

DO IMPROVISO DE UM CORPO AO RITMO SONORO: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE *SOUND DESIGN* PARA A VIDEODANÇA *INVÃOS*.

LOBO, Mathias¹

Resumo: Esse trabalho objetiva relacionar temas referentes a processos de criação, teorias e conceitos sonoros aplicados à produção da videodança intitulada *Invãos* (2021). Produzida durante o período de isolamento social devido à pandemia da COVID 19, *Invãos* é dirigida pelos artistas Mathias Lobo e Alexandre Tadra. Os elementos sonoros são pressupostos centrais dessa videodança que surge com uma proposta coreográfica ocasionalmente improvisada; molda a criação do *sound design* baseado em ritmo e espaço diegético; para no final do processo recriar uma nova possibilidade de coreografia a partir da música. Para tanto, a metodologia se dará através de uma análise dos aspectos do som a partir dos relatos e dos seus documentos processuais. A base teórica busca evidenciar artistas e autores da área de estudos em sonoridades como John Cage, Michel Chion e Débora Opolski. As aproximações feitas aqui, a partir dos conceitos utilizados, podem servir de contribuição para artistas, pesquisadores ou entusiastas do som nas artes do vídeo.

Palavras-chave: Criação sonora; Sound design; Estudos do som.

Introdução

O presente trabalho é um relato e análise do processo de criação da videodança *Invãos*² (2021) de Alexandre Tadra³ e Mathias Lobo, com foco nas composições sonoras da obra. Criadas a partir de tensões e intenções entre partituras coreográficas e os espaços das cenas, os elementos sonoros presentes no filme são proposições de minha autoria que buscam aproximar o fluxo performático do bailarino Alexandre Tadra e uma atmosfera ou sensação de vazio dos espaços diegéticos.

O vídeo se caracteriza por composições imagéticas e sonoras dentro de espaços fechados, ou inacabados, modelando um corpo em movimento que busca

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação/Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar). E-mail: contato@mathiaslobo.com.br

² Videodança disponível em: <https://youtu.be/fA8NKz2719M>

³ Bailarino e professor de danças a dois. Integrante da Mimulus Cia. de Dança (MG) e participações com o grupo Mergulho em Cena (MG).

respirar e se expressar. A proposta inicial de roteiro se dava no contexto de isolamento social com um sentimento de impossibilidade do “fazer artístico”, e das incertezas em nossas retóricas e pesquisas pessoais e/ou coletivas nas artes. *Invãos* também é o último vídeo de uma trilogia⁴ que resulta de pesquisas, investigações e expressões no hibridismo da gramática audiovisual com a dança.

Todas as videodanças dessa trilogia foram produzidas durante a pandemia da COVID 19 e cada obra obedece um processo de criação diferente um do outro. Em *Invãos*, decidimos criar a videodança a partir de elementos sugestivos e por vezes imaginativos. Foi feito assim com a locação das gravações, com a coreografia e claro com a trilha sonora.



Figura 01 - Cartaz videodança *Invãos* (2021).
Fonte: *Invãos* (2021).

Não há uma definição única e precisa de videodança. Mas de acordo com Wosniak (2006), sua prática pode ser entendida como uma linguagem artística híbrida combinada de sistemas de signos advindos da dança e vídeo.

Como informação estética aberta, tanto a dança (corpo/movimento) quanto o vídeo (camera/tela), de forma independente, são sistemas de signos estruturados dentro de certo código, gerando significados determinados por este código e pelo canal (medium) original, que tendem a mudar, se mudamos, código e canal. Desta forma, serão cotejadas, no estudo da forma híbrida vídeo-dança, não só as

⁴ Fazem parte da trilogia as videodanças: *Desverrante* (2020); *Retroverso* (2020) e *Invãos* (2021).

especificidades de cada linguagem, mas, particularmente, as “contaminações” propostas pela hipótese de que efetivamente ocorre uma re-signagem da linguagem da dança e dos fatores de análise metodológica inerentes a ela: o movimento no tempo e no espaço. (WOSNIAK, 2006, p. 25).

Essa definição de videodança, que leva em consideração essa “contaminação” proposta pelas linguagens de dança e audiovisual, é a definição que acolhe o processo de criação de *Invãos*, sobretudo os procedimentos artísticos utilizados para compor sua trilha. Os códigos e os canais utilizados em *Invãos* se sobrepõem como metodologia de processo e são levados para seu resultado final.

