisões do próprio roteiro foram alteradas após o processo de edição, tendo em vista que após visualização do material final os integrantes do grupo mudaram de opinião sobre determinadas indicações. O roteiro também não limita o processo, sendo assim foi possível tomar decisões criativas durante o processo de edição.

F. Veiculação

Logo após a finalização da produção da videoperformance ocorreu a abertura do edital do Festival EntreArtes digital 2021, para inscrição de obras já finalizadas. O projeto foi aprovado e a videoperformance foi estreada de forma online na categoria Mostra Artística do Festival EntreArtes Digital 2021, promovido pelo Instituto de Artes (IARTE) da Universidade Federal de Uberlândia, no dia 18 de dezembro de 2021⁶⁰.

⁶⁰ Disponível em: <<https://youtu.be/0mp8bQJOf7c?t=1966>>. Acesso em: 30 mai. 2023.

3.2 *Tides of Manaunaun, de H. Cowell – criação a partir de uma obra pianística de concerto*⁶¹

QR Code 2 - Videoperformance *Tides of Manaunaun, de H. Cowell*



Fonte: A autora.

Sinopse:

Manaunaun era o deus do movimento, e muito antes da criação, ele enviou fortes marés, que varreram o universo e moveram ritmicamente as partículas e materiais dos quais os deuses mais tarde formariam os sóis e o mundo. Nessa videoperformance, explora-se o mito de Manaunaun através da interpretação ao piano e da performance corporal, mediadas pela criação em vídeo.

Ficha técnica:

Título: *Tides of Manaunaun, de H. Cowell*

Ano: 2021

Duração: 4'42''

Artistas Criadores: Cecília Resende, João D.' Marquêz e Mariana Mendes

Filmagem: Cecília Resende, João D.' Marquêz e Mariana Mendes

Edição de vídeo: Mariana Mendes

Captação de áudio: Cesar Traldi

Edição de áudio: Cesar Traldi

Iluminação: João D.' Marquêz

Piano: Mariana Mendes

Dança: Cecília Resende

Composição musical: H. Cowell

A. Concepção e Contextualização

A videoperformance *Tides of Manaunaun, de H. Cowell*, toda em proporção 16:9 tem como ponto norteador a execução da primeira peça das *Três Lendas Irlandesas* (1922), do

⁶¹ Videoperformance disponível em: <<https://youtu.be/VrpanyI5O9M>>. Acesso em: 23 out. 2022.

compositor Henry Cowell (1897-1965), intitulada *Tides of Manaunaun* – e sendo assim configura-se como uma videoperformance de primeiro tipo, já que tem uma obra musical previamente composta que é executada durante a videoperformance. A videoperformance foi criada após aprovação no Festival EntreArtes Digital 2021 (PROEXC/COEXT – IARTE/UFU)⁶², na categoria “Bolsa-Cultura” referente às propostas de trabalhos artísticos inéditos em mídia digital criados entre diferentes cursos ou áreas artísticas.

Integraram a equipe do projeto Cecília Resende, no contexto discente do curso de dança da UFU, João D.’Marquêz, no contexto discente do curso de teatro da UFU, e Cesar Traldi, docente do curso de música da UFU. Os dois primeiros artistas são considerados também como artistas criadores da obra, sendo que Cecília assumiu a função de performer e João a de iluminação, além de ambos terem também assumido a função de filmagem e terem participado da etapa de concepção da obra. Por outro lado, Cesar assumiu apenas função técnica, auxiliando na montagem da luz e na captação e edição do áudio da interpretação da obra musical ao piano.

O período para criação proposto no edital era de setembro a dezembro de 2021. Entretanto, visto que foi preciso escrever um pré-projeto para submissão no edital, considera-se que o processo de criação começou antes da divulgação do resultado final do edital.. Além disso, a obra musical que é interpretada ao piano já vinha sendo estudada há alguns meses e por fazer parte do meu então repertório de estudo, foi escolhida para uma possível criação artística. A finalização da obra também aconteceu antes da finalização prevista, ainda em novembro de 2021.

A composição de Cowell pode ser categorizada como peça de concerto dentro do contexto do repertório pianístico do século XX, além de possuir certa difusão dentro da literatura. No início da partitura, há uma história escrita por John Varian (1863-1931), para contextualizar a obra, que diz respeito ao mito do deus Manaunaun, reconhecido como o ‘deus do movimento’. A Figura 19 apresenta uma versão digital deste fragmento da partitura, que em tradução diz que:

⁶² O Festival EntreArtes é um festival de artes integradas, realizado pela Pró-Reitoria de Extensão e Cultura, em parceria com o Instituto de Artes/Coordenação de Extensão IARTE da Universidade Federal de Uberlândia. O festival acontece desde 2018 e a edição de 2021, assim como a de 2020, aconteceu em formato digital – em decorrência das limitações impostas pela pandemia de COVID-19. O festival disponibiliza dois editais, um voltado à bolsa de criação artística e outro para integração à programação artística do festival, portanto sem bolsa ou qualquer outro auxílio financeiro. No caso do edital com bolsa ao qual a videoperformance foi aprovada, tinha-se como objetivo a produção e apresentação de obras artísticas inéditas em formato digital, ou de obras já estreadas, mas readaptadas a plataformas digitais, além da existência da categoria de oficinas/cursos/vivência.

Manaunaun era o deus do movimento e, muito antes da criação, ele enviou marés tremendas, que varreram o universo e moveram ritmicamente as partículas e materiais dos quais os deuses mais tarde formariam os sóis e mundos (COWELL, 1922, tradução nossa).

Figura 19 - Fragmento da partitura de *Tides of Manaunaun* (H. Cowell), contendo a história escrita por John Varian

4

To Julia D. Brown

The Tides Of Manaunaun

Story according to John Varian

Manaunaun was the god of motion, and long before the creation, he sent forth tremendous tides, which swept to and fro through the universe, and rhythmically moved the particles and materials of which the gods were later to make the suns and worlds.

HENRY COWELL

Largo, with rhythm

pp smooth, full tone

mmp

p

Piano

Basso 16va with pedal.....

Fonte: Versão digital da partitura da composição de Cowell, com edição da New York: Breitkopf Publications, 1922. Disponível em: <https://s9.imslp.org/files/imglnks/usimg/8/80/IMSLP397806-PMLP191883-Cowell_-_3_Irish_Legends.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2023.

Utilizou-se então como conceito principal para a criação da videoperformance a ideia por detrás do mito, buscando explorar o significado do “movimento” a que o mito se refere. O movimento foi explorado não só na performance, mas também na edição e na decisão da narrativa visual do vídeo, que caminha em uma crescente de revelação das performers e intensidade dos cortes das cenas, como será discutido nos itens seguintes.

Segundo Marin et al. (2019, p. 5)

o título e a lenda desempenham estreita relação com os elementos musicais contidos na obra. A utilização do cluster, por exemplo, faz alusão ao movimento de ondas. Esse gesto torna-se cada vez mais denso e forte no decorrer da obra.

Marin, em outro trabalho, complementa também que

em nosso entendimento, a sonoridade e o gesto corporal para a realização do cluster faz alusão ao som e aos movimentos das ondas do mar. [...] Os clusters tornam-se cada vez mais densos e fortes no decorrer da obra, como se o mar ficasse mais agitado ou até mesmo como se iniciasse uma tempestade (MARIN, 2020, p. 47).

A interpretação de Marin (2019; 2020) acerca de alguns elementos contidos em *Tides of Manaunaun* também forma compartilhados durante palestra realizada no grupo de pesquisa Tecla Minas, em que eu participava como ouvinte. Na ocasião eu ainda estava em processo de estudo da obra, ainda antes da elaboração da proposta para o Festival EntreArtes, e tais

observações me influenciaram a não só realizar uma performance pensando em uma relação dos gestos com os movimentos das ondas do mar, quanto para levar tais ideias, futuramente, à concepção da videoperformance produzida a partir da obra.

B. Sonoridade

Como foi dito, a composição musical *Tides of Manaunaun*, do compositor H. Cowell foi a norteadora para criação dessa videoperformance, sendo a interpretação da obra ao piano o único elemento sonoro existente na videoperformance. A obra tem indicação de andamento *Largo, with rhythm* durando em média de 3'30''. Durante quase toda a obra, há um ostinato de *clusters*, realizados pela mão e/ou braço esquerdo. Somente nos compassos 22 a 25 é que há uma quebra nas sequências desse ostinato, substituindo-os por uma escala em *clusters* e *clusters* arpejados.

Apesar de não haver indicação das seções da obra, para a criação da videoperformance foram identificadas 9 seções separadas⁶³, que guiaram a narrativa do vídeo, como veremos no item seguinte, sendo elas:

- A. Compassos 1 a 6;
- B. Compassos 7 a 12;
- C. Compassos 13 a 17;
- D. Compassos 18 a 21;
- E. Compassos 22 a 23;
- F. Compassos 24 a 25;
- G. Compassos 26 a 28;
- H. Compassos 29 a 32;
- I. Compassos 33 a 36.

Até a Seção F a obra caminha para um crescente de dinâmica, indo de *pp* para *ffff*. Após a Seção F a dinâmica decresce para *f* e depois retornando para o *ppp*. Para evidenciar ainda mais o contraste de dinâmica entre as seções da obra, foi utilizado o pedal de *una corda* no início até por volta da Seção C.

C. Visualidade

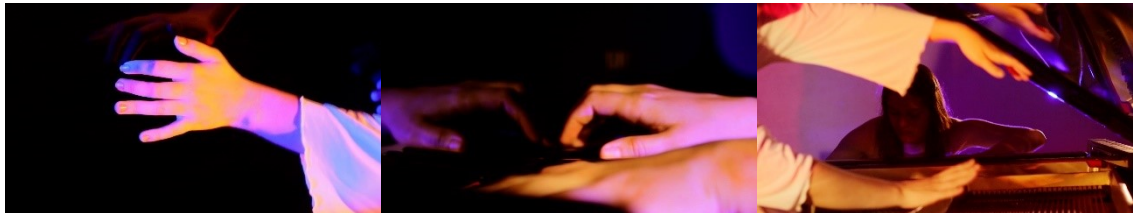
Uma das primeiras decisões referentes à visualidade foi em relação à iluminação, figurino e possíveis enquadramentos. A iluminação, concebida, montada e operada por João

⁶³ A partitura original com as demarcações das seções e números de compasso está disponível no Apêndice C.

D.'Marquês, utilizou *movings head* e lâmpadas de LED. Foram definidas como paleta as cores azul, vermelho, laranja e amarelo, sendo a primeira uma referência às ondas e marés a que o mito se refere e as demais em referência às possíveis cores dos sóis que foram criados depois dos envios das ondas, considerado as cores utilizadas na representação tradicional de desenhos do sol. Além da iluminação, foram utilizadas no vídeo também *light leaks*⁶⁴ em formatos arredondados, seguindo a paleta definida.

Também buscando remeter à ideia da água, muitos dos *takes* foram feitos de forma a capturar o reflexo obtido pela tampa do piano, que nos deu a sensação de um reflexo em uma água escura⁶⁵. A Figura 20 mostra fragmentos de alguns dos *takes* que evidenciam esse reflexo:

Figura 20 - Fragmentos da videoperformance *Tides of Manaunaun*, de H. Cowell evidenciando os reflexos no piano



Fonte: A autora.

Em relação ao figurino, a pianista utiliza um vestido, decisão feita considerando o caráter da obra, de uma composição de concerto, enquanto que a performer da dança utilizou uma roupa mais larga que contribuísse para a valorização dos movimentos realizados. Ambos utilizaram a cor branca, para assim se destacarem no meio da iluminação.

Em relação aos enquadramentos, é possível observar 5 enquadramentos principais, que são sobretudo utilizados em alguma cena específica, como veremos a diante. Sendo eles:

- I. Plano Detalhe, com câmera na mão (focando a mão da pianista, a mão da performer da dança e posteriormente o rosto da pianista);
- II. Plano Médio, frontal, com câmera estática;
- III. Plano Fechado, ângulo *plongée* ou ângulo normal, câmera na mão (focando pianista e/ou reflexo da performer da dança no piano);
- IV. Plano aberto, câmera estática;


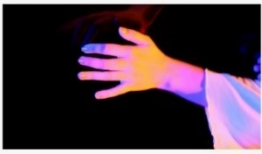


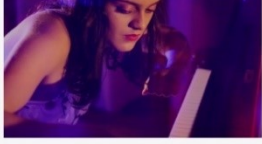




⁶⁴ Assunto será discutido no item “edição”.

⁶⁵ A ideia de utilizar a estrutura espelhada das superfícies do piano para criação de efeito reflexo foi utilizada anteriormente em uma outra videoperformance que participei, *Reflexos #1 – para piano, gestos e tape*, filmada e editada por Yuji Kodato e com composição musical de Cesar Traldi. Cita-se também que a ideia de aproveitar os reflexos das performers ao piano foi utilizada no contexto de uma apresentação presencial da obra, também com a participação de uma artista da dança.

V. Plano fechado, câmera na mão.

O Quadro 4 a seguir mostra uma captura de tela de algumas cenas relativa a cada um dos enquadramentos.

Quadro 4 – Momentos marcantes de cada enquadramento da videoperformance *Tides of Manaunaun, de H. Cowell*

ENQUADRAMENTO	CAPTURA DE TELA		
I.			
II.			
III.			
IV.			
V.			

Fonte: A autora.

Tal como mencionado anteriormente, a revelação das duas performers acontece conforme a sonoridade vai ficando mais intensa. Inicia-se a videoperformance com um *fade in* saindo de tela preta, gradualmente mostrando as teclas do piano com um plano detalhe, com inserção do texto do John Varian na tela. Depois de um tempo a mão da pianista começa a se movimentar lateralmente pelas teclas, até que por volta dos 0'25'' há o primeiro ataque sonoro. A partir desse ataque a câmera começa a se movimentar, revelando cada vez mais o intérprete. Sendo assim, é como se o som tivesse gerando todo o movimento da visualidade.

No início da cena relativa à Seção B da composição musical é inserida pela primeira vez uma sobreposição, com duração curta, com imagem da performer da dança, com foco nas

mãos e braços. Logo depois segue-se inserindo outros vídeos sobrepostos, sempre sincronizados com os ataques do piano. Começa-se também a mostrar não só a mão da pianista, como também braço e rosto.

A primeira cena da videoperformance (0'00'' a 1'33''), que é um plano-sequência⁶⁶, utiliza o Enquadramento I e finaliza-se com um corte seco sincronizado com o ataque das primeiras notas do início da Seção C. Para a segunda cena (1'34'' a 2'13'' – abrangendo as seções C e D) são utilizados os enquadramentos II (plano médio, ângulo frontal e câmera estática), em um primeiro momento, e III (plano mais fechado e ângulo *plongé*, pegando a outra lateral do piano, a fim de mostrar o *cluster* com antebraço esquerdo), em um segundo momento, logo no final da cena.

No momento do Enquadramento II na segunda cena é possível ver o rosto da pianista, o braço (quando levantado para impulso para execução do *cluster*), os braços da performer da dança, a tampa espelhada do piano e as cordas. Além disso, também foram inseridas outras imagens sobrepostas da performer da dança, mas no fim desse momento as imagens da performer da dança somem, ficando apenas a pianista e o piano. Essa decisão de, brevemente, interromper a revelação da performer da dança se deu devido ao fato de que considerou-se o ponto culminante da Seção E da obra musical, e sua retratação em vídeo na cena seguinte. Essa interrupção buscou dar um respiro para que a Seção E ganhasse ainda mais destaque, visto que há um contraste muito grande de enquadramento.

No momento do enquadramento III na segunda cena são de novo inseridas imagens da performer da dança, mas agora mostrando não só os braços como o corpo inteiro. A inserção dessas imagens foi feita sob a parte espelhada do piano. No momento da inserção dessas imagens há também um desfoque da pianista ao fundo. Ressalta-se que o final da segunda cena, todas as inserções de imagens da performer da dança nas cenas foram feitas de forma a aludir que ela estivesse dentro do piano, como o movimento gerado pelas ondas (sons).

A terceira cena (2'14'' a 4'11'') abrange as seções E, F, G, H e I da obra musical. No momento relativo à Seção E, foi buscando remeter à ideia de uma emancipação do movimento, de forma que a performer da dança (que busca figurar a ideia do “movimento”) não consegue ficar apenas mais dentro do piano, mas explora todo o espaço, como uma metáfora ao “mundo que foi criado”. Ainda nesse momento é utilizado o IV (plano aberto,

⁶⁶ Segundo Aumont e Marie (2003, p. 231) o plano-sequência “trata-se de um plano bastante longo e articulado para representar o equivalente de uma sequência. Em princípio, conviria, portanto, distingui-lo de planos longos, mas onde nenhuma sucessão de acontecimentos é representada”. Ou seja, é quando uma cena é apresentada em um só *take*, sem cortes, mas que haja momentos diferentes na cena.


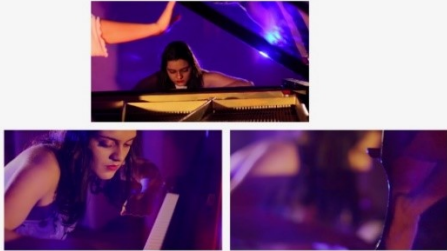

com câmera estática, mostrando por completo a pianista, o piano, a performer da dança e o espaço que elas estão). Nesse momento a performer da dança não se limita a se posicionar apenas dentro ou nas proximidades do piano, mas explora também um plano mais baixo, encostando no chão, e um plano alto, ao saltar, além de percorrer o espaço da sala. Ressalta-se também que nesse momento foi utilizado um efeito de câmera lenta no vídeo, que será discutida nos itens “gravação” e “edição”, a seguir.

Os momentos seguintes da terceira cena, relativo à Seções F, G e H da obra musical, foca pela primeira vez somente na performer da dança por um período de tempo maior, além de contar também com Enquadramento III (plano mais fechado, focado no piano) e IV (plano aberto, mostrando todo o espaço). Além disso, nos *takes* focados na performer da dança foi utilizada novamente a câmera na mão, com planos mais fechados acompanhando o movimento da performer (Enquadramento V). A ideia para essa cena era mostrar que o “movimento” se emancipou de tal forma que agora ele também assume um protagonismo dessa história.

As transições entre os diferentes enquadramentos da terceira cena, sobretudo entre o IV e V do momento relativo à Seção E e F (em que é mostrado a performer da dança), foram feitos de forma a continuar o movimento que estava sendo feito anteriormente, na intenção de dar um foco maior à ação que já estava acontecendo. A primeira vez em que o Enquadramento III retorna (2’38’’) na terceira cena buscou-se evidenciar o movimento de *cluster* arpejado realizado. Após tal trecho, volta-se para o Enquadramento V e depois novamente para o Enquadramento IV, que, acompanhando o decréscimo de densidade sonora, diminui a velocidade de incidência de movimentos, até que se deita no chão e realiza o movimento de abaixar a mão juntamente com o ataque sonoro ao piano. Após esse repouso, a performer da dança se retira lentamente, aludindo à ideia de que agora o “movimento” não precisa mais do seu gerador (ondas sonoras do piano), mas que pode sair dali e desbravar o mundo.

A videoperformance termina novamente com o Enquadramento III, evidenciando a pianista que, ao terminar de tocar a obra musical, se retira do espaço. A videoperformance finaliza com um *fade out* para tela preta. O Quadro 5 apresenta o roteiro das cenas da videoperformance, com uma síntese da descrição das cenas apresentada ao longo deste subitem.

Quadro 5 - Roteiro de cenas da videoperformance *Tides of Manaunaun*, de H. Cowell

ROTEIRO DE CENAS - VIDEOPERFORMANCE TIDES OS MANAUNAUN, DE H. COWELL		
CENAS	DESCRIÇÃO	CAPTURAS DE TELA DE REFERÊNCIA
<p>CENA 1 0'00" a 1'33"</p> <p>Seções A e B c. 1 a 12</p> <p>Enquadramento I</p>	<p>Vídeo em plano-sequência, com enquadramento em plano detalhe e fechado com foco em partes do corpo das performers. No início, insere-se o texto de John Varian.</p> <p>A partir de 1'00" (segunda seção musical da obra - c. 7 a 12) começa-se a inserir sobreposições do vídeo da performer 2.</p>	
<p>CENA 2 1'34" a 2'13"</p> <p>Seções C e D c. 13 a 21</p> <p>Enquadramentos II e III</p>	<p>Planos mais abertos, evidenciando um pouco mais ambas performers.</p> <p>Momento 1: Câmera estática, com Enquadramento II, focando do tronco para cima da performer 1 e as mãos da performer 2.</p> <p>Momento 2: Câmera na mão (com pouco movimento), com Enquadramento III, alterando o foco no piano e tronco superior da performer 1, com foco nas pernas da performer 2 a partir de vídeo sobreposto ou reflexo direto nas superfícies do piano.</p>	
<p>CENA 3 2'14" a 4'11"</p> <p>Seções E, F, G, H e I c. 22 a 36</p> <p>Enquadramentos IV, V e III</p>	<p>Planos abertos ou detalhe, focando diretamente as performers, sobretudo a performer 2. Evidencia-se a emancipação da performer 2.</p> <p>Momento 1: Câmera estática com enquadramento em plano aberto, revelando integralmente as duas performers.</p> <p>Momento 2: Câmera na mão utilizando plano fechado e medido (Enquadramento V e III), acompanhando os movimentos das performers, inclusive saída da performer 2 da cena.</p> <p>Momento 3: Enquadramento III, evidenciando a saída da pianista da cena, seguido por fade out no vídeo.</p>	

Fonte: a autora.

D. Gravação

A gravação dos materiais de vídeo da videoperformance aconteceu em somente uma diária, no dia 05 de novembro de 2021. A gravação do áudio foi realizada em um momento anterior ao da gravação do vídeo, no dia 02 de novembro de 2021, na Sala Camargo Guarnieri (UFU *campus* Santa Mônica) em um piano de cauda Yamaha (o mesmo utilizado na filmagem). A decisão de fazer a gravação antes da filmagem aconteceu devido à consideração de que a utilização de microfones para captação do áudio do piano atrapalharia a movimentação da performer da dança, que percorre todo o espaço próximo ao piano, e também “sujaria” a cena. Foi utilizado na captação do vídeo uma câmera SL3, lente 50mm, e uma Nikon D5500. Já a captação do áudio contou com dois microfones condensadores B-2 Pro Dual Behringer.

Visando uma boa dinâmica nas filmagens da videoperformance, foi realizado um ensaio técnico geral no dia 24 de outubro de 2021. Nesse ensaio, que também marca o primeiro encontro presencial dos três artistas envolvidos⁶⁷, foram definidos a iluminação a ser utilizada e seu posicionamento no espaço, marcação de movimento dos performers e também foi realizado um roteiro para enquadramentos. Em relação à iluminação, houve uma diferença do que foi definido no ensaio e no dia da gravação, devido a problemas enfrentados na operação dos *movings heads*.

A iluminação concebida no ensaio técnico contava com a projeção de um círculo laranja, remetendo ao desenho do sol, feita direto no piano (Fotografia 1) e também outros círculos coloridos menores posicionados ao redor do espaço (Fotografia 2) – sendo que esse segundo foi substituído pela inserção de *light leaks* no momento da edição.

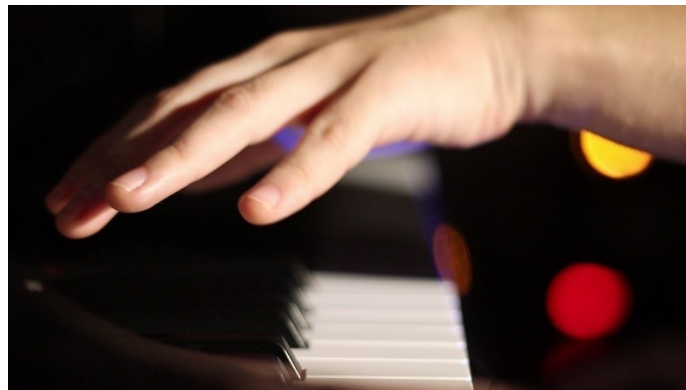
⁶⁷ Ocorreram encontros presenciais entre a pianista e a performer da dança, como o do dia 14 de outubro, porém sem a presença do iluminador. Todas as decisões coletivas foram feitas de forma virtual, por meio de videochamadas e conversas de *whatsapp*.

Fotografia 1 – Registro da iluminação teste em que é projetado um círculo laranja no piano



Fonte: A autora.

Fotografia 2 - Registro da iluminação teste em que foi projetado círculos coloridos pelo espaço



Fonte: A autora.

Ainda sobre o ensaio técnico geral do dia 24, em relação às marcações de movimentação, durante a filmagem teste percebeu-se que o movimento inicial da pianista pelas teclas do piano não trouxe a delicadeza esperada para a cena. A performer da dança, que nesse momento era também a operadora da câmera, deu instruções para que o movimento fosse alterado.

Em relação aos enquadramentos, no ensaio técnico foi possível testar os enquadramentos previamente definidos e também pensar em novas possibilidades.

Como foi dito, a gravação dos materiais em vídeo da videoperformance aconteceu no dia 05 de novembro de 2021, também na Sala Camargo Guarnieri. Ressalta-se que no dia da gravação já se tinha planejado a narrativa da videoperformance, as cenas e os enquadramentos, entretanto algumas outras ideias surgiram durante a gravação.

Para que houvesse sincronia entre vídeo e áudio relativos à execução da obra musical, durante a gravação de todos os *takes* o áudio captado da execução da obra (realizado dias antes) foi reproduzido em uma caixa de som, para que servisse de referência para a

execução da obra na filmagem. Somente no trecho dos compassos 22 e 23 não se utilizou a gravação de áudio como referência, visto que nesse trecho executou-se no piano a obra em tempo mais rápido que do que a gravação.

Nos *takes* de plano mais aberto, utilizou-se gravação simultânea com as duas câmeras disponíveis, para que se tivesse um *take* com câmera estabilizada e plano aberto e outro com câmera na mão e plano fechado/detalhe.

