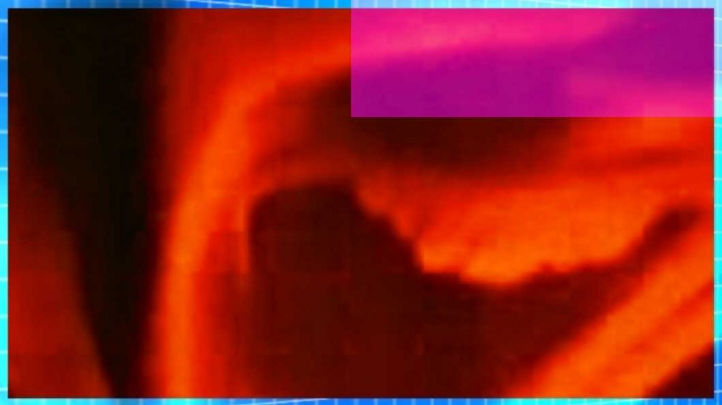
Fábio Ferreira de Lima

Sentfluidos

Uma abordagem semiótica dos videoclipes de Chris Cunningham



Mestrado em Cultura Visual
Fav . Ufg . 2006
(fabio_lima@brturbo.com.br)

FÁBIO FERREIRA DE LIMA

SENTIDOS FLUIDOS:

UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA DOS VIDEOCLIPES DE CHRIS CUNNINGHAM

MESTRADO EM CULTURA VISUAL

FAV / UFG
2006

FÁBIO FERREIRA DE LIMA

SENTIDOS FLUIDOS:
UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA DOS VIDEOCLIPES DE CHRIS CUNNINGHAM

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Cultura Visual, sob orientação do Prof. Dr. José César Teatini Clímaco e co-orientação do Prof. Dr. Cleomar Rocha.

FAV / UFG
2006

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

(GPT/BC/UFG)

Lima, Fábio Ferreira de.

L732s **Sentidos Fluidos: uma abordagem semiótica dos videoclipes de Chris Cunningham / Fábio Ferreira de Lima. – Goiânia, 2006.**

123 f. : il., color., tabs.

Orientador : José César Teatini Clímaco e Co-orientador: Cleomar Rocha.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, 2006.

Bibliografia: f. 119-123.

1. Artes visuais – Comunicação de massa 2. Comunicação de massa e cultura 3. Comunicação visual 4.Televisão – Programas 5. Televisão – Semiótica 6. Vídeodigital 7. Cunningham, Chris, 1970- I. Clímaco, José César Teatini II. Rocha, Cleomar III. Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Artes Visuais II. Título.

CDU: 7:659.3

FÁBIO FERREIRA DE LIMA

SENTIDOS FLUIDOS:
UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA DOS VIDEOCLIPES DE CHRIS CUNNINGHAM

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Cultura Visual, sob orientação do Prof. Dr. José César Teatini Clímaco e co-orientação do Prof. Dr. Cleomar Rocha.

BANCA EXAMINADORA
Goiânia, 17 de abril de 2006.

Orientador _____
Prof. Dr. José César Teatini Clímaco
UFG

Co-orientador _____
Prof. Dr. Cleomar Rocha
UNIFACS

Membro Interno _____
Profa. Dra. Rosana Horio Monteiro
UFG

Membro Externo _____
Profa. Dra. Maria Beatriz de Medeiros
UNB

Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos,
a reprodução total ou parcial desta dissertação por processos
de fotocopiadoras ou eletrônicos.

_____

Fábio Ferreira de Lima
Goiânia, 08 de junho de 2006

Aos meus familiares,
amigos, e em especial à
Profa. Dulcimira Capisani
(*in memoriam*).

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Cleomar Rocha
pela paciência e dedicação,
pelo apoio em todos os momentos e
fundamentais contribuições.
Aos professores,
amigos e colegas integrantes da segunda
turma do Mestrado em Cultura Visual.
A todos que colaboraram na realização e
materialização deste trabalho.

RESUMO

Os vídeos da cultura de massa são importantes meios para a compreensão de um ambiente cultural contemporâneo, capazes de revelarem significados dos costumes e valores sociais. Dentro dos vários gêneros existentes, o videoclipe é um modelo de grande disseminação na sociedade, contendo uma tipologia irregular.

A escolha desses formatos prende-se a fatores propriamente relacionados à investigação de fenômenos sígnicos híbridos de grande visibilidade. Encontra-se numa abordagem do objeto inserida no contexto dos processos contemporâneos de produção de imagens visuais e busca-se nesse objeto, a realização de exames, reconhecimentos das suas signagens videográficas. Então, o propósito da presente dissertação é de, através dos discursos sonoro, textual e imagético, procurar identificar traços do fenômeno de natureza sonoro-visual e as suas marcas sígnicas nos segmentos dos videoclipes cuja estruturação semiótica esteja comprometida com o processo de desconstrução videográfica, a partir do contexto de criação do diretor e videasta Chris Cunningham. As análises incluem os seguintes trabalhos: *Come to Daddy*, para *Aphex Twin*; *Afrika Shox*, para *Leftfield* e *All is Full of Love*, para *Björk*.

O referencial teórico-metodológico de pesquisa adotado foi o semiótico, estabelecido por pontos de contato entre as categorias sintáticas, semânticas e pragmáticas desenvolvidas por Charles W. Morris, além de conceitos de Charles S. Pierce. Acrescentam-se aí, os métodos analíticos de Siegfried Maser, estudos de Daniel Bougnoux, Rudolf Arnheim, Arlindo Machado, Raymond Bellour, Jacques Aumont e outros, que sustentam a apreciação realizada.

Na decomposição analítica foram levantados os elementos constituintes dos videoclipes, descritos em pormenores, operação que remonta as combinações sintáticas das idéias materializadas nesses signos. A partir da sintaxe são alcançados os aspectos semânticos e posteriormente, estende-se o contexto pragmático. Os estudos foram dispostos também em forma de tabela, contendo gráficos e dados mensurativos, servindo para fixar com exatidão referências das algumas discussões teóricas realizadas. É incluído também um exame da metodologia utilizada, a partir desses resultados e elementos identificados, no resgate dos conceitos semióticos de Charles W. Morris. Por fim, são observadas algumas questões da produção de sentidos, dessas associações em vista à obtenção de objetivos específicos, onde essas atividades possam ser recontextualizadas dentro da cultura visual.

ABSTRACT

The videos of the mass culture are important means for the understanding of a contemporary cultural environment, capable of reveal important meanings of the habits and social values. Inside of the several existent types, the videoclip is a model of great spread in the society, containing an irregular typology.

The choice of those formats is arrested to you factor properly related to the investigation of phenomenon hybrid signics of great visibility. He's in an approach of the object inserted in the context of the contemporary processes of production of visual images and it's looked for in that object, the accomplishment of exams, and recognitions of their videographic signs. Then, the purpose of the present dissertation is of, through the speeches sounds, textual speech and images, to try to identify lines of the phenomenon of resonant-visual nature and their signics marks in the segments of the videos whose structuring semiotics is committed with the process of videographic deconstruct, from the context of the director's creation and videomaker Chris Cunningham. The analyses include the following works: *Come to Daddy*, for *Aphex Twin*; *Afrika Shox*, for *Leftfield* and *All is Full of Love*, for *Björk*.

The theoretical-method of research adopted was the semiotic, established for contact points among the syntactic categories, semantics and pragmatic developed by Charles W. Morris, besides concepts of Charles S. Pierce. They are increased there, Siegfried Maser's analytical methods, studies of Daniel Bougnoux, Rudolf Arnheim, Arlindo Machado, Raymond Bellour, Jacques Aumont and other, that they sustain the accomplished appreciation.

In the analytical decomposition they were lifted up the constituent elements of the videoclips, described in details, operation that it raises the syntactic combinations of the ideas materialized in those signs. Starting from the syntax they are lifted up the semantic aspects and later, they are extended the pragmatic context. The studies were also disposed in table form, containing graphs and measured data, being to fasten with accuracy references of the some accomplished theoretical discussions. It is included an exam of the used methodology there also, to leave of those results and identified elements, in the rescue of Charles W. Morris concepts semiotics. Finally, some are observed subjects of the production of senses, of those associations in view to the obtaining of specific objectives, where those activities can be reconsidered inside of the visual culture.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

I. Do Objeto da Pesquisa..... 16

II. Sentidos Fluidos..... 23

III. A Semiótica na Cultura Visual..... 25

SEÇÃO 01 – CENÁRIO HISTÓRICO

1.1. O vídeo e as artes plásticas, videoarte..... 29

1.2. *Scratch videos*..... 33

1.3. Os sintetizadores de vídeo..... 34

1.4. Global Groove: um vídeo musical..... 35

1.5. As Tv's a cabo e a criação da MTV..... 36

SEÇÃO 02 – ÁUDIO, VÍDEO, VIDEOCLIPE

2.1. Áudio..... 40

2.2. Vídeo..... 46

2.3. Videoclipe..... 48

2.4. Taxionomias dos videoclipes..... 50

2.5. Os videoclipes de Chris Cunningham..... 53

SEÇÃO 03 – MARCO TEÓRICO

3.1. A semiótica em Morris..... 58

3.2. Sintaxe..... 61

3.2.1. Grafema de Configuração..... 64

3.2.2. Grafema e Cromema de Equilíbrio..... 64

3.2.3. Grafema da Forma..... 65

3.2.4. Grafema do Espaço..... 66

3.2.5. Grafema do Plano..... 67

3.2.6. Cromema da Luz..... 67

3.2.7. Cronema do Movimento..... 68

3.2.8. Cronema de Transição..... 70

3.2.9. Cronema da Montagem..... 70

3.2.10. Fonemas da Música Cantada e Tocada..... 71

3.3. Semântica..... 74
3.3.1. Polissemia..... 76
3.3.2. Conotação..... 76
3.3.3. Denotação..... 76
3.3.4. Metáfora..... 77
3.3.5. Metonímia..... 77
3.3.6. Sinédoque..... 78
3.3.7. Prosopopéia..... 78
3.3.8. Elipse..... 79
3.4. Pragmática..... 79

SEÇÃO 04 – DECOMPOSIÇÃO ANALÍTICA DOS VIDEOCLIPES
4.1. O pós-humano: andróides *[Björk – All is Full of Love]*..... 82
4.1.1. Sintaxe..... 82
4.1.2. Semântica..... 90
4.1.3. Pragmática..... 93
4.2. A metrópole e o indigente *[Leftfield – Afrika Shox]*……. 95
4.2.1. Sintaxe..... 95
4.2.2. Semântica..... 102
4.2.3. Pragmática..... 104
4.3. O monstro televisual *[Aphex Twin – Come to Daddy]*..... 104
4.3.1. Sintaxe..... 105
4.3.2. Semântica..... 112
4.3.3. Pragmática..... 112

SEÇÃO 05 – CONSIDERAÇÕES DE APRECIAÇÃO E AJUIZAMENTO..... 114
5.1. Exames e reflexões aproximadas..... 11

CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 122

BIBLIOGRAFIA..... 128

INTRODUÇÃO

"El momento decisivo en el destino del crítico es cuando las cosas devienen formas; el instante en que todos los sentimientos y todas las vivencias, situadas más acá y más allá de la forma, obtienen una en la que decirse y condensarse. Es el instante místico de la unión de lo interno y lo externo, del alma y la forma".
G. Lukács, Carta a Leo Poper[1]

I. Do Objeto da Pesquisa

O presente trabalho tem como tema o estudo de um dos gêneros televisuais de maior embate visual e sonoro, capaz de despertar importantes estímulos e impressões: fascínio causado pelas sensações visuais e sonoras provenientes de conteúdos irregulares; nessa dissertação, elabora-se um estudo do videoclipe. Representa um produto capaz de ser reconhecido perceptivelmente através dos signos expressos, pelas diversidades de motivos a exigirem codificações constantes, numa abordagem do objeto que se encontra inserida no contexto dos processos contemporâneos de produção de imagens visuais. Busca-se nesse objeto a realização de exames, reconhecimentos das signagens videográficas presentes nesses videoclipes, de um conjunto de resultados inseridos nos meios de comunicação de massa.

Adquirindo extrema importância dentro do nosso contexto social, a visualidade e as diferentes variações dentro dos sistemas audiovisuais possibilitam averiguar os vídeos (principalmente os da cultura de massa) como interessantes instrumentos para a compreensão do nosso ambiente cultural contemporâneo. Mesmo sendo um tipo de produção imaterial, que só existe através de um dispositivo que lhe dê visibilidade, vem a ser parte integrante dos "sistemas metafóricos do nosso tempo" (MACHADO, 1997:190), ao mesmo instante especulativo e contaminado por outros modelos, capazes de inferirem novas acepções nas ideologias, costumes, modas e valores da população. De tal forma que

> O discurso videográfico é impuro por natureza, ele reprocessa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e a sua 'especificidade', se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema de síntese de todas essas contribuições (MACHADO, 1997:190).

Essa falta de unidade e configuração de possibilidades em "síntese" propicia um cenário ou uma área de práticas adequadas para produtores e videastas que querem construir um objeto mais correspondente às suas personalidades, ainda que relativamente cerceados aos

[1] (*apud* BREA, José Luis. La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. Editorial Centro de Arte de Salamanca, Salamanca, 2002, p.01).

exercícios mercantis e publicitários. A escolha desses formatos, transitáveis entre características das produções televisuais e cinematográficas, delas adquirindo grandes influências, prende-se a fatores propriamente relacionados à investigação de fenômenos sígnicos híbridos[2] que vêm tendo intensa divulgação em diversos circuitos expositivos mundiais, principalmente salões comerciais. Nessa circunstância, é fundamental considerar os tipos de sintaxes encontradas e as propalações delas resultantes – a percepção de diversas características estabelecidas a partir da comunicação, dados culturais e históricos conjugados numa situação idealizada entre som e imagem.

Além disso, os videoclipes conseguem explorar outras intensidades que as músicas postulam, recriando uma proposta com outro vigor (para mais de musical), garantindo para além da exibição em massa, o espectador especializado, na característica predominante da visibilidade televisual. Nessas imagens há uma imposição do tempo de visão, resultando em apreensões diferenciáveis do ponto de vista dos espectadores. Essas imagens são veículos propulsores das mídias, são objetos semióticos de interação social, com certo poder de formação do inconsciente público, capazes de produzir um tipo de influência ou comportamento.

Nesse trabalho, há uma intenção de buscar determinados signos e construções imagéticas balizadas segundo noções mais concretas, ainda que sejam apresentados nos videoclipes conteúdos complexos, com graus de dificuldades a serem pormenorizados nas coisas que se façam ver e ouvir. Expressa, num primeiro momento, a exatidão de alguns elementos sintáticos, para que a partir deles tenham-se condições de ancorar outros parâmetros semânticos e definir posteriormente como o discurso é efetivado na ordem social ou pragmática.

Os vídeos, de um modo geral, vão ganhando determinados enquadramentos, configurando gêneros, assumindo papéis variados[3], representando novas possibilidades nas

---

[2] Híbrido – Do grego *hýbris*, significa ultraje, insulto, violação, miscigenação; 'resultante do cruzamento de espécies diferentes, que se afasta das leis naturais'. O termo é aqui compreendido no que diz respeito às novas combinações de técnicas, por diferentes vias de experimentação; uma maneira de pensar as relações entre tradição e inovação, entre imitação e originalidade, não privilegiando necessariamente a segunda. Relaciona-se também ao atual conceito estético de arte (como uma dimensão independente e desinteressada) para viabilizar uma flexibilidade (ainda não tão grande, pelo menos ao nível da teoria), em aceitar sem preconceitos a destruição entre as camadas que separavam a arte erudita da popular e da massiva, na estetização do cotidiano, sendo possível aceitar a existência simultânea e não-hierárquica de diferentes visões sobre o assunto. Texto adaptado de (REY, 2003) e CUNHA, Antônio Geraldo. *Dicionário Etimológico Nova Fronteira*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira,1986.

[3] Torna-se necessário distinguir alguns termos utilizados no trabalho:

- *televisão* [do gr. *tele* 'longe, o longe, longe de' + do ing. *vision*, 'visão'] é aqui melhor compreendida como um sistema de difusão de imagens, não aludindo necessariamente às qualidades da imagem; é também o televisor, tv

dimensões audiovisuais com a capacidade de criar uma ilusão ou de se reverter; de criar atração, fascínio, deslumbramento a partir das tensões estabelecidas entre os diálogos e situações adversas que favorecem a criação. Para um videasta (e aí talvez artista), seus trabalhos reúnem numa mesma circunstância, um ato de fabricação, agenciamento matérico[4] - manipulação técnica, operacional – e um processo no sentido de pensar, construir idéias. Os videoclipes aqui selecionados mantêm a característica da perspectiva de um tratamento gerado nessa dupla tensão da prática, apresentando investigação intelectual aplicada.

No estabelecer de determinadas incertezas, prontamente visadas, aquelas que inclusive o videasta não detém os limites que o objeto alcança, garante experiências com êxitos provavelmente não completos, mas também por percepções não niveladas em limiares estáveis. Esse objeto possui uma função intermediária de realizar o trespasse da instância comum para a dimensão ainda dispersa, a ser reconhecida na sensibilidade. Geram-se planos diversos de possibilidades, cujas expectativas de fruição transladam nesse caminho. Em termos gerais, os videoclipes contêm uma transição variável, exposta conforme uma sensação circunstancial, estabelecida na *apresentação* e não *representação* (ainda quando incorporam a representação nas imagens e roteiros, organizados previamente como situações calculadas).

Na exposição desses formatos híbridos, buscaremos reunir algumas especificidades para as técnicas utilizadas, tendo em vista as características de um mesmo produtor, o que pode vir a caracterizar seu trabalho ou denotar um estilo. O *corpus* da dissertação elucida um autor pouco explorado, com vídeos exibidos em redes de televisão a cabo: Chris Cunningham. Videasta inglês revelado no início da década de 1990, teve seus trabalhos expostos também no

---

(aparelho). Ou ainda a tecnologia de telecomunicação que permite a transmissão instantânea de imagem e som, gerados ao vivo ou gravados em videoteipe, mediante ondas eletromagnéticas ou transmissão a cabo;
- *vídeo* [do lat. *video*, 1ª. pess. do sing. do pres. do ind. de *videre* 'eu vejo'] estado visível da imagem eletrônica disposta em grade reticular formada pela emissão de sinais luminosos, na sua grande maioria fazendo parte do equipamento do circuito de televisão. É uma imagem que não pode ser desvinculada do dispositivo para a qual foi concebida, permitindo-nos percepção visual das emissões.
- *videoclipe* [do ingl. *video* + *clip* 'aparar, cortar'] vídeo para apresentação de música, em que se editam imagens de forte impacto visual, embora estas não se liguem freqüentemente à execução da música em si. Produção artística e publicitária reunindo imagens gravadas em vídeo a serem veiculadas na televisão, principalmente. Nesse aspecto, os elementos estéticos ou artísticos que compõem o trabalho são uma estratégia de marketing, uma derivação conceitual com fins mercantis, não possuindo mesmas causas como nas artes plásticas. Texto adaptado de (MACHADO, 1988:7,8); CUNHA, Antônio Geraldo. *Dicionário Etimológico Nova Fronteira*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

[4] O vídeo é considerado uma "arte material": introduz o tátil, a consistência formal próxima do pictórico, em pleno campo eletrônico das imagens contemporâneas, diferentemente do cinema. Isso ocorre porque nasce provido de grandes recursos de maleabilidade, rompendo a iconicidade da superfície fotográfica, podendo sofrer inúmeros tipos de controle, garantindo propriedades plásticas comparáveis a outros suportes (BELLOUR, 1993).

Brasil[5]. Arlindo Machado, no seu livro *A Televisão Levada a Sério* (2003) já o apontava como um dos melhores diretores mundiais, apresentando pequena citação crítica do seu videoclipe *Come To Daddy* (1997, 5'50"). Os exercícios de investigação aqui propostos compreendem um período onde obteve maior popularidade: de 1997 a 1999[6] e as escolhas estão baseadas segundo a variação da criação conferida, características que possibilitam ver na prática os tantos desdobramentos possíveis do suporte, dentro do mesmo gênero. Além disso, representam os vídeos musicais com maior quantidade de premiações,[7] ficando estabelecida então a seguinte lista:

- *Come to Daddy* (1997), videoclipe para o cantor *Aphex Twin*; (5'50")
- *Afrika Shox* (1998), videoclipe para a banda *Leftfield*; (4'52")
- *All is Full of Love* (1999), videoclipe para a cantora *Björk*; (4'07")

Os videoclipes de Cunningham criam visões diferenciadas, podendo ser considerados como provocações absurdas, agressivas e irreverentes. Noutros momentos, sátiras, ironias, ataques violentos. Parecem dizer que a inspiração pode nascer de qualquer coisa, inclusive do questionamento de usos e costumes, aos quais poderiam passar desapercebidos em algumas circunstâncias comuns do dia-a-dia.

Noutros aspectos, há também de se considerar que as escolhas foram pautadas pelo ensejo narrativo que solicitam. Não são fixados numa constituição simples do embaralhamento gratuito de imagens, bastante comum entre o meio, capazes de torná-los complexos demais para serem compreendidos pela imensa profusão de referentes que tomam, ou até mesmo no limiar da destituição de sentido[8]. Ao contrário, os de Cunningham aproximam-se das forças dramáticas e casos de embuste e engodo dos contos traçados da linguagem cinematográfica, ainda que contando com os típicos cortes rápidos, *closes* e *zoom's* da linguagem televisual. Por essa mesma razão ainda são mantidas nas análises algumas

---

[5] Por ordem de apresentação: 10º Festival Internacional de Curtas Metragens de São Paulo (1999), Refest, Digital Film Festival (2004); mostra Hiper do Santander Cultural de Porto Alegre (2005).

[6] Os trabalhos foram adquiridos no site mantido pelo autor, http://www.director-file.com/cunningham/ (conteúdo acessado em 02/02/2005). O portal vende uma caixa contendo o DVD e alguns fascículos impressos sob a forma de um diário do artista, contendo rascunhos e pré-projetos, esboços e *story-boards*. Consta ainda de entrevistas e *making-of's* em vídeo, possibilitando compreender melhor sua produção.

