

Beyoncé e as Audiovisualidades – Um Olhar Sobre os Dispositivos de Passagem e as Zonas de Contato Entre as Imagens¹

Lorena de Risse Ferreira²
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, RS

Resumo

Este artigo tem como foco problematizar o processo de audiovisualização da performance por meio da observação atenta de três momentos trajetória artística da cantora Beyoncé Knowles. Pensamos em como a expressão artística musical passa a ser pensada através de códigos audiovisuais, de uma tal forma que passa-se a investir e incorporar lógicas e devires imagéticos a espaços nos quais o som e a performance se configuravam como arte única. A partir das contribuições de Kilpp (2009), Dubois (2004), Peixoto (1993) e outros autores, buscamos compreender que audiovisualidade é essa que se constrói nos shows e que promove uma experiência audiovisual que transcende as mídias. Por meio do *Scanning Conceitual*, procedimento metodológico utilizado, buscamos os dispositivos de passagem, ou seja, elementos que promoviam uma espécie de contágio entre as imagens.

Palavras-chave: Audiovisualidades; Beyoncé; Passagens; Performance.

Introdução

"É mais do que posso ouvir. Quando estou ligada a algo, imediatamente vejo uma imagem ou uma série de imagens que estão ligadas a um sentimento ou uma emoção, uma lembrança de quando era pequena, pensamentos sobre a vida, meus sonhos e fantasias. E todos estão ligados à música"³. Essa declaração foi feita pela cantora americana Beyoncé Knowles no documentário *Self-Titled* (2013)⁴, produção feita por meio de uma compilação de imagens feitas ao longo da turnê mundial *Mrs. Carters Show*, nas quais, a cantora e sua equipe de produtores, diretores e convidados, comentam o conceito do disco e a fase da vida profissional e pessoal da artista.

¹ Trabalho apresentado no GP Televisão e Vídeo do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Comunicação na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), email: lorenarisse@gmail.com.

³ Acessado em 06/07/2015. Disponível em: http://brasil.elpais.com/brasil/2013/12/13/cultura/1386948429_982528.html.

⁴ Acessado em 06/07/2015. Disponível em: http://www.dailymotion.com/video/x19bk4h_self-titled-beyonce-mini-docum-completo-legendado-em-portuges_music.

Além deste documentário, dividido em cinco partes, cada uma já vista por quase 1 milhão de pessoas no YouTube⁵, Beyoncé lançou, um disco homônimo ao nome da artista e que se destacou de todas as produções já feitas durante os quase 12 anos de sua carreira. Trata-se de uma iniciativa que materializa sua intenção de provocar a indústria fonográfica e os fãs com uma proposta expandida de disco, onde se quer “ver a música” e dar vazão a uma concepção de imagem diferenciada, que já vinha sendo trabalhada pela artista em eventos e produções específicas. O disco audiovisual, como foi chamado pela artista e pela mídia, reúne uma coleção de 14 produções sonoras e 17 videoclipes gravados em diversos lugares do mundo, incluindo o Brasil que foram vendidos exclusivamente pelo iTunes⁶, sem nenhum tipo de aviso prévio ou algum filtro de divulgação. Em pouco mais de três horas disponível, o disco já tinha alcançado a marca de mais de 80.000 vendas e os vídeos já estavam sendo um dos assuntos mais comentados nas redes sociais.

O conceito do álbum audiovisual é ser uma experiência imersiva, na qual o indivíduo tem a chance de experimentar uma produção que foi pensada além do *single* e que oferece um universo de sensações criado pelo som e imagem, trabalhando juntos. Inspirados por este evento da carreira da artista, nos debruçamos sobre iniciativas já feitas pela cantora e percebemos que há um esforço, uma marca artística que tende para um processo de audiovisualização das suas produções que nos incita a pensar sobre como o audiovisual contemporâneo está atravessado por questões que o levam a se reconfigurar, tornando-o presente em outros espaços e experiências que nem sempre correspondem ao que comumente se entende por audiovisual. Em outras palavras, pensamos em como a expressão artística musical passa a ser pensada através de códigos audiovisuais, por meio do investimento em lógicas e devires imagéticos em espaços nos quais o som e a *performance* se configuravam como arte única. Partindo da fala de Beyoncé, que funciona como um ensaio sobre a imagem que lhe acompanha na produção dos seus shows e discos, fizemos um esforço no intuito de entender, por meio da perspectiva das audiovisualidades, que imagem é essa, que sentidos ela nos traz acerca da produção imagética contemporânea e, principalmente, apreender as estratégias utilizadas nos shows que nos levam a entender o audiovisual como algo que se renova em contágios constantes entre mídias como a televisão, o vídeo, o cinema, as novas mídias entre outras.