Para a segunda cena, relativa à primeira vez que o Enquadramento II é utilizado, foram gravados dois *takes*, sendo que em ambos a câmera se manteve posicionada exatamente no mesmo lugar. No primeiro *take* foi capturada apenas a pianista e no segundo a pianista com a performer da dança. Essa decisão aconteceu durante a diária, ou seja, não foi planejada anteriormente, e aconteceu em decorrência de uma ideia de edição para junção dos dois *takes*, criando um efeito de que a performer da dança desaparecesse.

A fim de que se tivesse bastante material para ser trabalhado na edição, foram filmados *takes* extras de todas as cenas, entretanto muito do material extra não foi utilizado durante a edição da videoperformance.

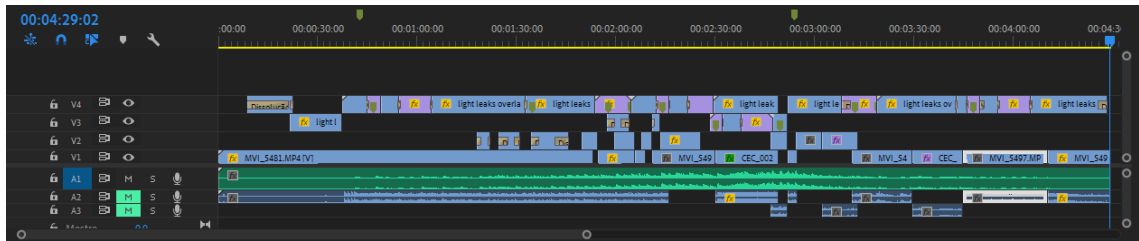
E. Edição

O processo de edição dessa videoperformance aconteceu de forma menos experimental do que o da videoperformance anterior, uma vez que já se tinha definido quais eram as cenas. Inicialmente a proposta era que a edição fosse feita por mim e Cecília, contando sempre com um diálogo entre os três artistas criadores. Entretanto, a edição bruta acabou sendo feita apenas por mim.

Primeiramente selecionou-se quais os melhores *takes* e depois iniciou-se o processo de edição seguindo o planejado para cada cena, de acordo com as seções da obra musical. O texto de início, *fade in/out* e créditos foram adicionados após finalização da primeira versão integral da videoperformance.

A edição foi feita no programa Adobe Premiere Pro 2020 e para a primeira versão da edição – que já considerou-se todas as cenas da videoperformance, ou seja, não foi feito um projeto individual para cada cena da videoperformance – separou-se 4 faixas de vídeo para a organização do processo, sendo elas: 1. Vídeo principal; 2. Eventuais vídeos de sobreposição ou de transição; 3. Eventuais vídeos de sobreposição ou de transição e *light leaks* adicionais; 4. *Light Leaks*. A Figura 21 mostra a *timeline* da primeira versão da videoperformance.

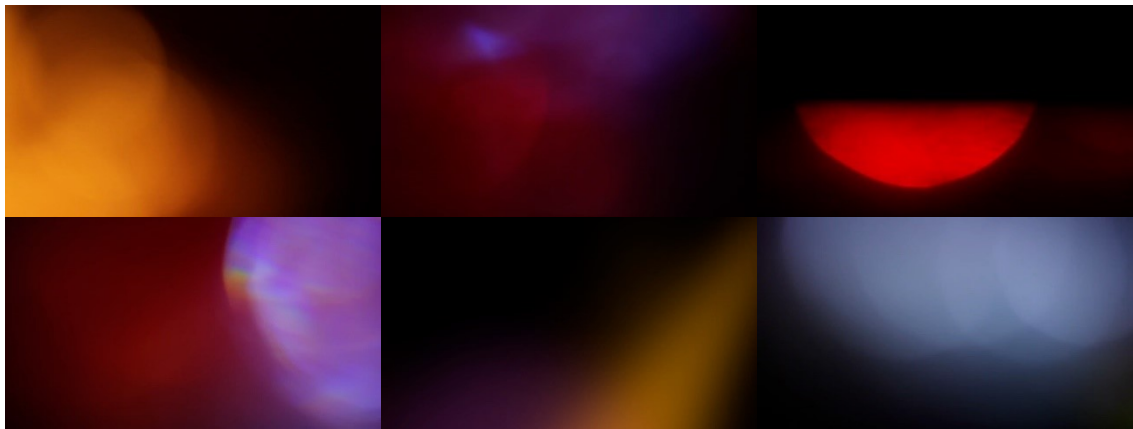
Figura 21 - *Timeline* da primeira versão da edição da videoperformance *Tides of Manauaun, de H. Cowell*



Fonte: A autora.

No início do processo, considerou-se que faltavam elementos na cena inicial. Se teve então a ideia de adicionar *light leaks*, com formas arredondadas e sobretudo nas cores laranja, azul, vermelho e roxo, de forma a remeter à iluminação realizada no ensaio técnico geral. Para que os *light leaks* ficassem de forma harmonizada no vídeo, foi reduzida a opacidade, deixando-a entre 30% a 80% a depender do *light leak* utilizado. Após visualização do resultado do uso dos *lights leaks* na primeira seção, considerou-se que seria interessante seguir usando nas cenas seguintes. Sendo assim, foi utilizado tal efeito durante toda a videoperformance. A Figura 22 mostra a captura isolada de alguns dos *light leaks* utilizados.

Figura 22 - *Light Leaks* utilizados na videoperformance *Tides of Manaunaun, de H. Cowell*



Fonte: A autora.

Na cena inicial os vídeos inseridos da performer da dança também foram inseridos com opacidade diminuída, nesse caso em 20%. Em relação ao vídeo base, do plano-sequência do piano, não foi preciso fazer nenhuma alteração, seja de movimento, opacidade ou velocidade.

A cena seguinte contou com um efeito obtido por meio da edição que merece destaque aqui. Como foi dito no item anterior, essa cena contou com dois *takes* diferentes realizados sob mesmo posicionamento de câmera. A ideia para essa cena era fazer uma transição entre esses dois *takes*, de forma que fosse imperceptível ao público. Sendo assim,

além das sobreposições de *takes* feitos a partir da movimentação da mão da performer da dança, há também uma sobreposição entre os dois *takes* diferentes de mesmo enquadramento. A transição é feita no momento que a pianista está na mesma posição em ambos os *takes*. Dessa forma obteve-se o resultado do desaparecimento gradual da performer da dança, sem que houvesse uma alteração na ação da pianista ao fundo. A Figura 23, busca demonstrar o processo de desaparecimento gradual da imagem da performer da dança, possibilitando perceber também o que foi dito: por mais que pareça se tratar do mesmo take, de modo que a imagem da performer da dança pudesse ter sido apenas sobreposta, trata-se de dois *takes* diferentes, ou seja, a primeira captura é uma gravação e a última captura é outra gravação.

Figura 23 - Trecho da segunda cena da videoperformance *Tides of Manaunaun*, de H. Cowell, evidenciando a transição entre *diferentes takes*



Fonte: A autora.

A cena relativa à Seção E da obra musical também passou por um processo interessante na edição. Conforme ressaltado, tal trecho foi realizado com velocidade dobrada. Na edição, foi preciso reduzir a velocidade do vídeo para 47,21%, para que se chegasse ao andamento da gravação de áudio. Essas alterações fizeram com que o vídeo parecesse estar em câmera lenta, porém os movimentos, sobretudo os ataques ao piano, ficam sincronizados com o vídeo. Dessa forma, o salto que a performer da dança realiza, por exemplo, demora muito mais tempo do que é fisicamente possível. Esse efeito contribuiu para a evidência ao movimento que a videoperformance buscou trazer.

A ideia de gravar uma cena em velocidade dobrada e depois diminuir a velocidade na edição foi sugerida por Cecília, que no contexto realizava pesquisa sobre videoperformance. Em sua monografia de trabalho de conclusão de curso de bacharelado em dança pela UFU, a artista cita o trabalho *Queda*⁶⁸ que mantém certa similaridade com o que fora realizado, mas de forma contrária. No trabalho citado, os performers realizaram movimento muito lento, para que na edição o vídeo fosse acelerado (*timelapse*) e desse o efeito de que eles realizam o movimento em velocidade natural, ao mesmo tempo em que as nuvens ao fundo se movimentem em velocidade dobrada. Dessa forma, a autora afirma que

⁶⁸ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Miyv7dngGRc&feature=youtu.be> >. Acesso em: 15 abr. 2023.

Mesmo com o vídeo acelerado, a movimentação dos dois artistas se dá de maneira “normal”, como se o tempo não estivesse acelerado, como se o tempo não interferisse em suas movimentações, destoando apenas quando observamos os movimentos de respiração em seus troncos nus, pela movimentação das escápulas, costelas e da barriga (RESENDE, 2021, p. 53).

Após finalização da primeira versão da videoperformance foi preciso reeditar o áudio capturado, a fim de corrigir eventuais problemas de sincronias entre áudio e vídeo, visto que o áudio captado não foi realizado no momento da filmagem. Essa reedição foi feita no programa *Reaper*, alterando a posição de alguns dos ataques.

A primeira versão foi enviada para os outros integrantes do grupo, que sugeriram algumas modificações. Foram sugeridos um corte no início da videoperformance, que demorava muito tempo até o início do movimento da pianista, e teste de outra possibilidade para a cena final, considerando um take com plano mais aberto. Entretanto esse take não foi considerado adequado, visto que a imagem refletida no piano evidenciava os equipamentos utilizados que estavam espalhados pelo espaço.

Em relação à inserção do texto de história do mito de Manaunaun, houve vários testes até se encontrar a melhor maneira de adicioná-lo ao vídeo, considerando inclusive deixá-lo de fora e inserir somente áudio de narração.

Ademais, cita-se que nas cenas com *takes* em plano aberto (enquadramento IV), que foram feitos de outra câmera, foi preciso fazer uma pequena correção de cor, de forma a ficar mais similar aos outros *takes* da videoperformance.

F. Veiculação

Por se tratar de uma produção realizada a partir dos recursos do Festival EntreArtes 2021, a estreia da videoperformance aconteceu de forma online durante o festival, no dia 16 de dezembro de 2021⁶⁹. Além disso, a obra também foi exibida na Mostra Artística, Programa 2, do Colóquio Interinstitucional Performance como Área, no dia 6 de maio de 2022⁷⁰.

⁶⁹ Disponível em: <<https://youtu.be/PpilgkQ0voo?t=9>>. Acesso em: 30 mai. 2023.

⁷⁰ Disponível em: <<https://youtu.be/UZ6wnYL610U?t=1269>>. Acesso em: 30 mai, 2023.

3.3 #E3432E – criação coletiva sem referência prévia⁷¹

QR Code 3 - Videoperformance #E3432E



Fonte: A autora.

Sinopse:

#E3432E corresponde à cor vermelha no código hexadecimal (HEX). Nessa videoperformance os sons dos instrumentos e os obtidos através de bexigas são explorados e desenvolvidos em uma narrativa que busca dialogar com todas as sonoridades e visualidades vinculadas a essas ações.

Ficha técnica:

Título: #E3432E

Ano: 2022

Duração: 6'10''

Artistas Criadores: Cesar Traldi, Flávia Henriques, Guilherme Dan, Ivan Vieira, Mariana Mendes, Nebaí Rios, Rafael Bonolo e Thaynara Marçal

Filmagem: Mariana Mendes e Nebaí Rios

Edição de vídeo: Cesar Traldi, Flávia Henriques, Guilherme Dan, Ivan Vieira, Mariana Mendes, Nebaí Rios, Rafael Bonolo e Thaynara Marçal

Operação de edição de vídeo: Mariana Mendes e Nebaí Rios

Captação de áudio: Cesar Traldi

Edição de áudio: Cesar Traldi

Iluminação: Cesar Traldi, Flávia Henriques, Guilherme Dan, Ivan Vieira, Mariana Mendes, Nebaí Rios, Rafael Bonolo e Thaynara Marçal

Consultoria Cênica e Preparação Corporal: Mariana Dias

A. Concepção e Contextualização

A videoperformance musical #E3432E (2022) foi criada juntamente com a turma de Prática de Conjunto, turma do professor Cesar Traldi, do curso de música da Universidade

⁷¹ Videoperformance disponível em: <<https://youtu.be/e747BTVOL1A>>. Acesso em: 23 out. 2022.

Federal de Uberlândia, em que atuei como estagiária, em cumprimento do estágio obrigatório do mestrado, durante os meses de Maio e Julho de 2022⁷². Estiveram envolvidos na criação, o orientador da disciplina Cesar Traldi, os discentes Flávia Henriques, Guilherme Dan, Ivan Vieira, Rafael Bonolo e Thaynara Marçal, a pós-graduanda Nebaí Rios e a preparadora corporal e consultora cênica, Mariana Dias⁷³.

O título da obra faz referência ao código hexadecimal (HEX) correspondente à cor vermelha da bexiga, que foi um ponto importante no processo de criação. Nessa videoperformance os sons dos instrumentos dos performers e da bexiga foram explorados e desenvolvidos em uma narrativa que busca dialogar com todas as sonoridades e visualidades vinculadas a essas ações.

A elaboração do conceito e narrativa da videoperformance foram decididos coletivamente a partir das vontades individuais dos alunos da disciplina e também das referências visuais trazidas e discutidas em sala de aula. Algumas das primeiras decisões foi sobre o espaço que a videoperformance seria filmada, a utilização de gestos cênicos, quantidade de músicos envolvidos⁷⁴ e qual categoria de videoperformance seria desenvolvida.

Durante o processo de criação, criou-se um arquivo de referência em que os artistas criadores pudessem adicionar referências visuais e também registrar as decisões artísticas já definidas em sala de aula.

Após uma primeira etapa de exposição do tema e levantamento de referências visuais, foram realizadas diversas experimentações, improvisações e ensaios durante as aulas, que ajudaram a elaborar o conceito, narrativa e roteiro da obra.

O roteiro foi criado visando, sobretudo, guiar a filmagem da obra, entretanto recebeu modificações ainda durante o processo de filmagem e com mais intensidade durante o processo de edição. O roteiro final pode ser observado no Quadro 6, a seguir:

⁷² Ao fim da disciplina, dentro do processo de avaliação dos alunos, eles responderam um questionário sobre suas definições de videoperformance musical e pontos sobre o processo de criação. O resultado de tal questionário está disponível no Apêndice D.

⁷³ Cita-se que os artistas envolvidos na criação foram selecionados por meio de convite, que valorizou afinidade e interesses artísticos/de pesquisa. No caso dos discentes da graduação em música, considerou-se afinidade com a música experimental e também a diversidade de instrumentos musicais. Nebaí Rios foi convidada por ser discente da mesma turma do mestrado, ter trabalhado com produção audiovisual e também por conhecer a pesquisa. Mariana Dias foi convidada também devido à sua pesquisa relacionada à videodança, linguagem que mantém relação com a videoperformance.

⁷⁴ Um dos assuntos discutidos foi se faríamos uma só videoperformance com todos os alunos ou se organizaríamos a turma em subgrupos, que, por sua vez, fariam diferentes videoperformances.

Quadro 6 - Roteiro da videoperformance #E3432E

#E3432E - Roteiro	
*Roupa preta; coloração com tons mais sombrios com destaque à cor vermelha, sons acústicos (instrumentos musicais e bexigas)	
CENA 1 (SEÇÃO A)	
Características principais	<ul style="list-style-type: none"> - Fundo escuro - Filmado com bexiga na frente da lente - Sonoridade focada em dissonâncias, com frases com notas longas e acúmulo de densidade - Câmera estática, sem cortes na edição, e plano aberto com zoom-out
<p>O vídeo se inicia com os performers juntos em forma de 'bolinho', ao centro da sala, cercados por seus instrumentos. Gradualmente vão se deslocando – seguindo sequência previamente definida - em direção aos seus próprios instrumentos e realizando um improviso com pequenos motivos musicais, com intervalo entre si, ouvindo a sonoridade dos outros instrumentos. Os sons vão se acumulando, até que haja um grande crescendo e densidade textural, que será seguido por decrescendo e diminuição da densidade sonora.</p>	
CENA 2 (TRANSIÇÃO)	
Características principais	<ul style="list-style-type: none"> - Mantêm-se a ideia musical da seção A, mas agora com filmagem individual de cada instrumento - Plano fechado, com foco nas mãos dos instrumentistas
<p>Cada performer deverá executar um improviso musical com cerca de 1 minuto, com características semelhantes ao realizado na seção A. A montagem do vídeo poderá justapor os diferentes registros da cena e sobrepor os áudios.</p>	

CENA 3 (SEÇÃO B)

Características principais

- Foco na exploração de sonoridades obtidas por meio da bexiga (coletiva e individual)
- Destaque à cor vermelha
- Plano médio e fechado

Se inicia com um som agudo de bexiga se esvaziando e com todos os intérpretes juntos, em plano médio e câmera estática, preparando e enchendo a bexiga e posteriormente esvaziando a bexiga. Em seguida, cada performer, individualmente ou em dupla, explora diferentes timbres na bexiga.

CENA 4 (SEÇÃO B)

Características principais

- Performance livre entre as bexigas e estouro das bexigas (sobretudo coletiva)
- Plano aberto e plano fechado (focado no rosto dos performers)
- Sobreposição de vídeos
- Sonoridade focada em dissonâncias, com frases com notas curtas e acúmulo de densidade

Performers iniciam um jogo de bater nas diversas bexigas cheias presentes no espaço. Nessa cena há diferentes takes de vídeo sobrepostos, tanto dos realizados durante o jogo de bater nas bexigas, quanto de filmagens com plano fechado focado no olho de cada performer ao observar as bexigas voando e também do plano médio dos performers deitados no chão. A sonoridade conta inicialmente com áudio extraído de improviso musical individual focado em execução de notas curtas e motivos musicais rápido e posteriormente com o som das bexigas se estourando. O vídeo termina com blackout súbito, seguindo o estouro da última bexiga restante.

Fonte: A autora.

Apesar da existência do roteiro final, foi de comum acordo com a turma que o principal elemento constituinte da obra, que por sua vez é o que deve ser considerado em uma eventual reprodução futura, por nós ou por outras pessoas, é o da exploração da cor vermelha a partir de uma bexiga, mesclando com improvisação em outro instrumento musical.

B. Sonoridade

Os discentes da graduação envolvidos com o projeto demonstravam interesse na prática da música experimental - ligada à improvisação livre e exploração de técnica estendida nos instrumentos. Sendo assim, esse foi um ponto norteador para o planejamento em relação à sonoridade da videoperformance.

Toda a parte musical foi feita por meio de improvisação livre, contando apenas com pequenos guias, como execução de sons longos e/ou curtos e duração total da improvisação. Deste modo, não houve uso de partituras tradicionais ou de acordos em torno de frases musicais. Essa indicação foi utilizada tanto na abordagem dos instrumentos, quanto na abordagem da bexiga. Além disso, a sonoridade da videoperformance trata-se da utilização apenas de sons acústicos.

Foram utilizados os seguintes instrumentos musicais: piano acústico de armário (teclas e cordas com baqueta), interpretado por mim e Ivan; vibrafone, interpretado por Flávia; flauta transversal, interpretada por Thaynara; violão de nylon, interpretado por Rafael; baixolão, interpretado por Guilherme.

Destaca-se também que muito do que diz respeito à musicalidade da videoperformance aconteceu no processo de edição, sobretudo por meio da sobreposição, visto que apenas a cena inicial e a cena com todos integrantes de frente segurando a bexiga tiveram os músicos executando ao mesmo tempo. Em todas as demais cenas houve sobreposição de áudio de captações diferentes, posto que cada músico realizou sua improvisação de forma individual, ou seja, sem que ouvisse os outros músicos.

Cada seção da videoperformance tem um caráter musical diferente, mas de maneira geral começa com um crescendo, seguindo para permanência em um ponto culminante, e finalizado com um decrescendo.

As seções podem ser entendidas musicalmente da seguinte forma (A / transição / B):

A. Improvisação livre coletiva, utilizando apenas os instrumentos musicais:

inicia-se no piano (execução nas cordas com baqueta) e gradualmente vão entrando os seguintes instrumentos, exatamente nessa ordem: violão, flauta transversal, vibrafone, piano (execução nas teclas) e baixolão – todos realizando pequenas frases, que são sempre seguidas por pausas. É possível perceber momentos de pergunta e resposta entre os instrumentos (melodicamente e ritmicamente). Após glissando descendente nas teclas do piano, inicia-se um crescendo, em que todos os instrumentos começam a tocar juntos sem grandes

pausas, seguido por decrescendo, com cada instrumento diminuindo a incidência de execução.

Transição. Improvisação livre individual, utilizando apenas os instrumentos musicais: recortes das improvisações livres individuais feitas por cada músico. Mesmo que haja sobreposição de sons, nunca há todos os instrumentos atacando ao mesmo tempo, tornando possível perceber individualmente o que cada instrumento executa. Os músicos executam frases curtas, com notas e/ou ataques longas, também deixando intervalos de pausa. Quanto às técnicas realizadas, é possível identificar execução de raspagem da unha nas cordas do violão, e as técnicas *jet whistle*, *frullato* e sons percussivos (como a execução do fonema “tcha”) na flauta transversal, além da já realizada execução nas cordas do piano. Ao fim, junta-se ao som dos instrumentos musicais, o som agudo de uma bexiga se esvaziando.

B. Bexigas e Bexigas + instrumentos musicais: inicialmente ouve-se o som da bexiga se esvaziando e também som do atrito da bexiga com as mãos (resultado da preparação para encher a bexiga) e depois inicia-se som de encher a bexiga. Toda essa parte é feita coletivamente, sendo possível perceber as três identidades sonoras sendo realizadas por mais de uma pessoa. Gradualmente o som do piano junta-se aos sons que já estão sendo reproduzidos, que após execução de uma pequena frase marca o final dos sons de bexiga. Gradualmente o som dos outros instrumentos vão aparecendo, até que todos se juntam, executando todos frases com ataques rápidos e contínuos, sem que haja muito intervalo entre uma frase e outra. Após adensamento da textura sonora, iniciam-se gradualmente sons de bexiga estourando, que marcam também o início da diminuição da densidade, que é feita com a retirada gradual dos sons de cada instrumento. No fim, permanece, além do som das bexigas se estourando, sobretudo a flauta transversal, violão e baixolão – sendo esse último realizando a última frase musical da videoperformance.

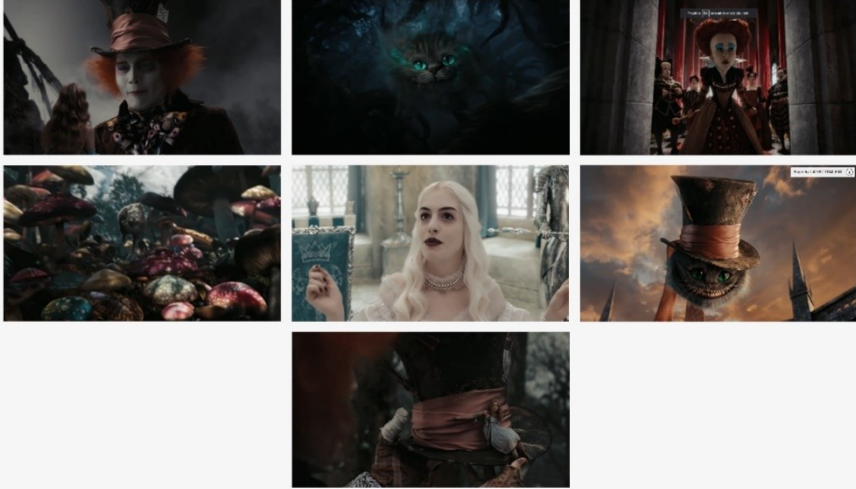
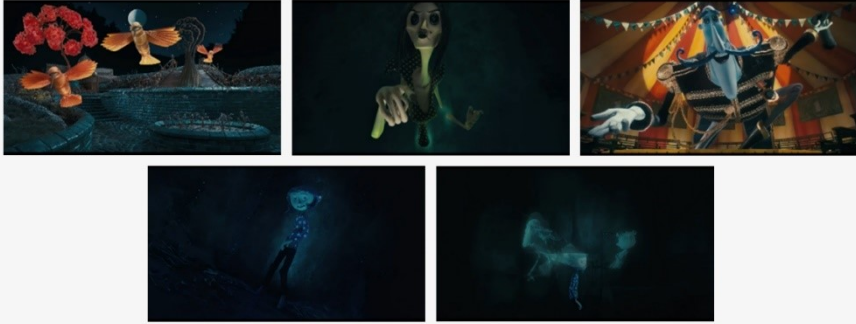
C. Visualidade

No início da disciplina de prática de conjunto, que foi o contexto de criação da videoperformance, foram apresentados vários exemplos de videoperformances, incluindo as

minhas próprias produções, e também algumas possibilidades de efeitos possíveis de se explorar no vídeo, como: efeito clone, sobreposições, isolamento de cor, colagens, *chroma key*, mudança de cor no mesmo objeto/cena, vídeo retrocedido, movimento de câmera acompanhando gesto sonoro, entre outros. No momento da decisão acerca de qual tipo de videoperformance seria produzido pela turma, foi escolhido o tipo 2 (todas as camadas inéditas) e foram citados como interesses pessoais para aplicação na videoperformance a utilização de gestos cênicos, vídeo dinâmico e colorido, plano-sequência, apresentação dos músicos no início, ausência de instrumentos musicais em alguns momentos etc. Desde então, foi iniciado um período de levantamento de referências, sobretudo visuais, a partir dos interesses individuais de cada aluno.