[7] *Come to Daddy*, (3 troféus em diversas categorias, 1998): France's MCM Video Festival, Music Week CAD Awards, D&AD Awards; *Afrika Shox*, (2 menções honrosas, 1999): Ericcson Muzik Awards, Music Week CAD Awards; *All is Full of Love*: (9 troféus em várias categorias, 2000): MVPA Awards, Music Week CAD Awards, D&AD Awards, MTV Video Music Awards, Imagina Prix Pixel-INA, International Monitor Awards, London Effects and Animation Festival (LEAF) Award, Fantasporto, Australian Effects and Animation Festival.

[8] Alguns autores consideram que o excesso de imagens sem conexão alguma não conduz a um signo estável. Essa mobilidade entre reconhecer (identificar iconicamente) e sobrepor abruptamente nova configuração distinta configura um tipo de *non-sense* (GOODWIN, 1992). De qualquer modo, tudo *ainda* é passível de incluir sentido.

terminologias do cinema, numa espécie de apropriação comum, ainda existente tanto nos meios acadêmicos quanto de produção publicitária para televisão[9].

E assim, o propósito da presente dissertação é de, através do discurso textual e imagético, procurar identificar traços do complexo fenômeno de natureza sonoro-visual e as suas marcas sígnicas nos segmentos dos videoclipes cuja estruturação semiótica esteja comprometida com o processo de desconstrução videográfica, desvelando o contexto de criação de Chris Cunningham. Dito de outro modo, procura-se estabelecer um diálogo com os videoclipes cujos elementos sígnicos estão delineados por uma face híbrida e possam ser investigados em suas naturezas dinâmicas. Como primeira forma de explicitar o objeto em questão, o signo videográfico pode ser compreendido como algo que se apresenta fluido e instável; uma forma de comunicação cuja natureza do texto imagético se dá em vídeo, e cujas propriedades artísticas exploradas na publicidade se efetivaram no gênero do videoclipe.

Dentro dessa consideração, cabe investigar especificamente como são adequadas as relações entre as diversas particularidades sonoro-imagéticas, buscando algum tipo de critério para suas disposições; compreender a articulação entre os segmentos sintáticos; observar as conformações criadas e o que delas resultam enquanto sintagma. Também inclui-se a elaboração da narrativa, seguindo critérios que não apenas musicais (a partir da música, como primeiro referente, quais outros sentidos são conseguidos por intermédio das forças que as imagens são capazes de percrustar, das suas articulações seguidas em exposição temporal); a detenção exigida para essas propostas e a desestabilização dos significados pela sucessão de cenas, segundo um princípio rítmico.

O método de pesquisa adotado para atender aos objetivos iniciais e confrontar algumas conjecturas foi um procedimento dividido em categorias, de forma que permitisse argüir e refletir sobre o objeto em diversos níveis de detalhes. A arquitetura teórica que envolve as discussões conceituais do signo videográfico (para se desdobrarem nas especificidades do signo videográfico do videoclipe) é estabelecida por pontos de contato entre as categorias sintáticas, semânticas e pragmáticas desenvolvidas na semiótica de Charles William Morris (1976), além de outros conceitos de Charles Sanders Pierce (1976).

Acrescentam-se aí, os estudos sobre as ciências da comunicação de Daniel Bougnoux (1999), e os exercícios propostos por Siegfried Maser (1975). Em Maser temos novamente

[9] Apesar das terminologias serem as mesmas, *existem grandes diferenças* entre os dois suportes, principalmente das características e qualidades das imagens. Como ainda veremos, na televisão, ao contrário do cinema, os pontos de luz geram influências uns nos outros, tendo o espectro de cores limitado; permite também apenas uma imersão parcial do espectador, além de possuir baixa precisão (definição) para planos distantes...etc.

outro grau de ramificação, precisando os diversos elementos internos à sintaxe, semântica e pragmática, em atividades aplicadas apresentadas como metodologias de análise. Instrui a realizar o levantamento e investigação das formas constituintes audiovisuais (a separação destas diversas partes em que se desdobra o objeto, processo de desconstrução, mostrando seu entrelaçamento), e que possam ser definidos os conceitos básicos e a sistemática descritiva em que funda o método semiótico.

À essa formulação analítica são agregados ainda detalhamentos explicitados em Vanoye & Goliot-Lété (1994) - adaptados em função da seleção-conjunto de mesma tipologia, gênero e formato -, pressupondo discussões levantadas nos estudos de Arlindo Machado (1988, 1997, 2000, 2003), Rudolf Arnheim (2002), Amy Dempsey (2003), Raymond Bellour (1993, 1997), Jacques Aumont (1995) e outros, de tal forma que os elementos sintáticos tais quais descritos por Morris correspondam à separação dos princípios constitutivos observados, percebidos isoladamente. Os elementos semânticos encontrando designação nas associações desses signos, revelam a significação, enquanto a pragmática estabelece questões contextuais, do ambiente relatado, das relações dos signos com seus usuários (no entendimento de que os significados estão dentro de conjunturas variáveis de experiências, naquele que possui a capacidade de perceber e a potencialidade de compreender enquanto alguém integrado num corpo social) (BOUGNOUX, 1999).

Assim, a 1ª seção verifica por meio de investigação histórico-bibliográfica e de caracterização de repertórios gerais, como vão sendo elaborados os discursos de signagem videográfica, das várias possibilidades criativas surgidas em diferentes âmbitos e contextos, dos elementos sígnicos emergidos dessas combinações. Detalhados na 2ª seção estão questões pontuais e específicas acerca do áudio, vídeo e videoclipe: meios de produção, gravação e reprodução; modos de percepção, assimilação e alguns tipos de vínculos que compõem o audiovisual. Consta também da apresentação de Chris Cunningham, dos dados biográficos e definições gerais do seu repertório, de experiências em que se ampara. Faz-se o levantamento dos trabalhos, dando atenção à existência de características e circunstâncias de criação específicas do videasta.

Na 3ª seção são trazidos os referenciais semióticos e audiovisuais para a análise dos trabalhos (marco teórico). Em seguida, na 4ª seção, observamos como os elementos se formam para assumirem e/ou organizarem os discursos dentro do videoclipe, descritos em pormenores, base da fundamentação das análises, na operação de seleções, justaposições e combinações sintáticas das idéias materializadas nesses signos. Os vários elementos foram

dispostos principalmente em forma de tabela, no diálogo que visa reconhecer as especificidades do signo videográfico do videoclipe, nas suas diversas particularidades.

A 5ª seção traz uma abordagem avaliativa dos trabalhos, buscando junto aos aspectos pragmáticos (relação de representação do signo junto aos usuários, segundo fatores contextuais), discussões importantes de serem destacadas, no reconhecimento das suas apreciações. Há uma contenda das proposições e desdobramentos que esses videoclipes realizam, ressaltando princípios e elos de conhecimentos interligados às características e controvérsias simbólicas desse momento. Inclui-se ainda uma investigação da metodologia utilizada, dos resultados e elementos identificados, no resgate de conceitos teóricos levantados. Por fim, as considerações finais são reservadas às questões da produção de sentidos, das agregações em vista à consecução de objetivos específicos, onde essas atividades possam ser recontextualizadas ainda dentro da cultura visual, de objetos por vezes situados à margem das grandes obras, mas que garantem seus próprios compartimentos específicos de vigor, além do modo como são percebidos por uma parcela dessa sociedade.

Desse modo, é preciso explicitar que a opção pelo método e modelo de abordagem semiótica é necessária por várias razões: a princípio porque estabelece vigorosos vínculos junto ao campo da Cultura Visual (assunto abordado no tópico seguinte) e, além disso, ela funda-se sobre a

> ...*crítica da ilusão referencial*. O mundo dos signos não é o das coisas, e goza, em relação ao mundo real, de uma autonomia relativa. [...] Ela quebra a ilusão referencial e as evidências ingênuas da "natureza"; dissolvente, ela revela-nos a contingência de nossa cultura, apontando sob as infinitas seduções da representação moderna a construção do estereótipo social, as astúcias da lei e a trama incansável dos códigos. (BOUGNOUX, 1999:67).[10]

Estabelece-se assim, segundo contigüidade do raciocínio de Daniel Bougnoux (1999), um modo dessas reflexões constituídas servirem para elucidar com maior ênfase algo que passa no interior desses gêneros, apontando discussões e conceitos, trazendo à luz o que se encontra obscurecido num primeiro relance, o que está subentendido por uma grande parte do plano representativo, tornando-se necessário desocultar. Além disso, o trabalho visa "recolher amostras" e não dar conta de tudo o que é possível suscitar. Não é possível extinguir do objeto todas as profusões contidas, pelo seu caráter mutável e dinâmico.

[10] Grifos do autor.

Torna-se então necessário perceber o objeto segundo um critério de apreciação minuciosa, por um tratamento mais cônscio de uma visão semiótica de investigação, deixando que nesse lidar apareçam os indícios e pistas do conjunto das características que postulam determinadas definições e conceitos, dos atributos dessas qualidades indicadas. Por fim, é importante destacar que o videoclipe para um intérprete (ou melhor, um telespectador), é um tipo de formato que deixa as coisas em suspenso, a serem por ele resolvidas, pensadas, no resultado visual e conteúdo de mensagens que possa veicular. Por essas razões, discutimos a questão dos sentidos fluidos no tópico seguinte, que dá nome ao trabalho.

II. Sentidos Fluidos

Os aspectos perceptíveis do que nominamos *real*,[11] ou melhor dito, também daquilo que encerra o mundo físico, apresenta-se no vídeo sob um prisma completamente diferenciado de outros sistemas de registro. Logo de imediato, a captura da imagem pelo dispositivo configura-se numa redução do número de pontos de cor (em comparação à fotografia e ao cinema, por exemplo), condicionando assim, por si só, uma certa dose de transfiguração. É como se operasse na reconstituição de uma imagem tendo por base sua formação por pequenos pontos, ou informações elementares cuja fisiologia do olho tivesse por trabalho contínuo de operar uma mistura, como num quadro pontilhista (MACHADO, 1988).

Nesses vídeos, cujas concretudes sígnicas residem em suas marcas indiciais, as fusões entre as cenas e as transições são capazes de misturar diversos níveis de transparência, possibilitando percorrer de uma imagem à outra sem qualquer tipo de interrupção. Permite vislumbrar imagens em contínuas transformações, que passam de um signo a outro sem que se deixem apreender por completo, são fluidas, dispersas num conjunto complexo de se reconstituir. E assim,

> ...como acontece com nossas imagens mentais, aquelas que brotam do imaginário, as imagens eletrônicas são fantasmas de luz que habitam um mundo sem gravidade e que só podem ser invocadas por alguma máquina de "leitura", atualizadora de suas potencialidades visíveis (MACHADO, 2000:48)

De tal forma que os efeitos perceptivos trazidos pelo vídeo elucidam a perda gradual

[11] Aqui evidenciado dentro das considerações filosóficas como modo individual de perceber as coisas. Ele está condicionado às experiências sensíveis e a imaginação, realizando novas combinações apreendidas das coisas, que encerram assim produtos da combinação de idéias, invenção e fantasia (SACKS, 2004).

de parte das construções sígnicas tecidas, restando uma espécie de mancha transfigurada. É como se não fossem dispostos objetos e figuras concretas, mas referenciais evanescentes. Onde o real é então agora virtual, numa ausência que não é vazio, mas essência: cada ponto de onde origina uma cor é um determinado pulso de energia. E a compreensão que se estabelece flui segundo essa mesma transição, deslocamentos de instâncias diversas, perfazendo-se anestesiada, sem haver algum tipo de ponderação. Assim, o vídeo "dilui as representações" (TEE, *apud* MACHADO, 2000:49) de onde o real passa a ser configurado noutros modos, não podendo ele ser apreendido da mesma forma.

É como se as imagens criassem um devaneio dos sentidos, na profusão que conseguem multiplicar em diafaneidade. Essa multiplicidade de representações faz fluir as sensações, potencializando algo em remanso anteriormente, passível de ser despertado. E "a imagem é assim concebida mais como um diagrama, uma projeção mental, do que como uma captação do tempo da luz" (BELLOUR, 1993:227). Uma mutação visível cuja volubilidade icônica prepara ou põe em condições de regular os deslocamentos semânticos.

O que existe é assim uma via de transformação, um universo mutável, transfigurado em arte, fluído no devir. Esse corpo que faz espargir sensações, por outro lado, é algo dotado de estrutura. Algo que não pode ser tocado, mas agenciado e encadeado segundo dados consistentes, que podem ser quantificados, prescritos e enumerados formalmente. Essas porções são importantes para darem indícios concretos desse estado suspensivo que causa.

E a depender de uma impressão não ocupada demoradamente, baseia-se em algo retido parcialmente, insuficientemente segura sob o ponto de vista da disposição da imagem e do referente sígnico que ela elucida. Por essas razões é tão difícil falar sobre esse signo videográfico, porque as informações tendem a ser fugidias. Se apenas uma imagem constrói espaços densos de investigação, uma seqüência delas então exploram centenas desses indícios, a parecer nunca se atingir por completo nessas estruturas denotadas, mas apenas a enveredar-se por indícios, por amostragens. A imagem, mesmo sendo registro do "real" constitui-se apenas como algo comparável a esse mundo visível. Ela passa a operar numa seqüência contínua de porções, de fragmentos que parecem nunca dar conta do todo, pois há algo distinto ainda a ser revelado, a desocultar, como numa nova perspectiva a ser esboçada.

Nesses aspectos, um vídeo também pode ser compreendido como um poema visual[12], onde elabora possibilidades que estão além dos sistemas convencionais de expressão,

[12] Serão discutidas ainda outras questões relativas à poesia mais adiante, quando da elaboração verbal das músicas (canções) inerentes aos videoclipes no marco teórico da 3ª seção.

produzindo sentidos por seqüências de associações, na construção de uma determinada sintaxe, nas associações desobrigadas que permitem expressar idéias abstratas. Há condições assim, de articular e reverter sistemas de expressão comuns em outras possibilidades, apresentando diferentes relações de sentidos (MACHADO, 2000).

III. A Semiótica na Cultura Visual

Nesses fenômenos que são de natureza híbrida, cujas expressões icônicas nascem de estruturas e exercícios existentes de forma combinada para gerar novos objetos e práticas, o campo da cultura visual aparece como esfera adequada ao seu reconhecimento e estudo. Igualmente também as produções das quais marcas sígnicas muitas vezes estejam em contextos da mídia, das redes eletrônicas de informação e por novas relações econômicas do mundo contemporâneo. O campo da Cultura Visual ocupa-se dessa problemática, reunindo aparatos metodológicos necessários que em muitos casos, determinadas grades teóricas isoladas não conseguiram anteriormente lidar (MIRZOEFF, 2003). Essa é também a caracterização defendida por Irit Rogoff:

> The emergence of visual culture as transdisciplinary and cross-methodological field of inquiry means nothing less and nothing more than an opportunity to reconsider some of the present culture's thorniest problems from yet another angle. In its formulation of both the objects of its inquiry and of its methodological processes, it reflects the present moment in the arena of cultural studies in all of its complexities (1999:16).[13]

Nessa acepção, buscar desenvolver uma pesquisa acerca de um videoclipe remete necessariamente a averiguar elos noutras áreas do conhecimento, já que não conta com nítidos enquadramentos dentro das artes visuais, do cinema, da música e da poesia – nas junções derivadas que o compõe – adquirindo assim dentro do contexto da cultura de massa um processo particular de investigação. Na medida em que se confere ao objeto sígnico alto grau de movimento, necessita da elaboração de critérios próprios, capaz de alterar prioridades entre questões artísticas, históricas e científicas, por exemplo, migrando ramos do conhecimento conforme é empreendido nessa dissertação.

---

[13] "O aparecimento da cultura visual como campo de investigação transdisciplinar e entrecortado metodologicamente, não é nada mais, nada menos, que uma oportunidade para reconsiderar alguns dos problemas mais difíceis da cultura atual, sob outros ângulos. Em sua formulação ambas partes dos objetos investigados e seus processos metodológicos, refletem o atual momento da arena dos estudos culturais em todas as suas complexidades (ROGOFF, 1999:16)" (tradução do autor – T.A.).

A cultura visual é compreendida como uma área do conhecimento emergente resultante de um esforço pós-disciplinar proveniente dos Estudos Culturais, caracterizada pela diversidade investigativa, permitindo ao pesquisador lançar mão de outros dispositivos de análise externos à própria disciplina, mas pertinentes a esse objeto. É considerada uma área cujos focos são centrados no visual, onde enredos sígnicos são criados e disputados nesses espaços, numa conotação de "arena"[14] (MIRZOEFF, 2003).

Essas forças de sentido podem acontecer dentro do mesmo objeto (aqui exemplificado claramente como desígnio de estudo) e destas competindo com outras exteriores; de tal modo que num videoclipe temos um enveredar de analogias sígnicas em estados suspensos, cujas interrupções e cortes da malha imagética, provida de linearidade cronológica, pouco permite assentar todos os valores semânticos, numa competição de cenas ora de teores adversativos, ora complementares, impregnadas numa mesma tecitura.

Nessa condição de registro, considera a imagem igualmente um texto a ser lido, a ser decodificado, apenas com um maior grau de sofisticação na sua compreensão. O contínuo privilégio da palavra, falada e escrita, prática intelectual de maior utilização é revista em detrimento das inúmeras formas de iconicidade visual. E essa noção do mundo como um texto é argüido pelos modelos analíticos advindos da lingüística, notadamente pelo estruturalismo e pós-estruturalismo. Recorre-se à examinação, à apreciação minuciosa e crítica desses tipos codificados, cuja circulação indiferenciada contamina tanto os discursos orais, textuais quanto visuais.

Dessa forma, há um deslocamento da concepção de que os objetos providos de atenção conscienciosa são constituídos apenas pelos textos (orais ou escritos) em geral, mas também pela imagem: nas atuais circunstâncias vividas, o conhecimento se dá fundamentalmente por ela. E ela é também um texto a ser interpretado (MIRZOEFF, 2003), na priorização das experiências visuais do cotidiano, dos vídeos exibidos inclusive nos instantes triviais, do que é aparentemente despretencioso, das visualidades domésticas. A primazia ainda dessa visualidade, do que aparenta ser mesclado, no sentido de crise da informação e saturação visual diária, das mudanças operadas na mídia visual, é condicionada à crítica do que *ver não é acreditar*, mas principalmente *interpretar* (MIRZOEFF, 2003). Conhecer a emergência das coisas numa abordagem relacionada com outros estados, noutras disciplinas, como *status* provisórios e permutacionais:

[14] Arena é o local, espaço de conflito das forças que geram sentido na visualidade; lugar abstraído desse embate, podendo ser físico (real) como outdoor's, revistas, jornais...etc, ou virtual, como no caso da rede mundial de computadores, etc (MIRZOEFF, 2003).

> Thus visual culture opens up an entire world of intertextuality in which images, sounds and spatial delineations are read on to and through one another, lending ever-accruing layers of meanings and of subjective responses ... (ROGOFF, 1999:14).[15]

Em relação a esse argumento, quando se diz algo que toma o lugar daquilo que representa, fala-se em signo. Além de poder assumir inúmeras situações, aqui é absorto numa dinâmica em jogo que está ligado ao visual e à tecnologia. No aspecto do quê é visto, "para alguns críticos, cultura visual é simplesmente 'a história das imagens' manipulada com uma noção semiótica de representação" (BRISON *apud* MIRZOEFF, 2003:3). Para a utilização dessa teoria dos signos, qualquer fato visual capaz de seduzir o espectador e de mobilizar um meio de comunicação serve de causa:

> When I engage with visual apparatuses, media and technology, I experience a visual event. By visual event, I mean an interaction of the visual sign, the technology that enables and sustains that sign, and the viewer (MIRZOEFF, 2003:13).[16]

E aí, a teoria dos signos está contingente aos limites de tempo e espaço: aquilo que se compreende por significado semiótico não nega os elementos de distinção do imaginário visual em relação ao texto, quando da imediaticidade do sentido, não sendo considerado um sistema de modo fechado ou estabilizado, a fim de que possa conter legitimação no contexto histórico. Novas acepções são criadas na medida em que este signo só pode ser compreendido a partir do seu referencial espaço-temporal, das suas implicações pelo ambiente originado, do legado inferente, da ênfase na interpretação cultural. É então o assunto a ser tratado em seguida, iniciando a investigação do signo videográfico que se desdobrará no signo videográfico do videoclipe.

---

[15] "Assim a cultura visual abre um mundo de intertextualidade na qual imagens, sons e delineações espaciais são lidas por intermédio de um ou outro, emprestando camadas já providas de significados e de respostas subjetivas... (ROGOFF, 1999:14)" (T.A.).

[16] "Quando observamos um aparato visual, veículo de comunicação e tecnologia, experimentamos um evento visual. Através desse evento, realizamos uma interação com o signo visual, a partir da tecnologia que habilita e sustenta aquele sinal, e o espectador (MIRZOEFF, 2003:13)" (T.A.).

SEÇÃO 1
CENÁRIO HISTÓRICO

"O nosso pensar passa pelas imagens.
O nosso sentir não as ignora.
O nosso agir habituou-se a lidar com elas".
José Carlos Abrantes

Quando surgiram, em meados da década de 1960, as práticas videográficas foram responsáveis por introduzirem novos modelos representativos de expressão, ao mesmo tempo em que ampliaram diversos questionamentos acerca da chamada imagem técnica,[17] das validades configuradas dessas realizações, enquanto possibilidades de aumentar experiências sensoriais e cognitivas. Considerando esses aspectos, no levantamento desse cenário histórico está em questão construir um conhecimento acerca das diversas circunstâncias às quais foram sendo elaboradas importantes signagens videográficas, pela utilização de recursos expressivos e de possibilidades criativas capazes de promover alterações estéticas no vídeo ao longo da sua história; e ainda a exercerem influências pelo tráfego de linguagens[18] de um código a outro, nas articulações sintáticas e semânticas dos videoclipes tais quais os reconhecemos hoje: configurações de que em parte são referenciais. Principalmente nos seus inícios, essas práticas tiveram como pontos de ancoragem cenários complexos de lugares compostos ideologicamente, contribuindo oportunamente como determinantes à formação desse signo. Em movimentos de ação, procriação e semiose, mantiveram elos nalgumas outras questões anteriores ao surgimento efetivo dessas práticas, e também serão levantados oportunamente.