Nossa grande referência para este trabalho de videodança é a obra *Variations V*⁵ (1966) de Merce Cunningham com proposições sonoras de John Cage. *Variations V* é uma colaboração entre os dois artistas que hibridizam os dois gêneros artísticos, dança e música, com possibilidades eletrônicas integradas à performance dos bailarinos. Merce Cunningham e John Cage se apoiam na poética um do outro para criar corpos possíveis e sons que dialogam, moldando a obra e “re-signando” os elementos corpo/movimento com sons/ruídos.

Mais uma vez ressalto que a análise descrita neste artigo é focada no processo de criação do desenho de som da videodança. Não proponho analisar o processo ou percorrer teoricamente de elementos imagéticos, semióticos ou de aspectos da linguagem da dança ou sua coreografia.

Processo de criação: sem partitura mas com estrutura.

O processo de composição de trilha de *Invãos* foi elaborado a partir das imagens captadas do bailarino Alexandre Tadra. Diferente de um processo convencional, onde o bailarino cria e performa sua coreografia junto com a música já criada, gravamos as cenas de *Invãos* sem nenhuma informação sonora. A proposta era de criar uma coreografia partindo do acaso, da sensação de um espaço completamente novo para aquele corpo e de uma possível música que o próprio bailarino iria imaginar durante sua performance.

⁵ A performance era baseada em um sistema com fotocélulas direcionadas às luzes do palco. Quando os bailarinos se moviam e interrompiam os feixes de luz, desencadeavam sons. Havia um segundo sistema com antenas que de acordo com a aproximação dos bailarinos também disparavam sons distribuídos nas caixas acústicas da sala. Disponível em: <https://youtu.be/XAtGt61DNKU>

A ideia da coreografia foi elaborada pelo Alexandre Tadra partindo de pequenas partituras corporais. Essas partituras serviram como âncoras no processo, definindo uma sugestão de estrutura rítmica começando com um corpo lento, ocioso e repetitivo passando por um corpo desorganizado ou atordoado até uma coreografia mais explosiva e enérgica.

O momento de compor a trilha da videodança se deu no processo de decupagem do material. De acordo com as âncoras, criadas anteriormente, separamos as cenas em quatro partes e montamos uma escaleta definindo a ordem cronológica para o vídeo. A partir de então, começamos a compor a trilha para essas quatro partes que foram nomeadas em: introdução e contrato audiovisual; obstinado de localização; improviso com ritmo e ritmo com improviso.

Para cada parte atribuímos algumas palavras-chaves para extrair sensações, objetivos e uma proposição de *raccord* imagético e sonoro. A primeira dificuldade foi conseguir minimamente ligar as cenas de forma coesa e satisfatória. Vale ressaltar que mesmo não sendo músico, Alexandre participou das composições interferindo no andamento, timbre e em outros elementos do arranjo.

Débora Opolski (2013) faz uma classificação no processo de pós-produção onde divide o *sound design* em: diálogos, *foley* e efeitos. Ressalto que neste artigo não tratarei de diálogos devido a ausência desse elemento no objeto de pesquisa.

Parte I: Composição de introdução e contrato audiovisual.

O espaço *diegético* de *Invãos* é um edifício em construção. Queríamos captar um espaço que fosse um esboço de algo, aquilo que não estava pronto, finalizado ou acabado. Esse resquício de inacabamento era importante para termos essa singularidade do acaso no processo. Um prédio em construção com salas, corredores, escadas e quartos inacabados funcionam como *inputs* criativos, além de serem *imageticamente* interessantes.

No começo da videodança se percebe um corpo explorando esse lugar e marcando uma presença que ainda é indefinida. Não se sabe ao certo quem é aquele corpo ou qual seu objetivo no espaço. Queríamos um *design* sonoro que sugerisse tais informações de corpo, espaço e movimentos, ou como define Chion (2011), uma música mais empática onde é possível exprimir “emoção da cena,

dando o ritmo, o tom e o fraseado adaptados, isto evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. (CHION, 2011, p. 14). Essa possibilidade empática é crucial para completar os movimentos contidos na tela. O descolamento da imagem precisava se aproximar de uma música ou sons que tivessem mobilidades também. Queríamos um elo que conduzisse todas as cenas da introdução para amarrar a atenção do espectador e potencializar sua experiência. Chion define esse elo como síncri:

(palavra que aqui combina «sincronismo e «síntese») é a soldadura irresistível e espontânea que se produz entre um fenómeno sonoro e um fenómeno visual pontual quando estes ocorrem ao mesmo tempo, isto independentemente de qualquer lógica. (CHION, 2011, p. 54).