Foi solicitado que cada aluno pensasse em casa em filmes, pinturas, videoclipes, entre outros materiais visuais que julgassem interessante, para que compartilhássemos em aula e, a partir daí, chegássemos em um denominador comum para a criação da nossa própria videoperformance. Algumas das referências visuais levantadas foram: **1.** a paleta de cores dos filmes *Alice no País das Maravilhas* (2010) e *Coraline* (2009); **2.** o efeito de sombra e silhueta identificados nos videoclipes *Locket* (2018) da banda *Crumb* e de *Fake Love* (2018) da banda *BTS*; **3.** os quadros *Jardins* (de C. Monet), quadros diversos de Leonid Afremov e Wassily Kandinsky, *Ivan, o Terrível, e seu Filho Ivan em 16 de Novembro de 1581* (de Ilia Repin) e *A Liberdade guiando o povo* (de Eugène Delacroix); **4.** e o vídeo retrocedido e inserção de cores em fundo sólido, por meio de bolas coloridas, no videoclipe *Recomeçar* (2009) da banda *Restart*. Essas referências podem ser observadas no Quadro 7:

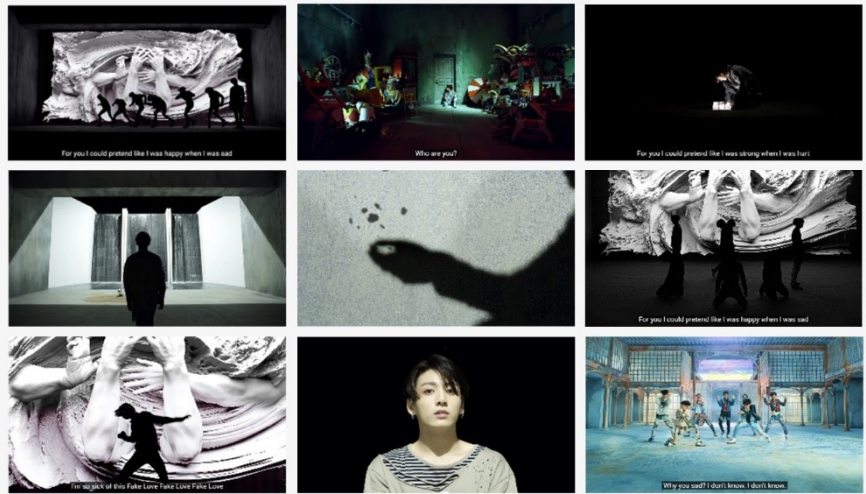
Quadro 7 - Referências visuais levantadas para a criação da videoperformance #E3432E

ITEM	EXEMPLO
<p>1. (paleta de cores/coloração de filmes)</p>	 <p>Capturas de telas feitas a partir do trailer de Alice no País das Maravilhas (2010)</p> <p>Pontos extra: Mini pessoas/mini instrumentos</p>
	 <p>Capturas de telas feitas a partir do trailer de Coraline (2009)</p>

2.
Efeito de sombras
e silhueta em
videoclipes



Capturas de telas feitas do videoclipe de Locket (2018)
Pontos extra: Distorção, fumaça e mini-instrumentos



Capturas de telas feitas do videoclipe de Fake Love (2018)
Pontos extra: Coloração

3.
Quadros/
Pinturas diversas



4.
Vídeo retrocedido e
inserção de cores



Capturas de tela do videoclipe Recomeçar (2009)

Algumas dessas referências não foram utilizadas no produto final, como uma paleta de cores mais colorida, mini-instrumento, o efeito de sombras e de retroceder o vídeo. Outras, como a silhueta – que era uma vontade muito grande de ser usada - foram adaptadas, devido à dificuldade de reprodução. Para remeter à silhueta, por exemplo, foi utilizado um efeito de posicionar uma bexiga cheia em frente a lente da câmera. O efeito resultado de tal ação foi descoberto em um dos ensaios e aplicado no dia da filmagem – que, entretanto, gerou um resultado diferente do ensaio, mas que os artistas consideraram interessante de se utilizar. A Fotografia 3 e Figura 24 mostra tal efeito nos dois contextos (ensaio e filmagem).

Fotografia 3 - Efeito silhueta pelo uso da bexiga em frente da lente (ensaio)



Fonte: A autora.

Figura 24 - Efeito silhueta adaptado pelo uso de bexiga na frente da lente (captura de tela da videoperformance #E3432E)



Fonte: A autora.

Nota-se que na Fotografia 3 - Efeito silhueta pelo uso da bexiga em frente da lente (ensaio) o efeito da silhueta não ocorreu como no da Figura 24, em que não é possível visualizar os rostos das pessoas, por exemplo. Na videoperformance, por mais que, se observar bem, seja possível identificar os rostos, a ausência de iluminação foi considerada um ponto interessante para o grupo, devido ao ar misterioso que a cena traz. Sendo assim, a cena também acaba gerando uma expectativa para a revelação de quem está executando os instrumentos, que são expostos na cena seguinte – em que há foco direto em cada instrumentista.

Um outro ponto de bastante similaridade entre as referências e o produto final foi a coloração utilizada, que é marcada pelo uso constante de fundo escuro, baixa saturação e cores opacas. O Quadro 8 mostra uma comparação entre as imagens de referência e o produto final.

Quadro 8 - Comparação entre imagens de referência e o produto final da videoperformance #E3432E



Fonte: A autora.

Em relação às cenas, a videoperformance, que está toda em proporção de tela 16:9, conta com quatro cenas. A duração de cada cena e um fragmento visual de referência de cada uma podem ser observados no Quadro 9, abaixo.

Quadro 9 - Fragmentos visuais de cada cena da videoperformance #E3432E

FRAGMENTOS VISUAIS DE CADA CENA DA VIDEOPERFORMANCE #E3432E	
CENA	FRAGMENTO VISUAL
<p>1 (0'0" a 1'58")</p>	
<p>2 (1'59" a 3'26")</p>	
<p>3 (3'28" a 3'58")</p>	
<p>4 (3'58" a 5'36")</p>	

Fonte: a autora.

A primeira cena, que começa com um *fade in* partindo de tela preta, é um plano-sequência⁷⁵, com enquadramento em plano médio, de forma que mostra todos os músicos

⁷⁵ Apesar de Aumont e Marie (2003, p. 231) citar que nem toda cena longa se trata necessariamente de um plano-sequência, para essa dissertação considerarei que a cena inicial se trata sim de um plano-sequência, visto que, apesar de a câmera permanecer estática, há uma movimentação de *zoom out* no vídeo e também diferentes

juntos – no que o grupo chamou de “bolinho” – até que eles se descolam e caminham um por um em direção ao seu instrumento. Nesse momento, inicia-se um *zoom out*, de forma que ao fim da cena o plano está aberto. A sequência em que os músicos se deslocam, o posicionamento deles e a disposição dos instrumentos no espaço da cena inicial foram decididos anteriormente.

Como foi dito, a primeira cena foi filmada com uma bexiga na frente da câmera, gerando o efeito avermelhado do vídeo. O vídeo com pouca visibilidade foi proposital, buscando que se prestasse mais atenção ao som, já que a cena seguinte exhibe individualmente cada músico. Além disso, todos estão com calça e blusa preta e descalços – figurino que se estende por toda a videoperformance.

Ainda nessa cena inicial, ao fim do bolinho, os músicos ficam posicionados em uma espécie de “meia lua”, em que da esquerda para direita estão os seguintes instrumentos: violão (posição sentada), pianista 1 (posição sentado), pianista 2 (posição em pé), flauta transversal (posição em pé), vibrafone (posição em pé), baixolão (posição sentado). Há uma simetria na posição geral, visto que nas duas extremidades há um músico sentado tocando um instrumento de cordas dedilhadas e ao meio uma instrumentista em pé virada para frente, sem que seu instrumento o tampe (como é o caso do vibrafone). Além dos músicos e seus instrumentos, na cena há também microfones que foram posicionados em um pedestal, de forma que ficassem em uma posição mais alta, para captar a sonoridade dos instrumentos. A Figura 25 apresenta o mapa de palco da cena inicial da videoperformance.

Figura 25 - Mapa de palco da cena inicial da videoperformance #E3432E



Fonte: A autora.

ações realizadas pelos performers. Sabe-se que a depender da bibliografia utilizada, tal convicção possa ser refutada. Entretanto, não tenho intenção e nem é o objetivo dessa pesquisa se aprofundar em tal discussão.

A cena seguinte (2) foca agora individualmente em cada músico, utilizando plano mais fechado, focando, sobretudo, nas mãos dos intérpretes. Há uma dinamicidade maior no vídeo, que agora conta com vários cortes secos (geralmente sincronizado com os ataques dos diferentes instrumentos), *takes* mais curtos e câmera na mão, ao invés de estabilizada. Nessa cena já não há mais o “filtro” vermelho resultado da utilização da bexiga em frente à lente da câmera. A paleta de cores é caracterizada por uma baixa saturação, destaque à cor vermelha e marrom e fundo mais escuro. O vídeo nem sempre está focado, ou nem sempre mantém o foco no mesmo ponto durante todo o take. A cena finaliza com um *fade out* para tela preta.

A terceira cena é marcada pela primeira apresentação explícita da utilização dos balões. Ela se inicia com os seis músicos posicionados juntos novamente, com uma parede preta com riscos brancos ao fundo, e com todos os músicos virados para a frente e alinhados, de forma que os três homens estão atrás e as três mulheres na frente, sempre intercalados. É a primeira vez em que é possível ver o rosto por completo de cada músico, que nessa cena também pela primeira vez mantém olhar direto para a câmera. Esse início da cena acontece com a câmera estabilizada e em plano médio, com os músicos esticando os balões e em seguida enchendo-os. Após os balões ficarem cheios, um músico por vez começa a esvaziá-lo, de forma que haja produção sonora. Em seguida iniciam-se *takes* curtos, com plano um pouco mais fechado, em que cada performer explora individualmente ou em dupla a bexiga de uma forma diferente, como: jogando para cima, colocando a bexiga no rosto e se virando para o lado de fora da cena, suspendendo a bexiga, estourando-a com as mãos, assoprando-a e apertando-a no rosto. Além disso, alguns movimentos dos *takes* finais da cena estão em câmera lenta.

A transição dessa cena para a cena final (4) acontece gradualmente, por meio de sobreposição. No início da cena final, observam-se vários balões vermelhos voando em um fundo preto. Pouco a pouco inserem-se inúmeras sobreposições, com *takes* dos performers batendo nos balões, jogando-os de um lado para o outro e para cima. Em seguida, introduz-se também sobreposição de *takes* com plano fechado individualmente no olho de cada performer ou no rosto dele enquanto deitado, todos em *timelapse*. Em alguns momentos, as bexigas ficam bem em frente à tela, em primeiro plano. Há sobreposições em que os performers estão todos deitados no chão, entre várias bexigas que caíram no chão. Nessa cena são utilizados vários enquadramentos, mas todos com a câmera na mão.

Ao fim da cena, os performers começam a estourar os balões, sobretudo com os pés e com as mãos, de forma que ao fim só se observam os restos das bexigas estouradas no chão.

A videoperformance finaliza com um corte seco para *blackout* quando eu estouro a última bexiga – que acaba direcionando para uma ideia cíclica, já que ela também é quem inicia a execução no instrumento logo no início da videoperformance.

Após a última cena, insere-se na tela o título da videoperformance, seguido pelos créditos.

D. Gravação

A gravação da videoperformance aconteceu em uma só diária, no dia 16 de junho de 2022, na sala Ana Carneiro no Bloco 3M do Campus Santa Mônica da Universidade Federal de Uberlândia. Estiveram presentes na gravação toda a equipe criativa e técnica. Nesse dia foram gravados simultaneamente as partes visuais e sonoras da videoperformance. As gravações seguiram, sobretudo, a sequência das cenas da videoperformance, com pequenas exceções em que um take individual de cada performer foi feito no intervalo de alguma outra cena, devido a problemas na bateria da câmera.

Apesar de terem acontecido gravações testes durante as aulas da disciplina e de ter um roteiro para os *takes* principais (como bolinho inicial e caminhada até o instrumento, improvisação livre individual com bexiga e instrumento, plano detalhe focando nos olhos e performers jogando juntos as bexigas para cima e estourando-as), algumas capturas foram criadas e experimentadas no momento da gravação final, por vezes usando o princípio da ideia inicial, mas executando de uma outra forma, como por exemplo os *takes* em que os performers estão deitados entre as bexigas.

Foram utilizadas duas câmeras para as filmagens, sendo elas Canon SL3, com lente 50mm, e Nikon D5300, com lente 35mm; dois microfones condensadores B-2 Pro Dual Behringer; e um refletor de LED (100w e 6000K Branco Frio). A operação da câmera foi feita por mim e Nebái Rios.

Antes da gravação foi realizada uma visita técnica na sala, para que pudesse ser pensada como seria a disposição dos instrumentos e dos performers e quais materiais de iluminação precisariam ser levados.

Foram filmados vários *takes* da mesma cena, muitos que não foram usados, sobretudo os relativos à primeira cena, já que ela se tornou um plano-sequência, mas inicialmente se teve a ideia de acrescentar outros *takes* da mesma cena ao vídeo.

A gravação marcou também o primeiro contato com a preparadora corporal, que colaborou muito para a boa performance da primeira cena, principalmente ao bolinho inicial e

movimentação até o instrumento. A posição que o grupo havia pensado para o bolinho inicial foi adaptada para que ficasse melhor na câmera. Foi orientado que a caminhada deveria ser direta e firme até o instrumento. Visto que foi uma mudança difícil de ser adaptada, considerando que os performers não tinham tanta consciência corporal e experiência nesse tipo de ação, foram realizados vários *takes* da cena inicial, até chegar em um resultado satisfatório.

Considerando que a gravação do áudio foi realizada por um microfone externo e não o da câmera, antes do início de cada *take* foi preciso falar em voz alta do que se tratava a gravação, como uma claquete, para facilitar na posterior sincronização entre vídeo e áudio.

E. Edição

Considerando que essa videoperformance mantém um caráter bastante experimental, sem que tivesse um elemento que guiasse a edição, como por exemplo a existência de uma cama sonora ou visual já definida, a edição foi um momento primordial para que a videoperformance existisse. O processo de edição aconteceu durante a disciplina e contou com as sugestões de todos os alunos presentes nas aulas. Apesar da existência do roteiro e de uma concepção da narrativa, várias possibilidades foram experimentadas, até que se chegasse em um resultado que a turma considerasse satisfatório.

A videoperformance foi editada no programa Adobe Premiere 2020, com operação da edição feita por mim, e a correção de cor foi realizada no programa DaVinci Resolve, com operação de edição feita por Nebái. Após discutir em sala algumas possibilidades para as cenas e de se criar um esboço, em casa eu finalizava a edição, seguindo as sugestões dos alunos, e exportava para que os alunos pudessem assistir e avaliar. A edição do áudio foi feita individualmente por Cesar Traldi e teve foco na redução de ruído e equalização.

Antes de se iniciar o processo de edição, que seguiu a sequência linear das cenas programadas para a videoperformance, primeiramente organizou-se o material capturado em seis pastas no computador, sendo elas: Bexiga final, Não (para vídeos que não seriam utilizados), Olhar, Seção A, Solo Bexiga, Solo instrumento. Considerando a ampla quantidade de vídeos dentro de cada pasta, os arquivos também foram renomeados, de forma que contivessem uma informação ou descrição mais específica do que se tratava o vídeo – como por exemplo “Thaynara Olhando Bexiga” – a informação da câmera com a qual o vídeo tinha sido captado e também o nome do arquivo original do vídeo. Dessa forma, além de organizar

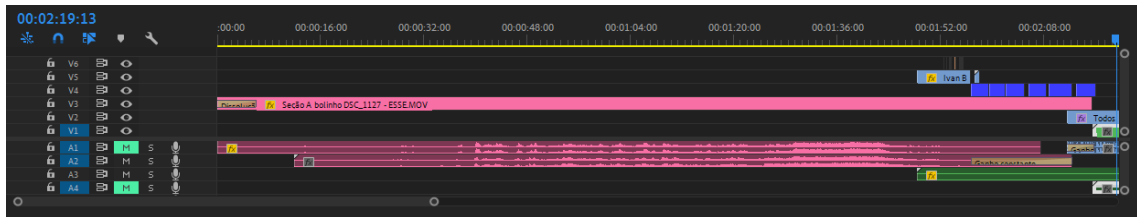
o material, também ajudaria a facilitar a localização, a avaliar qual foi a melhor captação e também a sincronizar com o áudio (já que o áudio foi captado por um microfone separado).

Os arquivos das captações já renomeados foram compartilhados com os alunos, para que eles pudessem assistir e fazer uma pré-seleção, mas as decisões em relação a quais *takes* seriam escolhidos foram feitas em sala de aula. No caso da primeira cena, assistimos todos os *takes* para que fosse decidida a melhor opção. As seleções para a cena final foram menos criteriosas, usando quase todos os *takes* capturados, para que a sobreposição ficasse bastante carregada. No que diz respeito às cenas dos olhares, solos de bexiga e solos no instrumento, também foram assistidos todos os *takes* para que se escolhessem as melhores opções.

Inicialmente a ideia para a primeira seção era que se tivesse como vídeo principal aquele capturado em plano aberto e câmera estática, mas com pequenas “interrupções” de outros vídeos sobrepostos, estes com plano mais fechado ou detalhe focado nos músicos. Entretanto, na edição percebeu-se que a ideia de manter um só vídeo, com o *zoom out*, já trazia o dinamismo que buscava-se para a cena. Sendo assim, a edição da primeira cena foi bastante simples, contando apenas com a animação em *zoom out*, até o minuto 1’40”, e com *fade in* de seis segundos no início. Após edição do vídeo, Cesar enviou o áudio da cena (capturado pelos microfones) tratados para que se pudesse substituir o áudio da câmera pelo dos microfones, buscando uma melhor qualidade sonora.

A segunda cena continuou sendo editada no mesmo projeto da segunda cena, visto que a primeira cena não contou com quase nenhuma edição e, sendo assim, o arquivo do projeto não estava pesado. Foram testadas várias possibilidades até se chegar ao resultado final da segunda cena. O primeiro teste foi fazer uma transição com um *take* em plano fechado do Ivan esvaziando a bexiga, seguido por cortes bastante rápidos do *take* da primeira cena feito com a câmera na mão e plano fechado focado nos instrumentistas tocando. Após esse trecho, iniciavam-se os *takes* focado no olhar dos performers, em plano fechado, com som da bexiga se esvaziando ao fundo e com alguns momentos de cortes rápido ainda para o vídeo da primeira cena. Em seguida, iniciava-se o que depois virou a terceira cena da versão final, que se refere ao *take* de todos os performers juntos preparando a bexiga para encher. A Figura 26 mostra a *timeline* da primeira cena e da primeira versão da segunda cena.

Figura 26 - *Timeline* da primeira versão da edição da primeira e segunda cena da videoperformance #E3432E



Fonte: A autora.

Após finalização da primeira versão da segunda cena, o grupo sentiu que a introdução da figura da bexiga ainda estava precipitada e que considerou que seria mais interessante dar um destaque maior aos *takes* dos performers tocando individualmente seus instrumentos musicais. A solução foi criar uma nova cena, utilizando os *takes* do improviso solo de cada performer, referentes àqueles realizados com a indicação de “sons longos” – que também contou com a indicação de pausas entre a execução de uma ideia e outra. Seguindo essa ideia, o grupo ficou refletindo como a cena seria montada, visto que os *takes* não foram feitos de forma que os músicos se ouvissem e pudessem dialogar entre si. Chegou-se então à ideia de sobrepor todos os *takes* capturados referentes a essa cena, para ver o resultado. A sobreposição foi feita gradualmente, iniciando com o *take* da Flávia e depois seguindo individualmente com a inserção dos *takes* do Guilherme, Ivan, meus, Rafael e Thaynara – os seis performers. Após a inserção individual dos *takes*, manteve-se todos sobrepostos.

Por se tratar de uma cena em que se utilizou vários *takes* diferentes, empregou-se cores diferentes para se tratar dos *takes* da mesma pessoa – chamado de “rótulo” no editor utilizado. As cores utilizadas foram as seguintes⁷⁶: Flávia – Caribe; Guilherme Roxo; Ivan – Amarelo; Mariana – Verde; Rafael – Violeta; Thaynara – Rosa.

A seleção de qual *take* aparecia no vídeo foi feita considerando os ataques dos instrumentos e também buscando manter um tempo similar de tela para cada performer. Entretanto, por mais que haja uma alternância visual dos *takes*, não ouve corte nos áudios. Portanto, ressalta-se que o resultado sonoro final, por mais que pareça se tratar de algo com notação ou que foi feito simultaneamente, não é nada além de uma “coincidência”, já que a sobreposição foi feita sem que se soubesse o resultado final.

Em relação às durações de cada *take*, tentou-se manter a duração completa da captação, apenas retirando os momentos de fala, que no contexto não fazia parte da gravação. Nos casos que o *take* era muito curto, utilizou-se mais de um *take* do mesmo performer. O

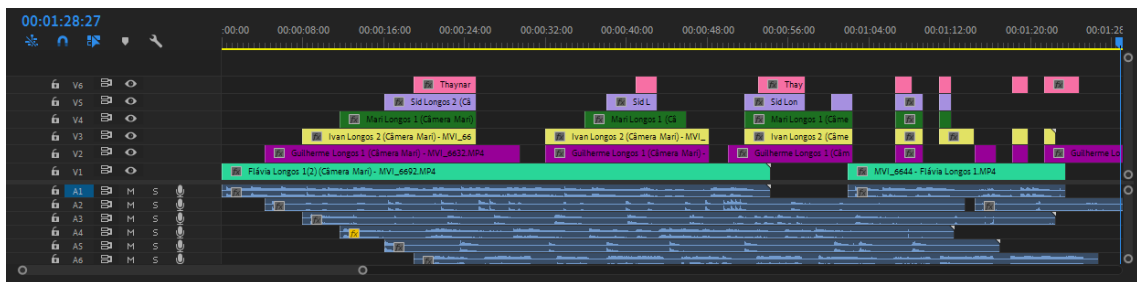
⁷⁶ Manteve-se o mesmo nome das cores que é descrito na versão traduzida do programa de edição. Sendo assim, mesmo que a cor “caribe”, por exemplo, pudesse ser renomeada como verde-água, que é a cor que ela representa, preferiu-se respeitar o nome da cor que é descrita no programa.

final da cena, buscando que houvesse uma redução da densidade da cena, se foi reduzindo alguns dos *takes*, até que no final sobrou apenas o do Guilherme.

Após a definição de qual *take* ficaria em primeiro plano, recortou-se os *takes* dos vídeos para deixá-los somente no momento em que estariam em primeiro plano e, por fim, reduziu-se as faixas de vídeo da *timeline*, deixando todos os *takes* na mesma faixa. A Figura 27, Figura 28 e Figura 29 mostra a *timeline* durante esses três processos. Ressalta-se que as faixas estão organizadas da seguinte forma:

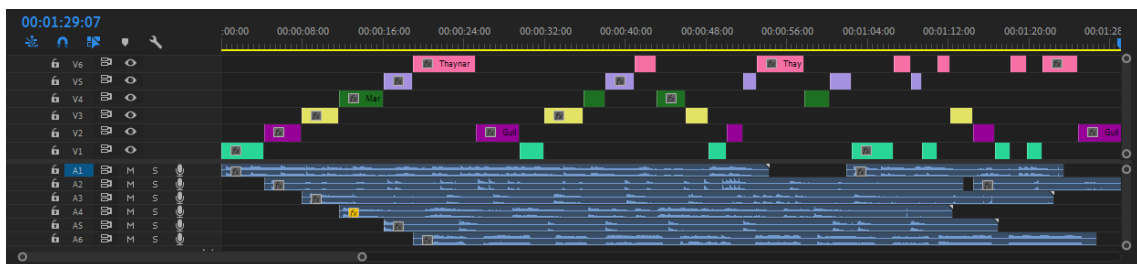
- A1/V1 – Flávia (cor caribe)
- A2/V2 – Guilherme (cor roxo)
- A3/V3 – Ivan (cor amarela)
- A4/V4 – Mari (cor verde)
- A5/V5 – Rafael (cor violeta)
- A6/V6 – Thaynara (cor rosa)

Figura 27 - *Timeline* da versão final da segunda cena da videoperformance #E3432E



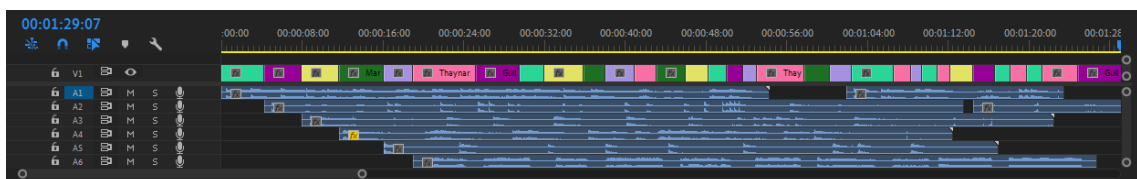
Fonte: A autora.

Figura 28 - *Timeline* da versão final da segunda cena da videoperformance #E3232E



Fonte: A autora.

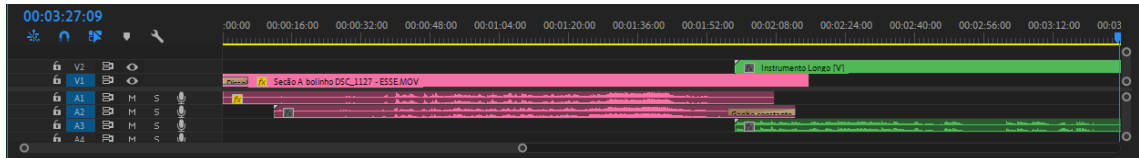
Figura 29 - *Timeline* da versão final da segunda cena da videoperformance #E3432E



Fonte: A autora.

Após finalização da segunda cena, utilizou-se a opção de “aninhar” as faixas, para que se tornasse uma faixa só, facilitando a manipulação da edição na junção da primeira e segunda cena. A Figura 30 mostra a *timeline* da primeira e segunda cena, já com o aninhamento da segunda cena.

Figura 30 - *Timeline* da primeira e segunda cena, com aninhamento da segunda cena, da videoperformance #E3432E



Fonte: A autora.

