

Dos vestígios de um momento social: música, imagem e virtualidade em *Naqoyqatsi*

Rebeca Hippertt

Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP)

Resumo

Naqoyqatsi: Life as War (2002) é um filme experimental e “não verbal” norte-americano, desenvolvido pelo diretor Godfrey Reggio, com trilha sonora composta por Philip Glass. Tem como foco o mundo da comunicação e as novas tecnologias digitais em articulação com a guerra. O objetivo é identificar como o filme representa aspectos do desenvolvimento tecnológico, descrevendo a forma como a dimensão virtual é encenada e interpretando o significado dessas características no âmbito do panorama social da obra. Optando-se por estratégias metodológicas propostas por Pierre Sorlin (1985), utiliza-se o conceito de “sistemas relacionais”, entendido como redes de relações e hierarquias que se formam entre os personagens dentro dos filmes e que representam dinâmicas e valores sociais presentes fora da tela. Reitera-se que os encadeamentos entre música e imagem são fortes elementos discursivos que contribuem para a análise dos vestígios de um mecanismo social e dos fenômenos sociais valorados no filme.

Palavras-chave: sociologia do cinema; dimensão virtual; repetição; relação som-imagem.

Introdução

Naqoyqatsi: Vida como Guerra (*Naqoyqatsi: Life as War*, EUA, 2002) é um filme que se distancia das convenções narrativas tradicionais, pois não apresenta personagens convencionais, diálogos verbais ou uma narrativa linear. Dirigido por Godfrey Reggio, é o terceiro e último longa-metragem da trilogia *Qatsi*, com trilha sonora composta por Philip Glass. Diferentemente de seus antecessores, *Naqoyqatsi* não foi produzido a partir de filmagens originais: em vez disso, recorreu à manipulação digital de imagens pré-existentes, extraídas de arquivos audiovisuais e filmes, reapropriação e transformação de conteúdos, combinadas a sequências geradas por computação gráfica. Esse uso de construção fílmica ressalta o potencial das tecnologias digitais e representa a interconectividade dos fluxos e mídias digitais ao utilizar processos contemporâneos de tratamentos de imagem, como remixagem, cópia e colagem, distorção, transcodificação, sampleamento, reciclagem e síntese: efeitos que já se fazem presentes desde os primeiros momentos da obra.

O que se entende por personagens “convencionais” ou “concretos” corresponde, segundo Aumont e Marie (2003, p. 226), à “encarnação por um ator (de carne e osso, mas representado filmicamente por imagens e por falas)”. Trata-se da forma mais recorrente de representação de personagens no cinema. No entanto, os autores destacam que existem outras possibilidades de construção de personagens, como aquelas realizadas por meio de descrições ou narrações verbais (Aumont; Marie, 2003). Para a análise aqui proposta, adoto a perspectiva apresentada por Aumont e Marie (2003, p. 226-227), segundo a qual a personagem cinematográfica situa-se em uma zona intermediária entre o “actante”, no sentido atribuído por Greimas¹, e o ator – compreendido como uma entidade figurativa antropomórfica que encarna a personagem, o que permite incluir animais ou objetos nessa função interpretativa. Partindo desse entendimento, considero como personagens, nesta análise, elementos como a multidão, os fenômenos climáticos, objetos inanimados, luzes, cores e padrões visuais diversos – ainda que esses não sejam representados por atores ou por falas.

No filme, a articulação entre as imagens e a música como um fio condutor principal da trama, o processamento digital das imagens e a introdução de outras formas expressivas do audiovisual, como o vídeo e a videoarte, incorpora, ainda, novas possibilidades de construção narrativa. Esse processo não só desafiou os paradigmas da narrativa convencional, como também evoca a complexidade, simultaneidade e imediatismos da experiência contemporânea. Em um cenário no qual a informação é incessantemente fragmentada e disseminada por diversas plataformas, a arte não apenas se ajusta para representar essa nova realidade, mas também exerce um papel ativo na transformação desses modelos. Como pontua Castells (2002), a fuga da cultura do relógio é decisivamente facilitada pelas novas tecnologias da informação, integradas na estrutura da sociedade em rede – o tempo eterno/efêmero também se encaixa nesse modo cultural específico. Diante das relações entre as formas narrativas da arte e das relações temporais e espaciais da sociedade, a cultura replica a rápida movimentação de produção, consumo e políticas em que nossa sociedade é baseada. O tempo da nova cultura adapta-se ao tempo efêmero, mas também acrescenta camadas poderosas.

Naqoyqatsi (2002), tem como foco temático os vários aspectos da cultura midiática permeada pela filiação das tecnologias da informação com as guerras. Diante disso, busco identificar os modos pelos quais o filme representa o desenvolvimento tecnológico e os limites da *dimensão virtual da realidade*, interpretando o significado dessas características no âmbito

¹ Segundo Greimas e Courtés (1979, p. 12), o conceito de actante se define por agentes humanos, seres, coisas, fenômenos climáticos, conceitos e objetos inanimados que contribuem para a construção de uma narrativa. O actante pode ser concebido como aquele que realiza ou que sofre o ato, independentemente de qualquer outra determinação. Assim, Greimas e Courtés (1979, p. 13), ao citarem L. Tesnière, a quem se deve o termo, afirmam que “actantes são os seres ou as coisas que, a um título qualquer e de um modo qualquer, ainda a título de meros figurantes e da maneira mais passiva possível, participam do processo”. Para Aumont e Marie (2003), diferentemente de “ator” e “personagem”, “actante” designa a estrutura narrativa profunda de uma unidade no seio do sistema global das ações que constituem uma narrativa.

do panorama social ao qual a obra pertence. Esses são aspectos que “transbordam” do contexto histórico dos anos 2000 para o filme e que constituem o seu próprio material de feitura.

Aqui, o conceito de “virtual” está ligado diretamente ao conjunto ciberespaço-cibercultura. Abordo, portanto, a definição de “virtual” como coexistências simultâneas – articulo as noções de dimensão virtual, virtualidade e virtualização, uma vez que a própria abordagem da noção de virtual passa por transformações. Nesses termos, é importante destacar que o conceito de “virtual” ou “virtualidade” tem sido empregado de diferentes formas, sendo frequentemente associado à tecnologia e à modernidade. Essa noção tem sido objeto de reflexão por diversos pensadores, entre eles Pierre Lévy, Gilles Deleuze, Arlindo Machado e Philippe Dubois, por exemplo. Embora o foco deste trabalho não seja explorar a pluralidade semântica do termo, faz-se necessário abordá-lo brevemente, uma vez que se trata de um aspecto relevante para compreender como o desenvolvimento tecnológico e a dimensão virtual são evocados e representados no filme analisado.

Segundo Pierre Lévy (1999), o termo “virtual” pode ser compreendido a partir de, ao menos, três perspectivas distintas: uma técnica, uma de uso corrente e outra filosófica (Lévy, 1999, p. 49). O primeiro sentido está relacionado ao campo da informática, envolvendo mediações tecnológicas, redes de comunicação e processos computacionais. O segundo, mais comum no senso popular, associa o virtual à ausência de realidade ou de existência concreta – ou seja, ao que é intangível. Já o terceiro sentido, de natureza filosófica, refere-se ao virtual como aquilo que existe em potência, mas ainda não em ato. Dentro dessa última acepção, Lévy (1999) enfatiza que o virtual constitui uma dimensão essencial da realidade: elementos imateriais, como o mundo dos significados, também são considerados virtuais.