⁵ Dados retirados do canal oficial da cantora, disponível em: <https://www.youtube.com/user/beyonceVEVO/>. Acessado em 14/06/2015

⁶ Loja musical exclusiva dos clientes Apple.

O objeto empírico que exploramos é composto por 3 shows da cantora, nos quais observamos experiências que incitam a discussão audiovisual, são eles: a apresentação de *Run the World* no *Billboard Awards 2011*⁷, o *Half Time Show* do *Super Bowl 2013*⁸ e a turnê mundial *Mrs. Carters* (2013- 2014). Nosso movimento será de fazer um *scanning conceitual* (FLUSSER, 2009) nos materiais com o intuito de apreender sentidos e elementos que nos ajudem a conceituar e caracterizar isto que chamamos de processo de audiovisualização da performance por meio de dispositivos de passagem (PEIXOTO, 1993), entendendo-os como audiovisuais. Os shows escolhidos possuem uma presença audiovisual forte, seja pela exibição de vídeos que são parte ou não da narrativa que o espetáculo propõe ou até mesmo de iniciativas interacionais que usam o vídeo como parte fundante da performance. Posteriormente, faremos uma entrada mais densa nos materiais, por hora, cremos ser importante apresentar nosso desenho investigativo, com o qual olhamos para os objetos.

A imagem em fluxo

Começamos nossa problematização a partir do conceito de imagem ancorado na obra do filósofo francês Henri Bergson. Ao ler o autor, o leitor é convidado a fazer uma reflexão intensa na tentativa de reformular o que conhece comumente como imagem, já que a proposta de Bergson (1999) é outra, diferenciada. Segundo ele, é possível ver a imagem como algo que não se reduz à matéria, ou seja, que não é exatamente o que vemos na televisão ou em uma foto, por exemplo. A ideia é contrária, transcende a materialidade e se encontra em um domínio que não é do material, do espaço, do real e sim da memória, do tempo e do virtual.

(...) por "imagem" entendemos uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa - uma existência situada a meio caminho entre a "coisa" e a "representação" (BERGSON, 1999, p. 2).

Para Bergson (1999) a imagem é algo que está entre a coisa e a nossa percepção sobre ela, existindo neste caminho virtualizado. Nesta passagem, o corpo humano tem um

⁷ Acessado em 17/07/2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NPP10z9nz8I>.

⁸ Acessado em 17/07/2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qp2cBXvuDf8>.

papel essencial, pois a criação desta imagem é feita por meio do acionamento de um movimento oriundo de uma fonte externo-corpórea, que entra em contato com o corpo por meio da afecção e ele próprio “re-movimenta” essa imagem por meio da ação. A imagem bergsoniana, então, nasce no movimento, no devir, neste fluxo que existe *entre* o sujeito e o objeto e não na diferenciação dos mesmos.

Iluminados por essa ideia complexa de imagem bergsoniana, na qual temos imagem e movimento em uma amálgama, pensamos em nosso objeto também como um audiovisual da ordem da experiência e não tanto do suporte. A ideia da imagem ser virtualidade é cara, pois ela nos dá fôlego para compreender diferentes tipos de imagem sendo atravessadas por esse elo. Acionamos assim a imagem em Bergson para pensarmos em outra chave teórica importante, que propõe uma visada conceitual sobre o audiovisual, a *audiovisualidade*. Este conceito vem sendo discutido pelo Grupo de Pesquisa TCAv (Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design) antes mesmo da sua formação, em 2011, e foi formulado a partir de uma série de conceitos e autores que compõem o quadro teórico do grupo, como: imagicidade e cinematismo, cunhados pelo cineasta russo Sergei Eisenstein (2002), duração, vindo da obra de Bergson (2006), virtualidade e zeroidade (Deleuze, 1988) e pós-mídia (Guattari, 1989).