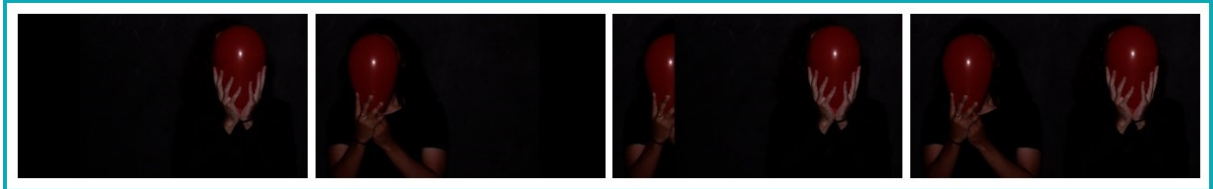
Visto que os áudios da segunda cena estavam como na gravação do vídeo, foram enviados ao Cesar os áudios individuais extraídos de cada faixa, conforme edição de sobreposição, para que ele pudesse elaborar um áudio só com a junção de todas as gravações capturadas pelo microfone. Enfatiza-se que toda essa organização e redução dos materiais para a menor quantidade de faixas possíveis, contribuiu para um melhor andamento da edição, visto que deixou o arquivo mais leve (que interfere diretamente na reprodução da prévia do vídeo) e facilita a manipulação e visualização do projeto.

Após finalização da edição da primeira e segunda cena, renderizou-se o vídeo para visualização. A terceira cena foi editada em um outro projeto, mas utilizando o vídeo exportado da primeira e segunda seção para visualização da videoperformance como um todo até ali.

Na edição da terceira cena, manteve-se um vídeo principal, relativo ao *take* em que todos os performers improvisam com a bexiga na frente das câmeras, mas com cortes de outros vídeos por cima. Manteve-se o áudio original dessa cena e inseriu-se outros áudios de bexiga posteriormente. Nessa cena, foram feitas algumas edições para além de corte e sobreposição. O trecho em que Rafael e Guilherme olham para a bexiga não foram gravados no mesmo *take*. Trata-se de dois *takes* diferentes que foram juntados na edição, de forma que parecesse que os dois estavam juntos no momento da captura. Para se chegar a esse resultado, foi preciso primeiramente sobrepor os dois *takes*, mantendo opacidade em 100% e depois movimentando o vídeo para deixá-los na posição desejada – Guilherme à esquerda e Rafael à direita. Após essa etapa foi criada uma máscara no vídeo do Rafael, para suavizar o recorte e dar a sensação de que estavam juntos. Em seguida, aumentou-se a velocidade de ambos vídeos para 110% e sincronizou-se o momento que os dois viram para o lado. A Figura 31

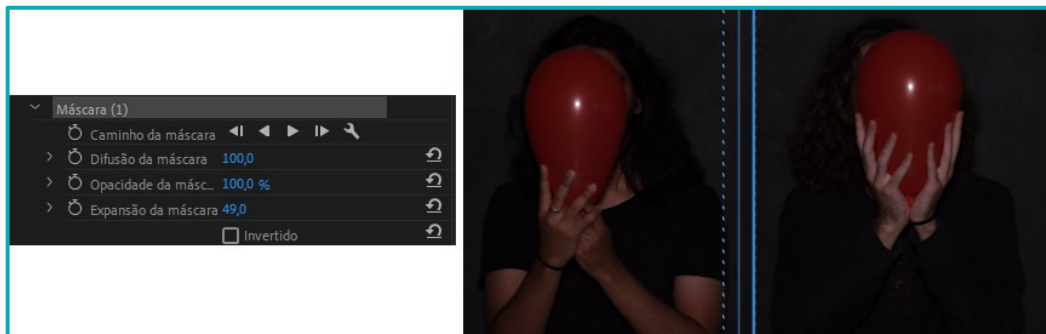
mostra o resultado final de cada uma dessas etapas e a Figura 32 mostra a máscara que foi feita para juntar as duas imagens com suavidade.

Figura 31 - Etapas de edição para junção dos takes de Rafael e Guilherme olhando a bexiga, para a videoperformance #E3432E



Fonte: A autora.

Figura 32 - Máscara realizada no trecho em que Rafael e Guilherme olham a bexiga, para a videoperformance #E3432E

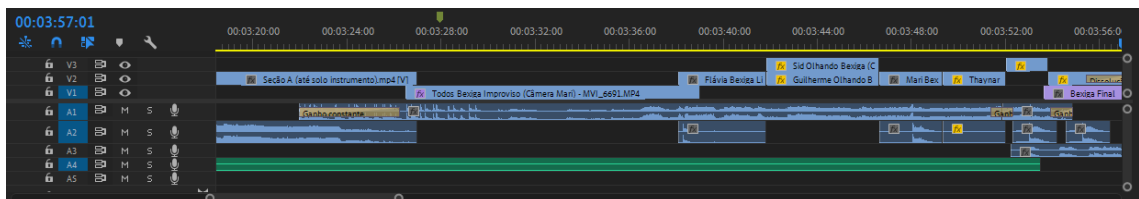


Fonte: A autora.

Outra edição que foi feita nessa cena foi a inversão do vídeo em que Thaynara levanta a bexiga. Trata-se de um vídeo que está “de trás para frente”. Além disso, também foi alterada a velocidade do vídeo, deixando-a em 90,38%, mais lento que o original. A alteração de tempo também foi realizada nos *takes* em que a bexiga é estourada por Rafael e Ivan, que foram modificadas para 65,12% e 58,09%, respectivamente, a fim de evidenciar o momento de estouro da bexiga.

A Figura 33 mostra a *timeline* da terceira cena, a partir do final da segunda cena e também com a transição para a quarta cena.

Figura 33 - *Timeline* da terceira cena da videoperformance #E3432E



Fonte: A autora.

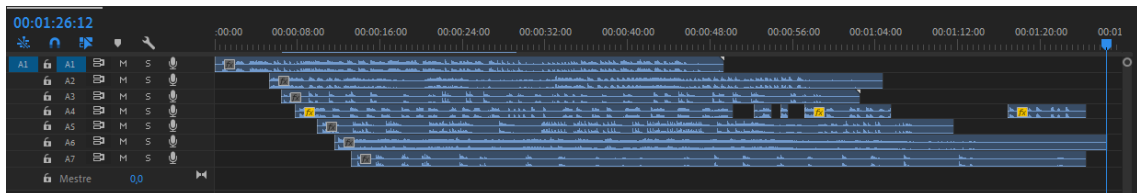
Após finalização da edição da terceira cena, renderizou-se o vídeo até ali, para que a próxima e última cena fosse editada em outro projeto.

A última cena inicia-se com uma transição gradual a partir da cena anterior (solo de bexiga). Deste ponto em diante vários *takes* foram sendo sobrepostos, alterando a opacidade para que fosse possível visualizá-los e em alguns momentos também alterando a velocidade para mais rápido. Os *takes* dos vídeos das bexigas utilizados nessa cena não foram decididos com algum critério específico. Foram realizadas sobreposições aleatórias e quando o resultado não era satisfatório apenas substituía-se um *take* por outro. Já os *takes* dos olhares foram inseridos de forma que cada performer aparecesse individualmente.

Na última cena, além dos sons das bexigas, que são os mesmos dos vídeos, há também sons dos instrumentos tocando. Esses sons são relativos às gravações dos improvisos individuais com a indicação de “sons curtos”. O processo de edição do áudio foi semelhante ao da edição da segunda cena, em que foram sobrepostos aleatoriamente todos os *takes*. Entretanto, nesse trecho foram utilizados alguns *takes* repetidos, como o da Thaynara realizando técnicas estendidas na flauta transversal. Após edição dos áudios dessa cena, aninhou-se tudo para que se tornasse uma só faixa, que posteriormente integrou a *timeline* da primeira versão final da última cena. Essa mesma faixa foi utilizada duas vezes seguidamente na cena final, contando com um corte no início no momento de repetição da utilização do *take*, para que o momento de mais densidade fosse mais longo.

A Figura 34 mostra a *timeline* da edição dos improvisos com sons curtos (apenas com as faixas dos áudios)⁷⁷ e a Figura 35 mostra a *timeline* da primeira versão final da última cena.

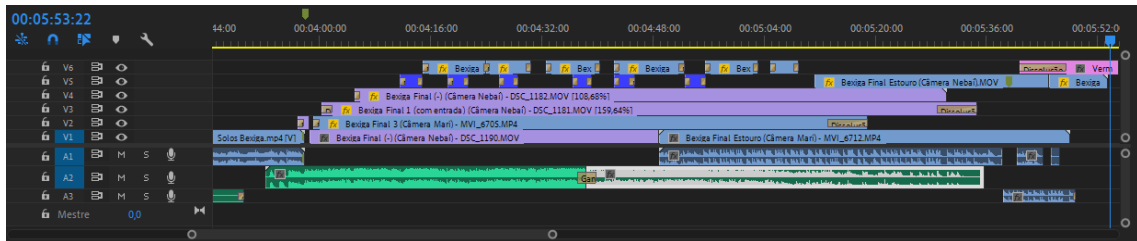
Figura 34 - *Timeline* das faixas de áudio do improviso com sons curtos, da videoperformance #E3432E



Fonte: A autora.

⁷⁷ Nessa *timeline* os áudios foram organizados da seguinte forma: A1 – Ivan; A2 – Flávia; A3 – Guilherme 1; A4 – Thaynara; A5 – Rafael; A6 – Mariana; A7 – Guilherme 2.

Figura 35 - *Timeline* da primeira versão final da última cena da videoperformance #E3432E



Fonte: A autora.

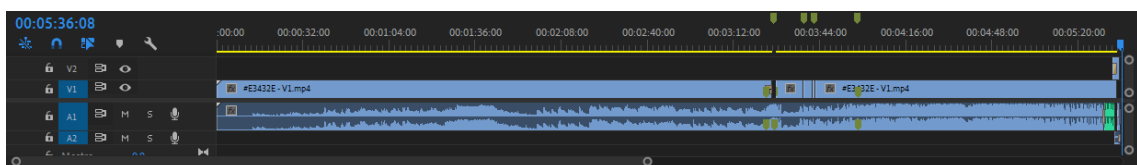
A primeira versão final dessa cena contava com um final um pouco mais longo, no momento de estouro das bexigas, até que os performers ficassem de frente para a câmera. Nesse momento deixava-se o vídeo mais lento e iniciava-se uma transição gradual para tela vermelha. Entretanto, o grupo considerou que o final não estava muito interessante. Foi então editado novamente o final, deixando-o mais curto, finalizando comigo estourando a bexiga, juntamente com uma frase musical no violão, e com corte súbito para tela preta.

Essa segunda versão final (ainda sem os créditos) em que o final foi alterado marca a primeira vez que em foi possível visualizar a videoperformance completa. Contudo, após a experiência de assistir ela integralmente alguns pontos incomodaram o grupo, o que levou o projeto a sofrer as seguintes mudanças:

- *fade out* para tela preta na transição da segunda para a terceira cena;
- mudança de velocidade no corte do *take* da Flávia improvisando com a bexiga na terceira cena, para cortar o momento de desfoque do vídeo;
- prolongamento do momento em que Rafael e Guilherme ficam parados antes de se virarem para o lado no improviso com as bexigas da terceira cena;
- Alteração do final, deixando-o mais curto.

A *timeline* da segunda versão final da videoperformance pode ser observada na Figura 36.

Figura 36 - *Timeline* da segunda versão da videoperformance #E3432E



Fonte: A autora.

Terminada toda a etapa de edição referente à montagem da videoperformance, foi realizada a edição inserindo os créditos e fazendo a correção de cor. Essa etapa foi realizada

individualmente por Nebaí, sendo assim, não aconteceu coletivamente durante a disciplina. A correção de cor realizada utilizou-se como base o LUT “Colour Swerve”, visto que ele assemelhava-se à paleta de cor das referências visuais. Após inserir o LUT no vídeo, foram realizados pequenos ajustes de brilho, contraste, sombras, entre outros, para se chegar a um resultado satisfatório

F. Veiculação

A videoperformance #E3432E foi estreada no dia 23 de setembro de 2022, de forma online, no evento científico PERFORMUS’22, na modalidade Apresentações Artísticas Musicais (Mini-Concertos)⁷⁸. Além disso foi aprovada, por meio da curadoria do SAC (Salão Internacional de Artes), para ficar exposta no Salão Internacional de Artes em Portugal (localizado na Galeria Galleryspt, na cidade Marinha Grande), entre os dias 28 de outubro de 2022 e 08 de Novembro de 2022.

3.4 *Estudo para piano, de Tim Rescala – criação a partir de uma música cênica*⁷⁹

QR Code 4 - Videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala*



Fonte: A autora.

Sinopse:

"EU ODEIO TOCAR PIANO"! Nessa videoperformance, feita a partir da composição "Estudo para piano, de Tim Rescala" são explorados os diferentes estados de um pianista durante seu estudo. O vídeo, que mantém um caráter de documentário, busca provocar uma relação íntima entre performer e espectador.

Ficha técnica:

Título: Estudo para piano, de Tim Rescala

Ano: 2022

Duração: 3'56''

⁷⁸ Disponível em: <<https://youtu.be/2fc9Gs0VrTc?t=2044>>. Acesso em: 01 jun. 2023.

⁷⁹ Videoperformance disponível em: <<https://youtu.be/oz060JOVmew>>. Acesso em: 01 jul. 2023.

Artistas Criadores: Mariana Mendes

Concepção: Mariana Mendes

Performance: Mariana Mendes

Direção: Alessandro Terras Altas

Direção de fotografia: Nebaí Rios

Filmagem: Nebaí Rios

Captação de áudio: Mariana Mendes e Nebaí Rios

Edição de áudio: Cesar Traldi

Edição de vídeo: Mariana Mendes

Orientação musical: Flávia Botelho

Iluminação: Mariana Mendes, Alessandro Terras Altas e Nebaí Rios

Preparação Corporal: Alessandro Terras Altas

Composição musical: Tim Rescala

A. Concepção e Contextualização

A videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala* foi a última produzida para essa pesquisa, entre Maio e Outubro de 2022⁸⁰, contando com participação de Alessandro Terras Altas, Nebaí Rios e Cesar Traldi – que atuaram respectivamente sobretudo nas funções de direção, filmagem e edição de áudio.

A decisão de escolher a composição de mesmo nome⁸¹ do compositor Tim Rescala, se deu pelo desejo de produzir uma videoperformance a partir de uma composição musical que mantivesse certa relação com a música cênica⁸². A questão cênica sempre foi algo que me chamou atenção e causou interesse, me levando a buscar mais sobre performance e a realizar trabalhos com artistas do teatro e da dança – vivências que refletiram e refletem no meu trabalho até hoje.

Pode-se considerar que tal composição do Tim Rescala ganhou grande alcance por meio da gravação em vídeo da performance da pianista Maria Teresa Madeira, a quem a obra

⁸⁰ Esse período compreende o início do estudo da composição musical, que foi mais intenso entre Maio e Agosto, visando a apresentação da obra no meu recital de formatura. As etapas referentes à produção direta da videoperformance aconteceram sobretudo entre os meses de setembro e outubro de 2022.

⁸¹ Apesar do título “estudo” a obra não é considerada um estudo, pelo menos não nos moldes do que a literatura pianística reconhece como “estudo de piano”. Entretanto, é possível perceber citações ao Estudo n.1 de J. B. Cramer (1771-1858) – do álbum “60 Selected Studies” – além de contar com os elementos técnico pianísticos “escalas, arpejos, grandes saltos, acordes, dissonâncias, passagens rápidas, quiálteras que geram polirritmias entre as mãos, trechos atonais, clusters, clichês melódicos e trechos citados de outras peças que são estudos para adquirir velocidade nas mãos” (AMENO, 2021, p. 26).

⁸² Bonin (2020, p. 51) entende a música cênica como “uma prática artística que coloca em *contato* elementos *musicais* e *cênicos*”, não deixando “de ser *música* ao mesmo tempo que vai se transformando em outra coisa”.

é dedicada, realizada em 2002 na Sala Baden Powell no Rio de Janeiro, disponível no canal do *youtube* do compositor e da intérprete⁸³ e difundida em diversas redes sociais. Por ser uma performance tão marcante, se tornou uma referência no que tange à interpretação da obra. Entretanto, para a videoperformance produzida, a vontade era de realizar uma performance que explorasse outras possibilidades artísticas. A ideia principal era dar uma nova roupagem à performance da obra, trazendo-a para um contexto mais atual, além de buscar retratar uma situação pessoal real e cotidiana do meu estudo pessoal de piano, que na época, em geral, era realizado na minha própria residência – que também foi o local de gravação da videoperformance.

Com a ideia base na cabeça, procurei Alessandro Terras Altas – um amigo do teatro que tem trabalhado com direção teatral, mantendo íntima relação com a *Performance Art* e no qual já realizei diversos trabalhos em parceria – para uma co-participação na produção da videoperformance⁸⁴. Ressalta-se que tal obra também foi apresentada no meu recital de formatura no bacharelado em música (habilitação em piano), pela Universidade Federal de Uberlândia, em que contei igualmente com o trabalho de Alessandro na preparação corporal e orientação performática⁸⁵.

Além da vontade de construir uma performance que retratasse meu ambiente rotineiro de estudo, houve também uma preocupação em não “infantilizar” o personagem, característica que pode ser considerada marcante na performance realizada por Maria Teresa, devido à sua forma de falar e também pelo figurino utilizado. Por mais que a videoperformance tivesse um teor autobiográfico, foi um processo desafiador trabalhar os aspectos relacionados à construção da personagem, sobretudo desapegar de algumas influências da performance de Maria Teresa, com destaque ao contorno melódico empregado por ela na pronúncia do texto⁸⁶.

⁸³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VhO_gtH7H6w>. Acesso em: 06 mai. 2023.

⁸⁴ Ameno (2021) também cita que na sua preparação para performance da obra de Tim Rescala, contou também com orientação de auxílio de “colegas do GEMC, auxiliado pelo professor Wilson Oliveira, do departamento de Artes Cênicas” (p. 9).

⁸⁵ Considero que foge ao escopo dessa pesquisa discutir as semelhanças e diferenças de uma performance presencial e videoperformance, e sendo assim não será abordado com aprofundamento como ocorreram os processos da performance da composição de Tim Rescala nesses dois contextos. Entretanto, cita-se que alguns pontos foram mantidos, como por exemplo a retratação de uma situação cotidiana de estudo e também a tentativa de não infantilizar a performance.

⁸⁶ No manuscrito original de Tim Rescala, toda a parte “falada” da obra é notada na partitura utilizando as figuras musicais tradicionais, mas com a cabeça em “x”, e sem altura definida – remetendo às partituras para instrumentos de percussão sem altura definida). Sendo assim, subtende-se que as variações de altura e entonação devem ser definidas e exploradas pelo próprio intérprete. Ameno (2021, p. 19) afirma que “apesar da ausência de escrita de variação melódica na linha da voz, podemos perceber que, na prática, essa variação acontece na interpretação de Maria Teresa Madeira, como se fosse uma espécie de canto falado ou *sprechgesang*, semelhante ao que fez o compositor Arnold Schoenberg na obra *Pierrot Lunaire*” (AMENO, 2021, p. 19)

Para superar esse desafio, Alessandro passou exercícios, como por exemplo fazer uma leitura dramática do texto sem tocar o piano junto, já que o tempo do piano também influenciava a pronúncia do texto. Depois foram trabalhados também trechos específicos da obra, seguidos por um registro em vídeo e/ou áudio para servir de referência futura.

Considerando o caráter de autobiografia da performance, foi pensado como o vídeo poderia dialogar com essa estética. Neste contexto, encontrou-se no documentário, que é um gênero que trata de pessoas “reais”⁸⁷, pressupondo-se que não estão interpretando um personagem fictício ou terceiro, uma possibilidade de linguagem para tal produção.

Uma vontade para a videoperformance era que a personagem do vídeo tivesse um contato direto com a câmera, algo que não tinha sido trabalhado nas videoperformances anteriores. Tais características e também o teor cômico que a composição de Tim apresenta me remeteu a algumas sitcons que acompanho e que mantém essas características, como: *Modern Family*⁸⁸, *Brooklyn Nine-Nine*⁸⁹, *Superstore*⁹⁰ e *The Office (US)*⁹¹.

Essas sitcons recorrentemente fazem o uso da quebra da quarta parede⁹² e também possuem características que podem fazer com que elas sejam caracterizadas como “mocumentários” (do inglês “mockumentary”), ou “pseudodocumentário”, que é entendido por McGarry (2019) como um “estilo de filmagem que combina as estruturas narrativas e a história do filme de ficção com o estilo e apresentação do filme de não-ficção” sendo “uma

⁸⁷ Segundo Naik (2018) os documentários “are about reality; they are about real people; and they are told in the real world. Of course there is always a creative licence due to the nature of filmmaking, but these three elements tell us what to expect when we encounter a documentary – a marriage between the creativity of filmmaking, and the reality of the subjects. Documentary is a popular style of film, and was of course the pre-cursor to the creation of mockumentary” (p. 2)

⁸⁸ Criada por Christopher Lloyd e Steven Levitan, em português é traduzida como “Família Moderna”. A série é uma produção original do canal norte-americano *BBC*, tendo duração média de 20 minutos e contando com 11 temporadas e 250 episódios, que foram exibidos entre os anos de 2009 e 2020.

⁸⁹ Criada por Dan Goor e Michael Schur, tem recebido a tradução em português como “Lei e Desordem”. Foi exibida originalmente pelas produtoras *FOX* (2013-2018) e pela *NBC* (2019-2021) e possui episódios com duração média de 20 minutos. A série finalizou com 8 temporadas e 153 episódios.

⁹⁰ Criada por Justin Spitzer, no português é traduzida como “Superstore: uma loja de inconveniências”. A série foi originalmente exibida pela *NBC*, durante os anos de 2015 e 2021, contando com 6 temporadas e 113 episódios.

⁹¹ A versão norte-americana da série, que também possui uma versão britânica, foi adaptada pelo produtor Greg Daniels e exibida pela *NBC*. Com o título em português “Vida de Escritório”, a série possui episódios com média de 20 minutos e se encerrou após 9 temporadas e 201 episódios, que foram ao ar entre os anos 2005 e 2013.

⁹² A quebra da quarta parede diz respeito a um momento em que o ator interage com o público, reconhecendo a existência dele na cena/espço. Segundo Zanetti e Sigliano (2021) o termo “quarta parede” surgiu no teatro, em referência à parede invisível que divide público e atores, interligada com as paredes laterais e o fundo do cenário. Segundo os autores, inicialmente a ideia era ignorar a existência dessa parede invisível, para que se criasse um universo paralelo para a execução da cena. Os autores também citam que a quebra da quarta parede pode “produzir diversos sentidos, o recurso pode ser usado para explorar o humor, dar um valor dramático ou irônico à ficção, humanizar o personagem, entre outras” (ZANETTI E SIGLIANO, 2021, p. 4).

das formas mais prevalentes de sátira no mundo do cinema” (MCGARRY, 2019, p. 2, tradução nossa)⁹³ e que segundo Naik (2018, p. 4) existe pelo menos desde a década de 1950.

McGarry (2019) afirma também que tal estilo de filmagem “imita” o estilo de documentário *cinéma-vérité*, que tinha como objetivo retratar a realidade e que é marcada pela utilização de câmera na mão, iluminação natural e filmagem em locação⁹⁴. Entretanto, tais estilos se diferem devido à “distinção entre as histórias de não ficção de *cinéma-vérité*, e as histórias ficcionais do documentário”, além do fato de que o “documentário usa a familiaridade do público com as convenções do cinema documentário, [...] para estimular o público a pensar que o filme que estão assistindo é totalmente verdade” (MCGARRY, 2019, p. 3, tradução nossa)⁹⁵.

Além das influências advindas do *cinéma-vérité*, McGarry (2019) aponta também outras características do documentário, como: cenários e iluminações mais tradicionais; sensação de não planejamento da cena/improviso; e movimento de câmera marcado por rápidas panorâmicas e *zooms*. Quanto à última característica, o autor afirma que

[...] os cineastas geram a ilusão de não saberem o que vai acontecer a seguir; eles se movem para novos assuntos à medida que aparecem, com movimentos bruscos ocasionais para dar uma sensação de surpresa. Na maioria desses casos, a câmera se move com os personagens conforme eles passam por uma cena. Para apoiar isso, muitos falsos documentários utilizam tomadas mais longas do que a maioria dos filmes narrativos. Os cortes tendem a acontecer com menos frequência, com panorâmicas e zooms atuando como um meio de mudar as tomadas e apresentar novas informações para uma cena. O trabalho de câmera na mão e as tomadas longas também sustentam o humor improvisado que muitos documentários implementam, pois permitem que os operadores de câmera sigam uma ação que é não planejada (MCGARRY, 2019, p. 5-6, tradução nossa).⁹⁶

⁹³ Do original: “A style of filmmaking that blends the narrative structures and story of fiction film with the style and presentation of non-fiction film, mockumentary remains one of the most prevalent forms of satire in the filmmaking world” (MCGARRY, 2019, p. 2)

⁹⁴ Do original: “Cinéma-vérité was a style of documentary filmmaking where filmmakers sought to “use reality as a means to their various ends” (Graham 30). Cinéma-vérité sought to depict reality in its truest form, by foregoing many of the standards of filmmaking. In attempting to create this sense of reality, cinéma-vérité filmmakers often used techniques such as handheld camerawork, natural lighting, and location shooting. As described by documentary filmmaker James C. Lipscomb, these filmmakers “are attempting to capture what happens, to move with our characters without interfering in what they are doing” (Lipscomb 62). This style is perhaps the most often imitated by mockumentary. Most mockumentaries choose to utilize this style as a means to emulate reality, just as the cinéma-vérité sought to present reality in its most objective form” (MCGARRY, 2019, p. 3)

⁹⁵ Do original: “The major difference here, is the distinction between the non-fiction stories of cinéma-vérité, and the fictional stories of mockumentary. Mockumentary uses the audience’s familiarity with the conventions of documentary filmmaking, particularly cinéma-vérité, to fool audiences into thinking the film they are watching is entirely truthful” (MCGARRY, 2019, p. 3).

