

## Territórios Entre a Imagem e o Áudio

Krishna Passos, krishnapassos@hotmail.com  
Programa de Pós Graduação em Arte - PPGArte  
Universidade de Brasília – UnB

### Resumo

Pesquisa acerca das relações de proximidade e distanciamento entre som e imagem na produção artística, voltados especificamente para um recorte de parte da produção artística entre as linguagens sonoras e imagéticas em que o som e imagem flertam e dialogam. Busca assim, a partir de uma observação e análise deste panorama, relações de aproximação e afastamento entre a imagem e o som, desenvolvendo e apontando alternativas e possibilidades para uniões mais equilibradas entre esses estímulos sensoriais, de forma a se estabelecer uma complementaridade indissociável e indistinguível um do outro, um no outro. Quais os reflexos da tecnologia nas produções artísticas atuais? Com os fenômenos computacionais e os processos técnicos facilitando e diversificando a criação novas formas e diálogos entre meios tornam se possíveis, cada vez mais recorrentes e palpáveis. Criando assim a possibilidade de uma interlocução entre conteúdos e formas muito diferentes de até então.

**Palavras chave:** multimídia, audiovisual, paisagem sonora, sampler, arquitetura sonora.

### Abstract:

Research about the relationship of proximity and distance between sound and image in artistic production, geared specifically for a cut of the artistic production between the languages in which imagéticas noise and the sound and image interact and talk. Search well, from an observation and analysis of this situation, relations and removal of rapprochement between the image and sound, developing and pointing alternatives and possibilities for unions more balanced between these sensory stimuli in order to establish a complementary and inseparable an indistinguishable the other, one in the other. What are the consequences of technology in artistic productions today? With the computational phenomena and processes facilitating technical and diversifying the creation new ways and make dialogues between means if possible, more and more applicants and tangible. Creating thus the possibility of a dialogue between content and forms very different from the past.

**Key words:** multimedia, audio-visual, aural landscape, sampler, sound architecture.

Um enxame de imagens não fará nunca uma gota  
de mel. Mas pode fazer um lindo concerto.

Fargier, Jean-Paul. *Poeira nos Olhos*

Mesmo com a crescente tendência à hibridação entre os meios de comunicação tradicionais, as mídias e a chamada convergência digital, questionamentos como os propostos aqui retornam ganhando outras formas, desafios e concepções estéticas. À medida em que a arte vem ultrapassando

seus próprios limites e seus campos de atuação surgem novas questões, resignificações e outros horizontes a serem explorados.

Que espaços podem ocupar o áudio, os elementos sonoros, em uma obra visual? E em uma audiovisual? Uma vez que nesse meio deve haver um diálogo entre som e imagem esse espaço não é totalmente ilimitado. Mas que território é esse? As linguagens realmente convergem e/ou se mesclam? Quais seriam então outras formas possíveis de exploração desse campo?

Até que ponto, podemos incluir uma imagem (esteja ela estática ou em movimento) numa obra sonora e qual a sua importância?

Em que medida um elemento pode e deve conduzir, contribuir e enriquecer o outro de forma a criar uma unidade onde não se possa separar ou distinguir um do outro e em que não haja valores hierárquicos entre eles, se tornando inseparáveis?

Mesmo essas questões sendo subjetivas e livres de regras para o uso artístico nota-se que existem algumas determinações predominantes nesse âmbito, as quais abordaremos em parte aqui.

De modo geral, salvo poucas exceções, vemos que, na produção artística atual, embora o som e a imagem sejam usados juntos em uma obra, quase sempre estão apenas justapostos, com um elemento tendendo a prevalecer e sobressair-se, em grau de importância, em relação as outras partes constitutivas da obra. Notemos as trilhas sonoras de filmes comercializadas separadamente do filme.

Seria como se, quase sempre, essas duas partes que os compõe estivessem paralelas uma a outra, o que ocorre também em grande parte da produção audiovisual. A variedade de intensidade pode ir a extremos, desde a imagem estática, como por exemplo a fotografia ou a pintura de um instrumento musical, até o som puro como as músicas, ambientações, e trabalhos de *Sound art*, e as arquiteturas sonoras.