Apreendendo os conceitos principais para a formação do de audiovisualidades, pensamos que o de Cinematismo seria um produtivo para explorarmos aqui. No seu contexto, Eisenstein pensou o que era único do cinema, que o fazia ser como era, cinematográfico. Quando conhecemos este(s) elemento(s) único(s), sabemos que aquilo que vemos é cinema, não importa onde esteja e quando esteja. Em outras palavras, o autor propôs que o cinema teria essa unicidade em devir que poderia até mesmo anteceder-lo, estando presente em artefatos e experiências anteriores ao início da indústria cinematográfica. A máquina que conhecemos e que torna este cinema material, funciona como um suporte que atualiza o virtual cinematográfico, por isso a sua presença estaria aquém da materialidade. Veja, o cinematismo de Eisenstein e as audiovisualidades lidam com um devir que transcende a mídia por conta do seu estado, que independe dela. Quando dissemos acima que sabemos que aquilo que vemos é cinema, por exemplo, poderíamos fazer o exercício de mudar o verbo ver para outro como, ouvir ou sentir, pois a virtualidade poderia se atualizar por meio de diversas formas, diferentes entre si.

A irredutibilidade da mídia funciona como um princípio para estes conceitos. Entretanto, refletir sobre os agenciamentos e sentidos provocados pelo maquinário nos

parece um movimento produtivo, já que o contexto midiático atual promove novos territórios de criação e de possibilidades imagéticas, os objetos empíricos que este texto aborda são exemplos claros disso. Como as audiovisuais são virtualidades, podemos pensar em algo próprio de qualquer mídia ou elemento que tenha potencialidades audiovisuais. Este é o caso da audiovisualidade de TV, conceito cunhado por Kilpp (2009) e que focaliza em uma forma imagética buscando as regularidades que a caracterizam, neste caso que dão vida ao televisivo. Por se tratarem de conceituações sobre o televisual podemos encontrá-los em outros espaços, diferentes da televisão.

Os homens de televisão e depois alguns núcleos de criação, situados aqui e ali, vêm experimentando as práticas expressivas que nos permitem perceber hoje claramente as regularidades discretas que caracterizam as audiovisuais de TV: estão no ar programas, e outras unidades autônomas (promos, vinhetas, comerciais, clipes, etc.), novos e muito antigos, que, no fluxo, engendram o propriamente televisivo, de origem rizomática e que, desde o início da televisão, sempre existiu em potência ou virtualidade, como devir audiovisual de uma determinada e sui generis forma: a audiovisualidade de TV (KILPP, 2009, p. 09).

Logo, esclarecemos que a problematização sobre o suporte, sobre a mídia, não precede à constituição conceitual das audiovisuais, mas sim, a sucede, tendo potencialidade para ser explorada em outros pontos, como o de buscar o que é próprio de uma mídia ou até de mesmo de pensar em como a diversidade de suportes, funções e possibilidades imagéticas permitem uma espécie de coalescência de formatos e conteúdos que chega a provocar uma interrogação sobre que imagem estamos vendo. Nestes casos, entender a particularidade que a mídia traz à natureza deste audiovisual é interessante e produtivo, ao mesmo tempo em que mantemos o devir audiovisualidade pulsando.

No caso do audiovisual alguns autores afirmam que por si só, na sua natureza, temos um híbrido, um produto que agrega elementos do cinema, da televisão, da literatura, entre outras mídias, ao mesmo tempo em que os reinterpreta, atribuindo-lhes novos valores e sentidos (MACHADO, 1997). Por isso, Machado discute o quanto “o audiovisual adquiriu uma espécie de postura parasitária em relação aos outros meios que lhe deram origem” (1997, p. 188), e isso acontece principalmente pela maleabilidade e facilidade com que esse material se liquefaz e acaba se adaptando e sendo utilizado em diversos espaços, com finalidades diferentes, camuflando, aparentemente, essa unidade caracterizadora que o cinema e a televisão, como mídias consolidadas, por outro lado, propagam claramente.