⁹⁶ Do original: “the filmmakers give the illusion of not knowing what will happen next; they move to new subjects as they appear, with the occasional jerky movements to give a sense of surprise. In most of these cases, the camera is moving with the characters as they go through a scene. To support this, many mockumentaries utilize longer takes than most narrative films. Cuts tend to happen less frequently, with pans and zooms acting as a means of changing shots and presenting new information for a scene. Handheld camerawork and long takes

Um ponto não elencado por McGarry (2019) como característico do documentário, mas que é recorrentemente encontrado nas *sitcons* de referência citadas, é a quebra da quarta parede. Naik (2018, p. 8) reconhece tal ponto ao elencar características do documentário que são percebidas no documentário. Segundo o autor, o “reconhecimento da câmera”, que diz respeito à quebra da quarta parede, “inclui falar para a câmera (semelhante à entrevista), interagir com o operador da câmera e, às vezes, abordar o público diretamente”, além dos momentos em que os personagens “conversam diretamente com a câmera” (NAIK, 2018, p. 8, tradução nossa).⁹⁷

Voltando para a videoperformance produzida, os elementos citados por McGarry (2019) e Naik (2018) foram todos utilizados na videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala*, sendo eles: câmera na mão; quebra da quarta parede/interação com a câmera; *zoons* súbitos; plano-sequência (que não foi citado diretamente, mas entende-se que faz parte do item “cenas longas”); locação comum ao invés de estúdio; e iluminação natural.

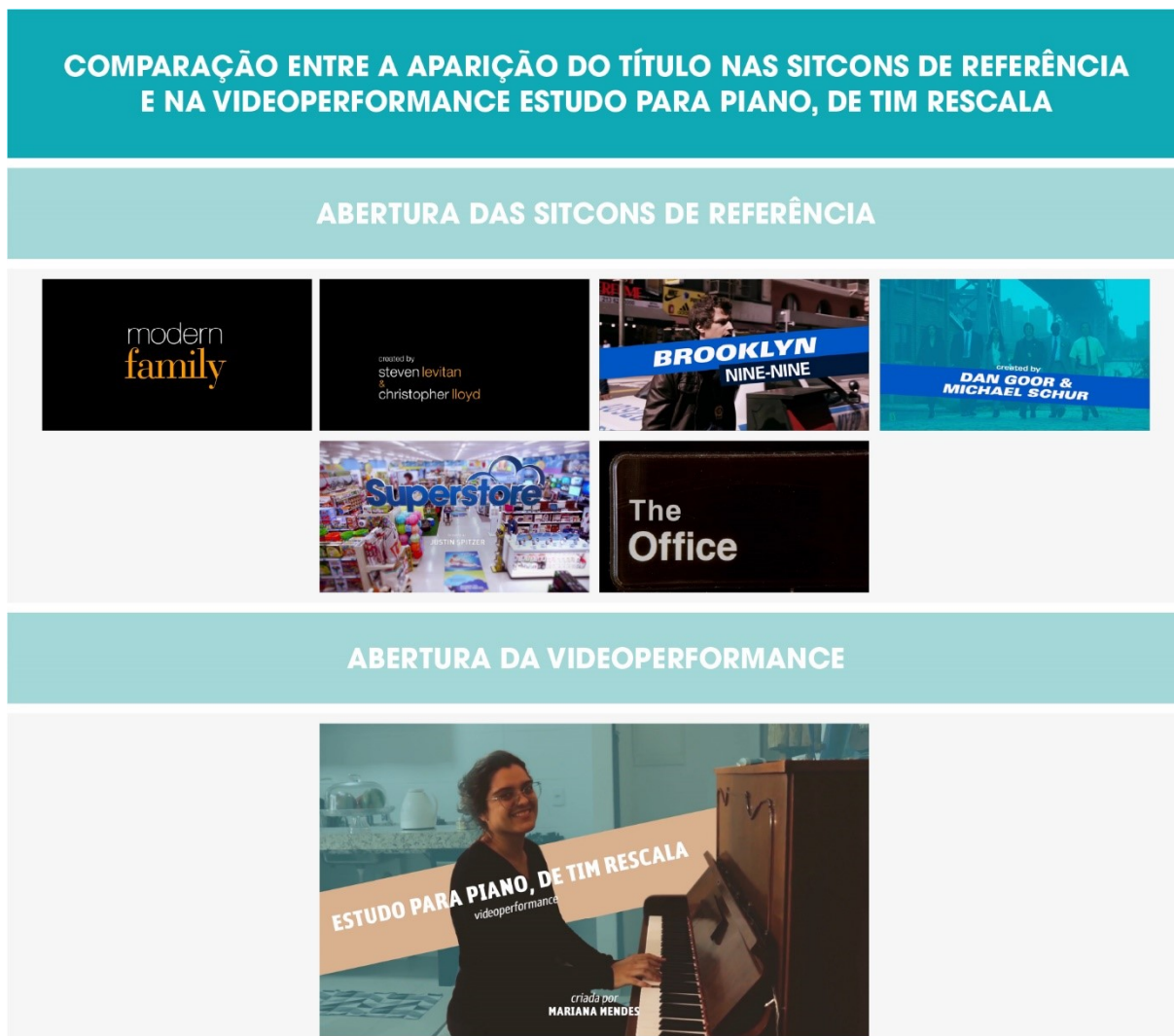
Além disso, um outro ponto de semelhança entre as *sitcons* de referência e a videoperformance foi a utilização de um figurino que soasse como algo do dia-a-dia e que se relacionasse com a cena apresentada, além da forma com que o título da videoperformance foi inserido – sobretudo a utilização do “criada por Mariana Mendes” junto ao título⁹⁸. O Quadro 10 mostra uma comparação entre o momento de aparição do título na videoperformance e nas *sitcons* de referência:

also support the improvisational humor many mockumentaries implement, as they allow for camera operators to follow action that is unplanned” (MCGARRY, 2019, p. 5-6).

⁹⁷ Do original: “This acknowledgement of the camera includes talking to the camera (similar to interview), interacting with the camera operator, and sometimes addressing the audience directly. This is fairly evident in mockumentary television series such as *Summer Heights High* (2007) and *The Office* (2005), where the characters frequently talk to the camera directly” (NAIK, 2018, p. 8)

⁹⁸ A abertura da videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala*, foi realizada pela *A Porta Aberta*, a partir das orientações dadas à equipe, sobretudo de usar como referência a abertura de *sitcons*.

Quadro 10 - Comparação entre a aparição do título nas *sitcons* de referência e na videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala*



Fonte: A autora.

Ainda no objetivo de retratar algo real, foi trabalhado na videoperformance um outro aspecto comum na minha rotina de estudo, que diz respeito à postagem no instagram (sobretudo nos *stories*). Em algum momento da concepção da videoperformance considerou-se realizar ela inteira como uma postagem no instagram, tendo alguns momentos que fossem realizados como uma *selfie*. Entretanto, entendeu-se que seria melhor ter apenas um trecho que retratasse as postagens feitas no instagram.

A videoperformance abandona o caráter de documentário na cena final, em que há uma mudança no caráter musical. Para representar essa mudança, foram utilizadas câmera estática e troca de figurino. Esse ponto será discutido com mais aprofundamento no item “visualidade”.

Após a finalização da videoperformance, ela foi encaminhada para o compositor da obra musical, Tim Rescala, que respondeu dizendo ter gostado e ficado feliz com a releitura criativa da obra, sobretudo em relação à pausa do celular que acontece na videoperformance, e apontamento de novos caminhos artísticos, citando que trabalhos como esse é que fazem uma obra perdurar.

Uma expectativa para essa videoperformance era a de fazer uma partitura-roteiro, contendo uma versão digital da composição musical a partir do manuscrito deixado pelo compositor⁹⁹, além de indicações extra-musicais, como interação personagem/câmera, estética da cena e indicações de atuação. Entretanto, só foi possível produzir tal material após a finalização da edição da videoperformance, já que alguns elementos só foram identificados como essenciais ou eventuais após a visualização da versão final da videoperformance. Ressalta-se inclusive que foi preciso remover algumas das indicações originais feitas por Rescala, por não representarem o caráter proposto para a videoperformance, como por exemplo a indicação cênica presente no primeiro compasso da obra original, em que é indicado “a pianista, visivelmente feliz, corre brejeira e saltitante em direção ao piano. Senta-se, dá um suspiro apaixonado e começa o seu ‘estudo diário’” (RESCALA, 1989). A Figura 37 mostra um fragmento do início da partitura-roteiro da videoperformance, em que é possível visualizar algumas das indicações extra-musicais propostas para a obra.

Figura 37 - Fragmento do início da partitura-roteiro da videoperformance *Estudo para piano*, de Tim Rescala

Estudo para piano, de Tim Rescala
Partitura-roteiro da videoperformance

Mariana Mendes

$\text{♩} = 132$

Voz

A videoperformance deverá ser feita de forma a lembrar um documentário que registra o contexto do estudo diário do(a) performer.

(com muito entusiasmo)

Piano

Sendo assim, sugere-se que seja filmado no local rotineiro de estudo, começando com um longo plano-sequência

(até a fermata do compasso 27) que perpassa por todo o ambiente. O performer deverá interagir com a câmera nos momentos em que achar pertinente.

legato

ff *p*

The image shows a musical score for 'Estudo para piano' by Tim Rescala, presented as a 'Partitura-roteiro da videoperformance' (score-script for video performance) by Mariana Mendes. The score is in 4/4 time with a tempo of 132. It features two staves: 'Voz' (Vocal) and 'Piano'. The vocal staff has a fermata in the first measure, with the instruction '(com muito entusiasmo)'. The piano staff begins with a fermata in the first measure, followed by a series of notes. Performance instructions include 'legato', 'ff' (fortissimo), and 'p' (piano). Three blue text boxes provide additional context: the first box explains that the video performance should be like a documentary; the second box suggests filming in the performer's usual study location; the third box notes that the video should capture the environment and camera interaction up to measure 27.

Fonte: A autora.

⁹⁹ Não existe uma versão editada digitalmente e publicada da partitura da composição de Tim Rescala, *Estudo para piano*. No manuscrito é um pouco difícil entender algumas indicações. Sendo assim, para essa pesquisa editou-se a partitura, fazendo uma versão digital fiel ao manuscrito (mantendo os símbolos, quebra de página etc.).

Tal partitura-roteiro está disponível integralmente no Apêndice E.

B. Sonoridade

A sonoridade da obra é marcada pela interpretação da composição musical de Tim Rescala, *Estudo para Piano*. Foi utilizado o meu piano pessoal para a gravação, que é da categoria armário/vertical.

Considerando a execução da obra musical na videoperformance, é possível estruturá-la em quatro seções, sendo elas:

- **Seção 1 (Introdução)** - compassos 1-16: marcada pela citação ao Estudo n.1 de Cramer, contando com voz falada e dinâmica *p* e *pp*, com alguns momentos de dinâmica *ff*.
- **Seção 2 (Desenvolvimento)** - compassos 17-26: marcada pelo desenvolvimento da ideia da seção 1, contando com passagens de melodia e acordes atonais e dissonantes, clusters e aumento da densidade sonora – com dinâmica se mantendo sempre em *ff*. É utilizada a voz falada com maior entonação e também gritos.
- **Seção 3 (Improviso, sem piano)** – compassos 27-33: marcada pela ausência de execução direta ao piano, contando também com um improviso para a cena, sobretudo no momento da fermata. Após grito na fermata, é utilizado novamente voz falada, com bastante calma, podendo ser caracterizada como dinâmica *p*. Inserção de som mecânico ao fundo, como trilha sonora para a fala.
- **Seção 4 (Final/Coda)** – compassos 34-49: marcada pela volta da execução ao piano, contando com voz cantada, harmonia e melodia tonal e de caráter grandioso, com grandes acordes e arpejos com notas duplas, escalas e finalizando com uma última citação ao Estudo n.1 de Cramer. A dinâmica transita entre *ff* e *p*.

A parte musical da videoperformance dura cerca de 3'10'' e pode ser organizada em três camadas sonoras distintas, sendo elas: piano, voz e som do piano processado.

Quanto à performance ao piano, tentou-se ser bastante fiel à notação da partitura, respeitando os tempos, agógica e indicações de dinâmica. Já em relação à camada da voz, uma vez que, como foi dito, o compositor deixou apenas a letra e a métrica, foram exploradas diferentes entonações, que por vezes trouxeram algumas variações em relação ao tempo indicado por Tim Rescala. Ainda na camada da voz, foram explorados voz falada, gritos e também texto cantado, sendo este último mais evidente na seção final da obra. Destaca-se que mesmo na voz falada, é possível perceber contrastes de entonação e contorno melódico,

exploração de regiões graves e mais agudas da voz falada, além de diferentes dinâmicas. O som do piano processado, aparece na Seção 3, entre os compassos 28 e 33, e foi inserido ao fundo, servindo apenas como uma trilha sonora para a cena, ao invés de soar como algo conjunto à interpretação vocal. Tal som se refere à execução ao piano relativo ao trecho da obra, segundo a partitura de Rescala, mas com um tratamento de áudio que o fizesse soar como se estivesse sendo tocado em uma caixinha de música ou piano de brinquedo.

C. Visualidade

Como foi dito, as duas principais referências para a videoperformance foram as *sitcons* e o estilo do “mocumentário”. Considerando a característica de “cena longa” relacionada a tal estilo de filmagem, desde o princípio se teve a ideia de se fazer um plano sequência¹⁰⁰, sobretudo para as seções 1 a 3 da composição musical. Para a filmagem da seção 4 da música, inicialmente foi considerado manter o plano sequência que se iniciou desde o começo da videoperformance, porém percebeu-se que, para dar maior contraste na visualidade, seria melhor fazer o corte, assim trazendo a possibilidade de novo posicionamento de câmera e enquadramento e troca de figurino e iluminação.

Dessa forma, a videoperformance tem apenas 2 cenas, uma primeira cena inicial (feita em plano sequência), que vai até 2’35’’ e a segunda cena que se inicia em 2’36’’ e vai até 3’20’’. Entretanto, é possível perceber quatro momentos distintos, ou acontecimentos, na primeira cena, sendo eles:

1. **Abertura:** Filmagem dos prédios (0’15’’) e título da videoperformance.
2. **Personagem ao piano:** Do lado de dentro do apartamento, com foco na personagem tocando piano (0’16’’ a 1’35’’);
3. **Fuga e afastamento da personagem:** Câmera foge do espaço e se afasta da personagem (1’36’’ a 2’01’’);
4. **Reaproximação da personagem:** Câmera se reaproxima da personagem, que agora está sentada no sofá (2’02’’ a 2’35’’).

¹⁰⁰ Apesar de as outras videoperformances também contarem com momentos em plano-sequência, a utilização de tal artifício não foi utilizada como elemento principal, mas sim aplicada em um pequeno trecho ou com uma duração muito curta. Aqui em “Estudo para Piano, de Tim Rescala” a ideia era realizar uma cena mais longa, premeditadamente em plano-sequência, exigindo um preparo ainda maior de execução, já que foi necessário considerar movimentação no espaço e mudança de local. Teve-se em mente como referência no que diz respeito à exploração do plano-sequência as produções audiovisuais: *La La Land* (2019 – Damien Chazelle), *1917* (2019 – Sam Mendes) e um trecho do episódio 3 da primeira temporada da série *Kidding* (2018 – Dave Holstein) – que há um trecho espetacular em plano-sequência que está disponível em https://www.youtube.com/watch?v=w_YeNw0N8aE (acesso em: 24 mai. 2023).

Na primeira cena objetivou-se trazer à visualidade a sensação de ser algo cotidiano e é toda realizada dentro do apartamento. São utilizados câmera na mão, iluminação natural, cenário considerando os objetos que já estavam no espaço e um figurino que remetesse a algo do dia a dia: calça e blusa preta, cabelo preso despretensiosamente, sem maquiagem e com os pés descalços em um determinado momento. A coloração soa como algo *retrô*, com tons de vermelho escuro/marrom e azul.

A videoperformance se inicia (momento 1) com a câmera filmando as janelas de alguns prédios, em ângulo *contra-plongée* (de baixo para cima) e plano aberto. A câmera se movimenta para os lados, girando e com *zoom*, dando a sensação de procurar da onde vem o som do piano que ressoa. Depois de alguns segundos, a câmera entra no apartamento e inicia-se a filmagem do lado de dentro da residência. Nesse primeiro momento há também a inserção do título da videoperformance, com o nome da criadora.

Após entrar no apartamento (momento 2), a câmera começa a se movimentar, passando por todo o espaço, mas sempre focado na personagem (todo o corpo, rosto e mãos) que está tocando piano e varia o humor entre alegre, triste e nervosa, mas contando também com alguns trechos que soam como deboche. O plano se altera em médio e fechado, e o ângulo na maior parte fica normal, com momentos de *plongée*. Nesse segundo momento da cena inicial, a personagem por vezes para de olhar para o piano e interage com a câmera, proferindo o texto olhando diretamente para a câmera – quebra da quarta parede¹⁰¹.

Em 1'35'', no trecho relativo ao compasso 27 da composição musical, inicia-se o momento 3, a partir do momento em que a personagem bate na câmera. A partir daí a câmera “foge” da cena, inicialmente deixando de focar na personagem e focando no chão, além de perder a estabilização. Após alguns passos, a câmera encontra novamente a personagem, que agora está sentada no sofá, com a cara brava e mexendo no celular. Contudo, essa filmagem não é feita de forma direta, mas de longe e atrás de uma parede. Nesse mesmo momento há também uma participação de um sujeito externo, que subtende-se ser o(a) operador(a)¹⁰² de

¹⁰¹ Entende-se que nessa videoperformance a quebra da quarta parede não foi apenas uma escolha aleatória, mas sim contribuiu para que o público interaja e entenda a personagem. Antunes, L. (2020) ao falar da série de comédia *Fleabag*, que faz usos recorrentes da quebra da quarta parede, afirma que “a quebra da quarta parede em *Fleabag* não é um mero dispositivo cômico, mas uma inteira camada diegética que molda a forma como o espectador percebe a personagem principal da série, bem como o envolvimento do espectador com o mundo ficcional em *Fleabag*” além de que “nos dá acesso privilegiado aos pensamentos, emoções, dilemas éticos, inseguranças, expectativas de *Fleabag* e toda a experiência interna de seu personagem. Dirigir-se ao espectador pode se transformar em um enredo próprio, um relacionamento e interação contínuos que movem a história adiante e ajudam a moldar a maneira como os espectadores percebem o personagem de *Fleabag*” (ANTUNES, 2020, p. 1-2, tradução nossa).


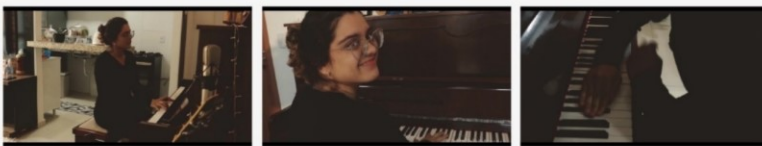


¹⁰² Apesar de saber quem está fazendo a filmagem, por ter participado da produção, apenas assistindo a videoperformance não é possível identificar quem é o sujeito que opera a câmera.

câmera, filmando um celular na mão, que mostra dois *stories* do instagram que a personagem acabara de postar. O primeiro *story* é uma *selfie* feita pela personagem, com expressão visível de descontentamento e com o texto “AAAAAA / NÃO AGUENTO MAIS” inserido na imagem. O segundo *story* é uma foto do piano, com um *gif* de um desenho de uma garotinha brava com a cabeça explodindo.

A primeira cena finaliza com o momento 4, que trata de uma reaproximação da câmera na personagem. Pouco a pouco a câmera, que até então estava do lado de fora do apartamento, vai se aproximando, partindo de um plano médio para um plano fechado. Nesse momento a personagem fala olhando diretamente para a câmera. Durante o momento 4 o humor da personagem varia. Inicialmente ela ainda aparenta estar nervosa, mas pouco a pouco vai se acalmando, falando o texto de forma nostálgica, até que se parece confortável, convencida e feliz novamente. No fim do momento 4 a personagem se levanta, ficando de costas para a câmera e a cena finaliza com uma espécie de *blackout* feita a partir da aproximação na roupa da personagem (que é preta).

O Quadro 11 mostra capturas de tela retratando trechos marcantes dos quatro momentos da cena inicial, para facilitar a visualização de toda a cena.

Quadro 11 - Fragmentos visuais dos diferentes momentos da primeira cena da videoperformance *Estudo para piano*, de Tim Rescala

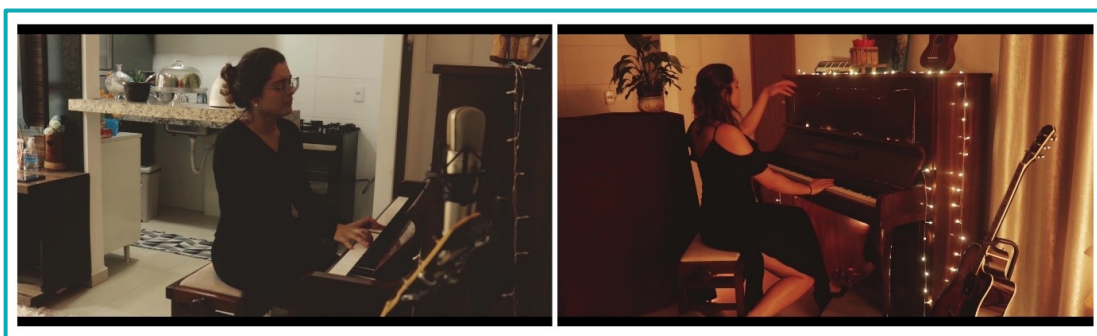
MOMENTO	FRAGMENTO VISUAL
1 (0'00" a 0'15")	
2 (0'16" a 1'35")	
3 (1'36" a 2'01")	
4 (2'02" a 2'35")	

Fonte: A autora.

Seguindo para a segunda cena, se tem agora um contraste bem grande de visualidade: a câmera se torna estática, com um plano médio; a iluminação é mais escura, com “pisca pisca” no piano e com evidência à cor vermelha e laranja; o cenário está alterado, com um pano vermelho na bancada e somente uma planta; a personagem está mais formal, com vestido longo preto, maquiagem, penteado no cabelo e sapato de salto.

A visualidade da segunda cena remete às gravações feitas em concertos e recitais, contexto completamente diferente do ambiente de estudo cotidiano e domiciliar. Nessa cena a personagem se mantém olhando pro piano e realiza grandes gestos, de forma bem “teatral”. Somente quando finaliza a execução da obra ao piano, é que a personagem olha para a câmera, dando um sorriso e com os braços abertos, remetendo a um gesto de finalização da interpretação. A Figura 38 mostra um comparativo da visualidade das duas cenas, considerando um ângulo e enquadramento similar da primeira cena com a segunda cena.

Figura 38 - Comparativo entre a visualidade das duas cenas da videoperformance *Estudo para piano*, de Tim Rescala



Fonte: A autora.

A segunda cena finaliza com um corte seco para tela preta, seguida pelos créditos. Ainda remetendo a produções audiovisuais ligadas ao humor¹⁰³, tivemos a ideia de mostrar trechos do *making-of* do pós gravação, em um quadrado pequeno no canto da tela, expondo a desmontagem do espaço e com falas remetendo à satisfação de se ter finalizado a gravação.

Por fim, um último ponto que pode ser observado no campo da visualidade da videoperformance diz respeito ao *aspect ratio* (proporção de tela) da videoperformance, que tem bordas pretas na parte superior e inferior do vídeo, fugindo do tradicional 16:9 e se

¹⁰³ Vários exemplos poderiam ser citados para exemplificar, mas um deles ficou bastante marcado em mim, que são os finais da série de comédia brasileira “Toma Lá, Dá Cá”, em que no final de todos os episódios tem erros de gravação. Entretanto, o formato de exibição não é exatamente igual ao utilizado na videoperformance. Com a estética similar, pode-se citar uma outra produção audiovisual, ligada à ação e comédia, que é o pós crédito de “A Hora do Rush” (Rush Hour), de 1998, que segundo PAULA (2018, p. 19) utiliza erros de gravação que compartilham a tela juntamente com a rolagem dos nomes dos profissionais que realizaram o filme”.

assemelhando ao cinema, que costuma utilizar uma proporção geralmente mais larga do que a tela.

D. Gravação

A gravação dos materiais da videoperformance aconteceu em uma só diária, durante a tarde e noite do dia 07 de outubro de 2022. Entretanto, algumas gravações testes¹⁰⁴ foram realizadas em momentos anteriores, a fim de mapear, definir, preparar e visualizar possibilidades da videoperformance, sobretudo para a cena em plano sequência. A equipe técnica presente na gravação contou com Nebaí e Alessandro¹⁰⁵.

Cita-se aqui a última gravação teste, realizada no dia 22 de setembro de 2022, em que foi ensaiada toda a parte de atuação e movimentação (da personagem, da câmera e do(a) operador(a) de câmera), já considerando as definições finais para a cena inicial (plano-sequência). Considerando que em um plano sequência é muito difícil realizar correções de cena, visto que é tudo filmado em um só *take*, os ensaios se tornam importantes para dinamizar e garantir a precisão da gravação final¹⁰⁶.

Já no que diz respeito à diária de gravação dos materiais finais da videoperformance, inicialmente foi gravada a primeira cena, a fim de aproveitar a claridade da luz natural do dia, e posteriormente a segunda cena, que foi realizada propositalmente a noite. Para a filmagem da primeira cena, o primeiro passo foi posicionar os microfones (condensadores B-2 Pro Dual

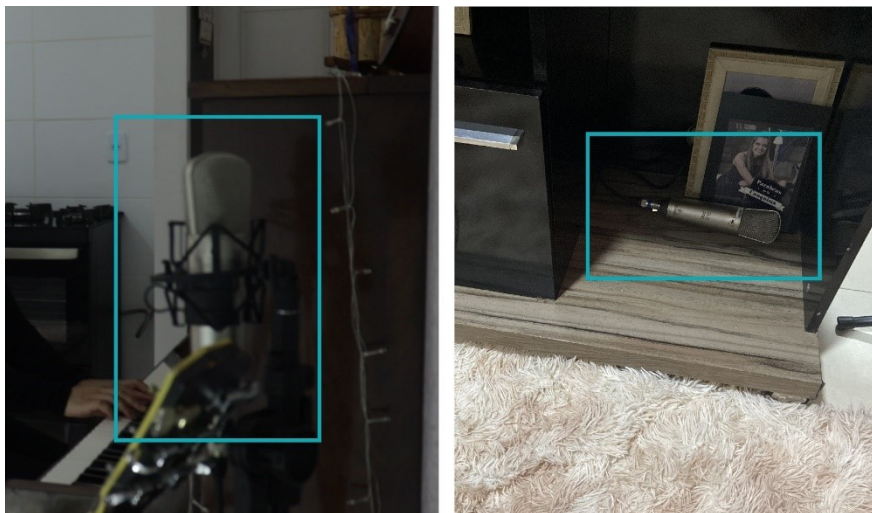
¹⁰⁴ As gravações testes aconteceram não só no local de realização da videoperformance, mas também no laboratório de piano da UFU, que no contexto era um outro local de estudo da obra.