Assim, os signos em questão são representados na constituição de um corpo cuja situação comunicacional de emissão, transmissão e recepção ocorre na conformação do audiovisual (ideando as perspectivas que irão formar o gênero do videoclipe), resultantes de

---

[17] Como no ensina Arlindo Machado, "por 'imagens técnicas' designamos em geral uma classe de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo ('técnico') de alguma forma ofusca o substantivo ('imagem'), em que o papel da máquina (ou seja lá qual for a mediação técnica) se torna tão determinante a ponto de muitas vezes eclipsar ou mesmo substituir o trabalho de concepção de imagens por parte de um sujeito criador" (1997:224).

[18] Quando se diz acerca da "linguagem" do vídeo procura-se de modo geral levantar aspectos que envolvam uma quantidade totalizante de características, que com freqüência encontram-se visualizados nas produções. Mas não quer dizer que é *sempre* possível discernir, por exemplo, traços videográficos de outros cinematográficos, pela hibridização atualmente conferida. Mesmo que a imagem possa ser lida e a partir desta encontrarmos várias designações, que se desenvolva uma mensagem, um código, a "linguagem" de que se trata não possui igual correspondência ao sentido lingüístico. Isso porque "os códigos videográficos", não se dão na mesma consistência ou estabilidade das linguagens verbais. Eles tendem a fugir de determinadas especificidades, como é próprio da imagem, e principalmente da imagem em movimento, contendo proposições variáveis. Pode-se chamar de "linguagem" ou sistema significante desde que tenhamos consciência que a coerência é estabelecida em cada obra em particular, não tendo valor universal ou normativo (MACHADO, 1997).

uma investigação plástica – considerando-se nem sempre necessariamente ligado às artes – muito embora sejam primordiais aos seus processos modificativos e desenvolvimento harmonioso das suas estruturas compositivas de sentido e efeitos sensíveis; dirigindo recursos tecnológicos traduzidos em possibilidades estéticas e, à medida que esses recursos de maleabilidade aumentam, maiores se tornam os arsenais de enunciação para os videastas.

1.1. O vídeo e as artes plásticas, videoarte

Nascidos desprovidos de determinações ou cerceamentos plásticos específicos, os signos videográficos aparecem denotados no vídeo num momento de intensa controvérsia nas artes plásticas, sendo elas, nesse momento, as principais responsáveis pela investigação dos seus códigos, em diversas instâncias também metalingüísticas, nas explorações efetivas das naturezas e especificidades tecnológicas do suporte. "Quando ele começa a ser praticado, [o vídeo] em meados dos anos de 1960, a crença inocente numa gramática 'natural' ou 'específica' para os meios audiovisuais já se encontrava em decadência" (MACHADO, 1997:192). Esse momento é caracterizado por várias incertezas, de questionamentos das produções, em discursos que ironizam processos e procedimentos como já ultrapassados ou não-válidos do ponto de vista das experiências, além de um certo esgotamento de padrões específicos, pela dissolução de referenciais estéticos. Coincide inclusive também com diversas pesquisas sonoras, da música concreta e música eletrônica (essa última abordada na 3ª seção).

Essa situação se complica assim, na instauração das expectativas de questões plásticas de representação, e ainda pela atuação do movimento dadá ou dadaísmo, que pregrava o absurdo, o sarcasmo ou a despretensão, atuando em todas as possibilidades das linguagens da pintura, poesia, escultura, fotografia e teatro.[19] E aí inevitavelmente exerceria também na conformação desse signo videográfico, em experiências apropriadas do cotidiano: a arte poderia ser efetivada a partir de coisas simples e triviais. Vários artistas se rebelariam contra determinados sistemas sociais e políticos amparados por aristocracias burguesas, além é claro, dos estilos consagrados erguidos nesses palcos[20]. (DEMPSEY, 2003).

---

[19] Aos trabalhos conhecidos e às formas tradicionais de arte, buscavam destruir o que estava criado, enfatizando os modelos como ridículos e sem qualquer coerência. Acreditavam que era preciso destruir os sistemas baseados na razão e na lógica para assim renascer, denunciando a perda do sentido da sociedade que, ao contrário, deveria resultar natural ou inevitavelmente da desordem, dos estados primitivos e da anarquia (DEMPSEY: 2003).

[20] Dentre estes artistas, é importante destacar Allan Kaprow (que criou um modelo de apresentação que ficaria conhecido por *happening*), Merce Cunningham (dançarino, perfórmer), John Cage (músico norte-americano que pensava na arte a partir do inesperado, da percepção momentânea), além de outros. Eles passaram a promover

Nessas condições de livres arbitrariedades, foram fundadas investigações de formatos enquanto palco de experimentações: não havendo identidade ou especificidade para essas práticas, elas já nasciam portando uma natureza mista, híbrida (ALMEIDA, 1984). Há assim, um terreno conturbado, mas de grande expansão das práticas individuais e de conceitos particularizados, sendo que a maior integração do vídeo junto às artes plásticas deu-se na chamada videoarte. Conduzida com uma politextualidade semiótica, não caracterizava um movimento uniforme ou um conjunto de produções baseadas em mesmos ideários. Logo, o signo videográfico que se desdobrará mais tarde integrante do corpo do videoclipe é permeado pelas características desses acontecimentos.

Há na grande maioria dos trabalhos, um jogo intenso de analogias, conseguindo produzir sentido através das relações articuladas dessas imagens, por uso principalmente de metáforas, metonímias, sinédoques e outras tramas polissêmicas[21] (MACHADO, 1997). Os vídeos realizam diversas desconexões e instabilidades sígnicas, construções multifacetadas das estruturas elucidadas, na exploração de singularidades poéticas.

Esses ensejos somente foram possíveis porque nesse momento, o videotape não somente era mais barato que as películas de 8mm como também oferecia condições de *playback* instantâneo. Lançados no mercado em 1965, os gravadores portáteis para fins de treinamento de funcionários nas indústrias e posterior produto de consumo para a classe média, tornaram-se uma sensação entre o público. E as práticas em vídeo tornaram-se mais atraentes porque não exigiam grandes perícias técnicas (MACHADO, 1988).

As disposições dos signos videográficos contidos na videoarte, evidenciam diversas características, tais como a ausência de diálogos ou atores, a perda de elementos narrativos, ensejos dramáticos ou seqüências lineares. Há uma postura de contravenção às produções do cinema e que pretendam atender à veiculação em televisão, principal sistema de transmissão na época. Os elementos são caracterizados ainda por uma certa ingenuidade nos seus fins, porque seus objetos ou seus artifícios nem sempre são compreendidos nas críticas estabelecidas (da elaboração à consecução dos seus fins) (DEMPSEY, 2003). Isso porque as apreciações estéticas são dificultadas por modos de estruturação dos discursos em discernimentos e critérios ofuscados por construções semânticas fundadas em duplos sentidos, ambigüidades, múltiplas coerções.

---

novos conceitos nas artes além de integrar suas diferentes tipologias: relacionar as artes plásticas, música, teatro visual, dança: alçavam configurar tramas de códigos, estabelecendo novos percursos sígnicos.

[21] Esses tropos assim como outras variáveis semânticas, da interação entre o *veículo sígnico* e seu *designatum* serão pormenorizados na 3ª seção, que trata do marco teórico.

A sintaxe da linguagem televisual foi explorada nos limites dos próprios monitores de vídeo ou até mesmo na construção de discursos imagéticos complexos: contrariamente à tv comercial, as imagens com certos graus de distorção produziam trabalhos que exigiam maior esforço do espectador quanto à sua compreensão, tal qual buscava-se nas artes plásticas (ALMEIDA, 1984). A corrupção da imagem pela constante cópia da fita original também era algo bastante explorado (MACHADO, 1988). E a espontaneidade, descontinuidade e diversão foram revertidas em ataques, pela manipulação astuciosa das cenas, transpondo falas, invertendo textos para criarem enunciados sígnicos que pudessem alertar a população de "verdades" ocultas nos discursos (ALMEIDA, 1984). Por isso se dizia (e ainda é dito) que a videoarte não tinha como função o entretenimento e sim o questionamento: o videasta é uma espécie de agente social, capaz de denunciar os problemas da sociedade.

Alguns anos mais tarde, já nos EUA, Nam June Paik[22], começa a explorar novas técnicas de desmantelamento da figura:

> ...descobre que aproximando um imã circular da superfície da tela, pode-se quebrar a coerência figurativa das imagens, pois esse procedimento fazia alterar a trajetória do feixe de elétrons no tubo de varredura; e quando a mesma técnica era utilizada numa câmera de vídeo, esse desmantelamento da figura podia inclusive ser registrado em fita magnética (MACHADO, 1988:119).

Essa distorção conduzia de um signo centrado numa pureza icônica para outra que levava a crer noutras variáveis – na medida em que o objeto era algo que se manipulava, o mesmo podia ser revelado em relação ao discurso sonoro emitido, fazendo-o parecer falso, planejado.[23] Estabelecia-se assim outras autonomias aos signos, incorporando traços diferenciais, uma crítica esteticamente ruidosa, colocando em cheque a "imagem" do enunciador. Paik acabou por estabelecer certos fundamentos na videoarte ao alterar os padrões figurativos das imagens, e de forma a conduzir, evocar ou sugerir visualmente sentidos a serem reinterpretados, resignificados por meio da transfiguração, dando mais força e caráter

[22] Nam June Paik ficou reconhecido ao filmar a procissão do papa Paulo VI em Nova Iorque e expor as cenas num ambiente público; Algumas das referências de Paik são John Cage e Marshall McLuhan, que naquela época anunciava que a mídia, através dos vários sistemas de comunicação estava operando uma mudança de percepção, de uma orientação visual para outra multissensorial (DEMPSEY, 2003). Na verdade essa discussão foi primeiramente exposta por Walter Benjamin, em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1936).

[23] Alguns autores, como Raymond Bellour (1993), já classificam esses vídeos como um tipo de *scratch video*, por marcar com irregularidade ruidosa a imagem, tópico a ser abordado em seguida.

anímico à imagem. Realizou esse procedimento variadas vezes e esses conjuntos ficaram conhecidos por *Distorced Tv Sets*.[24]

Nam June Paik manipula a televisão para propor um jogo, do que se apresenta para redimensionar outro procedimento significante. Ele não só utiliza os conteúdos que estas transmitem como também posteriormente brinca com seus formatos, montando-as como blocos escultóricos: jogo sintático interno e externo, pensado em todas as dinâmicas possíveis de operar. Daí a importância conferida a ele na inserção da videoarte enquanto campo ensaístico (ALMEIDA, 1984).

São geradas várias configurações e perturbações, na intenção de fazer o espectador ter visão de alerta, ter consciência, não deixando levar-se pelos sentidos, pela burla. Todos esses fatores revelavam os conceitos de obtenção das devidas qualidades da imagem, bem como interrompiam um fluxo contínuo de absorção, fugindo da narrativa ou dos principais motivos levantados nas cenas e na seqüência delas, a fazer reconhecer as inúmeras convenções adotadas nos códigos (MACHADO, 1988). O signo videográfico se fazia agora notabilizado na perda de qualidade dos detalhes e alguns tipos de ruídos e interferências capazes de serem traduzidas em "defeitos" da imagem filmada, realizando procedimentos inerentes ao próprio código, na exploração assistemática do mesmo.

> Perda do foco, perda do motivo no enquadramento, dispersão, fragmentação, impossibilidade, em quaisquer circunstâncias, de obter uma visão plena do evento, tudo isso contrapõe o processo televisual ao produto consistente e à visão ubíqua que nos são dados pela cinematografia, em que a decupagem do motivo permite o estabelecimento de uma coerência e de uma racionalidade no corpo da obra (MACHADO, 1988:72).

Tudo aquilo que gerava uma espécie de falseamento da produção televisual, que mostrava de fato aos espectadores como eram obtidas as condições da "ilusão" e do espetáculo montado, do quanto o signo videográfico poderia ser articulado a elaborar uma prescrição de um conjunto articulado de idéias, valores, opiniões, gramaticalmente

---

[24] Tendo como alusão as atitudes remanescentes do grupo Fluxus, os vídeos exibiam o presidente dos Estados Unidos, Richard Nixon e também o teórico da comunicação Marshall McLuhan, que julgava a televisão segundo um potencial positivo e otimista. Não acreditando em ambos, Paik ridicularizava as expressões fisionômicas e gestos, distorcendo suas expressões por meio de montagens jocosas. O grupo Fluxus, da qual fazia parte, era traduzido por um "ato de fluir, um movimento contínuo ou uma passagem, como a água corrente; uma contínua sucessão de mudanças". (A palavra, originária do latim *flux*, expressa modificação e escoamento, com conotação de purgar: purificar a cultura institucionalizada, burguesa e comercial). O grupo foi uma resposta às inquietações de Duchamp e pregavam a absoluta incorporação da arte na vida cotidiana. Objetos comuns eram considerados obras de arte e uma frase usada que tornou-se marcante foi "Falta de Arte = Arte" (DEMPSEI, 2003).

instrumentalizado nesse sintagma, foram objeto de tentativas a serem empreendidas (ARMES, 1999).

E essas variações de toda espécie de "sujeira" pelos dispositivos de captura mesclados à utilização de cenas transpostas, invertidas ou diversas vezes repetidas (de discursos políticos, por exemplo), tendiam a ironizar e ridicularizar suas posturas. Sendo que havia ainda uma contravenção na apropriação de cenas sem direitos autorais, na elaboração de um outro tipo de discurso para essas mesmas imagens, com fins ainda de exposição pública, tornando visível à massa, posturas, gestos e falas ludibriadas (ARMES, 1999).

Algumas dessas características, principalmente a distorção dos traços icônicos, foram posteriormente utilizadas por grupos independentes de produção de vídeo, transpondo igualmente articulações, desdobrando o signo videográfico nas mais intrigadas elaborações, obtendo a subversão do sistema expressivo.

1.2. *Scratch videos*

Esses novos trabalhos surgidos fora do âmbito televisual tinham a força de trazer para junto do grande público criações de videastas completamente desconhecidos, tais como Bill Etra, Woody Vasulka, Stephen Burk, Stephen Beck, Ed Emshwiller (ARMES, 1999). Podia ser disponibilizada a emergência de novas invenções e propostas não amparadas por um mesmo tipo "certo" de fazer, validando processos ensaísticos (MACHADO, 1988).

Além disso, fazia-se notar que nem todos os grupos estavam relacionados às artes plásticas e a maioria desses trabalhos passaram a ser conhecidos como *scratch videos*[25]: além dos diversos defeitos incorporados citados anteriormente, são incluídos também erros derivados das falas dos atores, de imperfeições apresentadas nos cenários, sendo absorvidas como partes importantes, motes para a estruturação sígnica, nas ambivalências de suas acepções (ARMES, 1999).

O acesso desses grupos era uma resposta advinda do gosto popular, não relacionada a estratégias empresariais, ampliando as várias "linguagens" já estabelecidas e, introduzindo diversas reformulações nos conceitos estéticos dos signos videográficos. As cenas possibilitavam verificar nos diversos ruídos um tipo de *efeito* e não *defeito*, incorporado então como "estilo", já que assume um caráter presente nas partes essenciais: naquilo que se liberta

[25] *Scratch* vem do inglês e é traduzido (a partir de *to scratch*) como: arranhar, riscar, tirar algo raspado. Literalmente, arranhar a reputação de alguém; ofender, ferir moralmente, de acordo com o Aurélio.

dos cânones publicitários e é o fundamento do vídeo, sua grande particularidade. As sobras, e tudo aquilo que era considerado lixo impregna essa trama significante, havendo uma infusão do improviso, do inacabado, imperfeito ou mutilado.

Os *scratch videos* possuem a validade de expor as diversas perspicácias dos mecanismos televisuais, mas são complexos e difíceis de lidar porque as bases com que são criados atropelam muitas coerências "lógicas" de visualização e interpretação, dificultando seus entendimentos (ARMES, 1999)[26]. De qualquer forma, são importantes porque denotam um ativismo social no sentido de mostrar as "brechas" dos discursos politicamente corretos e artificialmente produzidos[27].

1.3. Os sintetizadores de vídeo

Os sintetizadores de vídeo constituem aparelhos para intervir sob imagens filmadas ou não. Através do dispositivo, artistas conseguiam produzir experimentos baseados na variação de modulação da corrente elétrica, alterando a seqüência linear do fluxo de elétrons, produzindo novas inscrições de cores, texturas e formas que podiam ser visualizadas, criando modelos eletrônicos bastante instigantes (MACHADO, 1988). O signo videográfico, pela primeira vez, ganha uma conformação visual baseada na variação sonora: responde assim ao sonho da junção perfeita, buscada entre o som e a imagem – a reunião de dois elementos apreendidos por órgãos distintos do sentido, mas que causam a impressão de serem assimilados como algo único.[28] E na medida em que o visual é automatizado maquínicamente, cada mínima nota se fazia ver presente:

> Cores e formas desvinculadas de qualquer homologia com um modelo exterior podem ser sintetizadas em seus circuitos e submetidas a um tratamento plástico quase infinito. Através de moduladores externos, o artista-engenheiro intervém sobre o fluxo dos

---

[26] A "lógica" de que fala Armes compreende a não-narratividade, a fragmentação desordenada das montagens, não tendo certa coerência das idéias pela apropriação aleatória das cenas, etc.

[27] Esse engajamento expõe verdadeiras posturas da mídia, quando criam celebridades instantâneas e engendram falas políticas, revelando seus erros ou partes inadequadas, capazes de delatar sua retórica ostentada, pomposa e excessiva: em televisão, quase sempre feições exageradas nas falas produzem efeitos negativos.

[28] A *sinestesia* é uma relação subjetiva que se estabelece espontaneamente entre uma percepção e outra que pertença ao domínio de um sentido diferente. Determinados trabalhos "...não separam nem prevêem quais seriam as áreas perceptivas envolvidas na sua apreensão. [...] Embora se focalize, aqui, apenas a interpenetração de dois sentidos – a audição e a visão – [há uma experiência cujos elementos se subsistem, sendo ela sinestésica] (CAZNOK, 2003:18). [Do grego, *sýn*, 'reunião, ação conjunta' + *aísthesis*, 'sensação']. É definida como a mistura, sem que sejam premeditadas, das sensações. CUNHA, Antônio Geraldo. *Dicionário Etimológico Nova Fronteira*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira,1986.

elétrons, criando configurações, texturas e movimentos em mutação permanente (MACHADO, 1988:122).

Essas mutações bastante instáveis tornaram extremamente complexos os entendimentos desse signo, e os primeiros a trabalharem com sintetizadores de vídeo foram artistas que possuíam experiências tanto na música quanto nas artes plásticas, reunindo conceitos advindos das duas áreas. Por intermédio dos sintetizadores, conseguiam elaborar formas orgânicas e geométricas completamente imprevisíveis quando estavam baseando-se numa filmagem prévia.[29] Assim, os sintetizadores podem ser considerados como primeiros instrumentos a criarem correspondências analógicas[30], entre uma composição musical para efetivamente colocar em arranjo uma composição plástica, ou vice-versa (MACHADO, 1988).

Os sintetizadores não somente conseguiam distorcer o tecido visível do signo videográfico já filmado, como também produzir outros completamente distintos – baseados nos sinais de luminância, cor e saturação[31] enviadas por uma espécie de teclado. Telas alheias à representação de dados concretos, em compreensões abstrusas baseadas nas correspondências dos sons com os três valores capazes de gerar a cor do pixel televisual: formas abstratas relacionadas aos comprimentos de suas respectivas ondas sonoras.

1.4. Global Groove: um vídeo musical

Global Groove, trabalho de Paik (1973, 30', cor), ainda hoje é visto com admiração porque muitos dos resultados visuais conferidos são freqüentemente observados nos videoclipes atuais. O signo videográfico sofre aqui múltiplas caracterizações, não lidando com nenhuma temática particular (objeto, tema, personagem, diálogo), mas incorpora uma seqüência de efeitos visuais livres, apresentando uma noção de espaço e tempo artificializados, ilusórios. Claro que em vídeo temos tempos e espaços distintos do real, mas

[29] Junto às artes plásticas, Nam June Paik em parceria com Suya Abe, em 1969 criou um dos primeiros sintetizadores de imagens de vídeo, inventando trabalhos inéditos por meio de um equipamento provido de botões e teclados, sustentando telas como se fossem paisagens abstratas, realizadas por um "intérprete" (MACHADO, 1988).

[30] Analógico é um termo usualmente empregado para aparelhos eletrônicos que trabalham com variações contínuas e sinais elétricos. Essas variações são, em geral, proporcionais (análogas) a outros fenômenos, como, por exemplo, as variações na pressão do ar provocadas por sons como os de instrumentos musicais ou dos valores dos pontos cromáticos presentes numa imagem (ROITER, 1995).

[31] As três variáveis básicas que produzem a alteração de matizes na televisão, baseada no sistema RGB (red, green, blue) compostas num sistema aditivo de cor-luz, também chamada de crominância (ROITER, 1995).

aqui eles são trabalhados na instância metalingüística: revelados no que os tornam mais evidentes, recortados lado a lado, combinados em justaposição.[32]

Considerado também um trabalho referente para a videoarte, agrupa inúmeras composições de imagens, desvelando todo o potencial tecnológico e artístico da época, sintetizados na mesma constituição videográfica: colorizações, imagens estendidas, alargadas, misturadas, multiplicadas várias vezes e sobrepostas, janelas, *chroma-key*[33], *feedbacks*[34] abstratos, silhuetas recortadas, sintetizadores de vídeo (MACHADO, 1988). É também um ponto fundamental de partida, servindo de inspiração para diversos videoclipes que seriam produzidos em grande quantidade já na década de 1970.

Encerra cenas constituídas por várias pessoas em diferentes lugares, dispostas segundo um critério mais visual, e menos lógico do ponto de vista da conexão musical. A música escolhida, um rock americano ligado a danças coreanas típicas, exemplifica a situação contrastante vivida pelo artista: nascido na Coréia do Norte e vivendo nos Eua.

O trabalho exemplifica claramente que o tempo é um elemento elástico e vulnerável ao que se quer adaptá-lo: pode ser congelado, invertido, repetido, ampliado, reduzido. E nessa interdependência com a imagem, expõe o que é passível de ser engendrado, forjado como se fosse uma matéria em si (BELLOUR, 1993). As imagens presentes nas divisões dos espaços da tela, mesmo sendo heterogêneas e com constantes deslocamentos, ganham propriedades sígnicas fusionadas, difíceis de serem configuradas noutros meios, em variados efeitos. Noutros instantes foi como utilizar o *zap*[35], empregado no dia-a-dia sem grandes pretensões pelo usuário, para assumir correspondências entre as imagens (MACHADO, 2000).

