



A transformação da percepção e o efeito de “choque” nos filmes da *Visual Music*: ressonâncias na contemporaneidade

The transformation of perception and the “shock” effect in Visual Music films: resonances in contemporary times

Rebeca T. Martins Hippertt¹

¹ Doutoranda em Ciências Sociais no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de São Paulo (Unifesp) – apoio Capes. Mestra em Tecnologia e Sociedade pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) e graduada em Música pela Universidade Federal de Ouro Preto (Ufop). E-mail: rebecahippertt@gmail.com

Resumo: Este artigo tem como objetivo apresentar relações, distanciamentos e aproximações entre conceitos trabalhados no ensaio “Sobre alguns temas em Baudelaire”, de Walter Benjamin, e a produção fílmica da *Visual Music*. Busca-se, pois, deste cotejo, destrinchar o tema da transformação da percepção na modernidade, bem como do efeito de choque, à luz do cinema da *Visual Music*, com destaque especialmente à produção artística de Oskar Fischinger e John Whitney. Tais expressões fílmicas serão usadas aqui como lentes, mediante as quais é possível ver e analisar, a partir de um diálogo com Benjamin – entre o que se ilumina e se obscurece – aspectos da experiência na modernidade e seus impactos na contemporaneidade.

Palavras-chave: *visual music*; percepção; multiestímulo.

Abstract: This article aims to present relations, distances, and approximations between some concepts worked on the essay entitled “On Some Motifs in Baudelaire” by Walter Benjamin (1989), and the film production of *Visual Music*. Thus, we seek to debate the theme regarding the of perception transformation in modernity and the shock effect, in the light of the *Visual Music* cinema, with special emphasis on the artistic production of Oskar Fischinger and John Whitney. Such film expressions will be used here as lenses, through which it is possible to see and analyze, from a dialogue with Benjamin – between what is the illuminated and obscured –, aspects of experience in modernity and their results in contemporary times.

Keywords: visual music; perception; multi-stimulus.

A dimensão tátil, visual e auditiva: efeito de choque

Em sua análise crítica, Benjamin (1989) privilegia o cinema e a poesia de Baudelaire, lentes pelas quais é possível vislumbrar alguns aspectos que constituem a experiência na modernidade. A mudança da percepção e a presença do “choque” se apresentam como alguns desses aspectos. A nova conjuntura da grande metrópole, onde imperam funções como a atenção, a agilidade, o automatismo e o reflexo condicionado, provoca transformações no aparelho sensitivo do indivíduo, de modo que um novo tipo de percepção padroniza a forma de sua relação com o mundo (TRAVASSOS, 2009). Ao caminhar por entre a multidão e ao mesmo tempo integrá-la, o ser humano moderno recebe e devolve choques (BENJAMIN, 1989).

É certo que existem muitas ideias sobrepostas no que diz respeito ao conceito de Modernidade. Para os fins desta discussão, assume-se, a partir de Benjamin, uma concepção *neurológica* da modernidade, entendida como um registro da experiência subjetiva, caracterizado pelos choques físicos e perceptivos do ambiente. A modernidade pode ser concebida como um bombardeio de estímulos que transformou os fundamentos fisiológicos e psicológicos da experiência subjetiva (SINGER, 2004).

Benjamin (1989) argumenta que a modernidade causou um aumento radical na estimulação nervosa e no risco corporal sobretudo no fim do século XIX, quando as sobrecargas sensoriais começavam a fazer parte do cotidiano da cidade. O indivíduo está diariamente exposto aos choques da multidão, uma vez que nela tem de abrir seu caminho com gestos convulsivos, à semelhança de um esgrimista, distribuindo estocadas, como choques, sem o que a cidade não seria transitável. A sobrevivência, na cidade, exige uma atenção superaguçada, a fim de afastar as ameaças múltiplas a que está sujeito o passante. A experiência do choque acaba produzindo um novo tipo de percepção, uma nova sensibilidade, um novo aparelho sensorial, por assim dizer (ROUANET, 1981). Desse modo, por meio do contato com a multidão, automóveis, ruídos e perigos urbanos, multiplicam-se e intensificam-se os estímulos sensoriais de ordem tátil e auditiva, construindo uma nova experiência do indivíduo com a cidade.