¹⁰⁵ Apesar de Nebaí ser a operadora de câmera, Alessandro, que atuou como diretor, caminhou junto com ela durante toda a videoperformance, a fim de auxiliar na movimentação, sobretudo no momento que ela precisava passar por debaixo do balcão durante o momento 2 da videoperformance e durante o momento 3, em que era preciso mostrar a tela do celular. Essa parceria entre diretor e diretor de fotografia/operador de câmera é comum nesse tipo de filmagem. Cita-se aqui o vídeo de bastidor de uma cena de *La La Land* (2016 – Damien Chazelle), que contou com uma parceria parecida: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DOVox4WrbnQ>>. Acesso em: 25 mai. 2023.

¹⁰⁶ O filme “1917” (2019) do diretor Sam Mendes, vencedor do Oscar 2019 de Melhor Fotografia e Efeitos Visuais, foi filmado como se fosse apenas um único plano-sequência. Sabe-se que há cortes no longa de 1h59m, mas eles foram realizados em momentos estratégicos, quase imperceptíveis. A pré-produção do filme contou com a elaboração de uma maquete de todo o cenário para coreografar e cronometrar todas as cenas e diálogos, além de ensaios técnicos, tudo para que no momento da gravação tudo acontecesse perfeitamente, já considerando os planos sequências. Segundo vídeo dos bastidores do filme publicado pelo canal do youtube oficial da Universal Pictures Brasil, distribuidora do filme, “devido à natureza da filmagem em plano-sequência, tivemos [diretores] que medir cada passo da jornada. A cena precisaria ter a mesma extensão da área, e tivemos que ensaiar cada passo da jornada no local. Nos primeiros dias de ensaio, fomos a um campo aberto e caminhamos nele com o roteiro. Marcamos a área com fita zebra. Tivemos que cronometrar o tempo das falas dos atores e garantir que a construção dos sets se ajustasse aos diálogos. Nada começaria até conhecermos esses elementos básicos. Foi bem intenso, porque era muito preciso. Cada tomada era como um ato teatral. Quando começa, não pode parar. Se alguma coisa dá errado, você tem que continuar” (disponível em: <https://youtu.be/Xu13vsJNM90>).

Behringer), com o intuito que eles ficassem escondidos no espaço¹⁰⁷ ou parecessem objetos de cena. Sendo assim, o primeiro ficou posicionado em um pedestal ao lado do piano e o outro em um compartimento inferior do rack da sala, de modo que ficasse de frente para a personagem no instante de gravação do Momento 3 da cena inicial. A Figura 39 mostra o posicionamento dos microfones na gravação da primeira cena.

Figura 39 - Posicionamento dos microfones durante a gravação da primeira cena da videoperformance *Estudo para piano*, de *Tim Rescala*



Fonte: A autora.

Foi um desafio conseguir posicionar os microfones de maneira que ficassem estáticos e conseguissem capturar o áudio de todas as cenas, dado que a personagem nem sempre ficou posicionada no mesmo local. Além disso, nessa videoperformance não houve um operador de áudio, que pudesse controlar e visualizar se as captações estavam sendo realizadas de forma apropriada. Sendo assim, prevendo um possível problema na captação, como por exemplo picos de saturação no áudio devido aos gritos e/ou não captação da voz nos momentos de fala mais branca, foi utilizado também o gravador nativo da câmera¹⁰⁸ que filmou a videoperformance.

Após posicionamento dos microfones, foi organizado o cenário, figurino e iluminação. Diferente do dia do último ensaio técnico, no dia da gravação o tempo estava

¹⁰⁷ Os cabos dos microfones ficaram escondidos embaixo do tapete e o computador e interface de áudio ficaram em outro cômodo.

¹⁰⁸ Se atentando ao fato de existir uma possibilidade de utilização do áudio capturado pela própria câmera, o(a) operador(a) de câmera precisou tomar bastante cuidado para não fazer sons excessivos, porque estes provavelmente sairiam na filmagem. Sendo assim, tanto o operador da câmera quanto o diretor, que caminharam sempre juntos, utilizaram meias, para evitar sons do atrito com os pés no chão, já que eles precisavam caminhar muito durante a filmagem.

chuvoso e nublado¹⁰⁹, comprometendo significativamente a luz natural que se esperava para a cena¹¹⁰. Sendo assim, foi preciso montar uma iluminação de apoio no lado de fora da sala, de forma que iluminasse o lado de dentro do apartamento. Essa iluminação contou com um refletor de LED (100w e 6000K Branco Frio), que ficou posicionado em um tripé, em cima da mesa, conforme a Figura 40 evidencia.

Figura 40 - Iluminação para a gravação da primeira cena da videoperformance Estudo para piano, de Tim Rescala



Fonte: A autora.

Ainda durante a gravação da primeira cena, devido o estilo do plano-sequência foi preciso deixar alguns elementos de cena posicionados em locais estratégicos, ou previamente já organizados, como por exemplo o celular que a personagem pega durante o momento 3 e 4, os *story* que ela posta e também as passagens que o(a) operador(a) de câmera precisava passar. Quanto ao celular da personagem, ele foi posicionado em cima do mesmo rack em que o microfone estava, porém na parte superior, facilitando o acesso da personagem a ele (Figura 41). Os *stories* que a personagem posta já tinham sido produzidos previamente (Figura 42), devido ao curto tempo entre a saída do piano e início da filmagem do momento 3 e 4¹¹¹. As

¹⁰⁹ Devido às chuvas foi considerado adiar a gravação, visto que a chuva poderia atrapalhar a filmagem do Momento 1 (filmagem do céu) e o som da chuva poderia comprometer a boa captação do áudio, inclusive devido à necessidade de se manter as portas do apartamento abertas, para passagem no operador de câmera durante toda a primeira cena da videoperformance.

¹¹⁰ Um fato que considero interessante de ser ressaltado, pois contribui para o entendimento das variáveis na gravação de uma videoperformance, é que em um dos *takes* realizados para a cena inicial, durante o momento 4, houve uma iluminação natural do sol direto no rosto da personagem, trazendo uma imagem muito bonita capturada pela câmera. Entretanto, consideramos que tal *take* não foi satisfatório no sentido de atuação. Assim, tentamos fazer um outro *take* logo em seguida, mas em questão de pouco tempo depois a luz do sol já não estava refletindo como no *take* anterior. Dessa forma, não foi possível utilizar tal iluminação natural na versão final.

¹¹¹ Quanto aos *stories* postados foi preciso apagá-los da guia *story* e postá-los novamente a cada novo *take*, em razão da necessidade de que ele aparecesse diretamente no momento que o celular aparece mostrando a tela, sem que fosse preciso voltar o *story*. A postagem constante do mesmo conteúdo (reclamando do piano) no meu

portas de acesso à sala também ficaram previamente abertas, sobretudo durante o *take* escolhido para a videoperformance, já que em algumas gravações a porta ficou fechada e foi preciso abrir ainda durante a filmagem, gerando um atraso no momento 3 e 4.

Figura 41 - Posição do celular durante a gravação da primeira cena da videoperformance *Estudo para piano*, de *Tim Rescala*



Fonte: A autora.

Figura 42 - *Stories* postados durante a primeira cena da videoperformance *Estudo para piano*, de *Tim Rescala*



Fonte: A autora.

Após gravação da primeira cena, foi gravado apenas o áudio do trecho relativo aos compassos 28 a 33 da composição musical, já que nesse trecho a personagem não aparece tocando o piano e o áudio aparece ao fundo como uma trilha sonora.

Quanto à gravação da segunda cena, foi preciso fazer uma alteração no cenário, mudando a iluminação e tampando o balcão ao lado do piano. A iluminação nessa cena utilizou o mesmo refletor, mas agora com um papel celofane laranja na frente. Além disso, os

instagram pessoal gerou algumas respostas ao *story*, de pessoas perguntando se estava tudo bem e desejando força.

piscas do piano foram ligados e uma outra lâmpada foi posicionada no chão, em direção oposta ao outro refletor. O microfone que ficava ao lado do piano permaneceu quase na mesma posição, sendo movido um pouco mais para o lado, a fim de que não aparecesse na filmagem. O outro microfone foi colocado em cima do rack direcionado para o piano, para que captasse mais a voz da personagem, já que nessa cena o som do piano ganha um volume muito grande. Foi realizada também uma troca de figurino, maquiagem e posicionamento de câmera, que nessa cena ficou estática no tripé.

A Fotografia 4 apresenta a posição do microfone, refletor e câmera na filmagem da segunda cena:

Fotografia 4 - Posição do microfone, refletor e câmera durante a filmagem da segunda cena da videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala*



Fonte: A autora.

Ademais, cita-se que o momento de bastidores, que aparece durante os créditos, foi planejado. Nós sabíamos que tal gravação seria utilizada, então de certa forma a ação da equipe foi “atuada”. Ou seja, a câmera não ficou ligada sem querer, capturando acidentalmente a equipe desmontando a cena.

A desmontagem do cenário foi sempre realizada no mesmo *take* de gravação da segunda cena. Sendo assim, considerando os diversos *takes* da segunda cena, sobretudo os que tínhamos em mente que ficaram bons, o cenário foi desmontado e montado novamente pelo menos duas vezes.

Um último aspecto que merece destaque e que está relacionado com a gravação diz respeito à exaustão que tal estilo de filmagem (plano-sequência) e uma diária longa de gravação provocam. A cena inicial tem pouco mais de dois minutos de duração e foi filmada

mais de cinco vezes. Já a segunda cena, mesmo que fosse menor, também foi gravada mais do que cinco vezes, já no final do dia e após um longo período de gravação da primeira cena, fazendo com que ela se tornasse ainda mais cansativa. Entretanto, tal cansaço não poderia ficar evidenciado no vídeo, especialmente por se tratar da interpretação de uma composição cênica e que o rosto da personagem aparece durante vários momentos. Dessa forma, entende-se que a noção de atuação e da presença de um diretor de cena foi fundamental para manter e alcançar um resultado satisfatório de atuação nessa videoperformance.

E. Edição

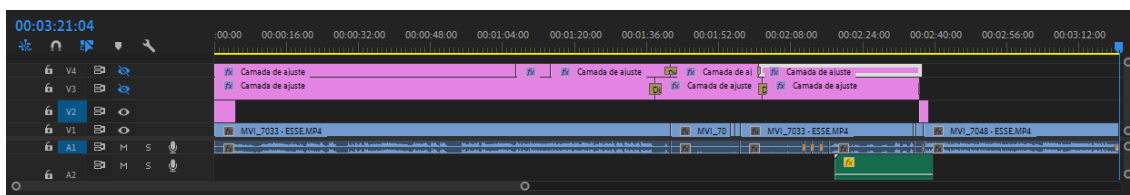
Até aqui é possível perceber que as etapas de pré-produção e produção dessa videoperformance se difere das outras devido ao caráter de plano-sequência. Não seria diferente com a edição, que teve muitos menos processos e etapas se comparado às edições anteriores, já que teve apenas dois *takes*.

A edição de vídeo foi inteiramente feita por mim, no programa Adobe Premiere 2020, enquanto a edição de áudio foi feita por Cesar Traldi.

Quando à edição de vídeo o primeiro passo foi selecionar qual *take* de cada cena seria utilizado e depois sequenciá-los na *timeline*. No *take* relativo à primeira cena, foi preciso fazer um ajuste modificando o tempo de dois trechos do Momento 3 – deixando-os em 139,11% e 197,33% respectivamente – para que eles passassem mais rápido e escondessem o reflexo da câmera que aparece na tela. Na transição para a segunda cena também foi feito um ajuste no tempo, agora deixando o trecho mais lento (61,9% e 45,59%), para que a virada da personagem antes da tela preta acontecesse mais devagar, seguido da inserção de uma imagem em cor sólida preta, para o *blackout*. A segunda cena seguiu sem edições.

Após o primeiro ajuste, foi inserido o título e camadas de ajuste para correção de cor. A primeira correção de cor foi realizada adicionado um efeito (*look*) nativo do programa de edição e também ajustando alguns parâmetros (como contraste, exposição e realce) em alguns trechos, para corrigir sobretudo o branco que ficou estourado no Momento 3. Nessa primeira versão da edição do vídeo o áudio ainda não havia sido editado, então se usou o áudio capturado pela câmera de vídeo, inclusive para o áudio de trilha sonora do Momento 4. A Figura 43 mostra a *timeline* da primeira versão da edição completa da videoperformance, que conta também com uma primeira versão do título e ainda sem a inserção dos créditos finais.

Figura 43 – *Timeline* da primeira versão da videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala*



Fonte: A autora.

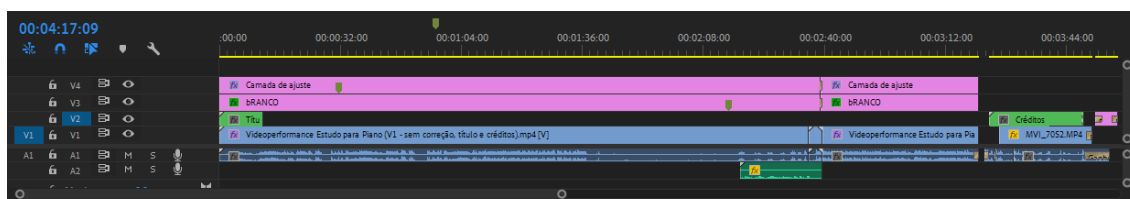
A segunda versão praticamente já foi a versão final, visto que na versão seguinte apenas foi alterado o título que aparece na abertura da videoperformance e inserido o áudio completo tratado. Nessa segunda versão foi realizada novamente correção de cor, inserido os créditos e ajustada a proporção de tela. Quanto à correção de cor, foi removido o *look* utilizado na versão anterior e adicionado o *look* “V84 (golden warm)”, que traz um estilo retrô para o vídeo¹¹², além de inserir uma imagem sólida branca por cima, com opacidade em 1,5% na primeira cena e 0,8% na segunda cena. O Quadro 12 mostra o antes e o depois da correção de cor de um momento trecho da videoperformance e a Figura 44 mostra a *timeline* da segunda versão da edição da videoperformance.

Quadro 12 - Antes e depois da correção de cor da videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala*



Fonte: A autora.

Figura 44 – *Timeline* da segunda versão da videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala*



Fonte: A autora.

¹¹² Foram testados diversos filtros diferentes, até se chegar a um que ficasse satisfatório. Tal *look* faz parte de um pacote gratuito baixado na internet.

Uma preocupação após a visualização do material gravado em vídeo era em relação à qual estratégia seria utilizada para esconder os momentos que a câmera e os objetos de iluminação aparecem no reflexo do celular, vidro da porta do apartamento e na pedra atrás do piano. Inicialmente tentou-se adicionar um efeito de *blur* por cima da imagem, mas o resultado não foi satisfatório. Percebeu-se então que tais trechos eram muito curtos e que valia o risco de deixá-los no vídeo. O único trecho que recebeu ajuste foi o já citado momento 3, em que o reflexo da câmera aparece na tela do celular, que entende-se que passa despercebido devido à provável preocupação do público em ler o texto na tela e também ao aceleração do vídeo.

Em relação à edição do áudio, basicamente foram realizados ajustes na intensidade, já que em alguns momentos a captação teve picos de saturação e em outros a voz foi captada com pouco ganho. Para corrigir tais problemas, utilizou-se além do áudio captado pelos microfones, o áudio captado pela própria câmera. Já em relação ao trecho do Momento 4 em que há uma trilha de fundo, foram realizados processamentos no *software* buscando uma sonoridade que remetesse a um piano de brinquedo ou caixinha de música.

F. Veiculação

A obra foi estreada no meu canal pessoal do instagram¹¹³, em Junho de 2023, alcançando até a escrita desse trabalho mais de 2.000 visualizações, além de diversas curtidas, compartilhamentos e comentários.

¹¹³ Disponível em: <<https://www.instagram.com/reel/Ct13qiwuhkS/?igshid=MzRIODBiNWFIZA==>>. Acesso em: 30 jun. 2023.

CAPÍTULO 4

REFLEXÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da identificação dos dois tipos existentes de videoperformance musical e de suas especificidades (Quadro 2), além das etapas de produção e reflexões expostas até aqui, apresento uma possível definição para a videoperformance musical, entendendo que trata-se de uma *produção musical performática desenvolvida especialmente para o formato de vídeo*. Tal conceito foi aplicado de formas diferentes nas quatro videoperformances produzidas para esse trabalho, o que evidencia sua multiplicidade de possibilidades criativas. Assim, apresento agora uma reflexão final sobre alguns aspectos semelhantes e divergentes entre as videoperformances produzidas, a forma que algumas características do conceito proposto transpassou as videoperformances de forma geral, discussões e observações que foram feitas após a produção das videoperformances e no momento da escrita e possíveis desdobramentos para a pesquisa.

5.1 Reflexões diretas sobre as produções autorais

As quatro videoperformances criadas para essa pesquisa foram desenvolvidas com a intenção de explorar diferentes aspectos, dentro de cada um dos dois tipos de videoperformance musicais identificados. Entretanto, é possível observar alguns aspectos semelhantes e inclusive incidências criativas e em relação às etapas de produção. Para facilitar a visualização e subsequente discussão, elaborou-se o Quadro 13 abaixo, contendo os itens: título da videoperformance, tipo, período de produção, duração, quantidade de artistas envolvidos, participante externo¹¹⁴. Ressalta-se que alguns itens – como utilização do plano-sequência e duração do processo de gravação e edição – foram omitidos propositalmente do Quadro 13, visto que representavam resultados iguais, porém eles também serão discutidos posteriormente.

¹¹⁴ Externos ao curso de música (graduação ou pós-graduação).

Quadro 13 - Comparação de aspectos relacionados à produção de cada videoperformance produzida para esta pesquisa

VIDEOPERFORMANCE	TIPO	PERÍODO DE PRODUÇÃO (SET 2021 A OUT 2022)												DURAÇÃO	QUANTIDADE DE ARTISTAS ENVOLVIDOS	PARTICIPANTE EXTERNO			
		SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO				SET	OUT	
Em uma nota só	2	■															5'17"	3	NÃO
Tides of Manaunaun, de H. Cowell	1	■	■														4'42"	4	SIM
#E3432E	2								■	■							6'10"	9	SIM
Estudo para piano, de Tim Rescala	1								■	■	■	■	■	■	■	■	3'56"	4	SIM

Fonte: a autora.

Observando o Quadro 13 é possível perceber que as videoperformances foram produzidas em um período médio de 2 a 3 meses, durante 9 meses. A videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala* teve um tempo de preparação anterior, de Maio e Agosto, entretanto esse tempo não foi contabilizado como referente à produção direta da obra, visto que nesse período estava-se estudando a composição de Tim Rescala com o objetivo de apresentação em outro contexto. Nota-se também que as videoperformances 1 e 2 foram produzidas no mesmo período, assim como a 3 e 4. Contudo, não é possível dizer que a produção em momentos similares influenciou estética e artisticamente tais videoperformances. Igualmente pode-se verificar a partir de observação ao Quadro 13 que a maior ou menor duração da obra não tem relação com o maior ou menor tempo de produção da mesma, de modo que videoperformances com maior duração não necessariamente foram desenvolvidas em um longo período de tempo.

Outro ponto que merece destaque ao observar o Quadro 13 é que todas as videoperformances foram produzidas coletivamente, contando com pelo menos 3 artistas. Além disso, apenas uma videoperformance não contou com um participante externo. Tais pontos contribuem para o entendimento da videoperformance musical como uma produção artística interdisciplinar. Ademais, salienta-se a importância da participação de um preparador corporal, na videoperformance #E3432E, e de um diretor de cena, em *Estudo para piano, de Tim Rescala*, que influenciaram positivamente nos resultados cênico-perfomáticos das videoperformances.

Quanto aos itens que não estão presentes no Quadro 13, um ponto que merece destaque foi a utilização do plano-sequência. Desde o início tinha-se a intenção de utilizar tal recurso em alguma videoperformance produzida, com objetivo de explorar e demonstrar a possibilidade de produzir uma videoperformance que contasse com poucos processos na

edição, já que esse é um momento em que a videoperformance se molda e se finaliza. Apesar de entender que todas as videoperformances têm pelo menos um momento plano-sequência, ou uma cena bem longa, julgo que somente a videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala* utilizou o recurso da forma que se tinha planejado inicialmente no projeto de pesquisa.

Destaco também um outro ponto de coincidência entre quase todas videoperformance, com exceção à *Em uma nota só*, que foi utilização de apenas uma diária para a gravação dos materiais em vídeo – já que em *Tides of Manaunaun, de H. Cowell* – o áudio foi gravado em outro momento. Entende-se que tal feito só foi possível devido ao processo de planejamento prévio, como a escrita de um roteiro, ou pré-roteiro, visita prévia ao local de gravação, ensaios gerais e técnicos, entre outros. Mesmo que os roteiros tenham sido parcialmente alterados na gravação, edição ou após finalização da videoperformance, eles ajudaram na projeção do resultado final da videoperformance, influenciando diretamente nos processos de gravação e edição. Compreende-se também que o planejamento prévio não foi necessário apenas para a produção das videoperformances de Tipo 1, já que nelas pelo menos tinha-se uma ideia do resultado final, mas também as do Tipo 2 e aquelas mais experimentais, como a *#E3432E*.

O processo de edição é um outro assunto que merece destaque aqui. Em todas as videoperformances eu fui a responsável pela edição de vídeo ou manipulação do editor de vídeo¹¹⁵. Entretanto, tal processo foi sempre realizado considerando as opiniões dos outros artistas envolvidos. Além disso, em todas as videoperformances foi preciso fazer uma organização dos materiais de áudio e vídeo, para facilitar a edição, que foi feita sempre no programa Adobe Premiere, além da utilização de mais de um projeto, focado na edição das diferentes cenas ou nas correções pós finalização da primeira versão final, a fim de que o projeto ficasse mais leve. O tempo de edição também variou entre as videoperformances. Em *Tides of Manaunaun, de H. Cowell* e em *Estudo para piano, de Tim Rescala* – ambas referentes ao Tipo 1 – a primeira versão final foi realizada em apenas um dia. *Em uma nota só* e *#E3432E* tiveram um processo de edição um pouco mais demorado, cerca de um mês, já que foram obras desenvolvidos em um contexto de disciplina acadêmica e, sendo assim, necessitavam de um diálogo maior entre os envolvidos, levando à necessidade de um período maior de tempo de edição.

¹¹⁵ Ressalta-se que o orientador dessa pesquisa, Dr. Cesar Traldi, além de estar envolvido direta ou indiretamente na produção de todas as videoperformances, também teve papel importante no que diz respeito à edição de áudio, já que apenas a videoperformance *Em uma nota só* não teve a edição de áudio feita por ele.

Em relação aos itens levantados para a análise das obras (concepção e contextualização, sonoridade, visualidade, gravação, edição e veiculação), falta falar dos três primeiros e da veiculação. Quanto à concepção e contextualização nota-se que cada videoperformance teve um ponto motivador e de interesse diferente: em *Em uma nota só* buscou-se explorar o conceito de transcrição; em *Tides of Manaunaun, de H. Cowell* buscou-se explorar a criação coletiva entre piano e dança; em *#E3432E* buscou-se explorar uma criação totalmente inédita e com um coletivo grande de instrumentistas/performers; e em *Estudo para piano, de Tim Rescala* buscou-se explorar a utilização do plano-sequência. As obras também se diferem no que diz respeito à sonoridade e visualidade, tendo todas uma identidade própria e única, mesmo nas videoperformances de mesmo tipo. Quando à visualidade o Quadro 14 apresenta uma síntese da paleta de cores de cada videoperformance, gerada automaticamente pelo site *Adobe Color*¹¹⁶ a partir da captura de tela das cenas marcantes de cada videoperformance apresentadas durante o capítulo anterior – e em *Em uma nota só* do círculo cromático utilizado para a escolha das cores das cenas, sem a cor relativa à nota Mi – em que fica possível perceber a diferença das cores de cada videoperformance. Ainda quanto à visualidade, não há também uma simetria entre a duração das cenas e incidência de cortes e enquadramentos entre as videoperformances, fatos que corroboram para o entendimento de que elas se diferem visualmente.

Quadro 14 - Paleta de cores de cada videoperformance produzida para esta pesquisa

VIDEOPERFORMANCE	PALETA DE CORES
<i>Em uma nota só</i>	
<i>Tides of Manaunaun, de H. Cowell</i>	
<i>#E3432E</i>	
<i>Estudo para piano, de Tim Rescala</i>	

Fonte: A autora.

¹¹⁶ Disponível em: <<https://color.adobe.com/pt/>>. Acesso em: 08 jun. 2023.

Em relação à sonoridade, como dito no início da dissertação, todas as videoperformances mantêm um caráter relacionado à música contemporânea, tendo poucos ou nenhum momento tonal, utilizando técnicas estendidas e com momentos de improvisação livre. É possível notar que houve uma tendência de se começar em dinâmica *p* ou pouca densidade, caminhando para um ponto culminante, seguido de decaimento – sendo esse último ponto não presente apenas na videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala*. Além disso, percebe-se que *Tides of Manaunaun, de H. Cowell* e *Estudo para piano, de Tim Rescala* por mais que se tratam de videoperformance de Tipo 1 e que têm como som principal o piano, se diferem pela utilização da voz e do som processado, que aparecem somente na segunda videoperformance, enquanto que *Em uma nota só* e *#E3432E*, ambas do Tipo 2 e feitas a partir de improviso, têm sonoridades bem contrastantes, devido à utilização de diferentes instrumentos musicais, exploração sonora da bexiga e utilização de sons apenas acústicos, elementos que aparecem somente na segunda videoperformance citada.