A perspectiva das audiovisualidades nos ajuda a problematizar essa colocação do audiovisual em um estrato parasitário, pois nos parece que olhar exclusivamente para a materialidade é o que enquadra este produto como algo que precisa se embrenhar nas aberturas de outros, para existir. Este discurso chega até suscitar um juízo de valor, onde a linguagem que o abriga acaba tendo uma valoração maior. Uma perspectiva *avant-garde* vai ao encontro do movimento de pensar nestes materiais como parte de um universo composto por diferentes referências de imagens, no qual a mistura nos revela sentidos sobre o estatuto das mesmas. Podemos ver este universo por meio do conceito de *entre-imagens*, proposto pelo filósofo brasileiro Nelson Brissac Peixoto.

Entre foto, cinema e vídeo- além da pintura e da arquitetura- produz-se uma multiplicidade de sobreposições e configurações. O "entre-imagens" é o espaço de todas essas passagens. Ao mesmo tempo absolutamente visível e secretamente imerso nas obras, flutuando entre dois fotogramas ou entre duas telas, entre duas espessuras de matéria ou entre duas velocidades, ele opera na intermediação das imagens. O entre-imagens é o lugar onde a paisagem contemporânea efetivamente se constitui (PEIXOTO, 1993, p. 240-241)

Pensar o audiovisual contemporâneo como este lugar que Peixoto conceitua como *entre-imagens* é fugir das definições comuns aos suportes e à espacialidade, para se refugiar em um estrato movente, polifônico, que se comporta como algo sem começo e sem fim, mas que valoriza o que está *entre*. O autor traz no texto intitulado *Passagens da Imagem: Pintura, Fotografia, Cinema, Arquitetura* (1993) um exercício de perceber o que está no meio destas linguagens, ou ainda, apreender que qualidade é essa que se encontra em devir e se comporta como o mato que cresce entre as pedras, que encontra na superfície rochosa um lugar para existir.

Uma "zona de indiscernibilidade", onde apagam-se todos os limites, todas as silhuetas, todas as fronteiras. Uma terra-de-ninguém, impossível de localizar, entre dois pontos distantes ou contíguos, onde tudo esteja em permanente devir, suprime tudo o que impede de deslizar entre as coisas (PEIXOTO, 1993, p. 139).

A imagem bergsoniana nos dá ferramentas para pensar a imagem enquanto virtualidade que tem um universo múltiplo de possíveis atualizáveis (*entre-imagens*) e que se realiza na condição do *entre* e do fluxo. Esse movimento faz parte também das audiovisualidades, já que elas são um virtual que é acionado e entra em fluxo, se

atualizando de alguma forma. Podemos pensar em um universo que cresce por meio da adição de imagens, da lógica do “e”, com imagens que surgem no nosso cotidiano, imagens que são resultado de esforços artísticos, imagens que estão compondo cenários midiáticos, entre outras, o importante é saber que a expansão deste lugar é gradativa.

Como um passo para conhecer mais destas imagens, partimos agora para os materiais empíricos, nos quais nos interessa apreender essa diversidade de formas que as novas mídias ajudam a promover, neles encontramos o audiovisual como experiência que se dilui em diversos elementos do material, mas que permanece, ao mesmo tempo, interligados por este virtual que os une, a audiovisualidade.

Procedimento Metodológico

Como procedimento para o exame dos materiais, utilizamos as contribuições metodológicas do filósofo tcheco Vilém Flusser (2002). Trabalhamos com o *Scanning Conceitual*, técnica que consiste em retirar o material do seu fluxo natural e fazer uma espécie de varredura, olhando cada ponto que o compõe de uma maneira circular, de modo que todos os elementos que o constituem sejam vistos e revistos. Assim estabelecemos uma temporalidade de eterno retorno, tempo esse totalmente diferente do tempo linear encontrado na leitura das imagens de forma superficial. O tempo do *scanning* é o que o autor chama de tempo de magia.

No tempo linear, o nascer do sol é a causa do canto do galo; no circular, o canto do galo dá significado ao nascer do sol, e este dá significado ao canto do galo. Em outros termos: no tempo da magia, um elemento explica o outro, e este explica o primeiro. (FLUSSER, 2002, pg. 07).

Tendo essa noção sobre o tempo de magia nos dedicamos a olhar as imagens repetidamente, anotando seus sentidos aparentes e retornando para ver aqueles que, por ventura, não foram descobertos nas primeiras visualizações. Ao longo destas visualizações, deixamos nosso olhar vagar pela imagem, objetivando o acompanhamento do vídeo e, assim, o desvelamento dos seus sentidos.