Em *Invãos*, os elementos sonoros da introdução foram inseridos como foley. Essa técnica consiste na criação de atmosferas e ambientes imagéticos a partir dos sons para “recriar sincronicamente com a imagem todo tipo de interação entre personagens objetos distribuídos no ambiente, bem como a movimentação dos personagens e sua interação com outros personagens”. (SCHULTZ; OPOLSKI, 2022, p. 223). Como havia a necessidade de se trabalhar com os silêncios presentes nessa etapa de introdução, a escolha por esse design de som com os foleys pareceu mais acertada.

É possível também estabelecer aqui uma relação com o conceito de ponto de escuta de Michel Chion (2011), mais especificamente com o ponto de escuta espacial. Esse conceito concerne a uma escuta de causalidade, ou seja, aquela que simula a fonte de cada som. “de onde eu vejo, eu espectador (de que ponto do espaço a cena é considerada, de cima, de baixo, do teto, do interior de um frigorífico, etc). É a aceção estritamente espacial do termo” (CHION, 2011, p. 74).

Os elementos sonoros desse ponto de escuta mais espacial se iniciam como resposta sonora sincronizada com os elementos, porém ainda na introdução do vídeo, evoluem para se constituir como um efeito de “ruído anempático” (CHION, 2011, p. 14) que distorce e subverte o objetivo do foley até então. Os sons das gotas de água e os passos que através de *delays* evoluem para outros sons que findam em um silêncio. Utilizamos um desses elementos na técnica de som reverso para

criar um outro elemento sonoro que crescesse em intensidade, junto com a velocidade dos cortes da edição até aparecer o título da videodança.

Essa operação descrita acima era importante no início do vídeo para estabelecer o que Chion (2011) chama de contrato audiovisual. Esse acordo estabelecido entre espectador e obra, segundo Chion, é proposto por uma condição de causalidade.

Note-se que, no cinema, a escuta causal é constantemente manipulada na sua totalidade pelo contrato audiovisual e nomeadamente pela utilização da sínkrise. Com efeito, trata-se, na maioria dos casos, não das causas iniciais dos sons, mas de causas que somos levados a acrescentar. (CHION, 2011, p. 29).

Os elementos sonoros criados no *foley* agem como uma isca nessa relação causal, para logo em seguida romper e acertar com esse novo contrato audiovisual. Com a poética sonora desse contrato realizada, agora é possível desenvolver um design de som de forma mais livre e intuitiva.

Parte II: Ostinato de localização.

Após o título do vídeo, temos a segunda parte de *Invãos*. Aqui, a coreografia começa a desenvolver a partir de movimentos repetidos. O bailarino caminha livremente pelo edifício em construção como se fizesse o reconhecimento do espaço. Os elementos de *foley* continuam presentes, porém não há intenção de desorganizá-los ou retirá-los do seu contexto de sincronia diegética. Os *foleys* gravados e utilizados na pós-produção são basicamente passos.

O único som que compus e gravei antes de todo o processo, inclusive antes das gravações das imagens, foi um ostinato⁶ com um som limpo de guitarra. Para utilizar esse ostinato fizemos um tratamento sonoro mais refinado: cortamos algumas frequências médio-graves; adicionamos um efeito de *phaser* e modulamos com um *delay* com um tempo e *feedback* de média duração. O objetivo era dar mais espacialidade ao ostinato, visto que apenas o som da guitarra sem efeitos não potencializava a espacialidade da imagem. Sentimos a necessidade de fazer o som

⁶ Ostinato é uma célula musical rítmica ou melódica, um tema ou uma frase musical cíclica que mantém seu padrão ao longo da música.

do ostinato rebater nas paredes dos vãos do prédio em construção. O efeito de *delay* seria utilizado a partir de então para reforçar o vazio e a amplitude desses vãos.

Também criamos algumas variações desse ostinato pensando em uma possível evolução desse elemento. Como já havíamos proposto um contrato audiovisual na introdução, decidimos inserir essas variações. A escolha em utilizar um ostinato também cabia na proposta de não trazer a atenção do espectador para o som nesse momento do vídeo. Queríamos direcionar essa atenção para a contemplação do corpo naquele espaço vazio.