Quanto a veiculação, todas as videoperformances foram estreadas antes mesmo da escrita final desse trabalho, o que possibilitou a difusão da pesquisa e, nas que foram apresentadas em eventos científicos, também a reflexão consequente de rodas de conversa e comunicação da pesquisa.

5.2 Reflexões posteriores à produção artística: o que mais caracteriza a videoperformance musical e quais são suas outras especificidades?

Por mais que se tivesse uma ideia quanto ao sentido do conceito de videoperformance musical, a produção artística se tornou uma etapa importante da pesquisa, para entender o conceito e suas características importantes. Mas além da produção, na etapa da análise e escrita sobre cada videoperformance, algumas discussões e reflexões adicionais foram surgindo. Nesse contexto destaca-se: relação cena e seção; modelo/estrutura da partitura-roteiro; possibilidade de reprodução da videoperformance; titulação dos criadores da videoperformance musical; importância da preparação corporal e cênica; algumas diferenças da performance presencial e videoperformance; protagonismo do processo de edição; videoperformance como arte híbrida.

A escrita do capítulo anterior, focado em descrever e analisar as videoperformances produzidas, foi feita a princípio na ordem em que aparece no texto¹¹⁷. Por volta do item 1.3, sobre a videoperformance *#E3432E*, ainda na primeira versão da escrita, iniciou-se um

¹¹⁷ Contudo algumas alterações nos itens anteriores foram feitas após a escrita dos itens seguintes, a fim de padronizar a escrita e sentido do texto, acrescentar informações que posteriormente se notou importantes e fazer novas reflexões advindas da escrita dos outros itens.

incômodo ao se referir às cenas como seções. Pode ser que esse incômodo tenha surgido só nesse momento, por tal videoperformance ter cenas que não correspondiam perfeitamente às seções identificadas na obra, pelo menos não da mesma forma que nas videoperformances anteriores. Entendeu-se então que o termo “seção” parecia mais adequado para organizar e visualizar os trechos musicais, especialmente por ser um termo utilizado em análises musicais, enquanto “cena” direciona mais para a segmentação de momentos diferentes de uma produção em vídeo, de uma performance ou de um ato teatral¹¹⁸ - que podem incluir seções musicais. Ou seja, pode ser que em uma cena tenha uma ou mais seções musicais, mas a segmentação não necessariamente será a mesma. Deste modo o termo “cena” foi considerado mais adequado já que ele está relacionado ao audiovisual e pode abranger também as seções musicais, resultado então na seguinte alteração no uso dos termos “seção” e “cena” no capítulo anterior.

Outro ponto referente à demarcação dos diferentes momentos da videoperformance, intitulado então de cenas, foi a dificuldade de entender o início e final de algumas cenas, uma vez que nem sempre possuíam demarcação nítida (mantendo simetria com a seção musical), transição súbita (pois algumas ocorriam com sobreposições/interseção entre as cenas) e mudança significativa na visualidade. Em *Em uma nota só* e em *Estudo para piano, de Tim Rescala* – videoperformances referentes a tipos diferentes¹¹⁹ – as cenas são bem demarcadas, principalmente pelo contraste visual e rupturas entre elas. Já em *#E3432E* e *Tides of Manaunaun, de H. Cowell* as transições de cenas não são tão demarcadas e perceptíveis assim. No caso de *#E3432E*, inicialmente considerava-se a segunda cena como uma extensão da primeira, visto que a identidade musical era a mesma. Somente durante a escrita percebeu-se que se tratavam de cenas diferentes, devido à mudança do caráter visual. Em *Tides of Manaunaun, de H. Cowell* tinha-se planejado a demarcação de momentos diferentes na cena, seguindo as seções das obras, entretanto o vídeo é muito fluido, sem cortes para tela preta e sempre no mesmo espaço, dificultando também o entendimento da segmentação das cenas. Nessa videoperformance foi feita também uma nova demarcação das cenas, durante a escrita

¹¹⁸ Segundo Aumont e Marie (2003, p. 45) a cena designa “originalmente, no teatro grego, uma construção em madeira, a *skêné*, no meio da área de encenação, depois, por extensões sucessivas de sentido, essa área de encenação inteira (o palco), depois o lugar imaginário onde se desenrola a ação. Por uma nova extensão de sentido, a palavra designou, em seguida, um fragmento de ação dramática que se desenrola sobre uma mesma cena, ou seja, uma parte unitária da ação. [...] a cena vale por uma certa unidade, indeterminada, de duração. [...] a cena de filme é um momento facilmente individualizável da história contada (como a sequência). [...] uma das formas possíveis de segmentos (= conjuntos de planos sucessivos) da faixa-imagem, aquela que mostra uma ação unitária e totalmente contínua, sem elipse nem salto de um plano ao plano seguinte- enquanto a sequência mostra uma ação seguida, com elipses”.

¹¹⁹ O que contribui para o entendimento de que mesmo videoperformances de mesmo tipo não necessariamente seguirá os mesmos padrões.

do capítulo anterior, a partir dos diferentes momentos pretendidos para a narrativa do vídeo e os enquadramentos utilizados.

Também durante a escrita do capítulo anterior os roteiros ou partituras-roteiro das videoperformance foram sendo alterados, pois percebeu-se que as videoperformances tinham características diferentes e sendo assim, seria muito difícil pensar em uma estrutura que abrangesse sempre as especificidades de cada videoperformance – como era projetado no início da pesquisa, em que tinha-se a intenção de conceber uma estrutura fixa para a notação das videoperformances, intitulada de partitura-roteiro. Destaca-se que tal titulação foi pensada no sentido de se desenvolver uma notação que abrangesse os aspectos musicais (partitura) e os relacionados ao audiovisual (roteiro). Entretanto, tal termo não é uma invenção direta dessa pesquisa. Bonin (2020), por exemplo, utiliza o termo partitura/roteiro para se referir à notação da peça *Ópera Abertura (curtição de voz e músculos: contraponto em duas partes)*, de Gilberto Mendes, que é formada apenas por um texto explicativo, sem a existência ao menos da presença de uma notação musical tradicional. Nesse sentido o autor afirma que

a própria *partitura/roteiro* [da obra de Gilberto Mendes] se afasta da notação comum, ou seja, não há qualquer símbolo ou grafia que corresponda a um desenvolvimento sonoro específico – ela descreve verbalmente uma pequena cena a ser representada pelos intérpretes (BONIN, 2020, p. 56).

Ainda no contexto das percepções sobre a existência e formato da partitura-roteiro, percebeu-se que tal notação apesar de ter começado a ser desenvolvida na etapa de pré-produção da videoperformance, por ter sido alterada após a edição da videoperformance e da escrita da pesquisa, pareceu estar vinculada à produção, mas é mais útil para ser utilizada em uma reprodução futura. Não que a reprodução de uma videoperformance necessite obrigatoriamente da existência de uma notação específica – nesse caso a partitura-roteiro – mas por ser um registro das ideias e intenções técnico-artísticas essenciais, pode ser um guia importante. Além disso, a existência da partitura-roteiro pode ser utilizada para entendimento da videoperformance e também como ponto de partida e/ou referência para uma nova criação.

No processo de edição e ainda mais durante a escrita surgiu um questionamento sobre a titulação dos autores da videoperformance. Sabe-se que na música quem cria uma obra musical é o compositor e quem reproduz é denominado intérprete/performer¹²⁰, ao passo que no cinema o paralelo seria o diretor como criador principal da obra e os atores como quem interpretam. Contudo, nenhum dos termos pareciam se encaixar no contexto de criação

¹²⁰ Sabe-se que há discussões acerca do intérprete/performer como co-criador da obra. Entretanto, para a discussão que se pretende levantar, considerarei o tradicional significado de intérprete/performer como quem executa o que compositor propôs.

da videoperformance, porque não estamos falando de uma criação estritamente musical, nem de uma criação somente ligada ao cinema. A partir daí algumas perguntas foram sendo levantadas: o criador da videoperformance é quem a concebe? São os performers que aparecem no vídeo? É quem filma? É o editor? É quem cria a parte musical (no caso das videoperformances de tipo 1)?

Após as experiências realizadas entendeu-se que o autor da videoperformance é chamado “artista criador”. Essa função de criador pode ser exercida por uma ou mais pessoas, que podem atuar isoladamente, simultaneamente e em diferentes graus de intensidade nas etapas de concepção, direção, performance, gravação/filmagem, edição etc., a depender do contexto da videoperformance. Em *Em uma nota só*, por exemplo, não há dúvidas de quem são os artistas criadores, visto que todos os três integrantes participaram de todos os processos, desde a concepção até a finalização da edição. Já em *Tides of Manauaun*, de H. Cowell se tem como um dos artistas criadores uma pessoa que não aparece na cena, João, mas que co-escreveu o projeto e foi responsável pela iluminação – um elemento importante para a construção da visualidade que se pretendida para a videoperformance. Fato parecido acontece na videoperformance #E3432E em que obviamente todos os performers que aparecem na cena foram considerados artistas criadores, mas que se tem Nebaí Rios também integrando tal função, devido à sua participação no processo de concepção, filmagem e edição. A videoperformance *Estudo para piano*, de Tim Rescala nos deixou muitas dúvidas sobre como atribuir função aos envolvidos. Nessa videoperformance Alessandro atuou como diretor de cena, mas não foi considerado como um dos artistas criadores, da mesma forma que Nebaí também atuou na filmagem, mas dessa vez também não foi considerada como artista criadora. Essa consideração aconteceu pelo fato de que toda a concepção ter sido projetada por mim e por mais que eu não tenha acompanhado a filmagem em tempo real, a ideia do plano-sequência e da visualidade da cena partiu de mim. Além de tudo, Cesar, que atuou na função de edição de áudio nas três últimas videoperformances citadas também não recebeu o título de artista criador, apenas de editor de áudio.

Ainda no assunto dos artistas envolvidos na criação da videoperformance e sua(s) titulação(ões), além de Alessandro, que atuou sobretudo na função de direção de cena e preparação corporal, Mariana Dias também realizou preparação corporal para os performers da videoperformance #E3432E e também não recebeu a titulação de “artista criadora” – pelos motivos já explicitados no parágrafo anterior. Entretanto, tais “artistas da cena”¹²¹ tiveram

¹²¹ Ambos são graduados no curso de artes cênicas/teatro.

grande importância nos resultados obtidos. Finalizando esse assunto, cita-se que apesar de considerar na ficha técnica a função de “composição musical” para os compositores H. Cowell e Tim Rescala nas videoperformances de Tipo 1, eles também não foram considerados artistas criadores da videoperformance, visto que eles apenas ofereceram material para criação, não estando envolvidos diretamente com ela.

Considerando a videoperformance musical como uma arte interdisciplinar, é necessário entender que apenas os conhecimentos musicais provavelmente não serão suficientes para a realização de uma boa videoperformance, já que mesmo que o performer realize apenas a função de execução do instrumento, é preciso que ele se atente na interação com o dispositivo de gravação de vídeo e nos aspectos cênicos. Nesse sentido, acredita-se ser sempre importante na criação de uma videoperformance, mesmo nos casos em que o artista criador e performer tenha conhecimentos cênicos, a participação de um preparador corporal e diretor cênico para auxiliar a performance¹²².

Quanto à interação com o dispositivo de gravação, notou-se a diferença entre a performance da mesma obra no contexto presencial e da videoperformance, no caso de *Tides of Manaunaun*, de H. Cowell e *Estudo para piano*, de Tim Rescala – ambas do Tipo 1. Nesse contexto observou-se que o vídeo tem o poder de evidenciar o que queremos que o público perceba, de direcionar o olhar do público. No caso da performance presencial da composição de Cowell, *Tides of Manuanaun*, foi muito difícil recriar a narrativa proposta para a videoperformance, ou seja, revelar gradualmente o segundo performer, relativo à metáfora do “movimento”, enquanto que no vídeo tal ação foi feita já na filmagem, mantendo o foco em um plano fechado ou detalhe e inserindo pouco a pouco os *takes* relativos à segunda performer. Já na performance presencial da composição musical de Tim Rescala, *Estudo para piano*, o momento relativo à fermata da Seção 3 (improvisado, sem piano) não faria sentido mexer no celular, pois o público não visualizaria tal ação. Nesse trecho, então, foi preciso criar uma nova ação, que fizesse mais sentido considerando o contexto presencial. Tais observações apontam também para a convicção de que pensar em uma videoperformance é diferente de se pensar uma performance musical, já que alguns conceitos da performance musical podem acabar sendo alterados, como a liberdade em relação ao tempo e às pausas (que na videoperformance musical podem ser preenchidas com elementos visuais), a

¹²² Mesmo que na minha trajetória artística eu tivesse tido a oportunidade de realizar trabalhos interdisciplinares, me arriscando em uma performance mais cênica, ainda assim entendo que a participação de tais artistas da cena foi essenciais para obter um resultado satisfatório nas videoperformances que eles estavam envolvidos.

possibilidade de se pensar em nova segmentação para a obra musical a partir da segmentação do vídeo e a possibilidade de alteração do timbre e aspectos interpretativos.

Por fim, uma última reflexão que surgiu durante o processo de produção e escrita, acerca do protagonismo do processo de edição na criação da videoperformance. Percebeu-se que por mais que se tivesse um pré-roteiro, as decisões finais aconteciam durante a edição, mudando inclusive o que era concebido para as cenas – como no caso da criação da videoperformance *#E3432E*, em que não foram utilizados alguns materiais pretendidos e que se criou cena que não estava planejada anteriormente. Entendeu-se que a videoperformance começa a se moldar concretamente na edição, ao mesmo tempo que se finaliza também durante tal processo, evidenciando que para se produzir uma videoperformance não é preciso apenas ter os materiais, mas também saber como manipulá-los. Além disso, percebe-se o protagonismo de tal etapa também no momento de performance e filmagem, já que algumas cenas foram feitas já pensando nos efeitos que poderiam ser utilizados e em como eles apareciam no vídeo. Nesse sentido, destacam-se: a cena o Momento 1 da Cena 3 da videoperformance *Tides of Manaunaun, de H. Cowell* em que realizou-se propositalmente os movimentos em tempo acelerado (na intenção de diminuir a velocidade na edição, criando o efeito de câmera lenta) e os olhares diretos para a câmera na videoperformance *Estudo para piano, de Tim Rescala*. Ou seja, percebeu-se que em muitos momentos realizou-se a performance e filmagem já se pensando na edição.

Outro ponto sobre o processo de edição é que se percebeu uma maior facilidade em editar as videoperformances referentes ao Tipo 1 (produzida com uma obra musical já existente)¹²³ já que pelo menos a camada sonora já estava finalizada ou parcialmente finalizada, e então editava-se o vídeo a partir da música. Nas videoperformances de Tipo 2, precisou-se conceber também a camada sonora, de modo que também houvesse diálogo com as cenas, gerando uma dificuldade maior na edição total da videoperformance.

Um último ponto a ser destacado aqui, também percebido durante a escrita do capítulo anterior, foi em relação ao caráter híbrido que a videoperformance musical apresenta. Já entendia-se que a videoperformance musical mantinha relação com algumas linguagens e estéticas não estritamente musicais, fato que levou inclusive ao detalhamento das etapas de visualidade, gravação e edição no capítulo anterior. No entanto, uma conclusão de Bonin (2020) sobre a música cênica nos chamou atenção. O autor entende a música cênica como “uma prática artística que coloca em *contato* elementos *musicais* e *cênicos*”, não deixando “de

¹²³ As duas videoperformances de Tipo 1 produzidas tiveram a primeira versão final completa editada em apenas um dia, enquanto as de Tipo 2 necessitaram mais dias para a edição.

ser *música* ao mesmo tempo que vai se transformando em outra coisa” (BONIN, 2020, p. 51). Algo parecido acontece com a videoperformance musical, que tem como ponto característico a performance musical, mas que pode ser entendida de uma outra forma, a depender de quem a aprecia. Ou seja, mesmo que se mantenha todos os elementos observados como constituintes da videoperformance musical, pode ser que se ela for apreciada por um sujeito do teatro, por exemplo, ele a identifique como apenas videoperformance, ao passo que se for analisada por um sujeito do cinema, pode ser que seja caracterizada como um curta-metragem, uma videoarte, um videoclipe etc.

5.3 Conclusões e reflexões finais

Essa pesquisa objetivou a proposição de uma definição para o conceito de videoperformance musical a partir da minha própria prática. Sendo assim, por mais que se teve uma preocupação em sustentar bibliograficamente vários pontos relacionados às discussões levantadas, todas as características e percepções partem da minha visão. Não seria diferente com os resultados obtidos, já que todas as videoperformances produzidas foram concebidas por mim, considerando as minhas vivências artísticas, pulsões, conhecimentos técnico-artísticos e equipamentos, locais, equipe e performers disponíveis. Por exemplo, meus conhecimentos do programa de edição e das possibilidades de efeitos possibilitaram o planejamento de algumas cenas e pré-visualização imaginária da videoperformance ainda no momento de concepção da mesma. Ou seja, pode ser que a mesma videoperformance, se produzida por uma pessoa com conhecimentos diferentes aos meus – ainda que ela detivesse do mesmo pré-roteiro que eu utilizei e contasse com os mesmos equipamentos e pessoas envolvidas – teria um resultado final diferente.

Assim, fica evidente que mesmo que tenha se tentado criar videoperformances contrastantes entre si, explorando pontos diferentes entre elas, ainda há muitas outras possibilidades de criação a serem exploradas – algumas delas que eu ao menos posso imaginar, justamente devido aos aspectos que fizeram com que meus resultados tivessem sido possíveis devido às videoperformances serem todas de minha autoria. No entanto, algumas possibilidades para criações futuras foram identificadas e ficam como sugestões para desdobramentos futuros:

- Videoperformance em tempo real;¹²⁴
- Videoperformance produzida toda pelo celular;

¹²⁴ Julga-se que na criação de uma videoperformance em tempo real pode ser que a edição não tenha tanto protagonismo como nas videoperformances produzidas para essa pesquisa.

- Videoperformance no formato vertical (9:16);
- Videoperformance do Tipo 1 utilizando uma música popular, barroca e/ou clássica;
- Videoperformance do Tipo 2 com uma sonoridade menos experimental;
- Autonomia do dispositivo de gravação de vídeo ou programação para que não se tenha existência de um operador de câmera;
- Videoperformance criada e produzida por apenas uma pessoa;
 - Criação de diferentes videoperformances a partir do mesmo roteiro (pela mesma pessoa ou por pessoas diferentes);
 - Videoperformance em que o(s) performer(s) apareça(m) apenas de forma subjetiva¹²⁵, ou seja, sem a presença corporal direta no vídeo.

Finalizo apontando que por mais que essa pesquisa se trate de um trabalho que parte da minha visão com base na minha prática artística, escrever sobre ela contribuiu muito para o entendimento do conceito de videoperformance proposto e também para identificação das especificidades relacionadas¹²⁶. Acredito que o assunto não se esgota somente nessa pesquisa. Ainda há muito o que refletir, discutir e produzir sobre o objeto, mas essa pesquisa se mostra como um ponto de partida, visto que não se encontrou pesquisas semelhantes na área de música, pelo menos não com as mesmas intenções. Fica, por fim, o meu convite ao leitor a contribuir para a continuação dessa pesquisa, independente do âmbito.

¹²⁵ Tendo em vista a discussão de Cavallin (2016, p. 140), apresentada durante o Capítulo 2, que diz que a videoperformance pode “mostrar a movimentação de um corpo que nunca aparece em cena a não ser por seus indícios de corpo que carrega uma câmera”.

¹²⁶ Cumprindo, portanto, a trajetória inicial proposta de “reflexão inicial, produção, análise/escrita > reflexão final”.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Danilo Silva. **Estratégias na composição eletroacústica audiovisual com imagens em movimento e sistema sonoro multicanal**. 2016. 84 f. Dissertação (Mestre em Artes) – Instituto de Artes (IARTE), Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/12374>>. Acesso em: 10 set. 2021.
- ALVES, Carlos Henrique de Moraes. **Processo criativo na performance percussiva contemporânea: articulações entre pesquisa, gesto cênico e mediação tecnológica**. 2017. 109 f. Dissertação (Mestre em Música) – Escola de Música, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Natal, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/26887>> . Acesso em: 21 jan. 2021.
- AMENO, Alexandre de Almeida. **Música-teatro, humor e técnica no Estudo para piano de Tim Rescala**. 2021. 49 f. Monografia (Licenciatura em Música) - Departamento de Música, Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), Ouro Preto, 2021. Disponível em: <https://monografias.ufop.br/bitstream/35400000/4833/6/MONOGRAFIA_M%c3%basicaTeatroHumor.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2023.
- ANTUNES, Jorge. **A correspondência entre os sons e as cores: bases teóricas para uma “música cromofônica”**. Brasília: Thesaurus, 1982.
- ANTUNES, Luiz Rocha. *Fleabag and self-reflexivity: breaking-the-fourth-wall of a woman’s inner world*. **Tropos: comunicação, sociedade e cultura**, v. 9, n. 1, 1-16, jul. 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3283>>. Acesso em: 15 jun. 2023.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- BONIN, Gustavo. Obras brasileiras de música cênica contemporânea. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, Brasil, n. 76, p. 50-72, ago. 2020. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rieb/a/dPMzPR7FJMYnsb8kwHFyWVc/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 15 jun. 2023. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-901X.v1i76p50-72>.
- BRITO, Brasil Rocha. Bossa Nova. *In: Balanço da Bossa e outras bossas*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- CAMPOS, Cleber da Silveira. **Percussão múltipla mediada por processos tecnológicos**. 2008. 163 f. Dissertação (Mestre em Música) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Campinas, 2008. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/285335> . Acesso em: 21 jan. 2021.
- CAVALLIN, Isabela. Afasia: entre o teatro e a videoperformance. **Art Sensorium**, Curitiba, v. 03, n. 1, p. 130-143, jun. 2016. Disponível em: <http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/sensorium/article/view/939>. Acesso em: 23 jan. 2021. <https://doi.org/10.33871/23580437.2016.3.1.130-143>.
- CHEDIAK, Almir. **Songbook Bossa Nova**. São Paulo: Irmãos Vitale, 2009.

COULTER, John. *The Language of Electroacoustic Music with Moving Images*. 2007.

COWELL, Henry. **Three Irish Legend**: Tides of Manaunaun. New York: Breitkopf Publications, 1922. 1 Partitura. Disponível em: https://s9.imslp.org/files/imglnks/usimg/8/80/IMSLP397806-PMLP191883-Cowell_-_3_Irish_Legends.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2023.

DAVIDSON, Jane W.; CORREIA, Jorge Salgado. Body Movement. *In*: PARNCUTT, Richard; McPHERSON, Gary E (org.). **The Science & Psychology of Music Performance**: Creative Strategies of Teaching and Learning. Nova York: Oxford University Press, 2002. p. 237-250

FERREIRA, Thiago de Souza. **Exploração tímbrica na bateria em improvisações livres e composições semi-abertas**. 2017. 112 f. Dissertação (Mestre em Música) – Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/21231>>. Acesso em: 21 jan. 2021.

FERRER, Esther. **Todas las variaciones son válidas, incluida esta**. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía: 2017.

FREIRE, Pedro Henrique Machado; CAMPOS, Cleber da Silveira. Reflexões sobre gestão sustentável e a utilização de resíduos sólidos enquanto instrumentos em duas obras escritas originalmente para percussão. *In*: I Congresso Brasileiro de Percussão, 2017, Campinas. 14 **Anais** [...]. 2017. Disponível em: <https://www.iar.unicamp.br/wp-content/uploads/2019/11/anais-congresso-percussao-1.pdf>>. Acesso em: 21 jan. 2021.

GIL Susana Castro. **Transfusionando del traductor al performer: una mirada a la performance musical como transcreación haroldiana**. Tradução em Revista, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), vol. 29. 2020 - 2 (p. 190 - 209). Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Susana-Castro-Gil/publication/347298761_TRANSFUSIONANDO_DEL_TRADUCTOR_AL_PERFORMER_UNA_MIRADA_A_LA_PERFORMANCE_MUSICAL_COMO_TRANSCREACION_HAROLDIANA/links/62d0b98728bd252b39f72b5f/TRANSFUSIONANDO-DEL-TRADUCTOR-AL-PERFORMER-UNA-MIRADA-A-LA-PERFORMANCE-MUSICAL-COMO-TRANSCREACION-HAROLDIANA.pdf> . Acesso em: 02 maio, 2022. <https://doi.org/10.17771/PUCRio.TradRev.50524>.

GUEST, Ian. **Harmonia**: Método Prático. Modalismo. Vol. 3. São Paulo: Irmãos Vitale, 2017.

HERTEL, Cynthia Regina. Um olhar sobre o processo evolutivo da técnica pianística. *In*: IV Fórum de Pesquisa Científica em Arte, 2006, Curitiba. **Anais** [...]. 2006. Disponível em: http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/anais4/cynthia_hertel.pdf. Acesso em: 28 jan. 2021.

LICURSI, Beatriz et al. O corpo na performance musical: percepções, saberes e convicções. **Motricidade**, Ribeira de Pena, v. 13, n. 1, p.77-84, mar. 2017. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/motricidade/article/view/12078>. Acesso em: 28 jan. 2021. <https://doi.org/10.6063/motricidade.12078>.

LIMA, Marcelo Carneiro de. **Vídeo-Música**. 2011. 257 f. Tese (Doutor em Música) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/handle/unirio/11415?show=full>. Acesso em: 17 ago. 2021.

LIMA, Daniel Dias; TRALDI, Cesar Adriano. Construindo um Hipertímpano. In: I Congresso Brasileiro de Percussão, 2017, Campinas. **Anais [...]**. 2017. Disponível em: <https://www.iar.unicamp.br/wp-content/uploads/2019/11/anais-congresso-percussao-1.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2021.