1.5. As Tv's a cabo e a criação da MTV

É na MTV que o signo videográfico busca de fato efetivar, em maior volume de tentativas, as relações presentes entre a música e a imagem, assumindo seu caráter da mais

---

[32] Segundo Jean-Paul Fargier, o trabalho é um "Terminal ilimitado de todas as imagens do mundo. De todas as imagens passadas, presentes e futuras" (*apud* BELLOUR, 1997).

[33] *Chroma-key*, do inglês, é traduzido por "chave de cor". Técnica que consiste na retirada de uma cor do vídeo, baseado no sistema de informação RGB (ROITER, 1995). Pode-se retirar qualquer cor, mas costuma-se subtrair o azul anil ou verde fluorescente das imagens por serem cores diametralmente opostas ao círculo cromático, que fazem maiores contrastes com o tom avermelhado da pele, que normalmente não se deseja retirar. Abaixo da imagem recortada pode ser colocada qualquer outra, seja estática (fotografia, infografia) ou dinâmica (vídeo gravado, vídeo exibido em tempo real).

[34] Em circuitos eletrônicos, é uma técnica usada para processamento de sinais, que consiste em pegar uma amostra da saída e injetá-la na entrada (ROITER, 1995).

[35] Hábito que tem o telespectador em mudar de canal a qualquer pretexto, na menor queda de ritmo ou de interesse do programa e, sobretudo, quando entram os comerciais (MACHADO, 2000).

notória visibilidade, da exposição à massa sob a conjuntura do videoclipe. A partir da televisão, como um tipo de sistema de transmissão de imagens que nasce se apropriando de outras formas de espetáculos e entretenimentos para que consiga espaço junto ao público (MACHADO, 1988), esse videoclipe portará igualmente caráter de entretenimento. E os grandes investimentos na televisão logravam a diversão, a informação jornalística esparsa, nem tanto comprometida com a formação de uma sociedade mais crítica (ARMES, 1999).

A signagem massificada nas tv´s a cabo surge por volta de 1940, como alternativa para diversas localidades cujas condições impossibilitavam o acesso da transmissão via ar,[36] por estarem fora do alcance das ondas de alta freqüência. Durante os anos de 1960 há uma maior intenção em expandir suas redes, na realização ainda de programas e gêneros não possíveis na rede aberta: noticiários especializados, filmes e séries especiais, programas musicais, pornografia. Era uma televisão que passava a romper com os controles dos órgãos de censura e do estado. Não havia inclusive a necessidade de grande suporte comercial, porque os espectadores pagariam pela programação[37] (MACHADO, 1988).

Nas redes abertas, a criação de trabalhos com fins exclusivamente televisuais ocupava pequena parte da programação e começava-se a dispor nessa grade, diversos tipos de gêneros mais ou menos organizados: factuais, ficcionais, noticiários ou entretenimentos, ao vivo ou gravado (vídeo, filme ou uma mistura); podendo ser um único produto ou uma série, produzido em estúdio ou transmitido de uma externa, e ainda, poderia ter sido feito ou não para a tv (ARMES, 1999).

E assim, a extensão do signo videográfico foi extrapolado para tudo o que fosse possível de ser abarcado pela publicidade. As estratégias promocionais não estavam mais limitadas à confecção do videoclipe e sua restrição à música, mas também tudo o que poderia gerar consumo: carros, cigarros, roupas...etc, gerando outras situações paralelas de mensagens, das atitudes dos componentes do grupo, do jeito de falar, da forma de se

[36] O *broadcast* é uma palavra inglesa advinda das forças armadas: significa disseminar (ordens). É um sistema eletrônico de comunicação criado por volta de 1929, que reunia gravação e transmissão por controle das ondas de rádio, possuindo alcances limitados e sua propagação podia se dar minimizada ou completamente vedada por condições geográficas, tais como montanhas, florestas ou depressões. Tanto o rádio quanto a televisão funcionavam ao vivo, não necessitando de materiais pré-gravados. Entretanto, com o tempo, para estabelecer uma programação mais consistente seria necessário desenvolver bases consistentes de gravação (ARMES, 1999).

[37] Quando a fita de vídeo surge em 1958, as programações já estavam definidas em shows, espetáculos, programas de auditório e transmissões externas: predominando ações em "tempo real", muitas vezes contendo falseamentos em situações previamente controladas ou antevistas. Dessa forma, a televisão se estruturou em moldes de improvisos, carecendo de um dispositivo de gravação adequado.

produzirem conforme às corporações multinacionais aos quais estavam ligados (BRANDINI, 2004). E a MTV ou Music Television, é fundada nos Estados Unidos em agosto de 1981, pela

> ...Amex Satellite Entertainment Company, subsidiária da Warner Communications, pois a indústria fonográfica norte-americana necessitava novos nichos de Mercado por causa da redução das suas vendas [...]. A televisão a cabo representou, assim, a solução para as atividades publicitárias dessas grandes empresas (BRANDINI, 2004:121).

Já nessa época, várias outras redes exploravam os videoclipes como atrações adicionais, sendo que os primeiros trabalhos de cunho promocional são do início da década de 1970. A MTV foi uma das redes que nasceu atingindo maior sucesso de público, reunindo a princípio, a elaboração visual para aquilo que era cantado na música. No decorrer do tempo, foi ganhando outras complexidades pela introdução de novas tecnologias de produção, gravação e reprodução da imagem e do som, além dos trabalhos serem produzidos também por cineastas e artistas:

> ...há quem diga, a respeito dessa adesão dos artistas do vídeo à produção de clipes, que o grande evento dos anos [de 1980], em termos de tevê, foi a transformação da *videoarte* em *television art*, ou seja, a conversão de uma arte de elite em arte de massa (MACHADO, 1998:171).[38]

E assim, por intermédio dessas pessoas que revelaram engenho e talento para trabalhos videográficos, a MTV conseguiu produzir no público uma imagem corporativista com sinônimo de irreverência e inovação, investigando uma infinidade de variações de linguagens televisuais, da produção de vinhetas, dos formatos mais livres dos programas, das falas despojadas dos apresentadores, buscando desenvolver um carisma com o público por atitudes menos falseadas que as demais redes, espalhando-se pelo mundo.[39]

Os signos videográficos tornam-se abrangidos pelas conformações do cruzamento de diferentes trabalhos musicais, cinematográficos ou de curta-metragens. Nos traços visuais, desde que houvesse envolvimento com o ritmo da música, os espectadores já se permitiam

---

[38] Grafia alterada no original de vídeo-arte para *videoarte*. Grifos do autor.

[39] "Segundo dados de 1996, chegou a 64 países de três continentes, atingindo 254 milhões de residências [...]; pela primeira vez uma emissora transmitiu 24 horas de música e entretenimento por dia. Música, informação, novidades e tendências faziam parte da programação de todas as afiliadas da MTV: Europa, Japão, Ásia, China e Brasil. Todas as afiliadas seguiam a filosofia da matriz: "Pense localmente, aja globalmente". (BRANDINI, 2004:123).

aceitar tudo, sem muitas reservas, mesmo nem sempre conseguindo compreendê-los. Dentre uma centena deles que poderiam ser citados, é importante lembrar o da banda *The Buggles*, cuja faixa do disco *Age of Plastic* de 1979 tornou-se o primeiro videoclipe lançado na MTV. E também o da banda *Duran Duran*, que havia realizado um trabalho também antes de ser inaugurada a rede, em fevereiro de 1981 (BRANDINI, 2004). O próprio Nam June Paik produz em 1984 diversos trabalhos e entre eles, Excellent Birds para Laurie Anderson (MACHADO, 1988). Existem tantos exemplos que seria prolixo citá-los.

Nos reportamos então na continuidade das questões do signo videográfico do videoclipe na próxima seção, enfatizando as constituintes da sua natureza conjugada: o áudio e o vídeo, tratados em suas particularidades.

SEÇÃO 2
ÁUDIO, VÍDEO, VIDEOCLIPE

"Não sei quem sou, que alma tenho(...),
sou variamente outro do que um eu que não existe.
Sinto-me múltiplo. Sou o quarto com inúmeros espelhos
fantásticos que torcem para reflexões falsas uma única
anterior realidade que não está em nenhuma e está em todas.
Sinto-me vários seres. Sinto-me viver vidas alheias, em mim,
incompletamente, como se o meu ser participasse de todos
(...) por uma suma de não-eus sintetizados num eu postiço".
Fernando Pessoa

A maneira como são percebidos os constituintes dos signos videográficos, o som e a imagem, são completamente distintos. Não somente por tratar-se de vias diversas de sentidos, mas também pelo fato de como se consegue lidar com eles: retê-los ou rememorá-los. Nas imagens são obtidos padrões de cor, texturas, luminosidades e diversos tipos de formas: códigos visuais que tendem a ser preservados com maior intensidade. Já os sons exigem um treinamento muito maior e especializado para que possam ser distinguidos.

De qualquer modo, a percepção visual é assimilada como se não houvesse uma seqüência disposta de tipos distintos de apreensão, de coisas diferentes que dessa forma se fazem parecer naturais: um senso de equilíbrio e estabilidade para a maioria dos fenômenos. Também igualmente se comporta a percepção auditiva[40]: estabelecendo uma linearidade do sentido apesar de haverem diversas interferências de distintas fontes simultâneas (ARMES, 1999).

2.1. Áudio

O termo áudio vem do latim *audio* (1ª pes. do pres. ind.) do verbo *audire*, 'ouvir': significa dizer, *eu ouço*. É mais utilizado em nomenclaturas técnicas em contraste ao vídeo, mas aqui simplesmente abordado enquanto som: o que provém de uma vibração periódica, e se caracteriza pela altura, ritmo, intensidade e timbre (abordados adiante). É constituído por um feixe de ondas, de forma complexa e sobreposta, de variados comprimentos. Esse feixe gera a oscilação que apresenta um ritmo, conseguido por um intervalar do som, emitindo

[40] A percepção auditiva não é a simples audição, comum à maioria das pessoas, mas principalmente saber reconhecer a dinâmica e o timbre, as freqüências e seu equilíbrio, as reflexões e seus efeitos (WISNIK, 1989).

“freqüências que percebemos como recortes do tempo, onde inscreve suas recorrências e suas variações” (WISNIK, 1989:20).

O som se propaga de forma ondulatória por meio de vibração ocorrida na atmosfera. Nosso ouvido faz sua captação e o cérebro o decodifica, dando-lhe um feitio e um sentido, dada sua conotação sígnica. Geralmente referimo-nos ao som audível, a sensação que é suscitada pelo ouvido de uma pequena e rápida variação da pressão do ar. “Não é a matéria do ar que caminha levando o som, mas sim um sinal de movimento que passa através da matéria, modificando-a e inscrevendo nela, de forma fugaz, o seu desenho” (WISNIK, 1989:17,18). Por essa razão é que o som é completamente mutável de ambiente para ambiente e, para ouvidos muito treinados e sensíveis, sabem reconhecer os excessos de reflexões – tecendo marcas sígnicas negativas como reverberações[41] ou ecos[42] e, normalmente não existem problemas com as absorções, a não ser que se queira justamente efeitos de repercussão.

As freqüências sonoras podem ser introduzidas em unidades de espaços cada vez menores e a partir daí, ganham outras características a partir das suas granulações, a serem conhecidas como altura melódica. Na música, “ritmo e melodia, durações e altura se apresentam ao mesmo tempo, um nível dependendo necessariamente do outro, um funcionando como o portador do outro” (WISNIK, 1989:21). Dito de outra forma, um ritmo[43] é o agrupamento de valores de tempo combinados de maneira que marquem com regularidade uma sucessão de sons fortes e fracos (altura ou amplitude), de maior ou menor duração, conferindo a cada trecho características especiais.[44] A movimentação do som em diferentes altitudes, isto é, em diferentes alturas produz uma melodia, seja ela por qualquer tipo de combinação:

> Através das alturas e durações, timbres e intensidades, repetidos e/ou variados, o som se diferencia ilimitadamente. Essas diferenças se dão na conjugação dos parâmetros e

---

[41] Persistência de um som num recinto limitado, depois de haver cessado a sua emissão por uma fonte. As reverberações são formadas por uma infinidade de reflexões, com intervalos de tempos variados. Podem ser consideradas como “prolongamentos macios” do som (WISNIK, 1989).

[42] Repetição do som devido à reflexão de uma onda acústica por um obstáculo (WISNIK, 1989).

[43] Segundo Schaffer, “originalmente, ‘ritmo’ e ‘rio’ estavam etimologicamente relacionados, sugerindo mais o movimento de um trecho do que sua divisão em articulações. No seu sentido mais amplo, ritmo divide o todo em partes. O ritmo articula um percurso, como degraus (dividindo o andar em partes) ou qualquer outra divisão arbitrária do percurso. [E ainda, segundo Ezra Pound,] ritmo é forma moldada no tempo como o desenho é espaço determinado” (1991:87).

[44] Além desses aspectos, temos também o timbre, que é conhecido como a “cor” do som, ou a qualidade distintiva dos sons de mesa altura e intensidade, quando produzidos por instrumentos musicais diferentes. A altura é a quantidade de energia da fonte, daquilo que pode ser descrito pela fraqueza ou debilitação do que a produz e em muitas circunstâncias, dá “adição da terceira dimensão ao som pela ilusão de perspectiva” (SCHAFER, 1991:77).

> no interior de cada um (as *durações* produzem as figuras rítmicas; as *alturas*, os movimentos melódico-harmônicos; os *timbres*, a multiplicação colorística das vozes; as *intensidades*, as quinas e curvas de força na sua emissão.) (WISNIK, 1989:26).

A essas mínimas unidades capazes de estruturar todo um sistema simbólico de alta complexidade, do signo sonoro, somam-se outras observações, dependentes do ambiente em que é projetado. As sensações auditivas criadas pelo fenômeno do som compreendem também outras variáveis, como revelou o compositor e musicólogo R. Murray Schafer (1979) no conceito de "paisagem sonora"[45]: variações sofridas pelo som no tempo e no espaço de onde é emitido. Ainda que seja executado no mesmo lugar, as condições presentes de um dado instante serão diferentes de outro, por diversas razões: desde a temperatura ambiente, até o quantitativo e disposição de pessoas ou objetos ao redor (anteparos refletivos e corpos absorventes), dando outra conformação sonora: compreendido então como um fenômeno dinâmico.

Schafer ainda apresentou um outro conceito muito importante, ao tratar um fenômeno da nossa época, chamando-o de "esquizofonia": a possibilidade de dissociar o som do espaço e tempo de produção para o de reprodução (VALENTE, 2003). Ela envolve muitos aspectos e dentre eles, os hábitos perceptivos principalmente, implicando um processo de adaptação requerida para a interpretação dos signos musicais, principalmente quando das exposições contínuas e fragmentadas, onde toda espécie se faz infiltrar: no nosso cotidiano recebemos toda ordem de sons e ruídos constantemente, em conjunturas irresolutas, de perpasses sígnicos fragmentados e fugazes.

Numa metrópole, é praticamente impossível se deslocar e não ser alvejado por várias fontes sonoras. Sejam a partir das execuções em rádio, televisão, ou de todo tipo de distribuição resultada ao acaso: automóveis, pessoas, equipamentos mecânicos, etc. Tudo é engastado no ouvido, entressachado de múltiplos códigos, de múltiplas procedências.

Essas ocorrências se ampliaram na medida em que os signos sonoros tiveram diversos tipos de melhoramentos introduzidos, possibilitados pelas tecnologias de produção, gravação e reprodução dos sons. Foram sendo introduzidos recursos para a obtenção da chamada "alta-fidelidade"[46], que se aproximasse das condições semelhantes àquela em que foi gerada,

---

[45] A paisagem de que se trata não se restringe a um espaço aberto, mas igualmente também lugares fechados, recintos de variadas dimensões.

[46] Há uma preocupação excessiva na retirada dos ruídos, em reproduzir o som de uma forma mais "fiel" possível. O ruído pode ser considerado, essencialmente, aquilo que impede a veiculação da mensagem e que são elementos que interferem na leitura dos signos sonoros. Com a digitalização do som, retira-se toda e qualquer interferência, bem como igualmente dos sistemas de escuta: "dos sons expurgáveis do chiado da matriz, do

introduzindo vários aspectos modificativos. Isso quer dizer que “a gravação de um som, sua captura dentro de um ambiente e posterior reprodução em um outro, faz perder muitas de suas características originais” (ARMES, 1999:181), por essas razões, a captura tem que dispor de maior controle possível das suas qualidades.

Essa perda faz modificar o som reproduzido por um equipamento, mesmo de tecnologia digital, que garanta o máximo de “fidelidade” possível. Melhor dizendo: um som digital quando copiado não perde qualidade no tráfego dos dados; o que é perdido é a condição ambiente em ouví-lo: variável de lugar para lugar, conforme evidenciou Schafer (na propriedade que ele tem em se movimentar no ar em forma de ondas que perdem as intensidades em função dos diversos anteparos em que colidem, onde parte delas são absorvidas e outras refletidas). E há ainda uma impressão de que os sons gravados tendem a ser metálicos, desprovidos da suavidade ambiente original que os faziam reverberar. Mesmo estando ao ar livre, o chão, as árvores, construções e demais elementos físicos da paisagem realizam reflexões, produzindo tempos de atrasos diferentes.

Em outros aspectos, de modo adverso à imagem, um som não pode ser focalizado como uma aproximação em detalhe, capaz de revelar nuances e pormenores da sua disposição. Normalmente em vídeo há uma reiteração dos objetos mostrados continuamente, enfocando-os por outros ângulos e perspectivas, a fim de que tanto o espectador o apreenda no espaço por seqüência de detalhes quanto para gerar dinamismo à cena. Isso não pode ser feito com o som. Uma determinada voz ou ruído pode ser ampliada, mas a característica principal da condição espacial com que se projeta será perdida, não havendo como renovar, dar outra condição àquele mesmo fenômeno: uma vez ouvido, deve garantir a fertilidade da cena (ARMES, 1999).

Num ambiente real, distintas intensidades são percebidas para muitos fenômenos. A gravação de um som exige a captura deste por vários microfones onde posteriormente possa ser ampliado ou reduzido em diversas intensidades, fazendo cada sinal ser modulado em relação ao outro, para que pareça natural. Além disso, diversas técnicas são aplicadas, visando reduzir as implicações nas relações entre sinal e ruído, enquanto as mixagens muitas vezes podem torná-los límpidos demais, dando a noção de que é falso. Ou então ao contrário, a captura pelo equipamento pode intensificar ruídos e interferências não desejáveis, como no caso de ambientes externos (ARMES, 1999).

---

pipocamento, da crepitação oriunda de discos sobre a superfície do vinil e da vibração da roldana do toca-discos: [...] o som digital eliminou todos os inconvenientes do atrito” (VALENTE, 2003:89).

Um editor de áudio deve ter a capacidade de transformar vários sinais obtidos numa atmosfera musical, recriando algumas condições desejadas. Assim como um pintor ao retratar alguém acentua determinadas características com a intenção de revelar seus traços ou sua personalidade, igualmente se dará a construção desses sons, retirando ou acentuando os níveis de suas respectivas trilhas, organizando uma 'atmosfera' segundo princípios autorais (ARMES, 1999). E nesse sentido, o que é problemático em se lidar é que

> ...hoje, pode-se afirmar, sem maiores escrúpulos, que a tecnologia dispõe de meios que possibilitam não apenas uma captação praticamente integral dos sinais acústicos, como ainda dispõe de recursos que possibilitam a transformação dos parâmetros originais do som (altura, intensidade, duração, timbre) de modo a atender aos padrões estéticos de uma determinada época. Além do mais, existem os programas de computador, especialmente criados para corrigir falhas ocorridas devido a erros ou imperfeições dos intérpretes (VALENTE, 2003:37).

A manipulação dos recursos mais elementares do som possibilita inclusive a músicos despreparados ou incapacitados terem mesmo nivelamento técnico e estético daqueles de real competência. Nessa acepção, um técnico de áudio está mais para um fabricador de talentos, corrigindo defeitos de toda espécie e alterando possíveis disposições rítmicas e harmônicas (VALENTE, 2003).

Essa manipulação, por mais sucedida que seja, de qualquer modo estará sujeita a graus de distorção: um material gravado contém em si esses traços. [47] E aí, do mesmo modo que uma câmera de vídeo faz a inserção de imagens e estas passam a ser referenciais (passam a ter outra condição do visível), igualmente o áudio se comporta. Não se trata de transferir realidades de um lugar a outro, mas como todo sistema de registro (e representação) contém e apresenta novos comportamentos sígnicos das coisas. A gravação do som, como a de uma imagem é uma espécie de referência à esse real, dando uma *"amostra"* ou *"leitura"* dessa realidade (ARMES, 1999). De qualquer modo,

> ...uma certa quantidade de ruído torna-se necessária para gerar realismo; a sua ausência indica um som que retornou para um estado de existência ideal, para um ponto que se encontra imediatamente antes de o som penetrar no mundo e adquirir as imperfeições inerentes à sua própria realização. A trilha sonora tornou-se artificialmente silenciosa, indo além do realismo do mundo externo para entrar num realismo interno, psicológico (BELTON *apud* ARMES, 1999:181,182)

[47] A quantidade e a qualidade dos reflexos definem uma "imagem sonora" que através dos equipamentos e da acústica local imprimem um resultado. Já o excesso de distorções retira a "transparência" da música e as freqüências ruins reduzem seu "peso", além da acústica e do equipamento inadequado não preservarem o "palco sonoro" ou espaço tridimensional do som, em muitas ocasiões planejado (WISNIK,1989).

Desse modo, constata-se que os microfones são insuficientes para darem conta do fenômeno complexo com que o som se comporta.[48] Tanto na captura quanto na edição (passando por mesas de mixagem, equalizadores, compressores, efeitos e processadores de som), e posterior reprodução, o som é sempre manipulado e logo artificializado na sua estrutura. Diversas técnicas são empregadas para a sua obtenção e, assim como as imagens, sofrem gradações para que mantenha uma linearidade nas maiores variações relativas à intensidade, altura, timbre e ritmo.