Podemos afirmar que essa pretensão de mergulhar o espectador dentro de uma narrativa é possibilitada por uma inter-relação temporal em continuidade com trilha sonora e narrativa. De acordo com Santaella (2001), essa imersão na narrativa é obtida através do ritmo ou da cadência durante a montagem que se complementa com a trilha sonora. É nessa temporalidade que se torna possível traduzir ou suscitar ações da diegese para músicas e sons.

[...] as indicações de andamento como *allegro*, *piano*, *moderato* têm relação com certos estados de espírito. Essas formas expressivas evocam emoções porque provavelmente as diferentes cadências e ritmos, os tons graves e agudos, os diferentes coloridos ou timbres dos instrumentos apresentam correspondências com os ritmos vitais, sensações viscerais e pulsações biológicas que são também diferentes, mais rápidas ou mais lentas, dependendo de estarmos sentindo alegria ou desgosto, euforia ou tédio, placidez etc. (SANTAELLA, 2001, p. 83).

É possível assim, aproximar Santaella do conceito de valor acrescentado pela música na imagem devido ao efeito empático de Chion (2011). Levando em consideração os códigos e signos culturais desses estados de espírito que Santaella cita, utilizamos no ostinato uma harmonia em *mí menor*. Também utilizamos intervalos musicais com uma cadência de ritmo, ou BPM que mais se encaixava no tempo dos movimentos da coreografia.

O ostinato e suas variações cumprem também essa função transitória entre as cenas. É dele que vai surgindo uma outra camada sonora, na mesma harmonia, que gradativamente vai ganhando intensidade até desembocar na próxima sequência da videodança.

Parte III: improviso em busca do ritmo.

A terceira sequência de *Invãos* se desenvolve inteiramente junto com a música instrumental. Nessa parte, o corpo precisava ocupar o máximo possível de espaços nos vãos do prédio. Desde a gravação das cenas, tínhamos como palavras-chave: improviso e ritmo.

Como coreografia, Alexandre tinha aqui um espaço de movimento livre onde o improviso iria formar a coreografia. As únicas instruções eram: ocupar os espaços com mais energia de corpo e buscar um ritmo, mesmo sem um fonograma de música presente na gravação. A busca por esse ritmo era conduzida pela fruição dos movimentos de Alexandre pelo espaço. Não sabíamos ao certo se o improviso funcionaria para acharmos esse ritmo, porém como combinado, confiamos no corpo e no espaço. Não havia nenhuma intenção de se relacionar com os sons daquele ambiente, ou com a “paisagem sonora” daquele entorno (Schafer, 2001, p. 366). Mesmo sabendo que as ações coreográficas podem ter sido minimamente influenciadas pela paisagem sonora daquela locação. Ao fazer a decupagem, tínhamos em mãos diferentes propostas de coreografias por causa desse improviso. A decisão da escolha final se deu a partir de parâmetros mais técnicos dos movimentos coreográficos estabelecidos pelo Alexandre.

Com as cenas escolhidas e a sequência montada, demos início a busca pela harmonia e melodia que iriam se assentar no ritmo da sequência. Decidimos compor numa estrutura mais simples dividida em quatro compassos de 4/4 com uma estrutura convencional incluindo bateria, guitarras, contrabaixo e alguns *plugins* de instrumentos virtuais - VSTi⁷ que simulam instrumentos de uma orquestra. Em alguns momentos da sequência, inserimos o ostinato da segunda parte como elemento condutor presente.

Com a cena devidamente montada, percebemos um desencaixe de alguns movimentos mais marcados, ou precisos, com o ritmo da música. Tentamos editar e provocar cortes e *crops* na imagem que não agradaram. Por um instante pensamos que havíamos errado em alguma decisão nesse processo. Mas entendemos que esse desencaixe na verdade era o que buscávamos, por isso não havíamos definido

⁷ Virtual Studio Technology Instruments ou VSTi, utiliza processamento de sinal digital para emular instrumentos musicais como sintetizadores, baixos, guitarras, bateria, saxofones, entre outros.

nem música, nem coreografia no começo do processo. Em apenas dois momentos dessa sequência decidimos inserir um elemento sonoro para sincronizar com o movimento coreografado. Nos minutos 04:39 e 04:48, quando o Alexandre olha para o vão das escadas abaixo, inserimos um som mais agudo e distorcido de uma guitarra para provocar uma sensação de vertigem. Ainda adicionamos à imagem um breve movimento de *zoom in*, simulando o conhecido efeito vertigo, técnica retirada do filme *Um Corpo que Cai* (1958) de Stanley Kubrick.