A discussão sobre o “real” e o virtual encontra respaldo significativo no campo das imagens e das artes do vídeo, conforme discute Philippe Dubois. Considerando o advento daquilo que o autor denomina como a “última tecnologia” emergente no final do século XX, as novas configurações do “real” passam a se articular com a virtualidade, sobretudo por meio do que se convencionou chamar de imagem informática – também referida como imagem de síntese, infografia, imagem digital ou imagem virtual (Dubois, 1999, p. 47). A imagem gerada por computador coloca em xeque a própria noção de “Real” – entendido como o referente originário – ao deslocar seu estatuto tradicional. Segundo Dubois (1999, p. 47), o surgimento dessas imagens computacionais representa uma inflexão decisiva: a máquina deixa de depender de um referente externo e passa a produzir o seu próprio “Real”, ou seja, a sua própria imagem. Como afirma o autor, “com a *imageria* informática, isto não é mais necessário: a própria máquina pode produzir seu ‘Real’, que é a sua imagem mesma” (Dubois, 1999, p. 73). Em um sentido parecido, Arlindo Machado (1994) também aborda a ausência do caráter representativo e o paradigma da não referencialidade das imagens digitais ou virtuais, que permitem superar o que ele define como mito realista: a forma como as mídias eletrônicas e digitais tornam

obsoleto o entendimento, por muito tempo hegemônico, do caráter referencial da linguagem visual. Para ele, na era da informática, com as imagens digitais e o computador, o realismo se torna desencarnado, essencialmente conceitual e elaborado a partir de modelos matemáticos e não de dados físicos arrancados da realidade visível.

Partindo dessas considerações, mas indo além, como afirma Hippertt (2024), ao citar Laymert Garcia dos Santos (2003a), o virtual não se opõe ao real. A dimensão atual da realidade é a dimensão do existente, e a dimensão virtual é aquela do que também existe, porém como potência. Assim, quando se fala, aqui, em “virtual”, não se faz referência apenas ao campo da comunicação ou à mídia tal como existem hoje. Eles são apenas um segmento, ainda que relevante, da virada cibernética – fenômeno que implica muito mais que o simples uso dos meios eletrônicos para transmitir informações. Como afirma Santos (2003a, p. 11-12), as tecnologias da informação extrapolam imensamente o campo de atuação da mídia e das novas mídias, “pois operam – em todos os campos – a codificação e a digitalização do mundo ao manipularem a realidade informacional que permeia a matéria inerte, o ser vivo e o objeto técnico”. É isso o que chamamos de *dimensão virtual* da realidade. Quando se fala em “virtual”, nesse sentido, não se trata de discutir somente a dimensão da realidade virtual, mas também a *dimensão virtual* da realidade.

Considerando essa definição de “dimensão virtual da realidade” – sem desconsiderar as particularidades do campo artístico – e relacionando-a com o material fílmico em análise, podemos questionar de que maneira *Naqoyqatsi* representa e expressa suas conexões com a sociedade digital que deu origem a ele. Vale ressaltar, como argumenta Hippertt (2024), que a trilogia *Qatsi* começou a ser produzido nos Estados Unidos na década de 1970, durante os primórdios do que viria a ser a revolução cibernética. Nesse contexto, surge um desafio importante: de que maneira o filme expressa as transformações, tensões e relações advindas do impacto das novas tecnologias da informação na sociedade contemporânea, valendo-se justamente de “imagens informáticas” – ou virtuais – que constituem grande parte do próprio tecido visual de *Naqoyqatsi*? Como discutir todos esses fenômenos por meio de uma análise sociológica do filme? E, mais além, qual seria a relevância sociológica de focarmos nossa atenção em apenas uma obra?

Importante lembrar, como afirma Menezes (2017, p. 25), que a análise sociológica não se dirige à tentativa de tentar enxergar como um determinado fenômeno social aconteceu em certa época ou lugar, mas sim, mais diretamente, busca compreender como um dado fenômeno social é valorado e reconstruído para encontrar seu lugar como fenômeno fílmico. Como afirma Pierre Sorlin (1985, p. 38), temos que tomar o próprio filme, nos dedicar a descobrir nas combinações de imagens, palavras e sons o máximo de pistas para poder seguir algumas – justamente aquelas que nos permitem retornar ao momento histórico clarificando o exterior (os intercâmbios sociais) pelo interior (o microuniverso do filme). Diante disto, sublinha-se que a

metodologia usada na presente pesquisa é a análise sociológica do filme, optando-se por algumas estratégias metodológicas propostas pelo historiador Pierre Sorlin (1985) em seu livro *Sociologia del Cine*. Para desenvolver essa análise, tomamos como referência o conceito de “sistemas relacionais” proposto por Sorlin (1985, p. 217), entendido como redes de relações e hierarquias que se formam entre os personagens dentro dos filmes. No entanto, tais sistemas não se limitam ao universo diegético, pois, de certa forma, representam e reconstróem, de maneira explícita ou implícita, dinâmicas e valores sociais presentes fora da tela.

Em sua proposta para uma sociologia do cinema, dizia Pierre Sorlin: estudar a encenação [mise en scène] ou, mais amplamente, o que chamamos a construção, equivale a tentar discernir que estratégia social, quais modelos de classificação e de reclassificação atuam nos filmes. Esse cuidado é uma forma de afastar a análise do fascínio mimético dos filmes, cujo traço dominante é encontrar neles o que já se conhece das sociedades nas quais foram produzidos (Sorlin, 1977, p. 200). De outra forma, nosso objetivo, sob uma perspectiva sociológica, é identificar como a organização de elementos sonoros e visuais no filme estrutura proposições sobre a sociedade e o período retratado.

A narrativa não linear e a ausência de personagens convencionais em *Naqoyqatsi* (características filmicas que divergem das priorizadas que Pierre Sorlin) não constituem um obstáculo à análise sociológica do filme, tampouco inviabilizam o uso das diretrizes propostas por autor. Pelo contrário, é plenamente possível e necessário acessar o contexto social da obra a partir das evocações que ela realiza de seu meio – especialmente a partir do seu próprio material de construção, composto por mixagens, arquivos reaproveitados, registros de câmeras de vigilância e uma edição marcada por forte intervenção digital. Esses elementos não apenas representam aspectos centrais da cibercultura e da sociedade da informação – como a onipresença da vigilância e a lógica de reuso de dados e imagens – como também possuem a potência de problematizar criticamente os próprios meios que os geraram. As movimentações de câmera, as imagens-arquivo, os elementos sonoros e as tecnologias digitais empregadas na produção de *Naqoyqatsi* revelam não apenas escolhas estéticas, mas também posicionamentos políticos e ideológicos. Além disso, a realidade expressa pelo filme é construída a partir de uma série de processos que a transformam.