É comum também nas práticas convencionais de cinema, televisão ou vídeo, o som estar subordinado à imagem, não fornecendo a concepção de que tenha sido gravado em separado. Há uma contínua intenção em atestar a veracidade dos elementos sígnicos atuantes como se estivessem sendo produzidos pelas imagens. Remonta às questões que essas cenas denotam parecer registro *"inequívoco"* do real, fornecendo *"peso e substância"* às imagens (ARMES, 1999:184). De qualquer modo, o áudio não é um anteparo ao vídeo, como se tivesse que dar-lhe mais verdade, em função acessória ou auxiliar. E assim, uma ação se torna convincente e eficaz quando ouvimos o som dos objetos visualizados correspondentemente, e essa sincronia aparentemente indissociável tem sido bastante explorada em trabalhos artísticos, onde os videastas realizam ardis nas expectativas que o público gera pelo desejo de ouvir e ver dentro de situações esperadas (MACHADO, 1988).

Noutros modos, para "quebrar" essa situação do vínculo entre o áudio e o vídeo, muitas vezes o som antecede ao que é exibido. Ou uma fala de uma personagem não precisa da sua imagem, dando o impacto necessário à cena, atribuindo um caráter de suspense ou surpresa. Além disso, há de se levantar também a questão de que a imagem é por si só ambígua, com muitas acepções a estimular e o áudio é responsável por retirar parte desses equívocos.

As relações entre as imagens e os sons são complexas e mutáveis, mesmo entendidas dentro de um certo formato específico, como é o caso do videoclipe, a ser tratado adiante. E outras considerações serão ainda feitas sobre o áudio (ruído, som, música, canção) na seção do marco teórico, num levantamento dos aspectos da música eletrônica e da música pop, na divisão entre os aspectos da linguagem verbal e musical: aproximando em maiores detalhes as discussões referentes aos signos videográficos presentes nos videoclipes a serem analisados.

---

[48] Para simular uma fonte que fala à distância, por exemplo, o microfone deve estar posicionado de forma intermediária, gravando inclusive as interferências e reverberações das paredes, do teto, aferindo melhor essa perspectiva espacial (ARMES, 1999).

2.2. Vídeo

O vídeo compreende um fenômeno que se estrutura sob a forma de uma imagem eletrônica disposta em linhas sucessivas de retícula, e tem a televisão como principal sistema de transmissão. O deslocamento dos feixes de elétrons nas linhas dos campos das imagens provoca variações cromáticas dos *pixels* dispostos na malha, fazendo com que o vídeo contenha movimento na sua estrutura mais elementar. As imagens são sobrepostas continuamente sobre a mesma superfície do tubo, realizando "metamorfoses" pela alteração da matiz na unidade mínima da imagem: o *pixel* (MACHADO, 1988).

Em vídeo, os pontos de luz são influenciados mutuamente e, dependendo do objeto mostrado, há um efeito de "queima" temporária da tela, principalmente em elementos bastante iluminados: com a câmera em movimento, resultam num resquício da forma anterior sobre a nova. Além disso, a retícula tende a difundir os detalhes mais distantes do primeiro plano, não havendo precisão nas formas das imagens devido à limitação do tamanho e da quantidade de pontos por área do tubo (MACHADO, 1988). Estes, comparados à fotografia, por exemplo, são insuficientes para conseguirem reproduzir com fidelidade cenas muito distantes. Daí que nessa quantidade, não conseguem gerar nitidez satisfatória para criarem os detalhes, ao contrário, tendem a enodoar a imagem (ARMES, 1999).

Em vídeo, o espectro de cores é também limitado, reduzindo a qualidade da imagem. Apesar dos recursos que simplificam os fenômenos de serrilhamento[49] das cenas (em virtude da imagem ser transposta para uma grade), estas tendem a ter alto contraste. Essas condições para videastas não são consideradas como entraves às suas produções: ao contrário, são proveitosas quando essas especificidades do meio são incorporadas aos seus discursos, em trabalhos que "estilizam" e estabelecem uma coerência poética no discurso adequado ao suporte (MACHADO, 1988).

Em muitos aspectos, os trabalhos em vídeo nunca puderam ser organizados segundo designações que conseguissem dar conta de um conjunto bastante heterogêneo (MACHADO, 1997). Como em qualquer meio artístico, o campo das possibilidades poéticas é imenso. Isso não significa que não seja possível descrever uma série de especificidades, de traços comuns,

[49] O chamado "anti-aliasing" faz a correção dos sinais quando a imagem é digitalizada, na captura pelo dispositivo fotossensível (ROITER, 1995). Se não houvesse esse recurso veríamos as imagens como se fossem mosaicos constituídos de pequenos blocos uniformes de cor, sem transição suavizada entre as bordas de qualquer figura filmada; ou ainda, uma linha em diagonal pareceria uma escada com minúsculos degraus. O "anti-serrilhamento" é fundamental para que os degradês de cada extremidade crie uma 'ilusão' dos seus contornos.

de alternativas cabíveis, mas como fora explicitado no cenário histórico, o vídeo não possui uma estética própria e os signos que dele se desprendem revelam-se numa multiplicidade semântica.

Assim, tentar submeter trabalhos a um rol de generalidades e vê-los a partir disso, estaríamos igualmente a retirar-lhes atributos que os tornam especiais e únicos. Como um suporte capaz de absorver inúmeras características das artes plásticas, da televisão, do cinema, teatro e jornal, não há como desenvolver critérios que consigam dar conta de todas as possibilidades formais encontradas.

Em função das características da imagem, de sua baixa qualidade (de sua matriz de exatos 720x480 pontos presentes na tela), organiza-se um discurso com maior clareza para os elementos exibidos em *close-up's*,[50] implicando em síntese da imagem, o que é próprio a levá-la rumo à abstração. Essa abstração ocorre em dois níveis: a partir da redução das cenas a elementos principais, bem como da elaboração de tomadas que a partir de pequenas partes consigam suprir a idéia do todo (a idéia das elipses ou sinédoques),[51] uma vez que longas perspectivas de grandes profundidades são evitadas.

Então, o vídeo é melhor adequado à associação de idéias que as cenas desencadeiam. As partes são exibidas em gradação, favorecendo uma ordenação pelo espectador que tem o trabalho de reuní-las. Além disso, consegue sintetizar várias condicionantes da época e do lugar, materializando uma cultura, mostrando vestígios do estágio tecnológico, das relações conjunturais, das subjetividades, do imaginário (MACHADO, 2000).

Conhecido como ao mesmo tempo ser "meio e mensagem", segundo a frase de Marshall MacLuhan, possui característica de conter nos seus códigos um processo que assume a dissolução e reiteração das mensagens. Adota um caráter de dispersão porque com a tela pequena, janela para outros lugares e contextos, é assimilado como um objeto em concorrência a outras atividades simultâneas. É comum então que no vídeo se organize cenas a partir de recortes fragmentados, signos audiovisuais que elaboram e destaquem planos próximos (MACHADO, 1997). Os mais distantes, não quer dizer que não existam, são incapazes de se estruturarem como no cinema: garantindo precisão mesmo nas panorâmicas. Essa natureza da imagem faz com que se planejem tipos específicos de tomadas, onde a narrativa é gradualmente composta em função dos pormenores exibidos e de suas possíveis transitoriedades icônicas.

---

[50] Enquadramento realizado na tomada que enfatiza detalhes. Maiores esclarecimentos sobre os tipos de tomadas serão realizados na 3ª seção.
[51] Vide aspectos semânticos, páginas 64-69.

Exibido na televisão, serve de vitrine a todos os tipos de coisas possíveis de serem vendidas. Com a criação do videoteipe foi possível armazenar as cenas e posteriormente editá-las. E assim, os tempos gravados passaram a ser operados em todas as possibilidades, alterando a lógica do processo original e denotando ao espectador uma mensagem modificada, resignificada nas inúmeras autorias e editorias (ARMES, 1999).

Em relação ao tempo de amostragem das cenas, constitui um tipo de estética que responde mais às lógicas comerciais, baseando-se no curto tempo disponível para uma grande quantidade a ser exibida. Esse recurso torna-se agora largamente empregado na criação de videoclipes, visando gerar um "caleidoscópio" sígnico, lançando para todas as direções algum sentido, metralhando em sua maioria, as expectativas de coerência "lógica" presumidas pelos espectadores.

2.3. Videoclipe

O videoclipe é capaz de despertar a sensibilidade, construindo, por vezes, uma narrativa visual e sonora própria a transitar entre vários signos. Tornou-se um modelo adequado na investigação de formatos videográficos, tendo grande disseminação na sociedade, visível em diversas ocasiões e localidades. Produzido em estruturas nem sempre lineares (entrelaçamentos imagéticos não encadeados de modo simples), desorganizam e desestabilizam determinados modelos convencionais de vídeo, retirando-lhes a "apatia e esterilidade" comuns noutros modelos televisuais (MACHADO, 1988), exercendo atração graças aos seus modos de produzir sentido: estruturações semióticas de associações esparsas, instabilidade e inconstância visual, onde consegue-se rememorar alguns desses fragmentos e nunca o todo.

Apresenta-se então como um modelo televisual coerente com certas possibilidades oferecidas pelo meio artístico e eletrônico: capaz de absorver, digerir, converter às suas especificidades, às suas características, demais outras formas de imagens; e como peça comercial, é criado para ser repetido inúmeras vezes (à exaustão), custeado por grandes empresas que investem em músicos, gerando retorno rápido do investimento às custas de muito marketing. É ainda definido como uma

> ...versão popular, às vezes também diluída, embora nem sempre, da *videoarte* que artistas como Paik, Etra, Emshwiller, Beck, Seawright e tantos outros construíram a

> partir de meados dos anos 60. Talvez até seja errado dizer que o videoclipe executa uma "versão" da *videoarte*, mesmo que massificada, pois em muitos casos são os próprios *videastas* que estão fazendo clipes. (MACHADO, 1988:171)[52]

O signo videográfico do videoclipe está num formato muitas vezes associado à mera ilustração da música, onde as imagens não trazem novas coerções interpretativas, elas simplesmente acompanham o ritmo sonoro, sem ampliar as proposições textuais da música. Essa associação advém dos primeiros trabalhos produzidos, de cunho puramente publicitário, exercendo papel fundamental na divulgação das coisas comercializáveis da banda. Conduzidos com fins de marketing mercadológico, prevalecia a imagem representativa dessa banda, com intuito promocional.

O sucesso do grupo podia (e ainda pode) ser alcançado graças a uma montagem bem feita, dando a entender que mesmo a música não tendo boa qualidade, poderá ser vendável. E a televisão torna-se fundamental para a divulgação, destacando que nesse caso, o resultado adquirido em vídeo é feito de modo independente, produzido à parte do sistema de transmissão. (Se assim o fosse, a televisão tenderia a normatizar o que veicula como lhe é inerente, para reduzir gastos de produção – e não a criar trabalhos diferenciados a todo momento). São dispostos segundo uma grade comercial, horários estabelecidos e programas cujos "índices de audiência" respeitam delimitações de censura.

O videoclipe representa uma elaboração tipológica da imagem digital, com uma estrutura fluida. Não há necessidade de haver uma narração com começo, meio e fim. É uma produção livre, aberta, onde as noções do espaço e do tempo real são perdidas. As cenas são dispostas segundo critérios visuais e rítmicos, das ações que apresentam, não necessariamente compassadas com o som, constituídas por várias localidades, filmadas em diferentes ocasiões. Há assim, uma falta de precisão naquilo que se elabora e é o conteúdo visado a alcançar: uma reunião de sons, ruídos, música tocada e cantada que mesclam-se às imagens de múltiplas durações (MACHADO, 2003). O videoclipe

> ...mostra que sua essência original não é apenas música, mas a expressão de expectativas, ideais e sonhos que habitam o imaginário juvenil. Tais elementos são representados por meio da música, do estilo e da imagem mítica. Com o videoclipe, a música, transcendendo as fronteiras do som e tornando-se mercadoria audiovisual, transformou-se em objeto de consumo (BRANDINI, 2004:121).

---

[52] Grafia alterada no original de vídeo-arte para *videoarte* e vídeo-artistas para *videastas* – terminologias grafadas pelo dicionário ortográfico da Língua Portuguesa, da Academia Brasileira de Letras.

Os acontecimentos imaginários e as analogias simbólicas dos aspectos da vida humana constituem fatos representativos a serem explorados. De forma que a dimensão sígnica não é conduzida, na maioria das vezes, a uma compreensão única e plena, não havendo inclusive como se deter aos detalhes das imagens: em frações de segundo deixam um rastro (e um lapso) visual, incapaz de ser por completo decodificado. Como identificou Décio Pignatari, "com o videoclipe a televisão encontra a sua poética" (PIGNATARI, 1985:02).

De qualquer modo, o olhar subjugado causado pelo videoclipe é também de mesma natureza daquele pela televisão, cinema e em menor grau à imagem estática, fotografia, artes plásticas. A imagem seduz porque possui facilidade em comunicar, transmitir um signo. Em questão de pouquíssimos segundos determina uma série de códigos implícitos capazes de sugerir e influenciar idéias e comportamentos.

> Na sociedade de consumo, não consumimos apenas bens ou serviços. Consumimos também signos informacionais – sejam eles noticiários, publicitários, telenovelescos ou artísticos. Esse consumo gera o nosso comportamento, o que significa que consumimos também comportamentos (que ora se chama moda, ora se chama ideologia) (PIGNATARI, 1985:15).

Tendo como alvo um público jovem, em formação de personalidade, outros códigos relacionados àquela banda específica são sempre levados a um terreno livre pronto a ser explorado.

2.4. Taxionomias dos videoclipes

Segundo Andrew Goodwin (1992), o videoclipe apresenta três tipos de conexão entre as imagens e a música: a ilustração (onde a imagem acompanha a história cantada na música, numa narrativa simples); a ampliação (onde cenas distintas àquelas descritas na canção acrescentam outras acepções) e a desconexão (onde a história visual é contraditória à música). Entretanto, o videoclipe ultrapassa essas categorias iniciais de classificação, apresentando-se em casos mais intricados. Goodwin enumera também muitas outras características, tais como:

> 1. [MTV's] fusion of high art and popular culture discourses;
> 2. The abandonment of grand narrative structures […] in the nonrealist construction of the video clips and in the MTV text itself ;
> 3. Intertextuality and pastiche;
> 4. Blure historical/chronological distinctions, so conventional notions of past, present and future are lost in the pot-pourri of images, all of which are made to seem

contemporary;
5. 'Schizophrenic' abandonment of rational, liberal-humanist discourse which creates a nihilistic, amoral universe of representation - lack of political social engagement or new forms of politcal resistance. (1992:45)[53]

Nessa complexidade toda enumerada, percebe-se que Goodwin compreende o discurso por um aniquilamento das coisas, não existindo proposições em absoluto, nem uma verdade nem uma hierarquia de valores, propiciando essa mistura, que vai da intertextualidade (superposição, absorção e transformação de outros "textos") ao pastiche (colagem de coisas com naturezas distintas), numa indistinção entre tempos e lugares dispostos (chamada de 'contemporânea'), lado a lado num formato material da cultura popular.

Esse hibridismo, capaz de absorver várias coisas e adquirir posterior trânsito em diferentes feições, adquire validades nas operações e princípios dos trabalhos. E por outro lado, produzir videoclipes representa uma excelente oportunidade de criação audiovisual sem que se estabeleçam regras rígidas de expressão dentro do formato.[54] Na maioria deles existem poucas restrições quanto ao uso de recursos gráficos ou sonoros. Também, nem sempre há necessidade que haja um respeito da sincronia do vídeo com a música: há uma liberdade que é da ordem do prazer momentâneo e por vezes indeterminado. Vistos de sobremaneira, não precisam gerar sentido lógico à composição porque podem evocar qualquer coisa.

Peculiar ainda ao videoclipe é a sua capacidade de absorver ruídos, *noises*, tanto nas imagens quanto na música. A mensagem é carcomida, vem em aspectos distorcidos e, diversas características consideradas tradicionalmente defeituosas nas produções televisuais tornam-se base para alguns trabalhos (MACHADO, 2001), e remetem às primeiras produções dos *scratch videos*, explicados no cenário histórico. Filmes granulados, envelhecidos, defeituosos, com cenas mal focadas e mal-enquadradas, angulações incomuns, distorções, trepidações, luzes "estouradas", perdas de nitidez, clarões produzidos por flashes, *zoom*'s mal

[53] "1. Fusão da arte e discursos da cultura popular [por meio da MTV]; 2. O abandono de grandes estruturas narrativas... na elaboração não realista dos videoclipes e no texto próprio da MTV; 3. Intertextualidade e pastiche; 4. Distinções históricas e cronológicas enodoadas, noções de passado, presente e futuro perdidas no '*pot-pourri*' de imagens, fazendo-as parecer contemporâneas. 5. 'Esquizofrênico' abandono do racional, do discurso liberal-humanista que cria um universo niilista, amoral de representação - falta de um compromisso político-social ou novas formas de resistência política."(GOODWIN, 1992:45) (T.A.).

[54] Por exemplo, técnicas não usuais capazes de proporcionar alto potencial expressivo: stop-motion (animação com massas de modelar, colagem e dobraduras de papéis, arames, cordões, plásticos, etc); desenho animado (*cartoon* feito em mesas de luz) ou cenas filmadas e digitalizadas para serem trabalhadas manualmente (rotoscopia); gráficos e textos providos de movimento interpolados às cenas; simulação de espaço tridimensional (3D), etc.

realizados e todo tipo de cena que era considerada de má qualidade pelo meio publicitário passam a ter valor dentro do videoclipe.

A incorporação dos ‘defeitos’ denota que o próprio meio se recicla, reverte em positiva toda a sorte de experiências e, desse modo, tende a se aproximar das qualidades das categorias artísticas que lhes prestaram bases, dos trabalhos da videoarte. Essas características são inseridas de modo a produzir uma estrutura sígnica dentro do videoclipe, não sendo gratuitas. Representam impressões visuais ainda capazes de conduzir à sinestesia (MACHADO, 2001), situação idealizada entre som e imagem (marcados pela dinâmica ruidosa da música eletrônica que assim encontra seu par no signo visual).

O signo videográfico do videoclipe passa, nessa contigüidade fluida, a trazer inúmeras questões que não são completamente apreendidas porque parte delas perfaz-se na cognição de quem assiste: cada indivíduo carrega consigo um maior ou menor grau de compreensão, conforme sua experiência e capacidade de correlacionar coisas. Ao ser vislumbrado é criada uma cadência interna das cenas, mesmo que sejam de conteúdos divergentes (como costumam ser) e são alinhadas segundo a percepção:

> Nossos movimentos, nossas ações, se estendem no tempo, assim como o fazem nossas percepções, nossos pensamentos, o conteúdo da consciência. O conteúdo da consciência pode mudar continuamente, mas avançamos suavemente de um pensamento a outro, de uma percepção a outra, sem interrupções ou quebras. [...] Apreendemos o movimento, assim como apreendemos a cor ou a profundidade, como uma experiência qualitativa única que é vital para nossa consciência visual. [...] A consciência é sempre ativa e seletiva – carregada de sentimentos e sentidos exclusivamente nossos, informando nossas escolhas e refundindo nossas percepções. [...] Cada percepção, cada cena, é moldada por nós, quer saibamos disso, quer essa seja nossa intenção, ou não. Somos os diretores do filme que fazemos – mas também, em grau igual, seus sujeitos. Cada quadro, cada momento, é nosso. (SACKS, 2004:05)

E isso é feito naturalmente, como afirma Oliver Sacks, criando o diálogo interno que acomoda cada uma destas partes, tornando-as miscíveis umas com as outras, somando cada novo dado recebido com outros existentes, em menor ou maior grau, de acordo com outras memórias guardadas, variáveis no tempo. Estabelece-se assim uma analogia entre um vídeo e o conteúdo da consciência: em ambos há de se perceber que o tempo é um elemento determinante em qualquer circunstância: são tirados instantâneos da realidade e montados particularmente – impressões que podem se prolongar ou não, conforme são priorizadas essas experiências, em distintas categorias.

2.5. Os videoclipes de Chris Cunningham

O videasta inglês Chris Cunningham, autor dos trabalhos a serem discutidos na dissertação, nasceu na cidade de Reading, Estado de Berkshire, Inglaterra, 1970. Inicia suas primeiras experiências com desenho, pintura, escultura e, posteriormente, realiza experimentações na música eletrônica e vídeo (tal qual fizeram alguns videastas importantes discutidos anteriormente), acumulando assim um repertório interessante do ponto de vista do acervo de procedimentos e técnicas. Em sua carreira tudo parece acontecer muito rápido: começou a trabalhar aos 19 anos e já liderava a equipe de efeitos especiais do filme *Aliens 3*, de David Fincher[55].

Desde a adolescência é obcecado a explorar questões que envolvem a anatomia humana quanto das suas possibilidades articuladas às tecnologias digitais, garantindo rápido reconhecimento principalmente pelo apuro técnico, nos trabalhos que desenvolvia como *free-lancer*. Em meados dos anos de 1990 tornou-se diretor de videoclipes, produtor de vídeo-instalações e comerciais de televisão. A notoriedade veio em 1997 com o videoclipe *Come to Daddy* para o cantor *Aphex Twin*, ganhando prêmios em diversos locais onde foi exposto.

Figura 01 - Um dos cartazes da Exposição *Apocalypse: Beauty & Horror in Contemporary Art*. Fonte: http://www.eyestorm.com/

Possui um estúdio de gravação em Londres e no seu currículo traz um total de até então 15 trabalhos. Na maior parte deles há uma sincronicidade entre o som e a imagem de uma intensidade poucas vezes observadas noutros videastas, tornando-se uma de suas características principais.

Suas participações mais notáveis constam da 49ª Bienal de Artes de Veneza de 2001

[55] Dados biográficos podem ser melhor detalhados nas datas, trabalhos e outras atividades no *site* sustentado pelo próprio autor: http://www.director-file.com/cunningham/ (conteúdo acessado em 02/02/2005).

com as instalações *Flex* e *Monkey Drummer* e, posteriormente, trabalhando novamente com *Aphex Twin*, numa instalação para a London´s Royal Academy of Arts (na exposição *Apocalypse: Beauty and Horror in Contemporary Art)*, que intentava "refletir aspectos da riqueza, beleza, horror e diversidade do mundo de hoje".[56]

Ainda recentemente expôs na *Tate Britain* (Inglaterra), *Fórum Kultur und Wirtschaft* (Alemanha) e *Queensland Art Gallery* (Austrália) entre outras: Cunningham vem percorrendo os maiores circuitos de vídeo do mundo, expondo trabalhos instigantes, suscitando doses de inconformismo em imagens incomuns e bizarras. Seu último trabalho é um curta-metragem de uma criança que é presa no porão de casa pelos pais. O vídeo foi censurado por mostrar cenas assustadoras da criança deformada (na verdade máscaras e efeitos de computação gráfica), incitando medos e choques emocionais, horror.