Diante disso, o enfoque aqui nesta (dessa) pesquisa é voltado especificamente para um recorte de parte da produção artística entre as

linguagens sonoras e imagéticas, quando som e imagem flertam e dialogam buscando, a partir de uma observação e análise deste panorama, relações de aproximação e afastamento entre a imagem e o som, desenvolvendo e apontando alternativas e possibilidades para uniões mais harmônicas entre esses estímulos sensoriais, de forma a se estabelecer uma complementaridade indissociável e indistinguível um do outro, um no outro.

Antes, porém, é necessário mencionar algumas considerações básicas acerca da relação e da importância dada à imagem e (ou) ao som na criação da obra, e que constatamos ser de grande importante para nossa melhor compreensão e avaliação do assunto aqui abordado.

As imagens em movimento carregam em si um grande potencial de imersão, podendo chegar a provocar até confusão entre elas e o mundo real; elas sempre tiveram essa capacidade muito antes de 1895, quando os irmãos Lumière exibiram imagens animadas de uma locomotiva dirigindo-se à platéia que entrou em pânico; ela já tinha esse poder nos teatros de sombra e lanternas mágicas. Um fato que muito contribui para isso é a importância que damos a esse sentido, a visão, como um dos principais sentidos e referência para a relação com as coisas, com as pessoas, enfim, o mundo e tudo que há nele incluindo a vida. Talvez por isso inevitavelmente quando nos colocamos diante de uma obra audiovisual por exemplo somos geralmente guiados pelos estímulos visuais e assim muito mais orientados pelas imagens do que pelos sons. Mesmo que tenhamos a nossa frente o desenrolar de diálogos ou uma musicalidade impactante muito provavelmente seremos conduzidos pelas imagens.

Como veremos mais adiante nesse texto o assunto aqui focado é muito dinâmico e rápido, devido a essa velocidade e a permanente mutação, ainda não houve um distanciamento histórico que nos permita encontrar uma sistematização desse conhecimento em publicações, por isso as das principais fontes de pesquisa para nosso estudo serão artigos e sites encontrados na Internet.

## O Vídeo

a baixa definição do som da mídia televisiva considerando-a como inferior se comparada às resoluções da imagem (...) a superioridade da imagem sobre o som e os prejuízos que essa forma de conceber o audiovisual acarreta para o resultado final da obra. Tais opiniões fundamentam-se na fragilidade dos equipamentos de áudio, na concepção dos envolvidos nessa produção, na ausência de estudos e na própria complexidade da linguagem musical, gerando um quadro que, sob alguns aspectos, esclarece a produção audiovisual hierarquizada nas diferentes mídias (BELLEBONI, 2004).

Essa afirmação acima confirma mais uma vez que essa problemática vem persistindo por mais que tecnologicamente avancemos. Já nos idos de 1960 e 1970, a invenção do Vídeo Cassete e do Videotape, influenciando as artes visuais e audiovisuais como um todo, possibilitando assim o surgimento de uma criação independente do cinema, livre da linearidade e da narrativa tradicionais, proporcionando a invenção da Vídeoarte que, depois apropriada pela música, influenciou o Vídeoclipe, que por sua vez podemos entender como um subproduto da Pop Art, voltada para o consumo e publicidade de massas.