Entre os inúmeros gestos de comutar, inserir, acionar etc., especialmente o “click” do fotógrafo trouxe consigo muitas consequências. Uma pressão do dedo bastava para fixar um acontecimento por tempo ilimitado. O aparelho como que aplicava ao instante um choque póstumo. Paralelamente às experiências ópticas desta espécie, surgiam outras táteis, como as ocasionadas pela folha de anúncio dos jornais, e mesmo pela circulação na cidade grande. O mover-se através do tráfego implicava uma série de choques e colisões para cada indivíduo. (BENJAMIN, 1989, p. 124)

A preocupação com o aumento da estimulação nervosa e do risco corporal e mental a que o homem moderno estava sujeito fazia-se presente em diversos gêneros de expressão, de ensaios em revistas acadêmicas a manifestos estéticos. Cartunistas, na imprensa, também ilustravam tal preocupação (TRAVASSOS, 2009). Nesse contexto, Benjamin voltava sua atenção para as manifestações postas em evidência pela arte e pela literatura, tendo em vista sua aptidão para expressar, em seu próprio campo – o estético –, a impregnação da experiência do choque e da qualidade tátil da vivência, sentida tanto na economia como na política e na vida diária (TRAVASSOS, 2009).

Nesse sentido, Benjamin (1989) refere-se ao filme como a maior expressão da experiência do choque na modernidade, discorrendo sobre sua capacidade de alterar o domínio perceptivo.

A técnica submeteu, assim, o sistema sensorial a um treinamento de natureza complexa. Chegou o dia em que o filme correspondeu a uma nova e urgente necessidade de estímulos. No filme, a percepção sob a forma de choque se impõe como princípio formal. (BENJAMIN, 1989, p. 125)

A recepção cinematográfica é, então, caracterizada como sendo de ordem tátil, isto é, baseia-se na mudança de lugares e ângulos, que golpeiam intermitentemente o espectador. As tensões, portanto, que marcavam o início do século XX eram postas em cena por meio do estímulo tátil, o qual passou a fazer parte até mesmo do ato de olhar (TRAVASSOS, 2009). Tem-se, assim, uma nova forma de consumo das imagens, uma recepção rápida em que as imagens visuais e auditivas surgem e desaparecem ao menor gesto. É dizer, o corpo, como um todo, e o olho, tornam-se receptáculos dos choques estéticos, o que é bem demonstrado pelo cinema. Ele oferece à nova sensibilidade, saturada da experiência do choque, uma nova forma de arte, cuja essência é a sucessão brusca e rápida de imagens, infligidas ao espectador como uma sequência de choques (ROUANET, 1981).

Benjamin (1987), em seu ensaio “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, argumentava que a dinâmica e o movimento, introduzidos pela montagem cinematográfica, assim como as novas possibilidades de manipulação da imagem, produzem a passagem de uma visualidade apenas óptica para uma *háptica*, caracterizando uma nova relação corpo-imagem. A emergência de uma percepção tátil das cópias determinou, assim, para Benjamin, uma mudança nas formas de percepção, que se encontravam, em 1936, bem exemplificadas nos aspectos formais do cinema; contudo, para o autor, havia já se estendido a toda a arte. O tátil é, pois, a envolvimento total do receptor numa panóplia de sentidos (TRAVASSOS, 2009).

A mudança da percepção pela “lente” da *Visual Music*

É possível afirmar que tal dimensão tátil, causada pelo efeito de choque na modernidade, pode ser constatada em muito do que se produziu, ao longo do século XX, na pintura, nas artes visuais e no cinema. O sentido da audição também é muito “evocado”, com o aumento da estimulação nervosa causada pelos diversos novos sons e ruídos no cotidiano da metrópole. Referidos sentidos, assim, agregam outra dimensão à experiência visual.

O cinema permitiu, nesse sentido, a narração com sons e imagens em movimento, o que atribui novas velocidades ao olhar e ao ouvido. Ou seja, os olhos, então acostumados com as imagens estáticas, começaram a acompanhar a velocidade das imagens no cinema e a integrar, nessa dimensão óptica, o sentido da audição. Essa característica sensorial foi muito explorada nos filmes da *Visual Music*, que pode ser considerada como um gênero do audiovisual. Consiste em filmes, no mais das vezes abstratos, que abordam o diálogo entre som e imagem, associado à busca de uma relação entre visão e audição, indo ao encontro das questões específicas da percepção e de uma “nova” visualidade.