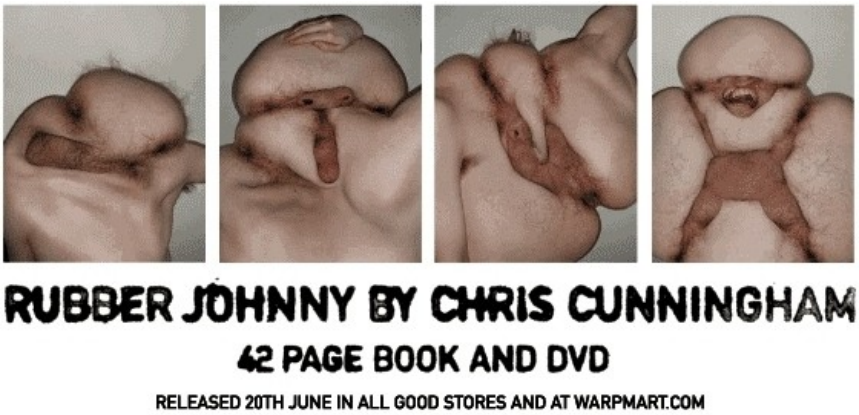


Figura 02 - Comercial do curta Rubber Johnny. Fonte: www.warpfilms.com/

Propostas grotescas, que geram uma perturbação pela excentricidade e ímpetos viscerais de efeitos, num horizonte marcado pela ficção, tais ainda como serão abordados: crianças delinqüentes servindo a um monstro provido pela televisão; autômatos homossexuais; mendigo urbano que se esfacela ao pedir ajuda. Seus trabalhos elucidam uma dinâmica de desacatos morais, levantando conflitos e ponderações. Oferecem contendas que causam afrontas, estabelecendo apreensões e receios em determinados assuntos e temas. Cunningham também

> ...compreende toda uma comunidade de realizadores oriunda do cinema ou do vídeo experimentais e que, aliada a compositores e intérpretes mais ousados, logrou transformar esse formato de televisão num campo vasto e aberto para a reinvenção do audiovisual (MACHADO, 2000:182).

[56] O Estado de São Paulo, (22/10/2001) – Arte e Lazer Visuais – *Aphex Twin lança álbum na Internet*. Texto de Jotabê Medeiros.

Em uma entrevista cedida ao repórter Peter Relic da revista inglesa RES[57] é argüido sobre as preferências nas condições de trabalho, da elaboração dos videoclipes: se sente maior liberdade em produzí-los quando se trata de música instrumental ou canção popular, replica dizendo que

> It depends on the track. I like having some limitations. Complete freedom for me personally isn't always the best situation. […] The only part of music videos I am into is translating sound into pictures. I hear a song and I can see what the sound looks like. On a piece of sound edit software you can see the shape of the sound, and I see what an image that would match that would look like. […] The problem with the way I'm working is it's so labor intensive. […] working with people like Squarepusher, Aphex Twin or Autechre - the more complex the music is, the more work I've got to do. And once you start showing someone a picture that's really well-synced to sound, their brain gets into the right gear.[58]

Dessa forma, uma das maiores preocupações de Cunningham encontra-se nos aspectos sinestésicos, do que é capaz de articular como "mero formalizador" da imagem. O que ele afirma será averiguado em detalhes nas desconstruções semióticas das análises. E em relação aos trabalhos que o influenciaram, diz acerca principalmente das experiências fílmicas:

> Working for Stanley Kubrick, I realized that I wasn't into just special effects. I've actually got a healthy contempt for special effects. I can't believe I was ever an effects person. […] When I used to work on effects all I could think about was how good the thing's gonna look in my portfolio […].The thing with Kubrick is that he's always looking for the simplest way of doing things. And the simplest way of doing things is normally the way that's going to right.[59]

Essas experiências no trato cinematográfico irão resultar num sistema de signos que será transposto para o meio televisual; num produto concebido por vezes como filme, mas que passa a ser comprimido na tela do vídeo. De forma que a elaboração dos trabalhos encerra os

---

[57] RES magazine, vol.1 #4. Disponível em [http://www.res.com/index-ad.html] Acesso em 02/07/2005.

[58] "Depende da faixa. Eu gosto de ter algumas limitações. Liberdade completa para mim não é pessoalmente sempre a melhor situação. [...] A única parte dos videoclipes que estou presente é na tradução do som para imagens. Eu ouço uma canção e posso ver com o que o som se parece. Em um pedaço de som editado num software você pode ver a forma do som, e eu vejo o que uma imagem emparelhada se parece. [...] O problema com o meu processo de execução é assim, um trabalho intensivo. [...] trabalhando com pessoas como Squarepusher, Aphex Twin ou Autechre - quanto mais complexa a música é, mais trabalho eu tenho para realizar. E uma vez que você começa a exibir um quadro que realmente é bem sincronizado com a música, a mente também se engrena." (RES magazine, http://www.res.com/index-ad.html) (T.A.).

[59] "Trabalhando para Stanley Kubrick, eu percebi que não estava somente [no departamento de] efeitos especiais. Eu adquiri um desdém proveitoso pelos efeitos especiais. Eu não podia acreditar que era uma pessoa daquela área. [...] Quando eu trabalhava em efeitos tudo que eu poderia pensar aproximadamente era como iriam olhar para aquelas coisas no meu portfolio [...]. [O trabalho] com Kubrick é que ele sempre está procurando o modo mais simples de fazer. E o modo mais simples de fazer normalmente é o caminho que vai estar correto." (RES magazine, http://www.res.com/index-ad.html) (T.A.).

conceitos derivados de uma “poesia” (videográfica). Como aponta Décio Pignatari em *Signagem da Televisão* (1984): “...a compressão do signo [...] até o limite [...] do território icônico, e contra a repressão sígnica” (PIGNATARI, 1984:17). Os signos videográficos envolvem uma inspiração livre, desobrigada e, por essas mesmas razões sensibilizam de diferentes formas (criados sem ressalvas, cuja importância aponta o fluir das sensações. Além disso,

> Todo mundo acredita que por trás de um signo está um “significado”, mas a verdade é que, quando a gente vai atrás do tal de significado, encontra sempre outros signos. [...] de signo para signo, formamos uma cadeia significante em nossas cabeças, à qual damos o nome de “conteúdo” ou significado (PIGNATARI, 1984:11).

Porque o “significado” de um signo é então outro signo, numa cadeia interminável, sendo que pode haver conflito entre a “forma e o conteúdo, da estrutura e conjuntura, processo e evento, informação e comunicação” (PIGNATARI, 1984:55). Que resulta num complexo agenciamento, onde

> ...as formas audiovisuais e suas articulações no espaço e no tempo montam a sintaxe da linguagem televisual. Mas não há forma sem significado, nem significado sem forma – e aqui já passamos para o nível semântico, que é o nível do significado imediato [...] o significado não é o mesmo para todas as pessoas ou grupos humanos: o significado de uma forma depende do repertório do receptor da mesma – e este é o significado “real” da linguagem. (PIGNATARI, 1984:14,15).

Isso quer dizer que na compreensão dos videoclipes de Cunningham, não basta apenas o lidar com dados hipotéticos, ou algo mensurado segundo apenas impressões momentâneas. É preciso ser mais contundente com relação às informações, inclusive para assim verificar os sentidos ou “significados reais”, como aponta Pignatari. São reafirmadas assim as necessidades em se lidar com os níveis sintáticos, semânticos e também pragmáticos dos trabalhos, envolvendo as hierarquias elementares dispostas num conjunto de dados vinculados entre si, tema da próxima seção.

SEÇÃO 3
MARCO TEÓRICO

"La forma de la vida no es más abstracta que la de un poema ..."
G. Lukács, Carta a Leo Poper

As questões trazidas pela comunicação são difíceis de serem quantificadas e de serem descritas objetivamente. Quando examinam-se questões culturais tradicionalmente desprezadas, por serem julgadas "pequenas demais", ou inseridas no cotidiano comumente passadas despercebidas, desconsideram-se igualmente importantes veículos de significação sociais. É no cotidiano que essas mensagens absorvidas se fazem reverberar; e não são limitadas somente à linguagem (ela presentifica-se nos níveis verbais, visuais, comportamentais) dos jogos comunicacionais, que não informam somente, mas seduzem, e convencem pela via mais fácil e rápida, desdobrada pelos princípios de prazer:

> Em toda parte onde penetram as relações mercantis, quer dizer, em toda parte onde clientes podem escolher, este modelo publicitário tende, assim, a substituir vencer por convencer, e uma argumentação econômica e técnica (submetida ao princípio de realidade) por um turbilhão de signos lúdicos ou passionais que acarretam, mais seguramente, a adesão ou o desejo do que um raciocínio severo demais. O mundo gélido do cálculo egoísta e das relações mercantis encontra-se, assim, acolchoado pela frivolidade publicitária, ou pelo princípio de prazer, que o disfarça e acompanha tão seguramente quanto sua sombra (BOUGNOUX, 1999: 26,27).

A publicidade faz com que sejam indispensáveis as mais diferentes necessidades, buscando pela via mais rápida a atração para as coisas, do que consegue encantar e aliciar por fins astuciosos. Nas questões culturais, ela está nas ciências da comunicação, segundo conceitos de troca, produção e circulação de idéias, tendo a língua como estrutura para um "tornar comum", "partilhar" e "tornar inteligível" (MASER, 1975:01), nas suas mais diversas interações. E "os homens trocam sinais segundo códigos que *talvez* sejam linguagens[60]" (BOUGNOUX, 1999:50) e a lingüística será uma parte fundamental desses estudos.[61] Em função da variedade dos canais de troca e significação que não podem ser reduzidos, por

[60] Grifo do autor. Levar em observação as considerações feitas por Arlindo Machado em relação à questão do uso do termo "linguagem" nos aspectos videográficos, referenciada na abordagem da 1ª seção.
[61] "Ferdinand de Saussure foi o primeiro a analisar a língua como estrutura (por volta de 1910). Esta análise inspirou, na virada dos anos cinqüenta, o estudo estrutural da cultura, a partir do modelo de língua" (BOUGNOUX, 1999:49) e o signo clássico de Saussure compreendia um binário inseparável entre o significante e o significado.

vezes à linguagem, bem como determinados efeitos perceptivos, a semiótica de Peirce encontra seus desígnios.

> Para Peirce, portanto, e a partir da menor de nossas percepções, tudo é signo. Com efeito, o que é perceber, senão recortar uma figura de um fundo, figura que tem uma forma "enxuta" e já codificada para nós? Conhecer é reconhecer, segundo códigos que emergem sempre mais cedo do que acreditamos (BOUGNOUX, 1999:54).

E esse reconhecer tudo ao redor, apresenta-se como algo "natural", quando existe na realidade um acordo coletivo cultural, impregnado de circunstâncias e mensagens produzidas com fins bastante objetivos (e nem sempre explícitos). Para que se desse conta dessas convenções, Peirce designou uma relação entre três partes: o *interpretamen*, seu objeto, e o interpretante, de tal forma que esse signo pode ser emanado de qualquer coisa e não somente das questões da linguagem (PEIRCE, 1976).

O interpretante em Peirce é uma espécie de consentimento ou norma social: convenção de leitura ou saber constituído, que equivale ao código lingüístico (BOUGNOUX, 1999), sendo necessário ainda apenas "distinguir a comunicação verbal (em que o meio é a linguagem, escrita ou oral) e a comunicação visual (cujo meio é constituído pelos recursos de ordem gráfica ou pictórica)"(MASER, 1975:02).

A partir dos estudos peirceanos, Charles William Morris, no seu livro *Signs, Language and Behavior*[62], divide a semiótica em 3 partes: sintaxe, semântica e pragmática, dedicando-se ao estudo do processo de semiose.

3.1. A semiótica em Morris

A teoria do signo de Morris é, ao contrário da de Saussure, uma teoria da utilização do signo (TRABANT, 1980) e "em primeira aproximação, algo que orienta o comportamento" (MASER, 1975:38). Segundo Morris, "o processo pelo qual algo funciona como signo pode ser chamado *semiose*" (MORRIS, 1976:13). Esse processo envolve três fatores: o *veículo sígnico* (aquilo que atua como um signo), o *designatum* (aquilo a que o signo se refere), o *interpretante* (o efeito sobre alguém em função do qual a coisa em questão é um signo para

[62] "Morris formula a teoria do signo segundo conceitos behavioristas, ou seja, o objeto da semiótica (descritiva) é um comportamento observável (*behavior*), concebido como a reação de um "organismo" a um estímulo. O objeto da semiótica é o chamado 'comportamento sígnico'". (TRABANT, 1980:50,51)

este) [63]. Tem-se então que S é um signo (e um veículo) de D para I na medida em que I se dá conta de D em virtude da presença de S: a semiose ocorre de forma imediata, onde esse alguém (*interpretante*) se dá conta de algo (*designatum*) mediante uma terceira (*veículo sígnico*). E ainda, "os mediadores são *veículos do signo*; explicações são *interpretantes*; o que é explicado são os *designata*" (MORRIS, 1976:14).

Morris reconhece que a semiótica trata dos objetos comuns do cotidiano, e estes contêm necessariamente *semiose*. Indica então que a descrição acima é uma convenção formal: não leva em consideração as características do *veículo sígnico*, do *designatum* ou do *interpretante*. E ainda, que os fatores da *semiose* são referenciais e somente se mantém enquanto se requerem uns aos outros: a existência de um pressupõe a existência dos demais: são partes inter-relacionadas integrantes do processo *semiósico*. "Alguma coisa só é signo porque é interpretada como um signo de algo por algum intérprete; o explicar algo só é um interpretante na medida em que é evocado por algo que funcione como um signo" (MORRIS, 1976:14).

Em relação ao *designata*, ele não é confundido somente com "objeto real existente": há signos que se referem a um mesmo objeto, mas possuem *designata* diferentes. De modo que nenhum signo possui completa e irrestrita equivalência a um único d*esignata* e, além disso, existem diferentes interpretantes: aquilo que é dado conta no objeto difere para vários intérpretes. Dessa forma, evidencia-se uma grande complexidade, pois

> Num ponto extremo teórico um signo de um objeto pode simplesmente dirigir o intérprete do signo para o objeto, enquanto, no outro extremo, ele permitiria ao intérprete explicar todas as características do objeto em questão na sua própria ausência. Há, assim, um contínuo de signo potencial no qual (com respeito a cada objeto ou situação) todos os graus de semiose podem ser expressos, e a questão do que é o "designatum" de um signo, em qualquer situação dada, é a de saber quais as características do objeto ou da situação que são realmente explicadas em virtude da presença do veículo do signo (MORRIS, 1976:14,15).

Os *designata* podem ser abstrações, serem oriundos da imaginação, irreais ou até incorrerem em confrontos. Os objetos reais quando referidos constituem apenas uma classe específica de *designata*: os *denotata*. Todo signo tem, portanto, um *designatum*, mas nem

[63] O autor insere ainda dentro da estrutura triádica uma importante distinção: "o intérprete do signo é a mente; o interpretante é um pensamento ou conceito" (1976:51). Dessa forma, temos 4 elementos, e somente serão reportados separadamente, quando necessário. Explica que o intérprete "é o hábito do organismo em responder, por causa do veículo do signo" (1976:53); é então o que se faz por costume, por repetição freqüente e de modo usual; o interpretante, por sua vez, está numa qualidade ou relação não submetida às condições limitativas do sujeito em que se realiza.

todo signo tem um *denotatum*. "O '*designatum*' de um signo é a espécie de objeto a que o signo se aplica, isto é, os objetos que têm as propriedades que o intérprete explica pela presença do veículo do signo" (MORRIS, 1976:15) e ainda, um *designatum* não é algo em si, mas "uma espécie de objeto ou classe de objetos – e uma classe pode ter muitos membros, ou um só membro, ou nenhum. Os *denotatum* são os membros da classe" (MORRIS, 1976:15).

A semiose contém três eixos principais, contemplando sempre um veículo sígnico, um *designatum* e um interpretante. Desta relação triádica podem ser extraídas diversas outras relações diáticas, no que se refere dos signos aos objetos (*semântica*), dos signos com seus interpretantes (*pragmática*) e ainda dos signos entre si (*sintática*). De modo que, por exemplo, a *dimensão sintática da semiose*, simbolizada por DSIM, tem o seu estudo chamado de *sintaxe*; a *dimensão semântica da semiose*, DSEM, ou *semântica* e, por fim, *dimensão pragmática da semiose*, DP, ou *pragmática*.

Como cada uma delas manifesta relações específicas, Morris sugere utilizar termos adequados também. Assim, por exemplo, "implica" é um termo sintático, "designa" e "denota" termos semânticos e "expressa" um termo pragmático.[64] Acredita que seja "possível tentar sistematizar todo o conjunto de termos e proposições relacionados com os signos" (1976:20). E "a semiótica pode ser apresentada como um sistema dedutivo, com termos não definidos e frases primitivas que permitem a dedução de outras frases como teoremas" (1976:20). Mas talvez não seria "aconselhável tentar uma formalização da semiótica que vá muito além do seu atual *status*, o que poderia obscurecer o papel que a semiótica deve desempenhar na construção da ciência unificada" (1976:20). "A aplicação dessa linguagem a instâncias concretas dos signos poderia ser então chamada *semiótica descritiva* (ou conforme o caso, *sintaxe*, *semântica*, *pragmática*)" (1976:21). E essa divisão decorre da análise do processo semiósico em que uma coisa se torna para alguém signo desta.

A sistematização incide sobre o apuramento dos elementos e relações fundamentais relativizados aos conhecimentos empíricos. São inferidos conceitos e relações axiomáticas, cumprindo requisitos de rigor, substituindo as linguagens naturais. Possibilita assim, distinguir pseudo-proposições / proposições-coisa (MORRIS, 1976), esclarecendo aquilo que parece ser do que efetivamente não é, no interior dos estudos semióticos.

E além disso, essa divisão por Morris também tornou-se

[64] Há de se acrescentar ainda que "*verificação* e *compreende* são termos da pragmática" (MORRIS, 1976:55), visto efetuarem-se por meio de investigação, alcançar-se com entendimento junto ao intérprete.

> Um objetivo estratégico da investigação, na medida em que delimita na globalidade do comportamento sígnico domínios bem definidos que constituem campos de investigação independentes (TRABANT, 1980:55)

São então tratados esses campos, com a finalidade da análise audiovisual, buscando sua conformação:

3.2. Sintaxe

O estudo das relações dos signos entre si constitui a parte mais desenvolvida da semiótica, abstraídos das vinculações destes com os objetos ou com os interpretantes. À sintaxe não interessa as características dos veículos sígnicos. Estes se formam e se agrupam segundo regras definidas. "O ramo da semiótica em que se estuda o modo pelo qual os signos de várias classes se combinam pra formar signos compostos. Faz-se abstração do significado dos signos, bem como de seus empregos e efeitos" (MASER, 1975:38). São focalizados os signos apenas na possibilidade de relacioná-los, preocupando-se com a questão de elaborar sistemas que os sustentem, no âmbito desse meio (MASER, 1975). Segundo Morris (1976), num primeiro momento, há de se considerar as regras de formação que determinam a construção de proposições; num segundo momento, temos as regras de transformação que determinam as proposições a inferir de outras proposições.

> A sintaxe é, em certos aspectos, mais fácil de desenvolver do que os seus campos coordenados, uma vez que é um tanto mais fácil [...] estudar as relações dos signos uns com os outros como determinadas por regra do que é caracterizar as situações existenciais sob as quais certos signos são empregados ou o que acontece no intérprete quando um signo está funcionando. Por esta razão, o isolamento de certas distinções pela investigação sintática fornece um indício para procurar os seus análogos nas investigações semânticas e pragmáticas (MORRIS, 1976:30).

Os signos lingüísticos o são enquanto se inserem em um todo de significação (sintagmas, sistemas). Na sintaxe, segundo Jürgen Trabant (1980), indicamos as funções desempenhadas pelos signos, considerando algumas observações:

a) na relação dos elementos entre si e o todo, muitas vezes estes possuem uma informação ou uma referência que é diversa do total;

b) a vinculação de um elemento se distingue de outro e do todo ao mesmo tempo, cumprindo uma finalidade;

c) dois elementos podem ter mesma natureza e constituírem funções diferentes e ou vice-versa;

d) as funções sintáticas residem em questões da própria língua, sendo independentes da capacidade combinatória dos usuários.

Siegfried Maser (1975) aponta então um exemplo de análise sintática dos signos (que será aqui utilizado), baseado na chamada *configuração plana*, dentre os vários estudos realizados por Meyer-Eppler,[65] (compreendendo essa "classe" citada como o audiovisual a ser analisado):

> Dispondo-se de uma divisão completa da classe originalmente dada, que fica, então, separada em subclasses distintas e disjuntas, cada elemento da classe original pertence a uma e uma única das subclasses. O gráfico traçado em correspondência se exibiria na forma de hierarquia de conceitos, ou seja, na forma de uma pirâmide conceitual. [...]
> O sinal, para Mayer-Eppler, é entendido como relação triádica entre substância (essência), forma e intensidade. [...] Distinguem-se, dessa maneira, em especial, os elementos substanciais (os chamados taxe), os grafos, os cromos, os cronos e os fonos e os correspondentes elementos de forma (chamados taxemas), grafemas (elementos visuais), cromemas (elementos de cor), cronemas (elementos de tempo) e fonemas (elementos acústicos). (MASER, 1975:55,56)

Observando esses conceitos, temos então:

- **Grafos** [*Elem. comp*., deriv. do gr. *-graph(o)*, de *gráphein*, 'ação de escrever'; 'maneira de escrever ou de representar'; 'escrita'; 'descrição, tratado ou estudo'; 'reprodução gráfica', 'registro']. Está relacionado à expressão das formas inscritas numa superfície, por meio de linhas, pontos, manchas; traços para desenhos, figuras geométricas, etc. Os *grafemas* serão pormenorizados quanto aos aspectos da configuração, equilíbrio, forma, espaço, plano;
- **Cromos** [Do gr. *chroma -atos*, 'pigmento'; 'cor'; cromático adj. 'respeitante a cores'. Do lat. tard. chromaticus, deriv. do gr. chromatikós]. Trata dos aspectos dos corpos decorrentes das percepções daquelas radiações pelo órgão visual, determinados basicamente por suas variáveis (a fonte de luz e a superfície refletora, um objeto colorido), e que tem como atributos principais a matiz, a luminosidade e a saturação. Os conceitos específicos dentro dos *cromemas* tratados aqui compreendem a luz e o equilíbrio infringido por ela;
- **Cronos** [Do gr. *chrono-*, de *chrónos* 'tempo', que se documenta em alguns compostos formados no próprio grego como *cronologia*]. Refere-se a uma situação de relação, de um

[65] (Meyer-Eppler, W., Grundlagen und Anwendungen der Informationstheorie, Berlim-Heidelberg-Nova Iorque, 1969, 2a. ed. *apud* MASER, 1975:56)

ponto de referência estabelecido, que tem uma determinada duração. Serão enfatizados nos *cronemas*, dados ligados aos conceitos de movimento, corte, montagem; dependentes primordiais dessa *taxe*.