**Audiovisual** *adj.* 2g. (1955) 1 que visa a ou visa estimular o sentido da audição e a visão simultaneamente (diz-se de qualquer comunicação, mensagem, recurso, material etc.) 2 Que utiliza de som e imagem na transmissão de mensagens (diz-se de meio de comunicação) 3 (d1955) PED que faz uso de recursos auditivos e visuais (gravações, *slides*, fitas etc.) visando otimizar a aprendizagem (ger. de línguas estrangeiras) [método a.] 4 diz-se de programa feito em *slide* e fita magnética; *slide*-som \* *s.m.* 5 veículo ou sistema que tem como característica apresentar de forma simultânea e sincronizada uma seqüência de *slides* e uma fita magnética (HOUISS e VILAR, 2001 :343)

Mesmo após inúmeras pesquisas, avanços tecnológicos e hibridações entre as artes, no decorrer dos tempos, é perceptível que em termos mais gerais, para o público comum, essas concepções ultrapassadas, de 1955, sobre o termo audiovisual ainda prevalecem ao passo que nas possibilidades atuais do vídeo, pode-se extrair fragmentos de imagens filmadas de forma documental, registros

urbanos, apropriações de programas e noticiários de TV, de rádio e/ou “baixados”<sup>i</sup> pela (da) Internet, incluir fotografias, cenas de filmes, vídeos filmados com celular, sons gravados de gravadores de fitas cassete a aparelhos de mp3. Assim, abre-se uma infinidade de novas possibilidades que não implicam mais em fórmulas fixas de produção e, sim, em alternância constante entre essas possibilidades.

## **Multimídia**

### **Som, Vídeo e computador**

Embora atualmente as expressões em que o áudio tem sobressaído-se comparativamente a imagem seriam os vídeo-clipes, os vídeos filmados em apresentações ao vivo (unplugged) e mais recentemente, em um fenômeno que vem se fortalecendo cada vez mais, o de artistas que trabalham com a exibição ao vivo de conteúdo audiovisual no trabalho dos intitulados Vjs<sup>ii</sup>, fazendo performances de edição, fusões e efeitos em vídeo projetados ao mesmo tempo em que os DJs<sup>iii</sup> tocam, recortam (sampleiam) e misturam (mixam) músicas e batidas, geralmente compostas com influências da estética e do universo musical eletrônico [ FALAR + SOBRE MUSICA ELETRONICA e processos DE KRAFT...M ATÉ HJ.].

Como referência, o coletivo multimídia inglês *Addictive TV*, um dos mais importantes nessa área, se apresenta tanto em festas como em teatros, além disso produzem também material para o Cinema, para a TV inglesa, remixaram o filme *Cidade de Deus*, uma animação japonesa, *Tekkon Kinkreet*, e estão atualmente desenvolvendo um projeto com danças típicas do Himalaia. Um importante diferencial entre esse coletivo e os que veremos abaixo é o uso de uma tecnologia mais cara e sofisticada como tocadores de DVD (DVJ-1000s) que funcionam como *Pick-up's*<sup>iv</sup> vinil ou CDj's<sup>v</sup> permitindo a manipulação e edição ao vivo entre duas ou mais imagens e sons.<sup>vi</sup>

Segundo o *Addictive TV* :

Nos últimos três anos, houve um aumento impressionante no número de VJs. Tem muita gente querendo virar VJ, o que é bom,

assim como há muitos DJs que estão se transformando em artistas audiovisuais.

Acena inteira pode ser considerada um movimento, talvez o primeiro movimento do século XXI, mas como não é facilmente definível em palavras, as pessoas pensam que aquilo que os VJs estão fazendo nos clubes é o mesmo tipo de coisa que Peter Greenaway está fazendo no cinema. Acredito que estão debaixo do mesmo teto, mas é muito diferente. **Ainda não está enquadrada em conceitos, é bastante amorfa e está em constante transformação** [grifo meu]. É por isso que fazemos um festival como o *Optronica* em Londres. Tentamos aglutinar artistas audiovisuais que se apresentam em clubes com cineastas do porte de Peter. Cada um desenvolve um tipo de linguagem, mas podemos dizer que estão todos debaixo do teto da música viva (ADDICTIVE TV, [site.rraurl.com](http://site.rraurl.com): 2008).