Nesse sentido, ao nos referirmos a *Naqoyqatsi*, tomamos com referência também o conceito formulado por Christa Blümlinger (2013), que utiliza o termo “cinema de segunda mão” para designar filmes e obras das novas mídias que se estruturam a partir da reutilização de material preexistente, entendendo essa prática como sintoma de uma transformação na cultura da memória. Segundo a autora, essas produções operam entre fronteiras: “entre documentário e ficção, o autêntico e a falsificação, a realidade e a imaginação, mas também entre o ícone e o índice, o figurativo e o abstrato” (Blümlinger, 2013, p. 13). Como aponta a autora, a questão central não é apenas o que essas obras narram, mas de que maneira elas nos permitem

estruturar nossa relação com a história e a memória, produzindo formas específicas de experiência histórica. Nesse sentido, essas estéticas podem ser analisadas não apenas com base no conteúdo que os filmes apresentam ou nas fontes das quais extraem seus materiais, mas sobretudo a partir de seus referenciais culturais.

As práticas de reutilização de imagens destacam-se, portanto, por sua propensão a formular, por meio das próprias imagens, uma reflexão sobre a história das imagens – e, mais ainda, sobre a própria história enquanto imagem. Trata-se de um pensamento visual que não se estrutura apenas pela sucessão temporal das imagens, mas também por sua copresença e confrontação em um mesmo espaço expositivo. Esse deslocamento diz respeito não apenas a uma transformação estética, mas também a uma mudança profunda nas condições de circulação das imagens, que já não se limitam ao espaço tradicional do cinema. À luz do que Sorlin também aponta, prioriza-se, no caso do filme em análise, não apenas as escolhas formais e estéticas mobilizadas pelas narrativas fílmicas para articular diferentes horizontes de sentido vinculados a um contexto histórico específico, mas também sua capacidade de revelar camadas de significação que transcendem os objetivos explícitos de seus criadores – elementos que, de certo modo, escapam à intencionalidade autoral e à mensagem central.

Em *Naqoyqatsi*, a “classe militar” e a “classe popular”, representados por diversas imagens de arquivos e jornais, além do acompanhamento musical com marcação rítmica específica de uma marcha e, muitas vezes, com um significado cerimonial, por exemplo; se constituem enquanto grupos distintos dentro de uma rede de hierarquias visualmente e sonoramente construídas, desempenhando um papel fundamental na representação do desenvolvimento tecnológico. A maneira como esses grupos são articulados na linguagem fílmica permite compreender como a tecnologia é encenada e como ela expressa elementos do contexto sociotécnico das sociedades retratadas, especialmente da sociedade estadunidense. A guerra, seja no âmbito militar, na esfera midiática ou nas dinâmicas do cotidiano, emerge representada como uma das principais manifestações desse percurso técnico-informacional, o que será desdobrado a seguir.

Repetição e simulacros: quando a dimensão virtual extrapola o campo da mídia

Naqoyqatsi se inicia com cenas de circuitos computacionais, *pixels*, códigos e teclas de computador: uma tela-ambiente virtual que se fragmenta, apresentando uma composição de imagens, símbolos e dados que colidem e se dissolvem (figura 1). A música *Primacy of Number* emerge, enquanto uma sucessão de números 0 e 1 aparece ao fundo, representando alegoricamente a materialidade do digital ao longo de todo o filme, visto que o código binário constitui a base essencial dos dispositivos digitais. Com o aparecimento de alguns números na tela, forma-se um mapa-múndi predominantemente em verde e vermelho, moldado no formato

de uma placa eletrônica, possivelmente uma placa-mãe. Dessa forma, constrói-se um sentido de conexão entre a interligação global e a infraestrutura digital.



Figura 1 – Representação do ambiente digital (números, códigos e pixels)

Como afirma Hippertt (2024), a trilha sonora acompanha esse dinamismo com o berimbau de boca, cujo ritmo acelerado segue a rápida sucessão de imagens. Inicialmente, a peça musical se baseia na repetição de um único grupo de notas, introduzindo, posteriormente, pequenas variações nos fragmentos sonoros recorrentes e na quantidade de notas repetidas. Mais precisamente como aponta Sean Atkinson (2009), em *Primacy of number* é utilizado um específico tipo de repetição, chamado de processo subtrativo: um grupo inicial de quatro notas, quando repetido, é reduzido para três notas e, finalmente, para um par de notas.

Esse padrão se repete ao longo do movimento, desempenhando um papel sutil, mas essencial na estrutura formal da música. Dessa forma, a repetição preserva uma relação com o original, mas manifesta-se continuamente como algo novo e singular; o princípio da repetição se evidencia tanto nos padrões rítmicos e grupos de notas – que, embora sujeitos a variações, mantêm sua estrutura –, quanto nos elementos visuais, com a recorrência persistente dos números exibidos na tela. A música e os elementos visuais da cena expressam em seu próprio campo aspectos de uma sociedade pós-industrial: repetição, reprodutibilidade, seriação e simulacros. Estes últimos não são, portanto, meras cópias desvanecidas que nunca poderiam verdadeiramente refletir o modelo.

A vista disso, como argumenta Hippertt (2024), o simulacro, enquanto um conceito, é encenado em *Naqoyqatsi* por dois caminhos:

[...] tanto por um constituinte interno da música (com a repetição de um mesmo grupo de notas, nesse primeiro momento da faixa, com diferenças sutis que, aos poucos, se tornam independentes de suas origens), quanto pela visualidade da cena, que evoca certas características de um processo de virtualização do mundo, das sociedades e da experiência dos indivíduos em meio aos códigos, ecrãs, avatares, símbolos e imagens digitais repetidas, que substituem a “realidade” material (Hippertt, 2024, p.121).

Essa possível dimensão do hiper-real, em que o virtual e a representação passam a ser a própria “realidade” no mundo contemporâneo (tendo as imagens midiáticas e digitais um papel central), é debatida por diversos autores, tais como Jean Baudrillard (1991), em seu

livro *Simulacros e Simulações*. O hiper-real é o conceito de uma realidade mais real que o real – as suas simulações não são representações, cópias imperfeitas de um original, nem ilusões estéticas, “aniquiladas pela perfeição técnica” (Baudrillard, 1991). Assim, Baudrillard define o simulacro como o esvaziamento do conceito de realidade, de tal sorte que o próprio mundo em que se vive é substituído por um “mundo-cópia” no qual todos os sentidos e todas as significações anteriores são completamente esvaziados e o indivíduo passa a procurar apenas por estímulos simulados.

Importante mencionar que os consituientes formais da música no filme são elementos essenciais à leitura sociológica de certos fenômenos encenados, transcendendo sua função de apoio atmosférico à obra. Ela materializa e codifica, em seu próprio campo, vestígios de um momento social e cultural. Mais precisamente, como argumenta Adorno (2011), a sociedade não se estende diretamente nas obras de arte e, tampouco, se torna diretamente perceptível nela, mas sim adentra por intermédio de constituintes formais bem disfarçados. É em torno disso, que em *Naqoyqatsi*, o “simulacro” enquanto característica do ambiente virtual e da difusão tecnológica, é encenado. Por meio da repetição de estruturas rítmicas e melódicas, engendra-se o caráter mecânico das sociedades retratadas. Por isso, não são apenas nas imagens que a *repetição* de padrões visuais se estabelece; a *repetição*, como um efeito de construção, também ocorre na música.