- **Fonos** [*Elem. comp*., do gr. *-fon(o)-*, *phone* 'som, voz', que se documenta em vocs. eruditos, alguns formados no próprio grego, como fonético]. Fenômeno acústico que consiste na propagação de ondas sonoras produzidas por um corpo que vibra em meio material elástico (especialmente o ar); ou ainda, sensação auditiva criada por esse fenômeno, ruído ou som musical. Tratados em tópicos posteriores relativos aos fonemas, os conceitos de música eletrônica.

Os grafos e cromos são primordiais na linguagem visual, contendo ainda características de continuidade (onde um signo está indissociavelmente ligado a outro no interior dessa imagem em contínua transformação). E também nenhuma das taxes encontra-se absolutamente isolada dentro do audiovisual: elas possuem interferências consoantes umas às outras, [66] de modo que o tratamento no conceito em separado é apenas de caráter didático. Para cada inserção de um determinado aspecto do audiovisual será lhe atribuída a taxe de maior influência.

Essa mudança continuada exige um tipo de abordagem não centrada no quadro estático, mas do conjunto articulado; mesmo que por vezes possam ser enfatizados alguns instantes, ou "quadros-chaves".

Arnheim (2002) é um autor que aborda a linguagem visual numa concepção ampla, organizando conceitos com propósitos ao exercício investigativo dessas propriedades, dos elementos constituintes das imagens visuais, sejam elas estáticas ou dinâmicas. [67] Grande parte das conformações seguem aspectos da Gestalt, explicando que "toda a percepção é também pensamento, todo o raciocínio é também intuição, toda a observação é também

---

[66] Esses elementos constituirão referências para dados momentos a serem explanados e em muitas circunstâncias um simples deslocamento interfere significativamente nas suas configurações. Dito de outro modo, dentro dos grafemas e cromemas, por exemplo, o movimento de uma câmera (*pan*, *travelling*...), da sua lente (*zoom in*, *zoom out*...) ou do objeto filmado, dependendo da velocidade com que este é apresentado na tela, altera a qualidade dessas taxes. Os motivos sofrem interferências capazes de lhes imprimirem outras propriedades, pelo estado anímico do movimento, desestabilizando as conformações dos grafos como relação figura-fundo, ponto de vista espacial, peso e direção, equilíbrio, etc; e em relação aos cromos, faz trespassar as cores, misturando-as e tornando difusas áreas opacas de áreas transparentes, além de imprimirem halos ou brilhos adicionais pela lente. Assim, estes elementos são lançados a seguir, pormenorizadamente em seus "estados puros", mas nas análises serão colocados na ênfase do movimento, quando este porventura ocorrer.

[67] Explica que utilizou-se para os estudos, para a detecção das referências visuais, os melhores casos que elucidariam suas explicações: pintura, desenho, escultura (ênfases, segundo ele, não arbitrárias), além de outros fenômenos nas artes da representação, da fotografia, "da análise psicológica e estética dos filmes registrados nos anos vinte e trinta" (ARNHEIM, 2002:09).

invenção" (ARNHEIM, 2002:11). A entender que as palavras devem encontrar sob a "genealogia das idéias", alguma referência mais concreta, dentro das experiências, dentro das generalidades captadas pelos sentidos, a serem "conceitualizadas e rotuladas", de tal forma que o aspecto de um determinado objeto ou elemento "depende de seu lugar e de sua função num padrão total" (ARNHEIM, 2002:11). Seguem então, resumidamente, os elementos sintáticos principais capazes de produzir sentido na formação das imagens:

3.2.1. Grafema de Configuração

É a forma ou contorno exterior de um corpo, sua conformação, aspecto, feitio dado em função de sua natureza. Essa conformação está diretamente relacionada ao ato de ver, que é "essencialmente um meio de orientação prática, de determinar com os próprios olhos que uma certa coisa está presente num certo lugar e que está fazendo uma determinada coisa" (ARNHEIM, 2002:35). Para essa orientação ocorrer é necessário compenetrar na identificação dessa coisa, por meio da percepção ativa, com registros que não são estabelecidos de forma imparcial, como numa filmadora, mas por partes que se destacam do próprio objeto.

A configuração relaciona-se à faculdade de simplificar e reduzir o excesso de detalhes para padrões mais simples, objetivados segundo o rastreio dos contornos associados a coisas mais fáceis de lembrar, em seus aspectos estruturais e componentes essenciais das formas (no que concentra-se para a partir dali expandir outros detalhes).

3.2.2. Grafema e Cromema de Equilíbrio

Quando objetos são dispostos em conjunto há uma relação que pode ser simétrica ou assimétrica, dependendo de uma tensão gerada entre eles. As medidas, tamanhos ou extensões podem ser iguais ou diferentes nessa conjunção, implicando que o "ver algo implica em determinar-lhe um lugar no todo: uma localização no espaço, uma posição na escala de tamanho, claridade ou distância" (ARNHEIM, 2002:04). O equilíbrio acontece quando "fatores como configuração, direção e localização determinam-se mutuamente e de tal modo que nenhuma alteração parece possível, e o todo assume o caráter de "necessidade de todas as partes" (ARNHEIM, 2002:13).

As posições dos objetos, seus tamanhos, cores e configurações espaciais constroem forças que atuam nesses objetos, dependendo assim de duas variáveis: peso e direção. O peso é um tipo de sensação visual provocado por uma força de atração, que tende a carregar, dirigir e concentrar-se em qualquer direção, dependendo da sua posição. É condicionado à localização, tamanho, forma e cor dos objetos (cores escuras apresentam maior peso, por exemplo).

Em relação à direção, esta ocorre quando da atração exercida pelos elementos vizinhos, dos pesos atrativos, tendendo a puxar para um determinado lado. Em qualquer composição visual, temos possibilidades dessas linhas atrativas direcionarem o olhar. Quando ocorrem movimentos de uma personagem, por exemplo, condiciona ao deslocamento e expectativa de seguir aquela direção. São conhecidas como "linhas visuais" (ARNHEIM, 2002).

3.2.3. Grafema da Forma

A forma possibilita reconhecer as qualidades do objeto, sua função, além de situá-lo em relação aos demais a partir da configuração (ela adquire outras naturezas dependendo da sua disposição espacial e das projeções que assume em relação ao plano). A forma compreende os limites de um objeto, constituindo um corpo, conferindo-lhe um aspecto. É o modo de se apresentar algo por sistemas projetivos (que podem ser de topo, de vista lateral, vista frontal...etc.) ou em perspectiva (cônica, cavalera...etc.), possibilitando visão tridimensional, estabelecida como moldura de referência (ARNHEIM, 2002).

O reconhecimento das várias formas existentes num mesmo objeto é o passo fundamental para a sua compreensão, visto que

> Representar um objeto significa mostrar algumas de suas propriedades particulares e [...] a expressão comunicada por qualquer forma visual é apenas tão clara quanto os aspectos receptivos que a transmitem (ARNHEIM, 2002:148).

E dentro da forma obtemos a textura, como determinada propriedade inerente, atributo ou condição designada capaz de distinguir seu feitio de outros, determinando sua natureza e sua maneira de ser representada, traduzida numa sensação óptica ou tátil.

3.2.4. Grafema do Espaço

As dimensões que a geometria determina são três: altura, largura e profundidade (x, y, z), podendo ser tomadas em 1 (unidimensional), 2 (bidimensional) ou 3 (tridimensional). Como na primeira não contém forma, não será aqui discutida. Quando a orientação é bidimensional tem-se a variedade de tamanho e forma, o que permite diferença igualmente de direção e orientação. No espaço tridimensional há uma extensão em três eixos, possibilitando arranjos ilimitados aos objetos.

Uma maior complexidade ocorre quando nos vários tipos de suportes planos (como papel, tela de pintura, cinema ou televisão) "não existe uma imagem estritamente plana, bidimensional" (ARNHEIM, 2002:210). As relações de linhas e contornos, de figura e fundo, de níveis de profundidade, de sobreposição, de transparência e de perspectiva, estabelecem relações complexas entre as coisas nas composições visuais, representando-as em relações de profundidade, na tridimensão própria dos objetos. Assim, apesar das imagens estarem em suporte plano, elas participam junto ao observador de uma alusão à tridimensionalidade. Não existe uma imagem bidimensional verdadeiramente plana, mas a bidimensionalidade pode prevalecer quando a imagem é formada de dois ou mais planos ou espaços pouco profundos que se estendem paralelamente ao plano frontal.

> A deformação é o principal recurso pelo qual se representa a profundidade no plano. A obliqüidade é a deformação mais elementar da configuração que resulta em percepção de profundidade. [...] As formas oblíquas [que] produzem profundidade [...] [são] apenas aquelas que podem ser lidas como desvios da estrutura normal da vertical e horizontal (ARNHEIM, 2002:252).

Estas deformações oblíquas dizem respeito ao que se chama de perspectiva, interessando principalmente, a em fuga; realizada nas projeções mecânicas pelas lentes das câmeras, que por analogia às projeções que acontecem nas lentes dos olhos reportam por simbolismo ao mundo real. As deformações configurativas acontecem em todas as direções. A perspectiva *artificialis* representa, por exemplo, um grupo de retas paralelas por um grupo de retas que convergem em um ponto de fuga, ou um ponto de vista (AUMONT, 1995).

A perspectiva inclui na imagem, com o "ponto de vista", um sinal de que a imagem está organizada por um olho colocado diante dela. Simbolicamente, a representação fílmica supõe um sujeito que a completa, e ao olho ao qual é destinado um lugar privilegiado (AUMONT, 1995).

3.2.5. Grafema do Plano

O plano de cada tomada de cena é aquele que corresponde a um determinado ponto de vista em relação ao objeto filmado (quando a relação câmera-objeto é fixa) e designa a posição particular da câmera (distância e ângulo) em relação ao objeto (XAVIER, 2005).

Os ângulos recebem nomes de acordo com o tamanho e o enquadramento de imagens que apresentam. Definem-se diversos tamanhos de planos, em geral com relação a vários enquadramentos possíveis de um personagem (AUMONT, 1995). Estes planos podem ser assim nomeados:

- Plano geral – "cenas localizadas em exteriores ou interiores amplos, a câmera toma uma posição de modo a mostrar todo o espaço da ação" (XAVIER, 2005:27). Há o interesse da relação espacial, da noção que constitui toda a paisagem que cerca a personagem e o cenário, conhecido também por *plano descritivo*.
- Plano de conjunto – "principalmente em interiores, a câmera mostra o conjunto de elementos envolvidos na ação (figuras humanas e cenário)" (idem:27). Referência da personagem com algo próximo, que a rodeia, tido como *plano narrativo*.
- Plano americano – "corresponde ao ponto de vista em que as figuras humanas são mostradas até o joelho aproximadamente, em função da maior proximidade da câmera em relação a elas" (idem:27). Envolve a ação da personagem, num *plano narrativo e dramático*.
- Plano médio – Muito utilizado em programas de televisão, exibe a pessoa até a cintura, num enquadramento que privilegia a ação e a expressão, considerado um *plano narrativo, dramático e psicológico*.
- Primeiro plano (ou *close-up*) – "a câmera, próxima da figura humana, apresenta apenas um rosto ou outro detalhe qualquer que ocupa a quase totalidade da tela" (idem:27). É um *plano expressivo*, que apresenta a intimidade da personagem.
- Primeiríssimo plano – "se refere a um maior detalhamento [apresenta, por exemplo] um olho ou uma boca ocupando toda a tela" (idem:28). É um *plano expressivo e simbólico*.

3.2.6. Cromema da Luz

"A claridade que vemos depende, de um modo complexo, da distribuição de luz na situação total, dos processos ótico e fisiológico nos olhos e no sistema nervoso do observador, e da capacidade física de um objeto em absorver e refletir a luz que recebe" (ARNHEIM,

2002:295). O que vale salientar sobre a luz é seu aspecto perceptivo em uma composição. No caso das representações como objetos visuais, a claridade é uma das maneiras mais eficientes de criar profundidade no espaço e estabelecer profundidade e volumetria aos objetos visuais. Isto significa dizer que a luz é capaz de criar tridimensionalidade no espaço observado. Além de produzir distâncias através das sombras, ainda denuncia o lugar de proveniência da luz, isto é, enfatiza direções dentro de uma composição assim influenciando também nos pesos e tamanhos dos objetos visuais.

A cor, neste caso, interessa pela sua expressividade e pelas relações simbólicas, do que são capazes de evocar, assumindo contexto social. Normalmente, tanto a expressividade quanto seus simbolismos são construídos por analogias com o mundo real, por exemplo "diz-se que o vermelho é excitante porque nos faz lembrar fogo, sangue e revolução. O verde suscita os pensamentos restauradores da natureza, e o azul é refrescante como a água" (ARNHEIM, 1980:358).

Entretanto, existem estudos que demonstram reações físicas à cor: os matizes de ondas de comprimento longo, assim como claridade intensa e alta saturação produzem excitação. Numa representação visual clássica, as cores quentes e frias são usadas para determinar distâncias. Não se pode a princípio dizer que uma determinada gama de cores é sempre quente ou sempre fria, pois esta relação depende do conjunto e do todo da representação. Entretanto, as cores quentes e mais saturadas normalmente apontam os planos mais próximos, enquanto que as frias e menos saturadas indicam planos distantes. Cores quentes e frias também são usadas para revelar temperaturas diferentes.

3.2.7. Cronema do Movimento

"O movimento é a atração visual mais intensa da atenção" (ARNHEIM, 2002:365), é um determinado deslocamento ou processo de mudança, configurado como animação do objeto. As imagens planas passadas em certo ritmo criam o movimento que é percebido numa seqüência de cenas e ao qual se reage como se estivesse diante de uma representação realista, de um espaço imaginário que aparentemente se vê.[68] Além disso, temos também os movimentos que são efetuados pela câmera:

- *Travelling* é o deslocamento horizontal, normalmente feito sobre trilhos em tomadas externas. Tem a função de acompanhar os atores enquanto caminham, na mesma velocidade

[68] Outros detalhes sobre o movimento foram contemplados na 2ª seção, no tópico acerca do vídeo.

destes. É um movimento de deslocamento para a esquerda ou para a direita, em translação;

- *Dolly* é o movimento físico de aproximação da câmera para perto (*dolly-in*) ou para longe (*dolly-out*) do objeto. Esse é o nome dado ao carrinho (conjunto de tripé com rodízios), podendo correr livremente ou guiado sobre trilhos. O movimento *dolly* é mais difícil de realizar, para que não tenha saltos, sendo suave e gradual, do que o controle do *zoom* (que também pode aproximar ou afastar, pelo controle do foco);

- *Tilt* é a rotação parcial efetuada com a câmera no sentido vertical, geralmente em velocidade lenta, de cima para baixo (*tilt-down*) ou ao contrário (*tilt-up*);

- *Pan* ou *Panning*, é quando a câmera rotaciona horizontalmente para dar uma visão geral do ambiente ou panorâmica, normalmente também em velocidade lenta, de um lado para o outro, em qualquer direção (XAVIER, 2005).

O termo câmera alta (ou *plongée*), designa as situações em que a câmera visa os acontecimentos de uma posição mais elevada, isto é, de cima para baixo. Já o termo câmera baixa (ou *contre-plongée*), se dá em situações em que a câmera está posicionada num nível inferior, isto é, de baixo para cima[69] (XAVIER, 2005).

Por outro lado, os ângulos de câmera dizem respeito à relação existente entre a câmera e o motivo filmado. É a posição que ela assume em relação ao que filma. "Quanto aos ângulos, considera-se normal a posição em que a câmera localiza-se à altura dos olhos de um observador de estatura média que se encontra no mesmo nível ao da ação mostrada" (XAVIER, 2005:19,20).

Dependendo do ângulo, temos a profundidade de campo, cuja nitidez da imagem desempenha um papel importante na representação. O ângulo de visão está diretamente associado com a distância focal da lente. Quanto maior a distância focal, menor o ângulo de visão. Além disso, "...a construção da câmera impõe uma certa correlação entre diversos parâmetros (quantidade de luz[70] que penetra na objetiva, distância focal[71], entre outros) e a maior ou menor nitidez da imagem" (AUMONT, 1995:33). Para a distância focal temos o *zoom in* (aproximação do objeto) e *zoom out* (afastamento).

Além de casos especiais, como filmes que usam o "*flou* artístico", numa perda voluntária do foco em todo o quadro ou em parte dele para fins expressivos, a imagem fílmica

---

[69] A utilização da grua (um tipo de guindaste com a câmera na ponta) permite movimentos verticais livres. Os movimentos podem ser combinados conforme a necessidade decorrente da ação, ou do efeito desejado pelo diretor (XAVIER, 2005).

[70] A quantidade de luz que penetra pela objetiva depende da abertura do diafragma e da quantidade de luz emitida pelo objeto.

[71] A distância focal é um parâmetro que só depende da objetiva.

é nítida em toda uma parte do campo, e é para caracterizar a extensão dessa zona de nitidez que se define o que se chama de profundidade de campo.

A decupagem é o processo de decomposição do vídeo (e de um filme) e, portanto, das seqüências e cenas em planos. O plano corresponde a cada tomada de cena, ou seja, à extensão de vídeo compreendida entre dois cortes, o que significa dizer que o plano é um segmento contínuo da imagem.

3.2.8. Cronema de Transição

A técnica da transição (ou do corte) é a mudança de perspectiva e enfoque dado pela câmera na seqüência com que as imagens são mostradas. É um importante passo da montagem, pois busca dispor as cenas sob ângulos interessantes, ora aproximando ora distanciando-se dos objetos, procurando ênfases aos mais diversos detalhes (AUMONT, 1995). O corte pode ser realizado de forma gradual (mudança em 'fusão', onde as imagens são inseridas de forma a estarem completamente transparentes e ao se sobreporem, tornam-se opacas) ou também de forma abrupta, conhecida por 'corte-seco'. Essas características tornam relevante o estilo que se quer impregnar ao trabalho.[72]

As tomadas exigem uma grande acuidade no posicionamento das figuras, da composição que sugere melhor lugar para essa imagem ocupar, dos valores psicológicos estruturados em torno dos espaços, da relação entre figura e fundo, da uniformidade ou não desse organismo bidimensional. E ainda, de um ponto de vista mais ou menos constante (plano geral, plano americano, plano aproximado, close-up, etc.) onde constituem essas tomadas (AUMONT, 1995).

A questão é que na maior parte do tempo o enfoque é dado num corpo em detalhe, fornecendo indícios para a compreensão da cena. Dessa forma, o vídeo tende a decompor e fragmentar as imagens de um mesmo objeto em distintos detalhes, fazendo com que o espectador tenha sempre a função de recompor os estados completos a partir desses vestígios.

3.2.9. Cronema da Montagem

A montagem é a combinação de uma certa quantidade de imagens, de sons e de

[72] Há ainda inúmeras transições dinâmicas realizadas por computadores das mesas analógicas que realizam a entrada da nova cena por animações em cortinas horizontais e verticais ("*venetian blinds*"), mosaicos, "*dissolves*", aberturas de páginas...etc.

inscrições gráficas em disposições e proporções variáveis. A montagem é, a princípio, uma atividade aqui, principalmente relativizada às questões da duração, do tempo para gerar sentido; técnica que consiste em três grandes operações: seleção, agrupamento e junção dos planos de um vídeo, em certas condições de ordem e de duração (AUMONT, 1995).

Entretanto, a função principal da montagem é a sua função narrativa, desse ponto de vista, a montagem é o que garante o encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação de casualidade e/ou de temporalidade diegéticas[73]: de fazer com que o "drama" seja melhor percebido e compreendido com relação ao espectador. Essa função 'fundamental' é, na maioria das vezes, oposta a uma outra grande função, a montagem expressiva, isto é, "uma montagem que 'não é um meio, mas um fim' e que 'visa a exprimir por si mesma, pelo choque de duas imagens, um sentimento ou uma idéia'" (AUMONT, 1995:64,65).

O tema montagem é longo e poderia ser largamente discutido para este trabalho, que visa nesse momento, definir termos e conceituações; sintetiza-se então que sua principal função é desenvolver um ritmo, um movimento e uma idéia na categoria do pensamento (AUMONT,1995).

3.2.10. Fonemas da Música Cantada e Tocada

A canção popular ou canção popular urbana, pelas facilidades trazidas pelos meios técnicos de produção, gravação e reprodução, se alastraram pelo mundo. Ainda hoje não há consenso aos desígnios determinados pelos estilos e gêneros que se enquadram. Nas suas definições são tomadas determinadas características, tais como suas naturezas comerciais, as transmissões pelo rádio e televisão (programas da MTV, por exemplo), mas ainda assim não são suficientes para conduzirem a um parâmetro comum. E "essencialmente, toda música popular é uma mistura de tradições, estilos e influências musicais, além de ser um produto econômico com significado ideológico" (SHUKER *apud* VALENTE, 2003:58).

As canções populares são concebidas como expressão da união entre as linguagens verbal e musical. Aqui é preciso esclarecer que no plano musical, as questões inerentes ao arranjo[74] e instrumentação[75] serão consideradas como dados subsidiários, uma vez que são

---

[73] Às questões internas do próprio filme ou vídeo.

[74] Disposição harmoniosa da música que vai do processo de criação às etapas finais de gravação. (WISNIK, 1989).