O cineasta alemão Oskar Fischinger, por exemplo, considerado o precursor da *Visual Music* na Europa, expressou, de certa forma, nos anos 1930, por meio de seus filmes, essa mudança da percepção apontada por Benjamin (1989). Mesmo em se tratando de filmes abstratos, sem personagens e sem narrativa concreta, o elemento “sensorial” se apresenta com mais força. Ou seja, de alguma forma, os filmes incorporam tal multissensorialidade emergida na modernidade.

As primeiras experimentações de animação, originadas nas décadas de 1920 e 1930, que buscavam sincronizar imagem e som com a utilização da colagem, interferência direta na película e a técnica de animação *stop motion*, foram resultados das influências que movimentos artísticos como a arte abstrata, cubismo, dadaísmo e surrealismo, em particular, exerciam sobre os primeiros animadores e cineastas da época (VARGAS; SOUZA, 2011). Antes do cinema, os artistas dadaístas já combatiam a percepção aurática, que tem sua expressão modelar na forma de contemplação estática de um quadro renascentista. Assim se apresentavam as obras dadaístas, situadas a um passo do cinema, por nos atingirem em uma ordem tátil (TRAVASSOS, 2009).

Nesse sentido, utilizando os princípios da colagem e da montagem, característicos do dadaísmo, os filmes de Fischinger clamavam pela criação de um novo cinema, uma “sinfonia multi-expressiva”, misturando pintura, desenho geométrico, dinamismo plástico e música visual. Por meio de experimentações gráficas e de efeitos

imagens. Desse modo, o filme expressa como a música pode ser percebida em termos visuais, ao mesmo tempo que as imagens podem ser também compreendidas em termos musicais. Nessa travessia de sentidos, a dimensão auditiva parece fazer parte da óptica e vice-versa; e é nesta direção que é possível também pensar a mudança no aparelho perceptivo, sinalizada por Benjamin (1989), em que se trafega de uma dimensão apenas óptica para uma dimensão perceptiva óptica-tátil-auditiva-corpórea. Como afirma o autor:

[...] todos esses esforços convergentes facultavam prever uma situação assim caracterizada por Valéry: tal como a água, o gás e a corrente elétrica vêm de longe para as nossas casas, atender às nossas necessidades por meio de um esforço quase nulo, assim seremos alimentados de imagens visuais e auditivas, passíveis de surgir e desaparecer ao menor gesto, quase a um sinal. (BENJAMIN, 1983, p. 6)

Dessa forma, *An Optical Poem*, como expressão fílmica, em seu próprio campo, expressa, de algum modo, a estética do choque sensorial e da qualidade tátil, visual e auditiva da vivência na modernidade, isto é, o “excesso” de estimulação sensorial. Apesar de os filmes da *Visual Music* irem ao sentido oposto do mainstream cinematográfico de sua época, e de não apresentarem narrativas “concretas” e personagens, não deixam de carregar e de expressar as formas perceptivas da chamada modernidade, bem como os novos caminhos da percepção sensorial de uma época.

Pinturas e desenhos que, até então, eram estáticos, começam a se movimentar; a música que era, então, apenas sonora, começa a ser também visual, e os dois juntos formam um grande movimento de choque sensorial. Há, assim, um híbrido entre as artes da visão e as artes do som, algo que se mostrou recorrente em movimentos artísticos da modernidade na Europa e que se deu possivelmente pelas novas formas sensoriais entrecruzadas e múltiplas que começavam a emergir nos centros urbanos, estimulando o sistema sensorial dos viventes. A arte, assim, expressa tal qualidade da experiência.

Inspirado nesse tipo de produção multissensorial de Fischinger, o artista John Whitney, a partir dos anos 1950, na Califórnia, criou filmes em computador, produzidos em parceria com programadores, explorando o entrecruzamento entre som e imagem, visão e audição. Na busca de uma anulação da câmera, sem narrativa e sem personagens, emergiam mudanças nas formas de percepção.

A produção de Whitney carrega certas correspondências dessa percepção característica da modernidade, apresentada por Benjamin (1989). Desta feita, porém, com a imagem processada em computador analógico e digital, agregaram-se mais dimensões a essa percepção já transformada, caracterizando-se, assim, a relação do

cinema com o computador ao nível de: imersão, cálculo, e sem um ecrã tradicional do cinema. Whitney buscava, em muitos dos seus filmes, aludir ao sentido da visão em termos auditivos. Um exemplo disso é o seu filme abstrato *Matrix III* (John Whitney, 1971), o qual será analisado a seguir.