O Minimalismo como estilo predominante da trilha composta por Glass é um aspecto também perpassado pela sociedade que o fez surgir. A música minimalista na trilogia Qatsi, ao usar a estratégia da repetição, com a continuidade rítmica e a focalização no pulso, constrói um plano de estímulos autômatos, o que representa também a racionalidade e artificialidade maquínica constituinte do filme. Esses elementos guardam fortes relações também com a sociedade que as gerou. Vale lembrar que o movimento da música minimalista tem sua criação no contexto musical norte-americano da década de 1960 e surge como a tendência mais facilmente relacionável ao uso sistemático das repetições (Hippertt, 2024). De uma forma geral, pode-se afirmar que essa escola musical surgiu juntamente com as ideias presentes no minimalismo nas artes plásticas. Compositores como Terry Riley, La Monte Young, Philip Glass e Steve Reich surgem nesse contexto com uma proposta nova que se afasta da música serial, porém também sendo herdeira do Modernismo. Wisnik (1989) associa a música atonal com o tempo que foge à experiência, tempo não ligado, sem causalidade, enquanto a música minimalista está ligada à “compulsão à repetição”, circularidade que esvazia o tempo. Essas formas musicais são vestígios de uma subjetividade contemporânea com dificuldades de centramento. O minimalismo, ao contrário do dodecafonismo, elege como mote a repetição exaustiva: enquanto o dodecafonismo corresponderia à “experiência urbano-industrial da simultaneidade, da fragmentação e da montagem”, o minimalismo representaria o “caráter

serial-repetitivo do mundo pós-industrial informatizado”, caracterizado pela repetição em larga escala, pelo simulacro (Wisnik, 1989, p. 175).

Em sequência, no filme, as transformações digitais e os conflitos bélicos emergem como elementos recorrentes na construção narrativa: imagens computacionais, justaposição entre sequências de guerra e representações matemáticas e químicas. A trilha sonora acompanha essas imagens com instrumentos de percussão e metais, criando uma progressão crescente que culmina em um desfecho carregado de expectativa e possível resolução. A estrutura fílmica, ao longo dessa progressão, estabelece uma conexão entre conflitos armados e avanços tecnológicos, o que nos lança às características extrínsecas ao filme, ou seja, ao contexto social e histórico da produção de *Naqoyqatsi* cuja historicidade da internet desempenha um papel fundamental na compreensão dos rumos que sua evolução tomou. Manuel Castells (2002) argumenta que a criação e o desenvolvimento da internet resultaram da interseção entre estratégias militares, colaboração científica, inovação tecnológica e movimentos contraculturais. Originada no contexto da ARPA, a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, a internet foi impulsionada pela corrida espacial nos anos 1950, catalisando o advento da Era da Informação. Com o temor gerado pelo lançamento do primeiro Sputnik no final dos anos 1950, a ARPA empreendeu iniciativas que mudaram o rumo da tecnologia, anunciando a chegada da Era da Informação em grande escala. Castells (2002) apresenta, no histórico do nascimento da tecnologia digital (e da internet), filiações que seguem produzindo efeitos no modo como se constitui a sociedade tecnológica digital na contemporaneidade.

Essa relação entre poder militar e avanço digital é um eixo recorrente ao longo da obra cinematográfica em análise, manifestando-se nos *sistemas relacionais* entre personagens e na interação destes com os eventos retratados. Desse modo, a “classe militar” que emerge como parte dos *sistemas relacionais* do filme, organizam, nas narrativas, as relações entre personagens e desenvolvem-se em *Naqoyqatsi* conjuntamente com a música *Massman*. No filme, tal construção se realiza a partir da relação das imagens sobre embates militares, armamentos de guerra e soldados em marcha; com a música, que forma uma base essencial para edificar as características do grupo militar. Isto é, a trilha musical, nesse momento, com o uso de instrumentos comuns na formação de uma banda esportiva/militar, composta basicamente por instrumentos como trompete, tuba, trombone, caixa, pratos, triângulo – além da marcação rítmica específica de uma marcha e, muitas vezes, com um significado cerimonial –, constrói o “discurso” fílmico e acentua os conflitos e tensões do grupo. Considerando que os filmes não possuem personagens concretos e tradicionais, a função da música é, também, criar tais elementos (Hippertt, 2024).

No filme, seguindo, ainda, a “atmosfera” militar, cenas com computadores, sistemas de informação, máquinas e tecnologias digitais parecem migrar do campo das mídias para o corpo humano. Isto é, a dimensão maquínica começa a fazer parte da constituição de corpos

físicos. É exemplo no filme, quando atletas são mostrados em primeiro plano, com cenas de natação, ginástica olímpica, paraquedismo e salto em distância: o corpo extrapola limites e se aprimora pelas tecnologias. Um homem concentrado, com olhar de fúria, trabalha sua força física antes de saltar. Pessoas em situação de alto desgaste físico são destacadas em práticas esportivas. Constrói-se, assim, a ideia de disciplina militar e de competição, da constituição de corpos levados ao limite, tal como na guerra. Todas as imagens com atletas em treinamento ganham uma nova dimensão agora: arremessar, correr, mergulhar e saltar são todas modalidades olímpicas.

Mas, dentro dos planos de saltadores ornamentais, há um plano muito semelhante às séries dos saltadores ornamentais que figuram no filme *Olympia* (1938), de Leni Riefenstahl. Tal como argumenta Rovai (2009, p. 102), além de *Olympia* ser um filme sobre o nazismo e seus temas, as olimpíadas em geral ou o mundo dos esportes, ele também pode ser visto como uma obra sobre o corpo transformado em mercadoria abstrata e visual, imagens de corpos cuja beleza está associada ao seu movimento ágil, limpo, objetivo e, por isso, considerados produtivos e harmônicos. Para Rovai (2009, p. 101), mais do que um filme sobre a supremacia racial da época do nazismo, *Olympia* trata da repetição não de comportamentos, mas de certo padrão de beleza que se materializa na imagem dos corpos musculosos submetidos ao esgotamento físico.

Em outras cenas, a montagem enfatiza a fusão entre biologia e tecnologia, com imagens de nadadores sendo sobrepostas a fluidos laboratoriais, inseminação artificial, exames médicos e visualizações de estruturas internas do organismo. As “máquinas de visão” ultrapassam os limites do sistema sensorial humano, revelando corpos enquanto redes de informação. A repetição visual de bebês e espermatozoides, assim como a presença da ovelha Dolly em animação, remete ao tema da clonagem e da reprodução técnica da vida. Como lembra Baudrillard (1991), a identidade humana se equilibra entre a individualidade e a inserção em uma sociedade de massa. Sobre isso, Bonotto (2009) argumenta que *Naqoyqatsi* explora a duplicação de elementos visuais, criando versões diferenciadas de um mesmo objeto. O filme explora, sobretudo, essa dualidade ao apresentar imagens em que os limites entre indivíduos se tornam indistintos, seja em multidões marchando, grupos de atletas ou bebês alinhados: o efeito de multiplicação e duplicação visual é reforçado pela trilha sonora, na qual padrões musicais se sobrepõem e se imitam, estabelecendo um paralelismo entre som e imagem.

Nesse contexto, o corpo humano se reconfigura como um “sistema de informação”, onde a combinação de cibernética, biologia molecular e tecnologias da informação instaura um novo paradigma tecnocientífico: o molecular-digital. A observação de Sibilia (2002) se torna interessante na interpretação da obra em relação ao seu contexto social; a autora observa que os corpos contemporâneos passam a ser compreendidos como perfis cifrados, feixes de informação projetáveis e programáveis, inseridos em uma lógica digitalizada que

redefine sua materialidade. Dessa forma, os limites entre natureza, cultura e tecnologia se dissolvem, evidenciando uma dimensão virtual da realidade, na qual os processos de codificação e digitalização permeiam todas as esferas da existência.