John Cage em seu livro *Silêncio* (2019) escreve *Quatro afirmações sobre a dança* e discorre sobre esse processo de composição de dança:

[...] o coreógrafo rapidamente vai perceber a grande vantagem da dança moderna: a simultânea composição de dança e música. Os materiais da dança, já incluindo o ritmo, exigem somente a adição de som para se tornarem um vocabulário rico e completo. (CAGE, 2019, p. 88).

Cage emprega aqui uma proposição a partir das experiências de performance com Merce Cunningham, cujo trabalho já desenvolvia desde 1943 e que culminou na já citada performance *Variations V*. O autor ainda afirma que há uma obediência processual rígida na composição coreográfica que corrobora em uma espécie de redundância de linguagem, onde o movimento, tão caro ao bailarino, é apenas uma imitação rítmica da música.

Eles têm seguido o ritmo dos seus próprios movimentos de dança, acentuando-os ou pontuando-os com percussão, mas sem dar ao som seu lugar próprio e especial no todo da composição. Eles tornaram a música idêntica à dança, mas não colaboradora dela. (CAGE, 2019, p. 88).

O que havíamos proposto, enquanto metodologia de processo, cabe naquilo que Cage sugere sobre a utilização dos materiais da música. Utilizar seus elementos rítmicos e harmônicos, imbricados o máximo possível com outros materiais da dança sem que haja uma hierarquia desses materiais. (CAGE, 2019).

Essa terceira parte tinha um objetivo de elevar o ritmo da videodança e entregar para o última sequência onde o corpo e a coreografia teriam apenas o ritmo de tambores como elemento sonoro. Mas antes de chegarmos nesta terceira

sequência, inserimos uma cena com o mesmo ostinato já descrito. O objetivo era enriquecer o gráfico sonoro do trabalho propondo o retorno de camadas com menos intensidade sonora, junto com o ostinato. O espectrograma⁸ abaixo da trilha sonora completa de *Invãos* exemplifica esse gráfico e as suas variações na forma visual:

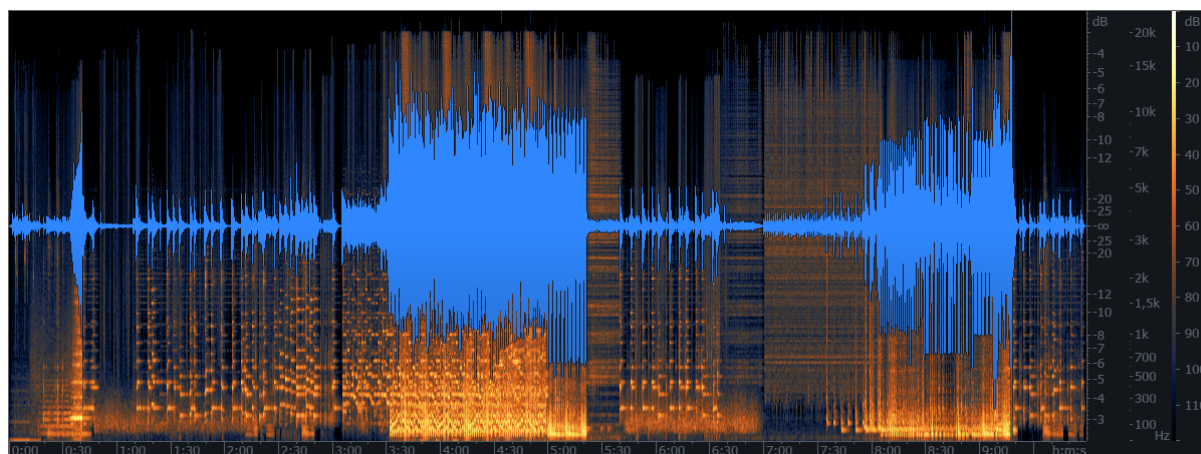


Figura 02 – Espectrograma de *Invãos* (2021).

Fonte: Captura de tela - software iZotope RX.