Sob a trilha sonora do compositor Terry Riley, o filme tem início com a exposição, no centro tela, de um triângulo que carrega, em seu interior, várias outras formas triangulares, como que anunciando padrões que seriam exibidos ao longo do filme, acompanhada por uma sonoridade sutil e em volume baixo. A partir de 1min é que se inicia a apresentação dos movimentos de alguns pontos e partículas de luz sobre o plano preto, que se dilatam, formando hexágonos, mesmo momento em que a linha melódica do saxofone incorpora maior volume.

Aos 1min58s, o aspecto tridimensional dos hexágonos, inicialmente bidimensionais e pequenos (frame 1), começa a se desenvolver, atribuindo uma noção de volume e profundidade (frame 2) às novas formas (Figura 3).

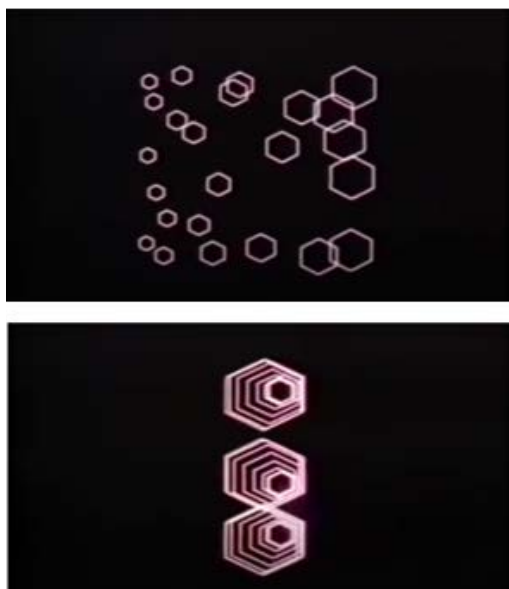


Figura 3: Frames do aspecto bidimensional e tridimensional

Fonte: *Matrix III* (John Whitney, 1971).

Logo em seguida, essa “tridimensionalidade” dos hexágonos se desfaz, e as várias linhas que os constituem se soltam de suas formas, projetando-se para fora dos contornos, espargindo-se ou se entrelaçando, o que faz parecer os ecos de suas partes, à semelhança do que acontece sonoramente (Figura 4).



Figura 4: Frames das linhas que se soltam e se ecoam visual e sonoramente

Fonte: *Matrix III* (John Whitney, 1971).

Importante salientar que, na trilha sonora de Terry Riley, há uma oratória contrapontística na composição da música, que se utiliza do saxofone soprano, órgão elétrico e acumulador *time-lag*, vale dizer, um gerador de ecos. É possível dizer que, assim como há um entrelaçamento de ecos do som, as imagens também ecoam umas nas outras. Do mesmo modo como há a sobreposição de linhas melódicas sonoras características da música, há também a sobreposição das linhas visuais que formam as imagens. Isso pode ser conferido mais diretamente entre 2min46s e 3min31s, bem como, adiante, entre 6min34s e 7min29s.

À medida que os vários hexágonos se soltam um do outro, começa a se delinear, de 2min9s a 3min30s, um padrão de movimento e de entrelaçamento dessas formas, que aceleram e desaceleram, em loop, como pode ser visto na Figura 5.



Figura 5: Ressonância das figuras

Fonte: *Matrix III* (John Whitney, 1971).

É possível notar também que, mais adiante no filme, a partir de 5min13s até 7min53s, esse mesmo movimento de entrelaçamento, ou ressonância de uma imagem em outra, se repete, utilizando-se, agora, de formas em triângulos. É possível argumentar,

nesse sentido, a respeito de uma variação do mesmo movimento de ressonância dos hexágonos, só que, desta feita, com triângulos, também em loop. Todas as formas estão se movendo para dentro e para fora do “espaço tridimensional” (Figura 6).



Figura 6: Entrelaçamento dos triângulos

Fonte: *Matrix III* (John Whitney, 1971).

Musicalmente, tem-se a utilização de *ostinatos*, ou seja, a repetição constante de uma mesma frase sonora ao longo da peça, o que acontece, de alguma forma, também visualmente. Tanto essa linha melódica sonora quanto a repetição do movimento das imagens podem ser vistos como pontos de fixação apresentados ao longo do filme, que se expressam não só visualmente, como também sonoramente.