A “virada cibernética”, conforme aponta Santos (2003a), implica uma reconfiguração estrutural da técnica, com a informação assumindo um papel central. Essa mudança coloca a tecnociência como motor de uma acumulação que abrange não apenas o mundo material, mas também os corpos humanos enquanto dados processáveis. No filme, essa questão é representada por meio da relação entre corpos e dispositivos tecnológicos, evidenciando um cenário em que a existência humana é cada vez mais atravessada pela informação digitalizada e pela reprodução técnica da vida. Contudo, não são apenas os corpos que são atravessados pela digitalização, o espaço geográfico enquanto um simulacro é também representado em *Naqoyqatsi*.

No trecho entre 30 e 33 minutos, a faixa musical *New World* funciona como um interlúdio, oferecendo um respiro após a intensidade dos blocos anteriores. Visualmente, predominam cenas com paisagens naturais e espaços urbanos, mas alteradas por recursos de edição digital, evidenciando a interferência das novas tecnologias de digitalização sobre as imagens de arquivo. *Naqoyqatsi* deixa à vista a desterritorialização dessas mesmas cidades, ou seja, as imagens urbanas parecem ter sido diluídas e abstraídas com a digitalização: uma metáfora para as metacidades e cidades virtuais. Neste último caso, a informação virtual extrapola o campo das mídias e começa a ser o próprio tecido de constituição dos espaços, não mais situados localmente, na verdade.

A trilha sonora de Philip Glass, com solos do violoncelista Yo-Yo Ma, atua como um “contraponto” às imagens. Como aponta Hippertt (2024, p. 129), “a musicalidade essencialmente acústica contrasta com a visualidade digitalizada, criando um efeito de dissonância audiovisual”. O violoncelo se destaca como uma “voz” que confere uma dimensão humana à trilha, suavizando a frieza das imagens sintéticas. A dissociação músico-visual reforça a dicotomia entre o ambiente “natural” e “artificial” e, ao mesmo tempo, a sua integração diante da dimensão virtual. Ademais, nessa relação, a música e as imagens se complementam, contrariamente, como expressões de uma distopia: não se trata, aqui, de a música imitar a imagem ou vice-versa. Para além dessa ausência, a música não age como movimento, mas como estimulante do movimento, sem com isso duplicá-lo. Concebe-se uma presença de um continuum musical que opera como um “ato de fala reflexivo” como pontua Deleuze (2005), uma presença exterior a um “corpo estranho” sobre as imagens. Quer dizer, a música acompanha algo que está no filme sem ser mostrado diretamente. Essas narrativas criam, desse modo, uma verdadeira imagem audiovisual. O uso das cores incomuns e saturadas para tratar as imagens – em que a terra é azul, a água é roxa e o céu é laranja, por exemplo – valora o conceito de uma natureza afetada por um “progresso” tecnológico.

Arte, guerra e tempo social

Nos blocos seguintes, as primeiras imagens são de um homem em um camisa de força emantado por números, fórmulas e códigos, uma abstração geométrica e digital. Logo após, não por acaso, uma eminência e sucessão de imagens com explosões de bombas atômicas. Certamente, a “bomba informática” não poderia ser comparada, em escala destrutiva e em seu morticínio, ao que se produziu com a bomba atômica, que descortinou a possibilidade real do fim do homem pelo homem. Ainda assim, para Virilio (1999, p. 65), “depois da primeira bomba, a bomba atômica capaz de desintegrar a matéria pela energia da radioatividade, surge neste fim de milênio, o espectro da segunda bomba, a bomba informática, capaz de desintegrar a paz das nações pela interatividade da informação”. Sua reflexão inconformada procura argumentar como a internet seria a baliza desequilibradora da indústria e da economia, geradora, muitas vezes, de divisões sociais entre polos de pobreza, norte e sul.

Nessa parte, o desenvolvimento bélico se entrelaça com os novos avanços tecnológicos e transformam radicalmente a representação do tempo e do espaço: modalidades de deslocamento em alta velocidade, como os testes de segurança automotiva, desafiam os limites tradicionais da experiência espacial e temporal. Da mesma forma, as redes de comunicação digital, representadas por símbolos e ícones do ambiente virtual, ressignificam a noção de tempo ao criar um fluxo de informação instantâneo e descentralizado. Assim, o filme metaforiza as mudanças temporais da contemporaneidade, compondo um mosaico visual de testes de bombas e automóveis, túneis e rodovias capturados por meio da técnica de *time-lapse* –, onde a alteração da frequência dos fotogramas intensifica a sensação de tempo acelerado – constroem uma atmosfera de velocidade incessante (figura 2). Além disso, a presença constante de imagens publicitárias, painéis luminosos e telas de computador se acumulam no enquadra-



Figura 2 – Imagens que representam a mudança do tempo social (frames extraídos do filme *Naqoyqatsi*, 2002)

mento, apresentando um ambiente saturado por informações e pela hiperconectividade, em que o passado, o presente e o futuro se fundem em uma experiência simultânea e fragmentada.

Importante destacar que essa sequência chama a atenção não apenas para a temática da velocidade, mas também para o modo como as imagens são tratadas e aceleradas dentro da própria linguagem cinematográfica. Muitas dessas cenas são apresentadas em um ritmo semelhante ao *speed watching* – ferramenta de aceleração de vídeos oferecida por plataformas de streaming –, criando uma experiência sensorial que “reflete” diretamente as novas formas de consumo audiovisual. Ou seja, o filme não apenas tematiza a potência da velocidade, mas a incorpora estruturalmente em sua montagem, evidenciando como a aceleração social, intensificada pelo contato com as tecnologias digitais, influencia a percepção do tempo. O efeito de aceleração não é meramente ilustrativo; ele se manifesta no próprio material constitutivo da obra, funcionando como um comentário sobre as transformações na experiência contemporânea do tempo e da imagem (Hippertt, 2024).

Em um segundo momento do mesmo bloco, as sequências em destaque voltam-se para registros de explosões, evidenciando a destruição de casas, construções diversas, além da fauna e flora bombardeadas. Imagens de arquivo resgatam cenas de violência cotidiana e manifestações ao redor do mundo, com confrontos diretos, embates policiais e a repressão estatal exposta em sua crueza. A bandeira dos EUA em chamas e pessoas sendo agredidas compõem um mosaico visual que denuncia um estado de conflito constante. Um detalhe sutil, mas significativo, surge em uma cena de um indivíduo sendo preso: um pequeno logo da Rede Globo aparece momentaneamente no canto inferior da tela como um fragmento visual que constrói sentidos ao papel da comunicação. Ou seja, nessa representação e disseminação das imagens de conflitos, reforça-se a interconexão entre poder, informação e espetacularização da violência.

Como argumenta Hippertt (2024), a trilha sonora potencializa essa atmosfera de tensão. A faixa *Point Blank* ressoa incansavelmente com o rufar dos tambores, marcando ritmicamente os momentos de ataque e intensificando a sensação de urgência. O uso de tambores laterais e tímpanos – instrumentos frequentemente associados a ritos militares e cerimoniais – reforça a precisão mecânica dos disparos e ataques, instaurando uma ambientação sonora que remete à lógica da guerra. Além disso, a destruição e o embate entre policiais/militares e civis são traduzidos musicalmente por meio da repetição das escalas ascendentes e descendentes, criando uma dinâmica incessante de ação e reação. Esse movimento sonoro, em constante alternância, espelha visualmente a disputa entre dois lados, um conflito perene sem resolução. Assim, tanto no plano imagético quanto no musical, a cena constrói uma coreografia de guerra, em que agressão e resposta se sucedem num ciclo de violência contínuo, representando aspectos bélicos de um cotidiano.