O autor propõe entender as imagens técnicas a partir dessa perspectiva por encarar a aparente facilidade de compreensão que elas apresentam como uma forma de ilusão que nos leva a acreditar que essas imagens possuem a função de representar o mundo, fazendo com que o observador olhe-as como janelas e não como imagens. A aparente objetividade

produzida por imagens técnicas é ilusória, segundo Flusser (2002), pois, na verdade, elas são tão simbólicas quanto as imagens não técnicas, e, portanto, devem ser decifradas e varridas por nossos olhares para que o significado seja apreendido.

Com o passar do tempo, com a maior relação com as imagens e com os dispositivos que lhes dão origem, o funcionamento imagético acaba sendo naturalizado. Isso faz com que nos tornemos “cegos” por situação e não consigamos perceber a essência do material. Em grande parte, isso ainda ocorre por conta de uma resistência do objeto em dar-se a ver e por uma dificuldade que temos de adentrar as imagens técnicas (KILPP, 2009). Por isso, o procedimento do *scanning* faz-se importante aqui, já que trabalhamos com imagens técnicas e almejamos a decifração dos seus sentidos.

Entrando no fluxo

O primeiro material que observamos consiste na apresentação da canção *Run the World* no *Billboard Awards* 2011, premiação que acontece anualmente e que homenageia artistas da indústria musical. Como na maioria dos eventos dessa modalidade, entre as entregas dos prêmios, ocorrem shows diversos já que sempre há um público que compõe a plateia.

O elemento central desta apresentação é o telão que se encontra atrás da cantora. Trata-se de uma tela completa que vai do chão até o teto visível do palco e que funciona como um verdadeiro fundo infinito. Tecnicamente o que se faz é uma projeção de imagens feita sobre uma tela de alta qualidade, um recurso que parece de simples realização, mas que possui um efeito final que impressiona. As projeções e outros tipos de tecnologias de visualização de imagem representam um estrato avançado da cadeia de produção da imagem. Após as máquinas de pré-visão e de inscrição, a projeção inaugurou a era da pós-contemplação (DUBOIS, 2004), que nos assinala um terceiro tempo da linhagem produtiva constituída por ciclos totalmente maquínicos.

Dubois (2004) pensa essa cadeia de produção da imagem por meio do cinema e discute acerca da relação entre o maquinismo e o humanismo e até que ponto a presença da tecnologia implica em perdas simbólicas, por exemplo. Segundo o autor, a musculatura cinematográfica possui uma força que vai além da dimensão técnica, produzindo não só imagens, mas afetos e imaginários. A presença da técnica neste material é algo que se apresenta na penumbra, na qual não se consegue distinguir com certeza o que cada peça faz.

O que nos chama atenção é a criação de uma performance que trabalha com elementos específicos para que essa técnica, a maquinaria que Dubois cita, desapareça o máximo possível, criando uma realidade com uma protagonista que aparenta estar em um clipe no qual pode ter asas, pode comandar um exército de mulheres e ter uma dezena de clones, como mostra a Figura 1.



Figura 1 – Beyoncé e o exército de mulheres

A abertura do show traz uma contagem regressiva para a entrada de imagem de um tigre preto e branco que em uma espécie de sopro dá vida à cantora. Iluminada, Beyoncé inicia a canção e nos primeiros segundos de vídeo o desenvolvimento da letra acaba sendo representado por imagens no telão. Podemos pensar que essa é a única função da projeção, mas ela vai além disso. Os desenhos gráficos são formas de ampliar os territórios interpretativos de quem observa e também de oferecer elementos e sentidos complementares ao que a cantora diz. Com uma mensagem que exalta a força da mulher na sociedade contemporânea, a cantora fala sobre a chegada de uma revolução feminina enquanto é rodeada por um exército de mulheres que marcham em sincronia com a performer. Veja, a lógica não é que exista uma tela que esteja exibindo uma projeção que está aquém da performance, pelo contrário, tudo gira em torno destas imagens, de modo que a coreografia, a letra, a iluminação e os dançarinos (as) se unem em uma sincronia que dá a ver uma narrativa completa, sem separações com a tela.