Assim como o *Addictive TV*, existem também outros segmentos e iniciativas que possivelmente apontam para possibilidades e tendências mais híbridas, como por exemplo o trabalho do coletivo Cinema Cru (RJ), integrado por Alexandre Gwaz, Dario Gularte, Smael e Panthera Léo, que mistura performances integradas entre a música, projeções imagéticas e grafiteagem sobre as imagens projetadas. Segundo eles, fazem uma espécie de “vídeo-instalação manipulada ao vivo com a edição de elementos sonoros e visuais sugerindo a construção de um fluxo cinematográfico, irrestrito, combinando elementos de ruídos urbanos, signos do cinema e grafiteagem executados ao vivo”<sup>vii</sup>. Aproximando essa reflexão à produção brasileira é importante frisar os trabalhos em vídeo de João Angelini que faz uma espécie de música visual em que filma e edita vídeos e animações onde há uma integração sincronizada entre som e imagem, tornando o ritmo da imagem, musical, e fundando o áudio com bases na imagem e seus movimentos.

Constata-se também que os Vjs, como pessoa presente na situação, fazendo performances em tempo real e instantâneo do acontecimento, apontam uma tendência voltada para a questão da vivência e experiência coletivas, assim como para a translação a outros sentidos, compreendido aqui juntamente com o espaço físico, luminoso e também potencializado pela musicalidade do ambiente sonoro e da imersão em ambientes festivos, explorando e criando também outros territórios para a arte, desterritorializando e reterritorializando-os. Embora seja

uma expressão de extrema importância para a análise desse campo de investigação, é uma linguagem que em geral dispensa qualquer linha narrativa, interlocuções, representação e até conteúdo, sendo por vezes realizada de forma aleatória. Por isso não será aprofundado aqui e nem nos servirá como base para esse trabalho.

A mobilidade dos métodos de trabalho dos artistas, o espaço de apresentação de sua obra, e até mesmo a forma de fruição, conduzem as manifestações artísticas a uma inquietação capaz de gerar polêmicas e surgir um novo *modus operandi* e *modus vivendi* da arte, onde esta ocupa seu lugar específico no conhecimento, sugerindo reflexões da produção de significados a cada significante híbrido (DIAS, 2004: 247)

Mas para se atingir esse novo “*modus operandi* e *modus vivendi*” é necessário antes investigar a “desconstrução”<sup>viii</sup> dos limites e fronteiras entre essas áreas de modo a tornar menos díspar, mais equilibrada e harmônica a relação entre os dois elementos: **Imagem + Áudio**; em que medida um pode retroalimentar e enriquecer a composição do outro? Assim a proposta é investigar na improvável, mas rica, tentativa de exaurir a distinção e o descompasso que evidentemente pode existir entre as imagens e o áudio, considerando partes desse último, os textos, diálogos, discursos, ambiências, ruídos, música e enfim variados tipos de som e os elementos que nele podem estar incluídos como parte fundamental, compreendendo também o silêncio ou a pausa como parte constituinte do som.

De universos bastante distintos e processos de produção mais distantes ainda, tanto o cineasta, o *videomaker*, o vídeo-artista, o artista plástico, o diretor de vídeo-clipes quanto o VJ têm ou podem ter esses dois elementos constitutivos como base: o áudio (sons) e a imagem estática ou em movimento (considerando aqui forma genérica independente do seu modo de produção ou meio de exibição). Porém, cada qual desses, possui suas nuances e seus extremos, dando mais ênfase à imagem ou mais ênfase aos sons e à musicalidade, com suas categorias, preocupações e objetivos, além das questões conceituais, econômicas, técnicas e ideológicas que estão implicadas nessas formas de

produção, às vezes, apropriadas como linguagem e criando possibilidades do fazer em arte explorando esse potencial. Dentre outros tantos, podemos tomar aqui como um exemplo simples e claro disso, a estética criada pelo uso do vídeo na internet, especialmente do *youtube*<sup>x</sup>, se não criando, transformando a estética, as formas e meios dessa linguagem.