O filme articula hierarquias e relações de poder por meio de um evidente desequilíbrio de forças, frequentemente materializado em cenas de civis submetidos à violência militar. No entanto, essa dinâmica não se restringe apenas ao confronto direto entre militares e população. O que se evidencia nesse bloco é a presença militar no cotidiano urbano, em embates contínuos com a própria sociedade civil. Não há tanques de guerra, divisões geográficas demarcadas ou um inimigo externo visível; em vez disso, o aparato militar se volta contra a população, operando dentro das cidades e exercendo sua autoridade sobre aqueles que deveria proteger. Sobre esse momento, um aspecto metodológico fundamental para identificar os grupos de poder no filme reside nos *sistemas relacionais* que ele constrói e autoriza. Como destaca Hippertt (2024), retomar essa estrutura é essencial para compreender como as forças de poder entre grupos sociais são representadas em *Naqoyqatsi*, e de que modo isso se relaciona com o tecido sociocultural em que o filme faz parte: além da classe militar, já evidenciada na análise, emerge outro grupo – o da classe popular. Essa classe é representada tanto pelos civis que entram em conflito entre si e contra as forças policiais quanto pelos indivíduos em situação de vulnerabilidade, como crianças e idosos, expostos à pobreza e ao sofrimento.

Esse contexto social representado na obra pode ser interpretado com o auxílio das discussões de Virilio (1999), a partir do conceito de dissuasão. Para o autor, em uma sociedade de segurança, os militares não lutam contra um inimigo internacional, mas contra seus próprios cidadãos, justificando ações repressivas sob a lógica de manutenção da ordem. O filme evoca aspectos dessa militarização do cotidiano, evidenciando como a violência se torna um instrumento de controle social, operado não apenas por forças estatais, mas também por interesses políticos e econômicos que instrumentalizam o medo e a repressão para perpetuar estruturas de dominação. Desse modo, a guerra e suas representações de força se constroem na vida cotidiana e na simulação lúdica, emergindo pelo filme por meio do foco em investimentos representativos da tecnologia de destruição e controle, como armamentos, segurança privada e câmeras de vídeo (Hippertt, 2024).

É crucial lembrar que a maioria das imagens apresentadas no filme são midiáticas e somam-se a dois outros elementos essenciais para a construção do sentido da cena: a internet e os modernos jogos de videogame. A subsequência evidencia a mercantilização da violência, revelando como a indústria cultural se apropria das experiências de guerra para convertê-las em produtos de entretenimento. A montagem estabelece relações visuais entre imagens de arquivo – como embates entre civis e militares, confrontos violentos e protestos – e cenas de lutas, tiros e combates digitais de videogames, criando uma justaposição entre o mundo “real” e o virtual.

Nessa perspectiva, diante da violência estetizada, normalizada e consumida, a discussão proposta por Susan Sontag (2003) sobre o impacto da televisão nos conflitos bélicos dialoga de forma interessante junto ao constructo fílmico. Segundo a autora, a guerra nunca mais seria a

mesma após o advento das transmissões televisivas, que transformaram o conflito em espetáculo, promovendo a videoguerra – uma guerra monitorada e mediada por câmeras. Além disso, a correspondência visual entre pessoas reais em conflito e avatares digitais em jogos violentos é tão marcante que suas disposições de formas e cores acabam se fundindo em uma única ilustração. O filme, assim, sugere um colapso entre o real e o virtual, evidenciado pela maneira como essas imagens se tornam praticamente intercambiáveis. A propósito, essa fusão remete ao conceito de simulacro, formulado por Jean Baudrillard (1991): um estado em que a imagem já não possui uma referência externa e passa a ser o próprio real. Produz-se, assim, certa substituição do que conhecemos como real. O simulacro não tem mais equivalência com o real, não é um signo que representa, mas sim assume ser o próprio referente, passa a ser a própria referência, o próprio real.

A sobreposição entre o virtual e o não virtual se manifesta também nas sequências em que obras de arte icônicas – como pinturas de Van Gogh e Frida Kahlo, e as que parecem ser de Sandro Botticelli – são digitalizadas, reapropriadas e distorcidas (figura 3). Nesse momento, o filme provoca um choque entre passado e presente, evidenciado pela manipulação digital de imagens de arquivo (neste caso, reproduções das pinturas originais). Assim, dois tempos históricos coexistem na formulação fílmica, como já se observava em frames anteriores: o passado, representado pelas obras clássicas, e o presente, que as ressignifica por meio da edição digital. No desdobramento dessa sequência, as imagens começam a se modificar e se fundir rapidamente, resultando em um cenário onde a distinção entre “real” e simulação se



Figura 3 – Digitalização das obras de arte em *Naqoyqatsi*
(frames extraídos do filme *Naqoyqatsi*, 2002)

dissolve. O efeito de sobreposição culmina na fusão das obras de arte com cenas de militares armados, formando um mosaico visual onde as imagens emergem umas das outras. Diante desse cenário, as práticas de reuso e a combinação de imagens, arquivos e memórias em *Naqoyqatsi* podem ser compreendidas também como um reflexo do modo de consumo de imagens promovido pela cultura digital. Segundo Blumlinger (2013), esse contexto estimula a criação de remontagens, proporcionando uma nova experiência com os filmes e uma relação mediada pela transferência entre mídias – uma experiência que não depende mais da exibição em salas de cinema e que se torna acessível a qualquer momento.

Em *Naqoyqatsi*, a experiência do conflito e o aparato visual da guerra – incluindo armas e câmeras de vigilância – são mediados por imagens, pela dimensão virtual e pelos meios de comunicação, configurando um novo regime escópico. Nesse contexto, estabelece-se, ainda, uma relação entre as diversas cenas de disparos, nas quais o olhar precisa ser direcionado para que a arma seja acionada; e as obras de arte, muitas delas com elementos da estética renascentista. Essa conexão constói um significado fílmico que pode ser analisado, em parte, pelos apontamentos de Antoine Bousquet (2018). Para o autor, as tecnologias de automação da percepção intensificam e transformam profundamente o processo de racionalização e matematização do campo visual, iniciado na Renascença com a introdução da perspectiva linear. No entrelaçamento entre arte e guerra, a perspectiva linear, ao permitir a projeção do espaço tridimensional em uma superfície bidimensional, mantendo as proporções relativas entre os elementos, viabilizou a organização espacial em um sistema de coordenadas que poderia ser traduzido em linguagem matemática. Mais do que um simples avanço dentro da história da arte, a perspectiva linear surge como um ponto de convergência entre a geometria óptica, a representação pictórica e o levantamento topográfico (Bousquet, 2018).