Sendo assim, o volume sonoro que estava mais denso na terceira sequência, agora fica mais brando e sutil. O desenho desse gráfico sonoro era algo importante para mim. Nessa proposição se encontra a forma estrutural sonora que corresponde ou equivale ao gráfico dos movimentos da coreografia improvisada. E essa equivalência dos gráficos sonoros e imagéticos precisava ser alcançada no vídeo.

Parte IV: Ritmo em busca do improviso.

Na última sequência, já sabíamos que usaríamos somente sons de tambores para produzir uma espécie de ritual caótico para um corpo cansado daquele espaço. Queríamos deixar incerto se o corpo estava se apropriando ou estava se cansando daquele espaço vazio. Toda a sequência se desenrola no alto do prédio com a silhueta do corpo dançando e a cidade exposta ao fundo.

Utilizamos o recurso de *split screen*, que consiste em dividir a tela com duas cenas diferentes ao mesmo tempo, assim como já havíamos feito nos dois trabalhos anteriores de videodança. Como *Invãos* é parte integrante desta trilogia, reforçar o

⁸ Gráficos bidimensionais ou tridimensionais de uma determinada amostra sonora, representando sua frequência e amplitude. (CARREIRO; OPOLSKI, 2022).

uso desse recurso presente nas videodanças cria uma identidade visual e um conceito poético que é visível nos trabalhos.

Como não havia orçamento para captação e gravação de tambores, optamos por utilizar *plugins* com *VSTi's* de bateria disponíveis no mercado: *Addictive Drums* e *EzDrummer*. Montamos algumas sequências com células rítmicas em compassos de 6/8 para sugerir uma quebra ou descontinuidade no ritmo. Além das células, também criei sequências com elementos individuais da bateria como *hi hat*, caixa e pratos de condução. Dessa forma pude realizar melhor a mixagem durante a montagem da sequência, podendo arranjar e rearranjar esses elementos individuais de forma mais precisa e controlável possível.

Para esta última parte, precisei desenvolver uma metodologia para dar conta do processo de montagem da sequência final. Como já tínhamos estruturado as células rítmicas da bateria, dispostas como unidades mínimas, e com o recurso do *split screen*, foi possível realizar o processo inverso de composição de coreografia para videodança. Ou seja, a partir da música, consegui reordenar partes da coreografia para criar outra composição coreográfica.

Essa inversão de processo se deu da seguinte forma: desmembrei as cenas da sequência em que Alexandre dança de acordo com o espaço diegético - um grande salão sem paredes e com uma coluna dividindo a composição fotográfica. Utilizei o efeito de máscara e escondi a metade esquerda de um dos vídeos da tela dividida; fiz o mesmo processo com o segundo vídeo, porém utilizei a máscara para a metade direita.

Como resultado, tínhamos uma cena composta por dois vídeos mas que por efeito das máscaras escondidas, tornou-se o único espaço possível com dois corpos de um bailarino apenas. Esse efeito possibilitou experimentar os diversos movimentos do Alexandre ao mesmo tempo e escolher a coreografia que melhor encaixava na proposta sonora rítmica.

Essa experimentação foi realizada tanto na composição sonora quanto na composição imagética da sequência. Não havia regras definidas por mim nem pelo Alexandre, mas precisei exercitar uma crença de Cunningham, compartilhada por Cage, de que “[...] o suporte da dança não pode ser a música, mas o próprio

dançarino”. (Cage, 2019, p. 94). Precisei me apegar à essa afirmação para libertar o som dentro do trabalho. O papel do som em *Invãos*, não poderia ser um elemento arbitrário e opressor em relação à coreografia, mas sim um facilitador que a conduz.



Figura 03 – Efeito *split screen* - *Invãos* (2021)

Fonte: Frame *Invãos* (2021) - recorte do autor.

Esse recurso imagético de divisão de tela é importante para preencher uma lacuna observada durante a separação das partes do filme. Notamos durante o processo de decupagem que a sequência para o final não tinha a densidade ou o peso imagético que precisávamos para a equivalência de gráficos já citada. Ao criarmos as células rítmicas, essa falta de densidade imagética ficou mais perceptível ainda. Por isso, o uso do *split screen* com efeitos de máscaras ajudou a preencher essa lacuna e a obter uma montagem com um fluxo coreográfico mais denso e dinâmico quando encaixado com o som.