### **Considerações Gerais**

Hoje propaga-se largamente uma idéia, que ganha cada vez mais inserção no senso comum, de que vivemos na era da convergência digital, reafirmados por exemplo, com a implantação da TV digital. A Cyberarte já está na estrada e o que virá depois? A Neuroarte, a Nanoarte, a Artegenética? Mesmo com tudo indicando para isso, questões básicas como a dissolução entre essas visíveis fronteiras ainda não foram superadas. Como alcançar essa convergência técnica, e realmente ultrapassar os limites, fronteiras e barreiras entre as linguagens, sem antes se questionar como se dá essa convergência em termos artísticos, conceituais e estéticos?

A música, com sua dinâmica, intensidade, penetração cultural, rapidez de propagação e alcance direto<sup>x</sup>, vem tendo diretrizes como essas migradas para o território do uso das imagens, devido a fenômenos relacionados a avanços tecnológicos tais como difusão pela Internet, barateamento e a facilitação ao seu acesso. Com a popularização dos aparelhos de DVDs, *home theaters*, sistemas de som tridimensionais e TVs em grandes formatos, produções audiovisuais ocupam hoje em dia uma infinidade dos mais variados recintos e estabelecimentos, de centros culturais a elevadores e bares, como no caso desses dois últimos lugares, geralmente exibindo imagem e sons, quase sempre sem nenhuma qualidade, preocupação ou critério artístico. As questões aqui levantadas permeiam esses espaços abrigando essa mesma potencialidade latente.

Tratando-se então o objetivo prático dese trabalho uma composição sonora e visual imersiva, fruto da documentação e apropriação sonora e visual musicada,



conectados geralmente a acontecimentos reais. explorando assim o hiper-realismo<sup>xi</sup> sampleado<sup>xii</sup> e o aspecto sociológico e comportamental como assunto.

Esse tipo de produção surge como um oásis, num cenário onde o uso da imagem se torna tão emissivo e virulento, apresentando formas de percepção que não estão articuladas dentro de um senso comum ou constituídas por valores de consumo midiáticos, mas que viabilizam outros acessos ao mundo (...) Aqui todo um vasto e diverso repertório é acionado e desdobra-se em rearticulações, cujas finalidades podem ser conceituais e/ ou estéticas, vindo, ainda a constituir diálogos e ganhar novos significados através do confronto, tanto no espaço teórico, quanto na relação com o público, chegando a, em alguns casos, reconfigurar a partir dessas mediações e de transformações em seu suporte material. (MANESCHY, 2004: 336).

Assim não somente uma pratica artística, mas também uma conduta de ação para uma abordagem baseadas em reflexos sociológicos e filosóficos para essa atividade buscando a observação do mundo, da vida e da arte através da vídeo-arte, da musicalidade e sonoridades criativas e na veloz dinâmica da pesquisa trans-disciplinar.

A cidade e a sociedade revelados no sujeito são campos de investigação artística e de novas possibilidades sensitivas e expressivas. Tratando-se de uma pesquisa é uma criação e não simplesmente uma produção artística científica.

“A cultura de hoje, sendo individualista, substitui a criação por produção artística, (...) criar é sempre descobrir o que não se sabe.”

Stewart Home. *Assalto à Cultura: Utopia Subversão Guerrilha na (anti) Arte do Século X*

---

<sup>i</sup> Processo de apropriação que copia para o computador variados tipos de arquivos, disponíveis na internet, de simples textos e fotos até programas e vídeos de grande extensão e complexidade.

<sup>ii</sup> “ou *vídeo jockey* é a denominação geralmente dada aos profissionais responsáveis pela manipulação em tempo real de vídeos em eventos ao vivo ou programas de [televisão](#), tendo estes vídeos como função, na maioria das ocasiões, a ilustração de músicas e a transmissão de sensações diversas para o público. Tendo como origem a [vídeoarte](#), o [viing](#) (pronuncia-se *víi-djáiing*), que é o nome dado à profissão/atividade profissional dos manipuladores de [vídeo](#) em tempo real) usa elementos de vídeo puro e simples, [vídeoarte](#), [tv](#), [videogame](#), [cinema](#) e uma infinidade de influências do meio [audiovisual](#). O VJ pode utilizar até mesmo transmissões ao vivo do próprio evento ([webcams](#), câmeras de segurança, câmeras da equipe de [filmagem](#) do evento) ou de qualquer outra parte do mundo (via [satélite](#), dos dispositivos móveis - [celular](#)... - ou internet) para compor experiências sensoriais audiovisuais. Estas experiências são exibidas em telões de

---

diversos tipos, tamanhos e tecnologias espalhados pelo evento.” Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/vj>, acesso em: 20/11/2007.