Essa interseção entre arte e guerra não é meramente estética, mas profundamente política e epistemológica. A perspectiva linear inaugurada nas artes visuais da renascença, ao ser suplementada por um conjunto novo de instrumentos óticos, dentre os quais se sobressai o telescópio, possibilitou ampliar o alcance da visão humana e, ao mesmo tempo, engendrar uma percepção geométrica e matemática do mundo. O impacto disto nas operações militares foi significativo. Ademais, como afirma Virilio (1999), neste sentido, a generalização das máquinas capazes de perceber por sensores a realidade – as máquinas de visão – sinalizam uma transformação significativa, onde o mundo renascentista, cede lugar a uma forma distinta de se perceber a realidade: pela codificação das informações, que podem ser transmitidas sob a forma de ondas ou impulsos. Uma transformação que reestrutura o modo como vemos e, sobretudo, como interferimos no mundo. O filme, desse modo, expõe a mediação tecnológica da guerra e evidencia (em seu próprio material de feitura) como essa mediação está enraizada em uma tradição visual que remonta à Renascença. Nessa

interseção de tempos e de usos da imagem, a encenação da guerra, ao ser filtrada por recursos visuais e algoritmos, transforma-se em um hipespetáculo.

No final do bloco, em planos mais longos, a trilha diminui de volume drasticamente, restando apenas uma ambientação sutil e quase imperceptível. Esse esvaziamento sonoro encontra correspondência visual nas imagens de pessoas de diferentes etnias, muitas delas em estados de desespero e choro. A cena se conclui com uma fileira de soldados entoando um hino que não pode ser ouvido, intensificando a sensação de silenciamento. Nesse ponto, o uso do silêncio como recurso narrativo carrega um peso simbólico essencial: os pedidos de socorro e o sofrimento representados na cena não são audíveis – nem na diegese do filme, nem na realidade que ele representa. Esse silenciamento é reforçado pela ausência de música, um momento de “não som” que, como aponta Deleuze (2018), faz com que todas as certezas sonoras desapareçam, ao mesmo tempo em que o silêncio adquire contornos de som. O contraste entre os momentos anteriores, em que o filme exibia objetos de consumo e o desenvolvimento de novas tecnologias; e a cena atual, marcada pela dor e desigualdade, reforça os sentidos e expressões da guerra e do avanço técnico, marcado pelo sofrimento humano cujo silenciamento dentro da lógica midiática e política contemporânea, se faz vale em forma fílmica.

Considerações finais: o que *Naqoyqatsi* nos antecipou?

Como nos lembra Hippertt (2024), *Naqoyqatsi* apresenta e, talvez, antecipe muitas das possibilidades de edição digital e seus impactos na construção subjetiva e material da sociedade contemporânea. Ao mesmo tempo, essa sociedade tecnológica e digital também molda a própria feitura do filme, produzido nos anos 2000 – um período já marcado pelo avanço das tecnologias digitais e pela manipulação das imagens. O filme incorpora essas transformações técnicas ao explorar ritmos frenéticos de edição, com sequências que se assemelham ao *speed watching* (prática de aceleração do conteúdo audiovisual). Diante desse fluxo incessante de imagens e da avalanche de dados visuais, a aceleração e desaceleração das cenas alteram a percepção do tempo e o sentido das interações entre grupos, personagens e o espaço urbano. Esse tratamento estético e narrativo evidencia um aspecto fundamental da obra: a construção de uma visão distópica do futuro.

O filme, desse modo, “parece antecipar” um cenário de ameaça, mediado por uma hiperabundância de imagens em aceleração máxima. O contexto técnico e histórico dos anos 2000 (marcado pelo crescimento exponencial da internet, pela digitalização da informação e pelo aumento da vigilância midiática), se expressa na maneira como a obra representa um futuro de caos visual e informacional. No entanto, mais de vinte anos após sua estreia, torna-se evidente que esse “futuro” já se converteu em nosso presente. Ou seja, a aceleração social, o aumento

dos fluxos informacionais e a proliferação de imagens digitais encenados no filme são hoje realidades concretas, manifestadas nas dinâmicas culturais, estéticas e temporais das sociedades contemporâneas. O filme, assim, não apenas representa os impactos da digitalização, mas parece “antecipar” (pelo seu próprio material de feitura) e traduzir artisticamente os modos pelos quais a sociedade passou a interagir com o mundo e com a própria vida.

Importante lembrar, entre o que é intenção dos produtores e entre o que, de certo modo, extrapola isso, as representações tecidas por películas cinematográficas do filme, que incluem um conjunto de signos imagéticos e sonoros, são aqui entendidas como práticas sociais de quem as produz – isto é, cineastas, roteiristas, produtores, equipe técnica etc. – e que formulam um conjunto de significados e significantes (Hippertt, 2024). A fragmentação da experiência, o consumo instantâneo de informações e a velocidade extrema das interações são, em grande medida, a realização do que *Naqoyqatsi* já apontava como tendência inevitável. Ocorre também que a visão “apocalíptica” da tecnologia e de uma distopia emergente, revelam características ideológicas da própria produção fílmica e de aspectos de um imaginário tecnológico. A associação entre guerra, informação/tecnologia e distopia não é neutra, mas traz resquícios da visão de uma época sobre os avanços técnicos.

Dentro desse contexto, *Naqoyqatsi* e toda trilogia se insere em uma perspectiva frequentemente tecnofóbica em relação às novas tecnologias, compartilhando um imaginário coletivo que se consolidou apocalíptico e distópico em relação ao futuro: se formando na década de 70 e influenciando de maneira mais consistente os movimentos artísticos da década seguinte. Esse impacto pode ser observado em filmes como *Blade Runner* (1982), *Videodrome* (1983), *Robocop* (1987), *O Exterminador do Futuro* (1984) e *Matrix* (1999), que não apenas representavam essa visão, mas também alcançaram grande sucesso de bilheteria. A recorrência de elementos comuns em todas essas produções sugere uma resposta articulada às transformações sociais da época, cuja estética *cyberpunk* marcada pela crítica à modernidade tecnológica, se faz valer.

A velocidade máxima, o “tempo que não pode ser perdido”, o simulacro e a transformação do indivíduo em meros bancos de dados são alguns dos significados centrais de *Naqoyqatsi*. O filme evidencia como a aceleração do ambiente digital não apenas modifica a percepção do tempo, mas também redefine a relação entre o espaço físico e a virtualidade. O declínio das atividades no espaço concreto, substituindo corpos e cidades físicas por representações digitais, representa um momento em que o virtual não é mais uma mera extensão ou reflexo da realidade, mas se torna a própria realidade. Nessa perspectiva, a trilha sonora do filme desempenha um papel essencial na construção dessa experiência temporal: por meio de ritornelos, ostinatos, duplicação e formas circulares da música, a repetição de estruturas rítmicas e melódicas, centrais na maioria das trilhas dos filmes, não apenas acompanha a aceleração das imagens, mas engendra o próprio movimento da narrativa. Esse efeito pode ser

compreendido à luz do conceito de Wisnik (1989), que descreve a repetitiva “insistência no tempo” (p. 197) como um processo que conduz a novas variações. O que está em jogo aqui é o que Wisnik chama de “tempo de repetições gradualmente diferidas” (p. 98), onde padrões sonoros recorrentes, ao invés de simplesmente se reproduzirem idênticos, sofrem sutis variações que transformam sua percepção ao longo do tempo.