Quanto à estrutura geral, é possível afirmar que o filme é dividido em três grandes partes: os pontos que se originam em hexágonos, os movimentos dos triângulos e, finalmente, a composição de linhas. Nesta última parte, iniciada em 8min15s, há a predominância de movimentos de linhas que se juntam e criam uma massa única. Talvez sejam as cores o ponto mais importante desse momento do filme, já que, pela primeira vez, mostram-se numa diversidade de tons, apresentando movimentos em linhas rosas, amarelas, vermelhas e roxas. É esse o mesmo momento em que a variação timbrística da música se pronuncia com mais força, ou seja, o seu colorido.

Importante lembrar que, em termos musicais, o *timbre* é a cor do som. Os termos “brilhantes” e “escuras”, por exemplo, ajudam a diferenciar alguns elementos característicos dos instrumentos. Assim, na última parte do filme, a atividade *colorística* do som é intensa, bem como o é sua atividade rítmica. Observa-se, assim, a sobreposição de várias linhas melódicas do saxofone que expressam cores brilhantes. É possível notar também que tais características musicais se correspondem no plano visual do filme, percebendo-se um aglomerado de linhas

coloridas, que se sobrepõem em intensa atividade. Então, diferentes camadas de alturas, assim como seu colorido tímbrico e rítmico, relacionam-se, expressando-se tanto sonora quanto visualmente (Figura 7).



Figura 7: Frames da atividade colorística visual e sonora
Fonte: *Matrix III* (John Whitney, 1971).

Nos frames da Figura 7, também é possível notar o aspecto de textura, referente ao modo como as linhas ocupam um grande espaço da tela no momento em que se sobrepõem. Musicalmente, também há o aspecto *textural* de sobreposição e simultaneidade de vozes sonoras em ritmos e timbres diferentes. Tais vozes se repetem uma sobre a outra, produzindo ecos e enchendo sonoramente a cena. Todos esses aspectos juntos formam uma textura.

Logo após essa atividade colorística visual e sonora, as linhas se soltam, desaceleram e se transformam em pontos. Tais pontos e partículas se movimentam no formato do símbolo do infinito, o que nos remete ao início de *Matrix III* – os mesmos pontos que originaram o filme também o fecham.

É possível observar uma estética híbrida em *Matrix III*, que reúne elementos da pintura abstrata, das artes visuais, arte gráfica, imagem computadorizada e música. A imagem computadorizada, quando digital, possui um aspecto alterável e transformável, podendo ainda passar por um processo de *metamorfose*, que em *Matrix III* se mostra presente. Nesse sentido, o filme parece brincar com a perspectiva do olhar, como nos momentos em que, a depender do ângulo pelo qual se olha o entrelaçamento dos hexágonos, é possível vislumbrar sua transformação em quadrados.

Desse modo, o caráter híbrido e de metamorfose das imagens do filme podem nos remeter ao que Arlindo Machado (2007) chama de *espaço politópico*, em que os elementos constitutivos do quadro, da tela ou do monitor migram de diferentes contextos espaciais e temporais e encaixam-se, encavalam-se, sobrepõem-se uns aos outros em configurações híbridas. Tais processos despejam seu fluxo de imagens e sons de forma simultânea.

Tendo em vista os aspectos dos filmes aqui expostos, é possível afirmar que o cruzamento entre som e imagem, que traz elementos da música para o campo das

formas visuais, mostrou-se recorrente e central na composição do filme. Isso é reforçado, sobretudo, pela relação entre o colorido do som e o colorido das imagens, bem como os conceitos musicais de “contraponto”, “eco”, “ritmo”, “textura”, “timbre” e “ressonância”, que podem ser associados ou aplicados de alguma forma ao domínio das imagens.

Sugere-se aqui que uma correspondência entre o sonoro e visual não é coincidência. Há, de certa forma, um contraponto entre linhas visuais, que se *ou(vê)* também musicalmente. Aliás, trazer para o plano visual aspectos da música poderia auxiliar na experiência audiovisual. Esse entrecruzamento entre visão e audição, e a busca para unir ou hibridar a música com as outras artes, delineou-se de forma recorrente entre artistas europeus do século XX, como já argumentado anteriormente. De certa forma, essa expressão de multissensorialidade, manifestada por meio da arte, significava uma quebra do estatuto do olhar como sentido principal.