Na sequência de imagens abaixo (Fig. 2) vemos Beyoncé pegando duas baquetas que surgem do lado esquerdo e direito da tela para que, posteriormente, possa tocar tambores que também surgem gradativamente, de acordo com o movimento da cantora. Dubois (2004) nos fala que todas as artes se fundam na presença do homem exceto a

fotografia que frui da sua ausência. Nesse caso, mesmo com uma tecnologia diferente da fotográfica, podemos pensar em uma experiência que suplanta a ausência total de outros elementos, gerando uma realidade para nossos olhos.



Figura 2 – Beyoncé e o tambor

Não só neste objeto, mas em todos apresentados aqui, vemos que as máquinas imagéticas não se limitam mais à captar algo, mas expandem e criam novos universos.

Como se vê, passamos de um efeito de realismo (da ordem da estética da mimese) a um efeito de realidade (da ordem da fenomenologia do Real). Se o primeiro encara os dados em termos de semelhança, o segundo o faz em termos de existência e de essência (DUBOIS, 2004, p. 51).

A audiovisualidade aqui e nos materiais a seguir, é entendida como algo que se atualizou como uma performance, tendo como elemento central o telão que funciona como um *dispositivo de passagem* (PEIXOTO, p. 06) que estabelece a conexão entre o objeto e a imagem final, perceptiva. No ponto de vista do observador o palco é um espaço que abriga uma imagem de passagem *entre* performance, cinema, vídeo, novas mídias e artes, na qual a audiovisualidade flutua por meio dos elementos. O cinema está presente pela experiência em si, que acontece com o desenrolar de uma narrativa contada por meio de imagens e até mesmo pela analogia ao ritual cinematográfico, as luzes se apagam, vemos a produção e no seu fim as luzes se acendem anunciando o fim.

As passagens indicariam a eficácia das imagens sem lugar fixo, ainda que instaladas num espaço de exposição situado e circunscrito. Obras irredutíveis às categorias habituais, deduzidas dos suporte. O cinema sai do filme (da tela) para dar mobilidade às formas espaciais da instalação. A fotografia sai do quadro para permitir a adaptação da imagem ao espaço. O mundo das imagens e dos objetos deixam de se opor (PEIXOTO, 1993, 242).

O segundo material que observamos foi o *Half Time Show* do *Super Bowl*⁹ 2013 que trouxe Beyoncé como atração. Neste caso o que se destaca é uma preparação de cenário totalmente pensada audiovisualmente para a transmissão televisionada do espetáculo. Aqui a audiovisualidade pulsa novamente em uma realização que se caracteriza como um show musical e de dança, mas que incorpora códigos imagéticos e midiáticos de forma marcante. Com o *scanning* identificamos alguns dos elementos estratégicos que assim como o telão do objeto anterior, se comportam como *dispositivos de passagem*, o palco é mais uma vez um deles. Dividido em três partes ele foi pensando como uma área que funciona em si como cenário. Na figura 3a podemos ver duas regiões compostas por faces voltadas uma para a outra que são espaços vazios onde parte do público se posiciona) divididas por uma passarela, e uma terceira área, na Figura 3b, que possui um telão instalado no piso.