LÓPEZ-CANO, Rubén. **Pesquisa artística, conhecimento musical e a crise da contemporaneidade**. ARJ – Art Reserach Journal: Revista de Pesquisa em Artes, v. 2, n.1, p. 69-94. 2015. <https://doi.org/10.36025/arj.v2i1.7127>

LÓPEZ-CANO, Rubén; OPAZO, Úrsula San Cristóbal. **Investigación artística em música – problemas, métodos, experiencias y modelos**. Barcelona: Grupo “Investigación i criación musicals”, 2014.

MADEIRA, Bruno; SCARDUELLI, Fabio. O gesto corporal na *performance* musical. **Opus**, PortoAlegre, v. 20, n. 2, p. 11-38, dez. 2014. Disponível em: <https://www.anppom.com.br/revista/index.php/opus/article/view/75>. Acesso em: 28 jan. 2021.

MARIN, J. G.; CHAIB, F. M. C.; VIEIRA, A. M. B. As reflexões a respeito do gesto corporal como inovador tímbrico a partir de obras selecionadas do repertório para piano de Henry Cowell. In: XXIX Congresso da ANPOMM, 2019, Pelotas. Disponível em: https://anppom.org.br/anais/anaiscongresso_anppom_2019/6084/public/6084-20719-1-PB.pdf. Acesso em: 15 jun. 2023.

MARIN, Juliana Gonçalves. **O gesto corporal e a técnica pianística: um estudo aplicado à performance das obras *The Tides of Manaunaun* e *Aeolian Harp*, de Cowell; *Guero*, de Lachenmann; *Modelagem IX*, de Zampronha**. Dissertação (Mestre em Música) – Escola de Música, Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/35150/1/Dissertac%CC%A7a%CC%83o%20Juliana%20Marin%20Vers%C3%A3o%20final.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2023.

MCGARRY, Connor. **Visual Characteristic of the Mockumentary Format**. Tese (Bacharel em Arte) – Universidade Honors and Film, 2019. Disponível em: <https://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1874&context=honorsthesis#:~:text=As%20a%20medium%20that%20relies,up%20what%20the%20mockumentary%20is.>>. Acesso em: 15 jun. 2023.

MELLO, Christine. Extremidades do vídeo: o vídeo na cultura digital. **Conexão – Comunicação e Cultura (UCS)**, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 17-34, jul-dez. 2004. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/72>. Acesso em: 28 jan. 2021.

MENDES, Mariana Aparecida. **Játékok I: o gesto na exploração de uma obra didática do século XX**. Monografia (Graduação em Música) – Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, 2020. Disponível em:

<<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/30870/1/J%c3%a1t%c3%a9kokGestoExplora%c3%a7%c3%a3o.pdf>>. Acesso em: 17 jun. 2023.

MENDES, M. A. et al. **VEXAME – ode à maior música do mundo, escrita por Erik Satie: o maior músico do mundo**. Ed. dos Autores: 2021.

MIRANDA, Paulo Agenor; BARREIRO, Daniel Luís. *Performer e meios eletrônicos: aspectos da interatividade na música eletroacústica mista*. **Horizonte Científico**, Uberlândia, v. 5, n. 2, p. 1-26, dez. 2011. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/horizontecientifico/article/view/8127>>. Acesso em: 20 jan. 2021.

NAIK, Peter. **Where Facts Meets Fiction – The Science of Mockumentary**. Tese (Mestre em Ciências da Comunicação) – Centro de Ciências em Comunicação, Universidade de Otago, Dunedin, Nova Zelândia, 2018. Disponível em: <<https://ourarchive.otago.ac.nz/bitstream/handle/10523/10101/Peter%20Naik%20Masters%20Thesis%20Final%20-%20Aug%205%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 15 jun. 2023.

NOVA, Jéssica Vitorino da Silva Terra; ZOBOLI, Fabio. (2016). Corpo como âncora de sentidos e produtor de significados: tensões a partir da performance art. **Revista pedagógica**, Chapeco, v. 18, n. 39, p. 241-263, set./dez. 2016. Disponível em: <<https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/pedagogica/article/view/3624>>. Acesso em: 01 nov. 2022. <https://doi.org/10.22196/rp.v18i39.3624>.

PAULA, Tiago Soares. **Créditos Finais de Filme**. Monografia (Graduação em Comunicação Visual Design). Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/7163/1/TPaula.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2023.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003. 217f.

RESCALA, Tim. **Estudo para piano**. 1. Partitura. Disponível em: <http://www.timrescala.com.br/media/produtos/Estudo_para_Piano.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2023.

RESENDE, Cecília de Ávila. **A edição durante o processo de criação coreográfica na videodança**. Monografia (Bacharel em Dança). Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/34093/2/Edi%c3%a7%c3%a3oDuranteProceso.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2023.

ROCHA, Jean Menezes da. **Os sons e as cores: propostas de correlação em experiências composicionais**. Dissertação (Mestrado em Música). Programa de Pós-graduação em Música, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/9170/1/dissertacao%2520jean%2520menezes%2520p arte%25201%2520seg.pdf>>. Acesso em: 21 Mar. 2022.

SAMPAIO, Renato Sergio. **Compreendendo o ensino/aprendizagem da videoperformance: relato de experiência**. 2012. 158 f. Dissertação (Mestre em Artes Visuais) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2012.

Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27160/tde-28022013-091358/>>. Acesso em: 23 jan. 2021.

SANTANA, Jailton Paulo de Jesus. **Uma proposta de abordagem gestual no ensino de piano no curso de licenciatura em música da Universidade Estadual de Londrina: um estudo de caso.** 2018. 223 f. Tese (Doutor em Música) – Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2018. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/180929>>. Acesso em: 28 jan. 2021.

SENISE, Luiz Henrique. **Da importância dos movimentos pianísticos.** 1992. 113 f. Dissertação (Mestre em Música) – Escola de Música, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1992.

TRALDI, Cesar Adriano. **Interpretação mediada & interfaces tecnológicas para percussão.** 2007. 128 f. Dissertação (Mestre em Música) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Campinas, 2007. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284325>> . Acesso em: 21 jan. 2021.

_____. **Percussão e interatividade PRISMA: Um modelo de Espaço Instrumento Auto-Organizado.** 2009. 155f. Tese (Doutor em Música) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Campinas, 2009. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/283997>> . Acesso em: 19 jan. 2021.

TRALDI, Cesar; CAMPOS, Cleber; MANZOLLI, Jônatas. Os Gestos Incidental e Cênico na Interação entre Percussão e Recursos Visuais. In: XVII Congresso da ANPPOM, 2007, São Paulo. XVII Congresso da ANPPOM. São Paulo: Editora da Unesp, 2007. v. CD - 1. Disponível em: <https://antigo.anppom.com.br/anais/anaiscongresso_anppom_2007/praticas_interpretativas/p_ratint_CTraldi_CCampos_JManzolli.pdf>. Acesso em 22 nov. 2021.

VINHOSA, Luciano. Videoperformance: corpo em trânsito. **Estado da Arte**, Uberlândia, v. 1, n. 2, p. 293-303, jul-dez. 2020. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/revistaestadodaarte/article/view/57782>>. Acesso em: 20 jan. 2021. <https://doi.org/10.14393/EdA-v1-n2-2020-57782>.

ZANETTI, Nayara; SIGLIANO, Daiana. A quebra da quarta parede em narrativas complexas: uma análise das séries *Fleabag* e *High Fidelity*. In: 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2021, Virtual. Disponível em: <<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/ij04/nayara-zanetti.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2023.

APÊNDICE A

GLOSSÁRIO

Para elaboração do(s) significado(s) dos termos apresentados aqui, foi utilizado sobretudo Aumont e Marie (2003). Entretanto, não se utilizou nenhuma citação direta aos autores e obra. Ressalta-se que mesmo com a exposição de todos os termos aqui, alguns foram re-explicados em nota de rodapé durante os capítulos, quando se tratava de um contexto de discussão mais aprofundada. Segue abaixo então os termos elencados, provenientes do idiomatismo do cinema e do audiovisual e da linguagem da internet.

Blackout: tela preta ou transição súbita para tela preta, geralmente acompanhada de interrupção do som, a fim de separar visualmente diferentes momentos do produto audiovisual.

Cena: fragmento de ação dramática contínua que ocorre em um único local e tempo em uma peça teatral, filme ou outro produto audiovisual. Entretanto, uma cena é composta por uma sequência contínua de eventos, ou momentos.

Claquete: objeto retangular com uma dobradiça, utilizado para marcar o início da gravação de uma cena, a fim de facilitar a edição, sobretudo a sincronização de imagem e áudio. O objeto pode conter informações como o título da obra, número da cena e *take*, data, e plano/enquadramento utilizado. Ele é posicionado em frente ao dispositivo de gravação de vídeo e é utilizado batendo a parte inferior com a superfície, de modo que crie um som alto, que será utilizado como ponto de sincronização na edição do material, já que cria uma referência visual e sonora. Além disso, a claquete serve para identificação das cenas e *takes* e organização dos materiais.

Corte seco: técnica de edição em que uma cena, sequência ou *take* é interrompida e seguida imediatamente por outra, ou seja, se trata de uma transição súbita, rápida e direta, em oposição à transição suave ou gradual – que utiliza dissolução, sobreposição, fade in/out etc.

Diária: termo utilizado na indústria cinematográfica para se referir a um dia de filmagem, independentemente da quantidade de horas utilizadas.

Enquadramento: composição visual da cena dentro do quadro da câmera e posteriormente no vídeo, feita sobretudo a partir de decisões quanto ao plano e ângulo. Para facilitar o entendimento do enquadramento, segue alguns dos principais planos e ângulos:

Principais planos:

- *Plano Geral/Aberto*: dispositivo de gravação de vídeo bem distante do objeto, mostrando uma ampla visão do ambiente;
- *Plano Médio*: dispositivo de gravação em uma distância média do objeto, mas ainda mostrando o ambiente;
- *Plano Fechado*: dispositivo de gravação próximo ao objeto, de modo que ele ocupe quase a integridade da tela;
- *Plano Detalhe*: dispositivo de gravação focado diretamente em um objeto ou em alguma parte dele, de modo que quase não se tenha a exposição do ambiente.

Principais ângulos:

- *Normal*: dispositivo de gravação no nível do objeto que está sendo filmado;
- *Plongée*: dispositivo de gravação posicionado acima do nível do objeto que está sendo filmado, mas voltada para baixo - ou seja, filma-se de cima para baixo;
- *Contra-plongée*: dispositivo de gravação posicionado abaixo do nível do objeto que está sendo filmado, mas voltada para cima- ou seja, filma-se debaixo para cima.

Fade in/out: técnica de transição gradual da imagem ou som entre diferentes eventos, *takes* ou cenas, utilizado geralmente no início e final do produto audiovisual. O *fade in* é uma transição em que a imagem e/ou som começa em estado escuro (geralmente tela preta ou branca, mas também pode ser uma outra imagem em cor sólida) e/ou silencioso e, gradualmente vai revelando a imagem e/ou aumentando o volume. O *fade out* é o perfeito oposto do *fade in*, ou seja, a imagem e/ou som desaparecem e/ou diminuem gradualmente, até atingir estado escuro (ou alguma outra cor sólida) e silencioso.

GIF: abreviatura de *Graphic Interchange Format*, que consiste em um formato de arquivo de imagem que suporta uma animação curta e reprodução em *loop* (repetida).

Sinopse: breve resumo do trabalho artístico (geralmente um livro, filme, peça de teatro etc.), podendo apresentar as principais informações e/ou ter uma redação mais subjetiva e/ou poética a fim de contextualizar o público.

Stories: Plural de *Story*.

Story: recurso de compartilhamento cronológico de fotos e vídeos curtos de forma temporária, geralmente durante 24 horas, em redes sociais, sobretudo no Instagram. No Instagram há uma área separada em evidência, no canto superior da tela, onde ficam disponíveis todos os stories postados nas últimas 24 horas pelo usuário. É também disponibilizado a opção de marcar outros perfis e adicionar texto, GIFs, figurinhas, desenhos a mão, enquetes, perguntas, hashtags etc. nos stories.

Take: termo em inglês para se referir às tomadas de gravação. O *take* se refere a uma única gravação contínua de uma cena ou sequência. Pode ser que uma mesma cena necessite de vários *takes*, em caso de percepção de algum erro durante a gravação, intenção de explorar outras alternativas (como outros enquadramentos, expressões faciais e movimentos de câmera) e para obtenção de material extra ou de reserva, tudo com o objetivo de alcançar o resultado desejado para a cena durante a edição.

Timeline: termo utilizado na edição para se referir a uma área de trabalho em linha horizontal, geralmente dividida em unidades de medida como segundos/minutos, onde inserem-se os *takes* de áudio e vídeo de forma linear e sequencial. A *timeline* é a representação visual do progresso temporal do vídeo, mostrando a ordem em que os *takes* foram inseridos e a duração de cada um. Na *timeline* é possível não só visualizar a cena que está se construindo, mas também organizar e editar o material (alterando a duração e aplicando efeitos e transições, por exemplo).

Zoom in/out: recurso utilizado na filmagem ou edição de vídeo com o objetivo de ampliar (*in*) ou reduzir (*out*) a imagem ou vídeo, fazendo que os elementos fiquem mais próximos ou mais distantes.

APÊNDICE B

CATALOGAÇÃO DOS DOIS TIPOS DE VIDEOPERFORMANCE MUSICAL

CATALOGAÇÃO DOS DOIS TIPOS DE VIDEOPERFORMANCE MUSICAL	
TIPO 1: TEM-SE UMA OBRA MUSICAL PREVIAMENTE COMPOSTA	
TÍTULO	LINK DE ACESSO
<p>Videoperformance de “Reflexos #1 - para piano, gestos e tape” (Cesar Traldi, Mariana Mendes e Yuji Kodato) - 2021</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=kNMTrWMw-L4</p>
<p>Videoperformance de “Reflexos #2 - para conga, gestos e tape” (Cesar Traldi e Mariana Mendes) - 2022</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=pYli3u3c-u8</p>
<p>Videoperformance de “Tides of Manaunaun, de H. Cowell” (Cecília Resende, João D’Marquês e Mariana Mendes) - 2021</p>	<p>https://youtu.be/Vrpanyl5O9M</p>
<p>“Estudo para Piano, de Tim Rescala (Videoperformance)” (Alessandro Terras Altas, Mariana Mendes e Nebaí Rios) - 2022</p>	<p>https://youtu.be/MRfgMeJJXPc</p>
<p>Videoperformance de “Constelações #1 - para piano e tape” (Cesar Traldi e Mariana Mendes) - 2021</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=F9-dWbubRY</p>
<p>Videoperformance “La Valse d’Amelie, de Yann Tiersen” (Mariana Mendes) - 2021</p>	<p>https://youtu.be/d6GfnAbSomk</p>

<p>Videoperformance de “Játékok I (selections)” (Camila Amuy e Mariana Mendes) - 2020</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=IS1ToNp-go4</p>
<p>Videoperformance da “Suíte Dia Todo - Todo Dia (para piano solo)” (Mariana Mendes e Yuji Kodato) - 2021</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=asb5xl9IYMo</p>
<p>Videoperformance de “Respostas #1 - para piano e tape” (Cesar Traldi e Mariana Mendes) - 2021</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=vpSbCA71nR0</p>
<p>Videoperformance de “Momentos #1 - para percussão múltipla e piano” (Cesar Traldi, Mariana Mendes e Yuji Kodato) - 2021</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=Oz0lkmXgjOc</p>
<p>Videoperformance de “Ilustração #2 - para trompete e marimba” (Cesar Traldi, Mariana Mendes e Paulo Ronqui) - 2022</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=hQNk2l3aZmk</p>
<p>Videoperformance de “Ressonâncias #8 - para tímpanos e tape” (Cesar Traldi e Mariana Mendes) - 2022</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=P6PTzh7Yzvc</p>

TIPO 2: CAMADA SONORA E VISUAL INÉDITAS, CRIADAS DURANTE O PROCESSO

<p>“Isso não é um prelúdio de Bach” (Susana Castro Gil) - (s/d)</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=E5k_DpQXv4l&t=2704s</p>
<p>“Em uma nota só” (Byanca Mandelli, César Braga e Mariana Mendes) - 2021</p>	<p>https://youtu.be/lalE-fVPfes</p>
<p>“Cuprum” (Cesar Traldi e Mariana Mendes) - 2020</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=9vn7luq-iu8</p>
<p>“Devolve papai” (Cesar Traldi) - 2020</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=h5T2B_2AOkA</p>
<p>“Riscos e rabiscos” (Cesar Traldi) - 2020</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=DyHeb8cBNyc</p>
<p>“Retratos Sonoros da Quarentena” (Mariana Mendes) - 2020</p>	<p>https://11nq.com/retratos-sonoros-da-quarentena</p>
<p>“Personalidades de um músico em quarentena” (Mariana Mendes) - 2020</p>	<p>https://youtube.com/shorts/Ag3ZU-ijV0</p>
<p>“À deriva do som” (Gabriel Rimoldi) - 202</p>	<p>https://vimeo.com/688146480</p>
<p>“O monge triste” (Adriano Lopes Sobrinho e Mateus Lustosa) - 2021</p>	<p>https://youtu.be/rYjodGWwbEM</p>

APÊNDICE C

PARTITURA DA COMPOSIÇÃO TIDES OF MANAUNAUN (H. COWELL) COM ANÁLISE DAS SEÇÕES

4

To Julia D. Brown
The Tides Of Manaunaun
 Story according to John Varian

Manaunaun was the god of motion, and long before the creation, he sent forth tremendous tides, which swept to and fro through the universe, and rhythmically moved the particles and materials of which the gods were later to make the suns and worlds.

HENRY COWELL

A Largo, with rhythm *mpp* *p*

Piano *pp* smooth, full tone

Basso 16va with pedal.....

B *mf* *mp* poco a poco cresc.

Basso 16va.....

C *ff* 8va *f* cresc.

16va..... loco Basso 8va.....

8va..... loco *8va*..... loco

Basso 8va.....

2

D

18 *ff* *8va* *loco*

Basso 8va

E

22 *Top notes fff emphasized melodically* *8va* *loco* *cresc. e rit.*

Basso 8va *loco*

F

24 *ffff* *Slow arpeggios* *dim.* *molto*

Basso 8va

G **H**

26 *f* *dim.* *rit.* *p a tempo*

Basso 16va

I

31 *rit. e dim.* *pp* *p* *pp* *ppp*

Basso 16va

APÊNDICE D

RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO SUBMETIDO AOS DISCENTES DO ESTÁGIO DOCÊNCIA REALIZADO

1. COMO VOCÊ DEFINE A VIDEOPERFORMANCE MUSICAL	
ALUNO	RESPOSTA
A	Uma performance musical é uma forma de apresentação musical que existe apenas em um vídeo, sendo planejada e executada para esse formato, fazendo que todos os processos da criação sejam calculados para um resultado final em vídeo.
B	A videoperformance musical é formada pela música que é criada em paralelo ao vídeo. Além disso, na videoperformance, há uma exploração maior do cênico, do gestual e dos movimentos.
C	Eu defino a videoperformance musical como uma maneira de criar, editar e trabalhar uma performance musical utilizando de técnicas de gravação e edição de áudio e vídeo
D	Vídeo performance, ao meu ver, é uma performance que só é possível através do vídeo, diferente do vídeo clipe ou da captação de um show, a performance só é executada através de imagens e edições audiovisuais.
E	É uma performance produzida para o vídeo em que o produto artístico está além da camada sonora. Pode ser resultado de uma composição previamente existente ou à partir de novas ideias. O produto final é o vídeo e, em muitos casos, não é possível ser reproduzido ao vivo, uma vez que são utilizadas cenas gravadas em locais diferentes, distorções no som, dentre outros.

2. QUAIS PONTOS VOCÊ LISTARIA COMO MARCANTES DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DA VIDEOPERFORMANCE

ALUNO	RESPOSTA
A	A definição inicial de qual seria o tom e o tema da obra. Pensando em inspirações e ideias que iriam, primeiro, nos fazer imaginar como seria o resultado final. Após isso seria a gravação e edição, pontos que achei marcantes em diferentes aspectos mas igualmente importantes.
B	A partir do processo de criação da videoperformance musical que fizemos nesta prática de conjunto, acredito que os pontos mais marcantes são: conversar sobre as ideias que cada aluno sugeriu e deixar claro o que queríamos como resultado final, definir as seções, tentar conectar as partes do vídeo umas com a outras, ensaiar a música que pretendíamos criar para o vídeo (mesmo que fosse improvisado, acredito que os ensaios fizeram toda a diferença para que pudéssemos nos conectar melhor uns com os outros - como músicos/musicistas) e treinar os movimentos que gostaríamos de mostrar no vídeo.
C	<ol style="list-style-type: none"> 1. A criação do roteiro: O roteiro foi essencial para definir ideias e pensar em maneiras práticas de executá-las. 2. Ensaios e reuniões: O processo de composição foi feito no decorrer das aulas, quase que simultaneamente ao ensaio da performance. Foi fundamental pro dia de gravação. 3. Dia de gravação: O posicionamento das luzes, das câmeras e a forma de se portar perante a elas foram coisas que me chamaram atenção esse dia 4. Edição: A edição é quando o produto final da videoperformance é criado. Lá as ideias são sintetizadas formando o produto final.
D	O brainstorm de ideias foi muito importante e a liberdade no dia da gravação, para que fossem captadas imagens e sons interessantes.
E	Desenvolvimento de uma ideia central que vai se desdobrando ao longo do processo; utilização do corpo e de gestos; busca da sonoridade adequada à performance pretendida; edição do vídeo.

3. BASEADO NAS EXPERIÊNCIAS DE CRIAÇÃO E/OU PERFORMANCE ANTERIORES, QUAL SUA AVALIAÇÃO SOBRE O PROCESSO DE CRIAÇÃO DESENVOLVIDO AO LONGO DO SEMESTRE?

ALUNO	RESPOSTA
A	Extremamente divertido. Também interessante interagir com instrumentos e linguagens musicais que não conhecia anteriormente. No geral foi recompensador ver o produto final após tanto trabalho.
B	Eu nunca tinha tido uma experiência de criação de uma videoperformance musical, mas acredito que o processo de criação desenvolvido ao longo do semestre nesta prática de conjunto foi muito bom. Acho que os alunos da turma tiveram boas ideias e foram participativos, e o professor César e a estagiária Mariana conseguiram guiar muito bem as aulas. Acredito que todo o processo foi ideal para que conseguíssemos chegar ao resultado final que foi obtido.
C	Eu avalio como positivo o processo de criação, foi interessante ver os elementos se interligando e se desenvolvendo até o produto final.
D	10 de 10
E	Essa foi minha primeira experiência com a videoperformance e avalio como positiva. É um mundo novo para mim e achei muito significativa a experiência, pois compreendi melhor o tema e participei de todo o processo de criação com os meus colegas.

APÊNDICE E

PARTITURA-ROTEIRO DA VIDEOPERFORMANCE *ESTUDO PARA PIANO, DE TIM RESCALA*

Estudo para piano, de Tim Rescala

Partitura-roteiro da videoperformance

Mariana Mendes

♩ = 132

A videoperformance deverá ser feita de forma a lembrar um documentário que registra o contexto do estudo diário do(a) performer.

(com muito entusiasmo)

Voz

Piano

legato

ff *p*

3 (com menos entusiasmo) (vai perdendo o entusiasmo)

rall

5 (desanima-se)

p Eu a - do - ro - es - tu dar pi - a - no mas as

7

ve - zes não sei, mas as ve - zes, Ah, bo - ba - gem!

sf

2
9 $\text{♩} = 152$
(entusiasma-se novamente) (o entusiasmo vai diminuindo)

11

Mas eu gos-to de es-tu-dar pi a-no só que as ve-zes não

14

sei, mas as ve-zes me dá von - ta-de de... Ah, bo-ba - gem!

17 $\text{♩} = 132$
(empolga-se de novo, mas nem tanto) (se enfurece)

Mas a - té que eu

19

gos - to de es tu - dar pi - a - no, mas as ve - zes me

ff

20

dá u - ma a - go - ni - a, um ner - vo - so de fi - car sem - pre to -

ff sempre

21

can - do a mes - ma coi - sa to - do di - a sem pa - rar, es - ses ar -

m.e
m.d

22

pe - jos, es - ca - las, a - cor - des, que eu não su - por - to - que eu não a -

4

23

guen-to, mas que eu te-nho que to-carse, eu qui-ser me for - mar e me li - vrar des-sa, es -

24

co - la! E des - se pi - a - no! Que eu o -

25

dei - o!! O - dei - o!!!

Na fermata o performer deverá agir de maneira que reage após se estressar estudando. Poderá haver um corte no plano-sequência, mudança de cenário e/ou figurino e alteração da cronologia/linearidade da filmagem.

26

Mer - da de pi - a - no!!!! Ah!!!! Mas

Até o compasso 33 o performer deverá falar diretamente com a câmera, como um depoimento.
A parte do piano poderá ser inserida posteriormente na edição ou reproduzida por outra pessoa ou algum dispositivo de reprodução sonora no momento em que o performer dá o depoimento.

5

28 $\text{♩} = 90$

quan-do eu es - tou so - zi - nha E eu vi - vo tão so - zi - nha! Só e -

30

xis - te u - ma coi - sa, a - pe - nas u - ma coi - sa, ca -

32 (corte no vídeo)

paz de a - cal - mar e a - pa - zi - guar meu co - ra - ção Só

rall - - - - - f

34

mes-mo o meu pi - a - no Meu ve - lho e bom pi - a - no...

a Tempo

6

38

Faz com que eu me es - que - ça des - sa i - men - sa so - li - dão Eu

rall e dim

42

pa - ro de cho - rar... e vol - to a es - tu - dar.

p rall

8

♩ = 132
(empolga-se novamente)

46

leg.

p

ff

48

ff

* aspectos omissos ficam à critério do performer no momento da criação, de forma a manter a narrativa e conceito da videoperformance.