Assim, o filme “evoca elementos do meio pelo qual emerge”, conjugando som e imagem, visão e audição, como formas de se modular o lugar comum da visualidade. Ao hibridar ou combinar simultaneamente estímulos sensoriais diversos (visuais, sonoros, hápticos), o filme expressa em seu próprio campo a mudança da dimensão óptica, a experiência estética do choque, do “olhar multiestimulado” da modernidade, sobre o qual também argumenta Benjamin (1989).

Essa quebra do estatuto do olhar também representa o rompimento com a câmera cinematográfica. Não existe o elemento “câmera” no filme; a rigor, todas as imagens são construídas e geradas em computador. Essa via transgressora e a ruptura com o elemento técnico mais importante do cinema, qual seja, a câmera cinematográfica, já se apresentavam desde Norman McLaren, com a sua interferência na película, contudo, em Whitney, adveio o uso da imagem computacional, a qual “ampliava” as possibilidades de criação audiovisual.

A anulação da câmera, que implica a supressão de uma forma específica do *olhar* e de uma também específica forma da produção da imagem, coloca-nos à frente da questão de que o “ver” pode se dar também por meio da audição. Altera-se, pois, a perspectiva pela qual se olha e se produz o olhar, evidenciando, ainda, o caráter imersivo que permitia ao espectador experienciar o que lhe é proporcionado hoje em meios digitais diversos, como a internet, softwares e interfaces chamados de visualizadores de som. Exemplos disso seriam o iTunes e o Winamp, o que será detalhado mais adiante.

Da mesma forma como se pode pensar, a partir de *Matrix III*, um novo cinema, pode-se pensar também em novos regimes de sensibilidade e novos espectadores, que vivenciam um cinema no computador. O fato de o filme não apresentar personagens ou uma narrativa tradicional pode levar o audiente a

percebê-lo através de outros sentidos. Esse tipo de cinema, sem câmera e apresentado em computador, modula também o lugar comum do espectador, já que a falta de ecrã altera também o seu estado de contemplação. Ora, talvez aqui se tenha mais uma “queda da aura”, que altera a forma de se apreciar a produção artística e diz também sobre a mudança do domínio perceptivo, específicos de uma formação social. Influenciado pelas expressões artísticas europeias do século XX, *Matrix III* carrega muitos aspectos da experiência na modernidade e agrega, assim, outras dimensões à experiência perceptiva que foi, em alguns pontos, construída com as tecnologias digitais e o advento do computador.

Ressonâncias na contemporaneidade

A tradução dos dados de um sentido em termos de outros pela via matemática de um algoritmo (o que foi explorado e usado por Whitney em muitos dos seus filmes) pode ser encontrada num vasto número de softwares, interfaces, sensores corporais ou ambientes imersivos, que aspiram a diferentes registros sinestésicos hoje em dia (BASBAUM, 2005). Um exemplo disso são os visualizadores de música como Winamp e iTunes, softwares cujas programações processam o som pela via matemática e constroem padrões visuais a partir das frequências sonoras encontradas. Proporcionam, assim, ao usuário, a possibilidade de “ver” as músicas que estavam sendo tocadas e escolher entre vários modos de visualização. Apesar de automático e com um resultado relativamente genérico, estes visualizadores tiveram relativo sucesso (PINTO, 2019).

Dessa forma, é possível ver, na contemporaneidade, essa dimensão multissensorial e de entrecruzamento dos sentidos, como é o caso dos softwares citados. Mas, à vista dos seus muitos estímulos simultâneos, esses artefatos podem também exigir cada vez mais uma percepção saturada sensorialmente. Com influência das programações feitas nos filmes da *Visual Music* a partir dos anos 1970, os visualizadores musicais chegam aos anos 1990, apresentando a possibilidade de “ver a música” e de evocar conjuntamente os sentidos da audição e da visão para a experiência na plataforma. Hoje em dia, os softwares continuam disponíveis, podendo ser baixados gratuitamente nos celulares ou computadores.

O aparecimento de diversas interfaces sensoriais, como lembra Aguês da Cruz (2016), proporciona uma maior valorização da experiência do toque e da habilidade háptica. As experiências com os novos dispositivos de interação têm demonstrado as possibilidades da tecnologia multi *touch screen*, de tocar diretamente a superfície das máquinas em diversos níveis de interação e imersão, desde os jogos, manipulação de imagens e informação, até miniaturizadas interfaces, como os dispositivos móveis.