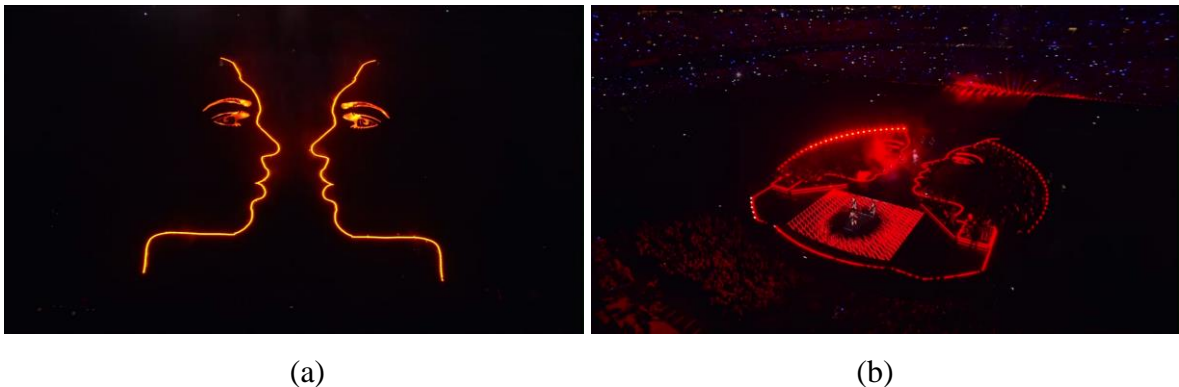


Figura 3 – Divisão do palco

⁹ Este evento já conhecido mundialmente por trazer grandes espetáculos musicais e por movimentar uma grande receita dentro dos EUA. Para se ter uma ideia da sua importância econômica, midiática e cultural no país, o *Super Bowl* é o evento que dispõe do espaço publicitário mais caro da televisão americana com patrocinadores que assinam contratos milionários para a exibição das campanhas ao longo do intervalo do jogo. Além disso, o show do intervalo é um dos responsáveis pelo aumento considerável da audiência do programa, chegando a levar o *Half Time Show* a um dos eventos televisionados mais assistidos da história da TV dos EUA.

Assim como na apresentação no *Billboards Awards*, Beyoncé fez uso do telão que uma vez acionado saía do piso e se elevava ao nível da cantora, se comportando mais uma vez como um fundo infinito. As estratégias de projeção aqui foram utilizadas de uma forma mais complexa que nos aproximam de uma segunda etapa de um processo de audiovisualização das produções da cantora. Como o show seria filmado para a transmissão televisada a produção explorou o uso dos telões em duas direções, vertical e horizontal, de modo que as câmeras tivessem a visão privilegiada em alguns momentos e o público das arquibancadas em outros, como a figura acima mostra.

Com o uso do telão na vertical foram exploradas diversas técnicas de profundidade com as projeções e muitas vezes as dançarinas reais se confundiam com as virtual, ou até mesmo se pensava na presença de hologramas, mas tratava-se da mesma máquina usada no objeto passado. Podemos dizer que aqui a passagem se dá entre espetáculo, vídeo e televisão e os dispositivos que possibilitam esse fluxo são, mais uma vez o telão e o palco, que possibilitam uma experiência que se realiza no contágio entre estes 3 modos de ser da imagem, podendo claro, abrigar outros além dos citados aqui, já que a virtualidade é um universo de possíveis.

Nosso terceiro e último objeto é a turnê mundial *Mrs. Carters Show*. Iniciada em 2013, a maratona de apresentações explorou a artista a partir de três vertentes: musical, dançante e fílmica. Os shows foram compostos por *setlist* de músicas, pelas coreografias ligadas aos telões já citados anteriormente e por *interludes*, vídeos de, no máximo, cinco minutos de duração que apresentavam imagens pré-produzidas pela cantora que foram pensados para momento específicos do show.

Os *interludes* já eram usados pela cantora em aberturas e encerramentos das apresentações, mas dessa vez a proposta de utilização foi mais intensa, com produções sendo introduzidas ao longo de todo o show. A proposta imersiva do álbum audiovisual, no qual turnê se baseia, realiza-se também por meio desta estratégia, oferecendo ao espectador um complexo de produções artísticas que funcionam como uma coleção de elementos que juntos dão a ver o processo que chamamos de audiovisualização da performance. Abaixo, na Figura 4, vemos o *interlude* de abertura do show onde é registrado a coroação da cantora como rainha.



Figura 4 – *Interlude* coroação

Aqui o cinema mais uma vez surge como uma qualidade importante. A escolha por uma filmagem feita para uma tela expandida, quase panorâmica, a presença das barras pretas, o foco da experiência estando somente na tela e a construção da ambiência para a apresentação nos parecem ser os elementos que fazem desta uma experiência audiovisual. Vejam, audiovisual não porque temos a presença dele, da materialidade áudio e vídeo, mas sim do que é próprio deste audiovisual contemporâneo que se mistura com experiências diversas, fazendo-se presente em intensidades diferentes e com finalidades múltiplas, isso porque “A atualidade da imagem técnica, o que ela mostra, não é nada diante das virtualidades que demonstra” (BELLOUR, 1993, p. 215).