<sup>iii</sup> “disc jockey (DJ ou *dee jay*) é um [artista](#) profissional que seleciona e roda as mais diferentes composições previamente gravadas para um determinado público alvo, trabalhando seu conteúdo e diversificando seu trabalho em pistas de dança de bailes, clubes, boates e danceterias.” Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/DJ>, acesso em: 20/11/2007.

<sup>iv</sup> Tocadores de vinil

<sup>v</sup> Tocadores de Cds que tornam a música manipulável em tempo real.

<sup>vi</sup> OAU, Photon Shepherds e Jazz Machine são outro grupos que seguem essa mesma linha de trabalho.

<sup>vii</sup> Trecho de email encaminhado pelo próprio coletivo.

<sup>viii</sup> “Compreendido aqui como uma reorganização e ressignificação dinâmica. “Desconstrução’ tem sido relacionado com ênfase ao pensamento de Derrida, a despeito das restrições que ele mesmo faz a esse uso indiscriminado, como um rótulo genérico (...) não teremos nenhuma pressa em defini-lo, se é que em algum momento chegaremos a fazê-lo, já que o problema filosófico da *definição* atravessa todos os textos assinados por Derrida.” (NASCIMENTO, 2003: 8).

<sup>ix</sup> [www.youtube.com](http://www.youtube.com), é o site de vídeos mais popular da internet. Nele qualquer usuário pode colocar e assistir seus próprios vídeos e os de outros usuários do mundo todo. Foi comprado pela empresa *Google* em outubro de 2006 por US\$ 1,7 bilhão (Revista Época, Nº450, janeiro de 2007: 34)

<sup>x</sup> observar o vetor direcional proposto por Deleuze e Guattari (1997), sobre a definição de espaço liso.

<sup>xi</sup> Hiper-realismo - Movimento das artes plásticas - pintura, escultura, instalações e fotografia - difundido a partir dos finais dos anos 1960, particularmente nos Estados Unidos e na Inglaterra, e que buscou reproduzir, com minúcias e total verismo, a realidade exterior (seres, objetos e situações), de maneira impessoal, embora, por vezes, de maneira crítico-humorística. (...)... é também chamado de foto-realismo e, ainda, de supra-realismo. Entre seus representantes encontram-se Duane Hanson, John De Andréa, Chuck Cloes, Malcolm Morley, Richard Estes e Robert Cottingham. [www.videotexto.info/hiper\\_realismo.html](http://www.videotexto.info/hiper_realismo.html)

<sup>xii</sup> *Sampler* é um equipamento que consegue armazenar sons numa memória digital, e reproduzi-los posteriormente. É um dos grandes responsáveis pela revolução da música eletrônica pois através dele e usando ciclos (*loops* em inglês), pode-se manipular os sons para criar novas e complexas melodias ou efeitos. Como instrumento musical é usado em vários gêneros musicais, como o hip-hop, dance music, e música experimental. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Sampler>

## Referência Bibliográfica:

ADDICTIVE TV, em entrevista concedida a Felipe Frozza, 2008, *In* <http://site.rraurl.com/cena/3596> , acesso em 20/04/2008.

ALENCAR, Renata. Vídeo-arte: Entre o Atual e o Virtual, sem página, sem ano, *In*: [www.unilestemg.br/revistacomplexus/textos\\_revista01/01artigo01\\_renata01.doc](http://www.unilestemg.br/revistacomplexus/textos_revista01/01artigo01_renata01.doc), acesso em: 11/11/2007.