Nesse sentido, indaga-se: a dimensão tátil e visual de que tratou Benjamin teria sido potencializada na contemporaneidade? Como pensar o multiestímulo sensorial emergido, possivelmente, a partir da modernidade? Como qualificar tal experiência multissensorial?

Tendo em vista essas questões, argumenta-se que, apesar de o sentido da visão ter sido privilegiado, na modernidade, com o advento de instrumentos da visão, como a câmera fotográfica, a teor do que afirma Benjamin (1989), e, também, por força da necessidade cada vez maior de as pessoas se olharem mutuamente, por longos minutos, nos meios de transporte públicos no final do século XIX, o que é bem salientado por Simmel (2005), é necessário considerar que os outros sentidos, como o tato e a audição, também se intensificaram e se “ampliaram” por conta do excesso de ruídos das cidades. O aparecimento do jornal impresso, a ampliação de espaços urbanos, a produção de ruídos e sons diversos causados pelas máquinas, transportes e comércios, estimularam o sistema nervoso do indivíduo moderno vivente da metrópole a desenvolver, saturar ou conjugar tais sentidos. É possível argumentar que o tato e a audição se conjugam ao óptico e criam uma visualidade multissensorial ou híbrida, algo que também refletiu na expressão artística, como as que comentamos anteriormente.

Trazendo referida discussão para tempos mais recentes, pontua-se que, embora ainda vivamos na contemporaneidade sob o domínio da visão – em um sistema ocularcentrista e marcado por uma reprodução cada vez maior de imagens – os outros sentidos, como o tato e audição, mostram-se também ampliados e integrados à dimensão óptica, algo que se reflete também na forma pela qual muitas interfaces sensoriais funcionam hoje em dia.

Os filmes da *Visual Music*, desde os anos 1930, na Europa, até os computacionais de Whitney, na Califórnia, de certa forma anunciavam o que se vive hoje com algumas interfaces e meios digitais multissensoriais. Mesmo os filmes completamente abstratos carregam em sua forma aspectos perceptivos de seu tempo. Não só reproduzem o visível, mas também tornam visível ou *audiovisível*.

Referências

AGUÊS DA CRUZ, S. D. *Do paradigma do ver ao do tocar. O devir háptico na criação artística contemporânea*. 2016. Tese (Doutorado) – Universitat Politècnica de València, Valência, 2016.

BASBAUM, S. *O primado da percepção e suas consequências no ambiente midiático*. 2005. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

BENJAMIN, W. “A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução”. In: CIVITA, V. (ed.). *Walter Benjamin, Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, Jürgen Habermas*. Textos Escolhidos. Tradução de José Lino Grünnewald. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Coleção Os pensadores). p. 9-34.

BENJAMIN, W. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. In: BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 165-196.

BENJAMIN, W. “Sobre alguns temas em Baudelaire”. In: BENJAMIN, W. *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. Tradução de José Carlos Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989. p. 103-149.

MACHADO, A. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

PINTO, H. R. C. *Tocando imagens: dispositivos e técnicas da Visual Music*. 2019. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

ROUANET, S. P. *Édipo e o anjo*: itinerários freudianos em Walter Benjamin. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1981.

SIMMEL, G. “As grandes cidades e a vida do espírito (1903)”. *Mana*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 577-591, 2005.

SINGER, B. “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular”. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. (org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. p. 95-125.

SOUZA, L. *Música em movimento: a linguagem motion graphics nos videocliques brasileiros (1990-2010)*. 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Municipal de São Caetano do Sul, São Caetano do Sul, 2012.

TRAVASSOS, M. L. *Estética do choque: arte e política em Walter Benjamin*. 2009. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2009.

VARGAS, H.; SOUZA, L. “A colagem como processo criativo: da arte moderna ao motion graphics nos produtos midiáticos audiovisuais”. *Comunicação Midiática*, Bauru, v. 6, n. 3, p. 51-70, 2011.

Referências audiovisuais

AN OPTICAL Poem. Oskar Fischinger, EUA, 1938.

MATRIX III. John Whitney, Estados Unidos, 1971.

submetido em: 4 abr. 2021 | aprovado em: 23 dez. 2021