Considerações Finais

Este artigo teve como objetivo discutir acerca do processo de audiovisualização da cultura a partir da perspectiva das audiovisualidades com a observação atenta de 3 objetos empíricos nos quais pudemos observar nossos objetos teóricos agindo. Para chegar ao tema guarda-chuva do artigo, desenvolvemos uma problemática interessada primeiro em entender que tipo de imagem se envolve neste processo de audiovisualização e começamos com um conceito que percebe a imagem como algo que existe além da materialidade e que se constroi no fluxo e no movimento entre o sujeito e o objeto. Essa entrada teórica foi feita a partir do conceito de imagem em Bergson (1999) para que tivéssemos embasamento para entender a imagem como uma virtualidade, um devir.

¹⁰ Acessado em 17/07/2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XCsh2NDBw8A>.

Assim, avançamos para uma segunda chave teórica que nos acompanhou ao longo do texto, as audiovisualidades. Como uma perspectiva que tem sua origem em conceitos da filosofia, a visada das audiovisualidades propõem também um olhar sobre a imagem como virtualidade que independe da mídia para existir, e que, essencialmente, oferta um pensamento que valoriza a multiplicidade de formas com que pode-se atualizar o devir imagético, por isso vemos cinema onde não se parece fazer cinema, vemos vídeo em territórios em que não aparentam ser vídeo, entre outras formas de ver o audiovisual materializado em diversos espaços.

Nosso material empírico foi composto de três shows da cantora americana Beyoncé, nos quais tivemos a oportunidade de desenvolver a técnica do *scanning conceitual* (FLUSSER, 2009) com o intuito de apreender sentidos e elementos chave para a identificação das audiovisualidades e do processo gradativo de audiovisualização das produções da artista. Observamos os materiais atentamente, os retiramos do fluxo, e o que nos sobrou foi um conjunto de elementos que se comportavam como dispositivos de passagem, conceito trazido por Peixoto (1993) e desenvolvido no texto. Essencialmente, estes dispositivos se comportavam como chaves que funcionam pela ideia de contágio, de ligação, entre linguagens e mídias diferentes, nas quais o encontro dava a ver uma experiência renovada. Em cada material tentamos entender as estratégias que promoviam a ideia de passagem e de como a audiovisualidade estava presente.

Nos três materiais a construção de palco se destacou como o dispositivo de passagem com maior significância neste processo já que era a peça que oportunizava uma coalescência de referentes imagéticos que entendemos como audiovisualidades. Destacamos o telão como elemento central das passagens, estando presente nos três materiais de três formas distintas.

Encaminhando-nos para o final deste texto pensamos em outras perguntas que o nosso objeto permite fazer e que poderiam dar luz a outros escritos e problematizações. Cremos que a discussão feita por George Didi Huberman (1998, p. 153), revisitando Walter Benjamin, sobre a aura poderia ser retomada aqui já que mesmo com todo o cenário midiático que envolve a produção, estamos falando de marcas artísticas, de arte e como tal o questionamento aurático se faz produtivo. Pensamos que a transmissão televisiva e a postagem de vídeos do show na internet impulsionam o poder de proximidade que a modernidade inaugura com a invenção da fotografia e a manipulação de imagens e nos fazem questionar sobre os impactos da reprodutibilidade técnica de materiais como este.

O processo de audivisualização contemporâneo acontece em diversos estratos sociais. Nossa escolha por ver seu desenvolvimento no meio artístico surgiu com a observação dos materiais e com a repercursão destas estratégias desenvolvidas por Beyoncé, vistas com muita intensidade na fala da cantora para o documentário. Nesta ocasião fica muito clara a sua intenção em apresentar uma obra que esteja em sintonia com as tendências não só artísticas, mas culturais, por isso a aposta por iniciativas como estas.

Referências bibliográficas

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito.** Tradução: Paulo Neves - São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual.** Rio e Janeiro, Ed.34, 1993.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha.** São Paulo: Ed. 34, 1998.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard.** São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

KILPP, Suzana. Devires audiovisuais da televisão. In: SILVA, Alexandre Rocha; ROSSINI, Miriam de Souza. (Org.). **Do audiovisual às audiovisualidades. Convergência e dispersão nas mídias.** 1ed. Porto Alegre: Asterisco, 2009, v. 1,

PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual.** Rio e Janeiro, Ed.34, 1993.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual.** Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

SILVA, A. R. da. Semiótica e audiovisualidades: ensaio sobre a natureza do fenômeno audiovisual. **Revista Fronteiras: Estudos Midiáticos.** v.9, n.16, 2007. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/5852> .