BELLEBONI. Luciene. A difícil relação entre imagem e som no audiovisual contemporâneo, 2004, *In*: [www.jornalismo.ufsc.br/.../historia%20da%20midia%20audiovisual/trabalhos\\_selecionados/luciene\\_belleboni.doc](http://www.jornalismo.ufsc.br/.../historia%20da%20midia%20audiovisual/trabalhos_selecionados/luciene_belleboni.doc), acesso em 12/04/2008.

DELEUZE, Gilles, PARNET, Claire. *Diálogos*, São Paulo: Escuta, 1998

DELEUZE, Gilles. *Cinema II: a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DIAS, Geraldo Sousa. A obra de arte no espaço urbano in: *ANPAP, Arte em Pesquisa: Especificidades*, vol.2, MEDEIROS, Maria Beatriz (Org.). Brasília: Universidade de Brasília, 2004.

---

FARGIER, Paul. Poeira nos Olhos, in PARENTE, André (org.). *A Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do virtual*, Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

HOME, Stewart. *Assalto à Cultura: Utopia Subversão Guerrilha na (anti) Arte do Século XX*. São Paulo: Conrad editora do Brasil, 1999.

HOUAISS, Antonio e VILAR, Mauro de Salles. *Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997.

MANESCHY, Orlando. Imagens deslocadas - vínculo, corpo e arte, in: ANPAP, *Arte em Pesquisa: Especificidades*, vol.2, MEDEIROS, Maria Beatriz (Org.). Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004

NASCIMENTO, Evandro. *Derrida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

PRATES, Eufrásio. Luminálioto: Computação e Improvisação Musicais a Serviço de Uma Semiose Holonômica e Fractal, in: *(Maior-Igual) 4D, Arte Computacional no Brasil*, FRAGOSO, Maria Luiza (Org.). Brasília: Universidade de Brasília, 2005.

TADEU, Tomaz. *A filosofia de Deleuze e o currículo*. Goiânia: Faculdade de Artes Visuais, 2004.

WRIGHTSON, Kendall, Uma Introdução à Ecologia Acústica, trad. Lulu Camargo, sem página, sem ano, In [http://undesignio.lulucamargo.com/misc/introducao\\_a\\_ecologia\\_acustica.doc](http://undesignio.lulucamargo.com/misc/introducao_a_ecologia_acustica.doc).

#### **Páginas da Internet:**

[www.geocities.com/projetoperiferia5/definicoes.htm](http://www.geocities.com/projetoperiferia5/definicoes.htm), visitado em 29/10/2006

[www.videotexto.info/hiper\\_realismo.html](http://www.videotexto.info/hiper_realismo.html), visitado em 29/10/2006

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Sampler>, visitado em 25/11/2007

[http://undesignio.lulucamargo.com/misc/introducao\\_a\\_ecologia\\_acustica.doc](http://undesignio.lulucamargo.com/misc/introducao_a_ecologia_acustica.doc), visitado em 05/12/2007. <http://64.233.169.104/search?q=cache:W7QvD6l-HcAJ:www.mnemocine.com.br/oficina/vanguardafrancesa.htm+Hans+Richter+in+Art+and+Cinema,+1947&hl=pt-BR&ct=clnk&cd=1>, visitado em 23/11/2007.

#### **Periódicos:**

Revista *Época*, Nº450, Editora Globo, Janeiro de 2007.

#### **Imagens:**

Figura 1: <http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/03/vertov.html> visitado em 21/04/2008.

Figuras 2 e3: Fragmentos extraídos, por Krishna Passos, do Filme *Um Homem com uma Câmera*, de Vertov, 1929.

#### **Currículo Resumido**

Bacharel em Artes Plásticas, UnB e Mestrando em Arte e Tecnologia - Programa de Pós Graduação em Arte -Instituto de Artes-Ida/ Universidade de Brasília -DF, UnB.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.  
This page will not be added after purchasing Win2PDF.