A partir daqui, o trabalho de montagem se deu com a escolha de certos movimentos de uma metade da tela (vídeo 01), que se encaixavam no fluxo rítmico da trilha e posteriormente que pudesse dialogar com a segunda parte da tela (vídeo 02). Com essa engenhoca foi possível dispor, quase que frame a frame, diferentes possibilidades na montagem, sempre tendo o som e o ritmo como elemento norteador. Separei as coreografias e as reordenei em unidades menores para colaborar com a música e criar uma outra opção de coreografia.

É claro que o que chamo aqui de inversão de processo, parte daquele outro processo mais convencional e frequente que consiste em produzir videodança com música e coreografia devidamente prontas. Os procedimentos definidos em *Invãos* se aproximam da proposição de Cage em estender os elementos ou materiais da música com dança e vice-versa.

Qualquer método usado para compor os materiais da dança pode ser estendido à composição dos materiais musicais. A forma de composição de música-dança deveria ser um trabalho necessariamente conjunto de todos os materiais usados. (CAGE, 2019, p. 88).

Dessa forma, utilizamos um material da dança, a coreografia, para ajudar a compor o gráfico sonoro da sequência. Por fim, utilizamos esse material sonoro para rearranjar movimentos e intenções da coreografia. Assim, o material musical “[...] será então mais do que um acompanhamento; ela será uma parte integral da dança”. (CAGE, 2019, p.88).

Considerações finais.

No texto-manifesto *Declaração Sobre o Futuro do Cinema Sonoro* publicado originalmente em 1928, Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov pareciam temerosos quanto ao uso do som ameaçar o cinema, por isso sugeriam que o som fosse assíncrono e contrastante com a imagem (EISENSTEIN; PUDOVKIN; ALEXANDROV. Apud EISENSTEIN, 2002). O manifesto não precisa ser encarado com tanta rigidez se o utilizarmos como uma proposta estética nas artes do vídeo. Pode-se encontrar nas sugestões dos teóricos russos bons inputs criativos que podem servir para formar miríades de possibilidades artísticas. É com esta perspectiva que moldamos os elementos sonoros e coreográficos de *Invãos*.

Entendo que é possível notar esse processo descrito com mais ênfase nas práticas da artes videográficas, nos seus termos mais formais como montagem e composição sonora algorítmica. Porém, também é possível inferir que estes mesmos termos foram lembrados e levados em conta no início do processo de estudos de corpo do Alexandre. Ou seja, as especificidades de cada linguagem de *Invãos* foram contaminadas entre si no decorrer do processo e não somente nas etapas de criação da pós-produção.

As instruções de John Cage para estender os materiais da dança e da música, parecem propor um caminho mais promissor no que tange à novos procedimentos de criação com sons. O caminho para experimentação não parece ser uma cartilha ou uma fórmula clara que deve ser seguida. No caso de *Invãos* é exatamente o contrário. Invertemos uma lógica e repensamos as hierarquias de um determinado processo de criação em videodança para investir nesse aperfeiçoamento criativo sonoro.

Referências.

CAGE, John. **Silêncio**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

CARREIRO, R.; OPOLSKI, D. **O espectro do som como ferramenta de análise fílmica**. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, [S. l.], v. 12, n. 24, p. 388–414, 2022. DOI: 10.35699/2237-5864.2022.36118. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/36118>>. Acesso em: 14 set. 2022.

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

EISENSTEIN, S. M.; PUDOVKIN, V. I.; ALEXANDROV, G. V. **Declaração sobre o Futuro do Cinema Sonoro**. In: EISENSTEIN, S. M.. A forma do Filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 225-227

INVÃOS. Direção de Mathias Lobo. Brasil. 2021. 1 filme/curta metragem (10 min.): son.; color. Disponível em: <<https://youtu.be/fA8NKz2719M>>. Acesso em 10 jun. 2022.

OPOLSKI, Débora. **Introdução ao desenho de som: uma sistematização aplicada na análise do longa-metragem Ensaio sobre a cegueira**. João Pessoa: Editora UFPB, 2013.

_____, D. R.; SCHULTZ, J. C. **O pensamento técnico e estético no processo de criação de Foley no Brasil**. Entrevista com Alessandro Laroca. Imagofagia, [S. l.], n. 25, p. 223–237, 2022. Disponível em: <<http://asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/864>>. Acesso em: 14 set. 2022.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2001

SCHAFER, Murray. **Afinação do mundo**. São Paulo: Unesp, 2001.

WOSNIAK, Cristiane do Rocio. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança: dança, tecnologia e comunicação**. Curitiba: UTP, 2006.