A música, no filme, ao possuir uma relação essencial com a sociedade na qual se insere e cristalizando-se enquanto vestígio de um momento social, “migra” e se desloca para a obra. Essa relação impacta, de algum modo, o conteúdo interno à música. Para Adorno (2011),

[...] como tem a mesma origem do processo social e como está constantemente penetrado pelos vestígios deste, o que parece puro e simples auto movimento do material se desenvolve no mesmo sentido que a sociedade real, mesmo quando estas duas esferas já nada sabem uma da outra e se comportam com recíproca hostilidade. Por isso a discussão do compositor com o material é também discussão com a sociedade, justamente na medida em que esta emigrou para a obra e já não está à frente da produção artística como um fator meramente exterior, heterônomo (Adorno, 2011, p. 36).

Assim, a trilha musical de *Naqoyqatsi* reforça um significado sociológico do filme: uma espiral de aceleração e repetição, em que o tempo não se estabiliza, mas se dobra sobre si mesmo, produzindo um fluxo incessante. Esse efeito sonoro, aliado à construção visual, sublinha aspectos da experiência social: a dissolução das fronteiras entre real e virtual, o processo da digitalização da vida e da velocidade tecnológica conectada à repetibilidade e simulacros. Contudo, os aspectos de uma sociedade informacional, os quais emergem por meio da música e da imagem fílmica, ao mesmo tempo que se afirmam como regra, com todos as suas consequências, também apontam linhas de fuga pela diferenciação. Como lembra Deleuze (2018), nesse sentido, libertando a repetição dos grilhões da comparação ao modelo, liberta-a da identidade e da imitação e dignifica assim os simulacros, que não são só meras cópias, como também comportam a capacidade de alterar todas as cópias, além do próprio modelo. É nesse sentido que a repetição pode demandar o novo.

Tudo isso nos coloca diante de um aspecto fundamental: a transmutação poética dos fenômenos sociais no cinema não é um simples espelhamento da realidade, mas um processo complexo de reconstrução simbólica. Em *Naqoyqatsi*, por exemplo, a representação do avanço tecnológico, da virtualidade e da produção de riqueza não ocorre de maneira isolada ou objetiva, mas dentro de um discurso visual e sonoro que expressa e reorganiza essas realidades conforme as escolhas do diretor e ao que, de certo modo, escapa a isso. Isso significa que analisar um filme exige compreender as relações entre a sociedade retratada, a sociedade que o produziu e o olhar do cineasta sobre esse contexto. O filme não apenas capta imagens do mundo, mas as reinterpreta filtrando-as através de seus próprios estereótipos culturais, pressupostos ideológicos e ferramentas técnicas disponíveis no momento da produção. Esse

processo revela como a obra não apenas representa um tempo e um espaço, mas também constrói sentidos e significados que articulam diferentes fragmentos da experiência social.

Além disto, a análise de um filme também é uma forma de narrar, um ato de construção. Portanto, aqui, a seleção de *Naqoyqatsi* e a forma como seus elementos são encadeados na análise são parte de uma construção, uma organização de sentidos que permite revelar aspectos técnicos, estéticos, históricos e sociais subjacentes à obra. Dessa maneira, o filme não apenas representa uma época e seus desafios, mas reordena esses elementos, fornecendo um campo no qual a experiência social e as transformações tecnológicas podem ser problematizadas e ressignificadas sob novas perspectivas, sobretudo visuais e sonoras.

Referências

- ADORNO, Theodor W. Teses sobre sociologia da arte. In: COHN, Gabriel (org.). *Theodor W. Adorno: sociologia*. São Paulo: Ática, 1986. p. 108-115.
- ATKINSON, Sean. An Analytical Model for the Study of Multimedia Compositions: A Case Study in Minimalist Music. 2009. Dissertation (Doctor of Philosophy) – College of Music, Florida State University, Tallahassee, 2009.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2003.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BLÜMLINGER, Christa. *Cinéma de seconde main: esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux médias*. Paris: Klincksieck, 2013.
- BONOTTO, André. *Trilogia Qatsi: visões e movimentos de mundo*. 2009. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2009. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/Acervo/Detalhe/470753>. Acesso em: 17 ago. 2024.
- BOUSQUET, Antoine. *The Eye of War: Military Perception from the Telescope to the Drone*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.
- CASTELLS, Manuel. *La galaxia Internet*. Barcelona: Plaza & Janés, 2001.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. São Paulo: Paz e Terra, 2018.
- DUBOIS, Philippe. A linha geral (as máquinas de imagens). *Cadernos de Antropologia e Imagem*, Rio de Janeiro, UERJ, v. 9, n. 2, p. 65-84, 1999.
- FRANCASTEL, Pierre. *A realidade figurativa: elementos estruturais de sociologia da arte*. São Paulo: Perspectiva; Ed. da Universidade de São Paulo, 1973.
- GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Cultrix, 1979.
- HIPPERTT, Rebeca Torrezani Martins. *Dimensão virtual, cinema e sociedade: uma análise da Trilogia Qatsi*. 2024. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2024.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MACHADO, Arlindo. Imagens técnicas: da fotografia à síntese numérica. *Imagens*, n. 3, p. 8-14, 1994.
- MENEZES, Paulo. Sociologia e Cinema: aproximações teórico-metodológicas. *Teoria e Cultura*, [S. l.], v. 12, n. 2, p. 17-36, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufff.br/index.php/TeoriaeCultura/article/view/12375>. Acesso em: 3 jul. 2023.

NAQOYQATSI: Life as War. Direção e roteiro: Godfrey Reggio. Produção: Steven Soderbergh, Godfrey Reggio e Lawrence Taub. [S. l.]: Miramax Films, 2002. 1 DVD (89 min.).

ROVAL, Mauro L. Imagem e técnica como itinerários das ciências sociais: considerações sobre o cinema de Leni Riefenstahl. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, [s. l.], v. 24, p. 95-103, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbcsoc/a/PXsYDWbDZWQytmGN3rXLphd/?lang=pt>. Acesso em: 25 jul. 2024.

SANTOS, Laymert Garcia dos. A informação após a virada cibernética. In: SANTOS, Laymert Garcia dos; KUCINSKI, Bernardo; KEHL, Maria Rita; PINHEIRO, Walter. *Revolução tecnológica, internet e socialismo*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2003a. p. 9-33. Disponível em: <https://fpabramo.org.br/publicacoes/estante/revolucao-tecnologica-internet-e-socialismo>. Acesso em: 2 jul. 2023.

SIBILIA, Paula. Biochips, implantes eletrônicos, experiências transgênicas e sensações digitais: a compatibilidade entre corpos e computadores. In: INTERCOM, 25, 2002, Salvador. *Anais da XXV INTERCOM*. Salvador: INTERCOM, 2002. p. 1-18. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2002/congresso2002_anais/2002_NP8SIBILIA.pdf. Acesso em: 4 jul. 2023.

SIBILIA, Paula; GALINDO, Manuela Arruda. Correndo para não perder nada: Temporalidade ansiosa e a frustração do (i)limitado. *Civitas: revista de Ciências Sociais*, [s. l.], v. 21, n. 2, p. 203-213, 2021. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/civitas/article/view/39950>. Acesso em: 2 jul. 2023.

SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SORLIN, Pierre. *Sociología del Cine: la apertura para la historia de mañana*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1985.

VIRILIO, Paul. *A bomba informática*. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

VIRILIO, Paul. *Guerra pura: a militarização do cotidiano*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido: uma outra história das músicas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.