[75] "A arte de adequar, a qualquer composição popular ou erudita, o emprego combinado de diferentes instrumentos musicais para execução em conjunto, o que implica o estudo do funcionamento de cada

fortíssimos meios de expressão e vão muito além de acompanhamentos textuais, elementos desta ocasião. A instrumentação é imprescindível na composição e, conforme poderá ser visto a seguir, algumas questões da música eletrônica (envolvendo todos os casos dos videoclipes presentes nesse trabalho) se traduzem em verdadeiras incógnitas, pelos processos tomados por seus compositores (WISNIK, 1989).

O conteúdo da música pop será principalmente considerado na poetização da palavra, no objeto presente do som da voz. Opera-se o texto na conjunção da música eletrônica, texturas repetitivas de padrões sintetizados no encontro vocalizado do intérprete, produzindo uma energia totalizante. Essa vocalização é igualmente o meio de transmitir sentimentos e emoções: "...uma canção inclui a 'corporificação' da voz, ou seja, uma atuação, um modo especial de conduta, a 'personalização' de uma interpretação, um ato orientado para o processo comunicativo" (JANOTTI JR, 2004:192). Pulsando ao ritmo dançante, tem-se assim uma textura por vezes impossível de ser descrita, de ser pormenorizada na quantidade de valores expressos em segundos: múltiplas alturas, intensidades, durações e timbres.

As músicas populares eletrônicas, a partir do séc. XX, passaram a introduzir o ruído como parte inerente aos seus signos musicais, fazendo-os efetivamente se tornarem integrantes da textura sonora, algo da sua própria linguagem.[76] O ruído então, tornado sinal, num primeiro momento, atua

> ...como interferência sobre o código e as mensagens tonais (que vinham se tensionando na segunda metade do século XIX, mas que decolam agora para um efeito cascata de alterações harmônicas, com "dissonância" generalizada, alterações rítmicas, desmantelamento da métrica do compasso, alterações timbrísticas e de texturas, uso de agregações de ruídos, barulhos concretos e conseqüente esgarçamento, rarefação e dispersão das linhas melódicas) (WISNIK, 1989:44).

Os ruídos, com propriedades inatas às músicas e vinculados dentro das características da vida urbano-industrial, de um contínuo meio de estridências, tornam-se partes dos processos criativos das elaborações musicais, partindo das suas características tidas enquanto "defeito" para tornarem-se algo virtuoso. E dessa forma são criados meios mecânicos capazes

---

instrumento, dos seus recursos técnicos, de suas qualidades sonoras de timbre e colorido, bem como do número de elementos selecionados" (WISNIK, 1989:109).

[76] O termo ruído é considerado a princípio como algo indesejado. Quando essa mesma estrutura passa a ter algum sentido, torna-se "sinal". Para maiores detalhamentos, vide Abraham Moles, Teoria da Informação e Percepção Estética, 1978.

tanto de repetí-los quanto de criá-los[77]: a música concreta e a música eletrônica tomam por base esses sons anteriormente desprezados. Na música eletrônica é comum os ruídos serem completamente artificiais, produzidos por sintetizadores, muito embora possa manipular sons reais aplicando-lhes outros efeitos e distorções.

Os sintetizadores se tornaram equipamentos comuns, ganhando grandes destaques na produção das músicas de massa. Quanto maiores são os valores conseguidos na gravação, isto é, na captura digital do ruído, maiores são as possibilidades de manipulá-lo. Um mesmo ruído pode sofrer todo tipo de controle: pode-se aumentar o tempo, alongá-lo, aumentar sua intensidade, produzir efeitos de *eco*, *chorus*, dispô-lo como marcação rítmica: nessa idéia, o som mantém mesma analogia à imagem digital: os dados são configurados numa espécie de malha em retícula onde os "efeitos" ou equações logarítmicas atuam sobre cada mínima unidade, transformando por completo a informação primária (WISNIK, 1989).

Os *samplers* são um tipo de sintetizador e

> podem converter qualquer som gravado em matriz de múltiplas transformações operáveis pelo teclado [...]. O sampler registra, analisa, transforma e reproduz ondas sonoras de todo tipo, e superou de vez a já velha polêmica inicial entre a música concreta e a eletrônica (pois num estado tal de produção de simulacros dilui-se a oposição entre o gravado e o sintetizado, o som real e o inventado) (WISNIK, 1989:48).

Fazem assim uma espécie de som que é palpável segundo suas próprias leis internas e não possuem necessariamente os mesmo procedimentos de arranjos dos demais tipos de música. As manipulações laboratoriais são capazes de fragmentá-lo nos seus mínimos constituintes e recompó-lo de modo a ser reconhecido regularmente. Isso significa inclusive que esses dados aplicados por uma série de tratamentos em determinados estágios, não podem mais voltar ao estado "bruto" da matéria, sendo necessárias cópias adicionais dos originais.

A configuração da música se dá por várias camadas ou "*layers*", cada uma portando uma característica, onde no decorrer do tempo há um cabeçote de leitura ou "*mixer*" desses vários objetos. Então, por meio desses procedimentos, há quem diga que "sua voz não lhe pertence [...] porque poderia ser replicada *ad infinitum* [e além disso] passível de ser escutada aqui e acolá, em qualquer tempo e espaço" (VALENTE, 2003:37). E dessa forma, as músicas populares se utilizam bastante dos *samplers* (sintetizadores), traduzidos em canção:

---

[77] Segundo Valente, "o computador possibilita criar ou mesmo recriar, sinteticamente, sons que jamais participaram do universo audível" (2003:86).

> Uma peça curta cantada, de forma estrófica, com um refrão que se repete (com estrofes ou não, em uma música particular) e versos que se amoldam a um metro regular (...). Sua duração média foi codificada, nos dias de hoje, pelo disco, em torno de dois minutos e meio (...) de riso, de tragédia ou de emoção (VALENTE, 2003:61).

E a industrialização processou todo tipo de ruído repetitivo e conseguiu dar-lhes certas características:

> Não se trata mais de tocar o som do privilégio contra o ruído dos explorados, mas operar industrialmente sobre todo o ruído, dando-lhe um padrão de repetitividade. É nesse campo que as músicas ocorrem, o que não quer dizer que elas se reduzam a ele, e está aí a complicação e o interesse do assunto) (WISNIK, 1989:48,49).

Há um deslocamento da arte musical dos inúmeros tipos de sistemas mecânicos de reprodução sonora em larga escala para o consumo do ruído massificado, onde imperam batidas rítmicas. Essas oscilações parecem aos ouvidos, sons desprovidos de origem, sintéticos, quando confeccionados puramente por dados computacionais, havendo a dissolução do campo musical enquanto algo contrário ao ruído e "a neutralidade zerada do código musical, que se torna incapaz de dizer nada que não seja repetição" [ou ruído] (WISNIK, 1989:54).

3.3. Semântica

A relação dos signos com seus "*designata*" e também com os objetos que eles podem denotar ou realmente denotam, segundo Morris, é do que trata a semântica. Abordar a relação dos signos com os objetos que eles designam, pressupõe referir aos signos como objetos da sintaxe e a linguagem-coisa. De tal forma que a regra semântica

> designa dentro da semiótica uma regra que determina sob que condições um signo é aplicável a um objeto ou situação; tais regras correlacionam signos e situações denotáveis pelos signos. Um signo denota tudo aquilo que se conforme com as condições estabelecidas na regra semântica, ao passo que a regra em si expõe as condições de designação e assim determina o "designatum" (a classe ou espécie de "denotata") (MORRIS, 1976:40).

Isso quer dizer que a dimensão semântica de um signo só existe na medida em que há regras semânticas que determinam a sua aplicabilidade a certas situações, sob certas

condições. São estabelecidas essas regras para reger os veículos do signo individualmente e em combinação (MORRIS, 1976).

O veículo do signo em si é simplesmente um objeto, e a sua denotação dos outros objetos reside basicamente no fato de que há regras de uso que correlacionam as duas séries de objetos (MORRIS, 1976). Os signos são percebidos primeiramente numa relação triádica (3 elementos) e, posteriormente, três novas classes de signos podem ser estudadas dentro das variáveis surgidas de cada âmbito específico:

> (ad1) – com respeito ao âmbito do meio:
> *quali-signo* – cada qualidade ou fenômeno que é signo;
> *sinsigno* – cada objeto ou fenômeno que é signo;
> *legi-signo* – cada tipo genérico ou regularidade que é signo;
>
> (ad2) – com respeito ao âmbito do objeto:
> *ícone* – cada signo que mantém certos traços característicos de seu objeto;
> *indicador* – cada signo que mantém relações reais com o seu objeto;
> *símbolo* – cada signo que interpreta seu objeto, em manter com ele relações de dependência ou de concordância.
>
> (ad3) – com relação ao âmbito do interpretante:
> *rhema* – cada signo que nem é verdadeiro nem falso;
> *dicent* – cada signo que é compatível com uma asserção;
> *argumento* – cada signo que, para os interpretantes, não se representa como signo desses interpretantes, mas sim como se fosse um signo desses interpretantes ou, talvez, como se fosse um signo de uma situação do universo, à qual ele se refere e na qual as premissas são dadas como demonstradas (MASER, 1975:34,35).

A diferenciação e classificação dos signos em, por exemplo, índices, ícones, símbolos e outros, explica-se pelas diferentes espécies de regras semânticas. A regra semântica para um signo indexical como o de apontar estipula que o signo designa a qualquer momento, aquilo que é apontado. Neste caso, o signo não caracteriza o que denota. Segundo Morris,

> ...o *designatum* de um signo são as coisas que o signo *pode* denotar, isto é, os objetos ou situações que, segundo a regra semântica de uso, poderiam ser correlacionados com o veículo do signo pela relação semântica de denotação. [...] a questão sobre se há objetos de tal ou tal espécie é uma questão a ser respondida por considerações que vão além da semiótica (1976:44).[78]

Desse modo, tem-se que os signos indicadores, quando apontam um objeto único corresponde a um índice. Signos caracterizadores são várias coisas (como a palavra homem) e signos universais (como a palavra algo) são quaisquer coisas. Já ícones e símbolos

[78] Grifos do autor.

caracterizam aquilo que designam. Se o signo caracterizar o objeto denotado por mostrar nele mesmo as propriedades que um objeto tem, como as fotografias, os mapas ou os diagramas químicos, então o signo é um ícone; se não for esse o caso, então trata-se de um símbolo.

Por outro lado, a acepção de uma palavra (signo), encontra seus desígnios no uso da língua; é o que a teoria pragmática considera: o verdadeiro significado de uma palavra não está tanto no que se diz acerca dela, mas no que se faz com ela (a pragmática será abordada no próximo item). Além disso, outros aspectos semânticos a serem considerados nas análises são:

3.3.1. Polissemia [Do lat. cient. *polysemia* < gr. *polýsemos*, 'que tem muitas significações'.]

"Quando a um [signo] correspondem vários [*designatum*] aparentados, falamos em polissemia. É o caso, por exemplo, de verde, que pode referi-se à cor no aspecto entre o azul e o amarelo, que pode significar 'não-maduro, não-seco, inexperiente'". (SANDMANN, 2003:75). No momento em que um termo é utilizado para várias acepções, produzindo significados de duplos sentidos ou ambíguos, possibilitando uma leitura literal e outra figurada. "Dois ou mais significados nitidamente distintos para uma mesma seqüência de [objetos]" (TRASK, 2004:29).

3.3.2. Conotação [Do lat. med. *connotatione*, pelo ingl. *connotation*.]

Relação que se nota entre duas ou mais coisas, quando o significado é não central à palavra, adquirida por meio de associações freqüentes: sentido translato, ou subjacente, às vezes de teor subjetivo, que essa palavra ou expressão pode apresentar paralelamente à acepção em que é empregada. São possíveis associações que podem escapar do sentido que se quer atribuir, principalmente quando contém traços sentimentais. Por exemplo, um "... gato pode ter conotações muito diferentes para uma velha senhora que tem uma casa cheia [...] e para seu vizinho, que é alérgico a essas criaturas e não as suporta" (TRASK, 2004:64).

3.3.3. Denotação [Do lat. *denotatione*.]

"Quando um signo [...] se refere a um objeto ou a qualidades de um [*designatum*] de modo objetivo, falamos em denotação..." (SANDMANN, 2003:76). O significado central dessa forma lingüística é encarado como um conjunto genérico de coisas que ela pode fazer

referência; considera-se que o objeto encontra alusão ao que designa numa condição de totalidade e por extensão, em equivalências reais ou imaginárias. “A denotação é freqüentemente oposta à conotação, mas tem importantes semelhanças com o sentido, que, no essencial, é uma maneira mais diretamente lingüística de interpretar o mesmo tipo de significado” (TRASK, 2004:73).

3.3.4. Metáfora [Do gr. *metaphorá*, pelo lat. *metaphora*.]

Conhecida por linguagem figurada (assim como a metonímia, a homonímia e outras), empresta maior vigor e criatividade aos signos. É um tropo (palavra ou expressão em uso representativo), que consiste na transferência, com base na semelhança, de uma palavra para um âmbito semântico que não é o do objeto que ela designa, e que se fundamenta numa relação subentendida entre o sentido próprio e o figurado, havendo uma translação desse (SANDMANN, 2003) “A metáfora é utilizada como recurso para chamar a atenção para uma semelhança percebida [...] e os lingüistas se deram conta de que [ela] é uma maneira banal de ampliar os recursos expressivos de uma língua” (TRASK, 2004:190,191).

No vídeo, as associações das imagens podem ser articuladas para sugerir relações imateriais, processos e modos de conferir sentidos com mesmas características que fizeram algumas civilizações antigas, entre elas a chinesa, na operação de sinais pictográficos[79] (MACHADO, 1997). A montagem cinematográfica de Serguei Eisenstein contém essa característica: “juntam-se duas imagens para sugerir uma nova relação não presente nos elementos isolados; e assim, por meio de processos de associação, chega-se à idéia abstrata e ‘invisível’” (MACHADO, 1997:195). Por isso mesmo esse recurso é bastante utilizado em cinema ou televisão, porque nem sempre é necessário de fato mostrar um determinado movimento, ação ou gesto. É mais interessante que ele seja simplesmente induzido pela sucessão das imagens, para os espectadores interpretarem seus desdobramentos.

3.3.5. Metonímia [Do gr. *metonymía*, pelo lat. *metonymia*.]

“Como na metáfora, na metonímia também temos uma transferência, isto é, o [*designatum*] de um [signo] passa a referir-se a outro objeto ou fato do nosso universo, só que

[79] A pictografia é um sistema de escrita de natureza icônica, baseada em representações bastante simplificadas dos objetos da realidade. Sendo ela “... destituída de flexão gramatical e, por ser escrita em forma semipictórica, não contava com signos para representar conceitos abstratos”. (MACHADO, 1997:195).

a base da transferência é outra: é a contigüidade, é a associação espacial, histórica" (SANDMANN, 2003:88). Melhor dizendo, é um tropo que consiste em designar um objeto por palavra designativa doutro objeto que tem com o primeiro uma relação de causa e efeito (*trabalho*, por *obra*), de continente e conteúdo (*copo*, por *bebida*), lugar e produto (*porto*, por *vinho do Porto*), matéria e objeto (*bronze*, por *estatueta de bronze*), abstrato e concreto (*bandeira*, por *pátria*), autor e obra (um *Camões*, por um *livro de Camões*), a parte pelo todo (*asa*, por *avião*), etc.

No vídeo é assim caracterizada pela "transferência de sentido entre as imagens" (MACHADO, 1997:195). Tal qual na metáfora, "... a interpenetração de duas representações singelas produz uma imagem generalizadora que ultrapassa as particularidades individuais de seus constituintes" (MACHADO, 1997:196).

3.3.6. Sinédoque [Do gr. *synekdoché*, 'comparação de várias coisas simultaneamente', pelo lat. *synecdoche*.]

Sentido figurado que se funda na relação de compreensão e consiste no uso do todo pela parte, do plural pelo singular, do gênero pela espécie, etc., ou vice-versa. As sinédoques caracterizam de sobremaneira o vídeo, quando apresentam os recortes fragmentados para assim serem apreciados em gradação, trazendo propriedades divididas e fracionadas como qualidades inerentes ao todo. Apresenta-se o detalhe como contigüidade a se restituir num valor especulativo ou de interesse no todo.

> Em decorrência da baixa definição da imagem videográfica, a maneira mais adequada e mais comunicativa de trabalhar com ela é pela decomposição analítica dos motivos. A imagem eletrônica, por sua própria natureza, tende a se configurar sob a figura da sinédoque, em que a parte, o detalhe e o fragmento são articulados para sugerir o todo, sem que esse todo, entretanto, possa jamais ser revelado de uma só vez. Decorre daí que o recorte mais adequado para ela é o primeiro plano *(close up)* (MACHADO, 1997:194)

3.3.7. Prosopopéia [Do gr. *prosopopoiìa*, 'personificação', pelo lat. *prosopopoeia*.]

"Quando personificamos alguma coisa, atribuímos-lhe propriedades [...] humanas, isto é, propriedades que, por natureza, ela não tem" (SANDMANN, 2003:89). Na personificação há uma exaltação de determinadas qualidades com fins de expressão, para causar algum

estranhamento. É também uma figura pela qual se dá vida e, pois, ação, movimento e voz, a coisas inanimadas, e se empresta voz a pessoas ausentes ou mortas e a animais.

3.3.8. Elipse [Do gr. *élleipsis*, 'omissão', pelo lat. *ellipse*.]

A elipse é a omissão de parte de uma sentença, subentendida com base na estrutura gramatical. "A omissão, numa sentença ou enunciado, de material que é necessário de um ponto de vista lógico, mas pode ser recuperado pelo contexto" (TRASK, 2004:91). Nessas sentenças algo parece estar faltando ou é então adivinhado porque não foi claramente expresso, e é compreendido ou concludente por outros signos em conjunção, podendo ou não haver intenção para que isso ocorra. "Os lingüistas contemporâneos, no entanto, geralmente preferem tomar o termo num sentido menos amplo, para denotar apenas a omissão de material que pode ser recuperado do contexto de maneira não ambígua" (TRASK, 2004:91).

3.4. Pragmática

Designa a ciência da relação dos signos com seus interpretantes, segundo Morris (1976). Para além das dimensões sintáticas e semânticas na análise do processo sígnico há uma dimensão de contexto, de uma esfera que passa pelos usuários do signo. Um signo não é independente do processo que lhe torna dinâmico, das práticas reais. Assim como a análise das formas sígnicas (sintaxe) é levada em consideração pelos valores semânticos, a pragmática deve considerar também as análises dos significados. Ao analisar o significado, e sobretudo, o sentido dos processos de semiose, os problemas vão surgindo nos diferentes modos de significar, como nos casos dos usos tomados pelo tipo referencial. Torna-se imprescindível assim realizar os marcos ideológicos, culturais em que esses processos ocorrem. Em que circunstâncias os signos realizam o sentido; os modos como os sujeitos constroem o processo comunicacional:

> Cabe, aqui, a crítica transclássica: a sintaxe e a semântica são caracterizadas pela pragmática, pois é através da utilidade, do especial emprego, dos efeitos desejados que, em concretas situações, se escolhe o meio e se fixa o significado (MASER, 1975:39).

Na pragmática, é importante "o comportamento envolvido no funcionamento dos

signos lingüísticos e com o contexto social em que tais signos aparecem e funcionam" (MORRIS, 1976:52). Os signos adquirem valor semiótico concreto em cada uso, um sentido para além do que possa, por vezes, precisar nos limites tradicionais do mesmo texto. Os sujeitos que participam de um processo situacional e circunstancial pragmáticos, criam inúmeras condições à língua: tons irônicos, sarcásticos, metafóricos, simbólicos, etc. o que origina um valor referencial próprio ao signo:

> Quando se fazem enunciados descritivos sobre qualquer dimensão da semiose, os enunciados estão na dimensão semântica de um nível mais alto da semiose, e portanto, não são necessariamente da mesma dimensão que está sendo estudada. Os enunciados na pragmática sobre a dimensão pragmática dos signos específicos estão funcionando predominantemente na dimensão semântica (MORRIS, 1976:56).

Mesmo nas circunstâncias da dimensão sintática ou semântica, estas são operadas segundo um comportamento específico, havendo nesse instante um tipo de componente pragmático (MORRIS, 1976). "Um signo é manipulável, classificável [...] relativamente a objetivos e intenções explicitamente formulados" (MASER, 1975:50).

E Morris salienta ainda que "a teoria geral dos signos não deve comprometer-se com nenhuma teoria específica do que está envolvido em explicar algo pelo uso de um signo" (1976:16). A semiótica é uma diretriz, orientação em relação a outras áreas do conhecimento, "pelo fato de estudar as coisas ou as propriedades das coisas em função de signos" (1976:16). Ela é um agente na consecução do trabalho, considerada em sua utilidade – recurso empregado para se alcançar um objetivo: deve-se "usar a semiótica como um *organum* (ou 'método de investigação científica')" (1976:11) porque os resultados obtidos são também expressos em signos. "A semiótica fornece uma linguagem geral aplicável a qualquer linguagem ou signo especial, e por isso mesmo, aplicável à linguagem [...] e aos signos específicos que são [utilizados por ela]" (1976:11).

Na próxima seção então, são utilizados esses apontamentos teórico-metodológicos nas análises dos videoclipes, enfocando em cada um os aspectos levantados, com desígnios à percepção da sua constituição sintática, semântica e pragmática.

SEÇÃO 4
DECOMPOSIÇÃO ANALÍTICA DOS VIDEOCLIPES

"Não na Tv, na M-TV"
Slogan da MTV na década de 1989.

Nos exercícios de análise dos videoclipes, serão observadas as classes apontadas no referencial teórico, indicadas sob forma de tabelas e textos. Considerando que o foco de interesse prevalece no signo videográfico presente nos videoclipes, o modelo de descrição e análise pretende identificar os diversos elementos conjunturais a fim de que se possa descrevê-los e analisá-los dialogicamente.

Como observa-se na dimensão sintática da semiótica, os signos se formam e combinam segundo regras definidas e, para identificá-los, "...a primeira tarefa será: a descrição dos tipos de coisas que se vêem e quais os mecanismos perceptivos que se devem levar em consideração para os fatos visuais" (ARNHEIM, 2002:08). Além disso, Martine Joly diz ainda que esse "simples fato de designar unidades, de recortar a mensagem em unidades passíveis de denominação, remete ao nosso modo de percepção e de 'recorte' do real em unidades culturais" (1996:73); coincidindo assim ao que Morris (1976) igualmente explica, dizendo que no fundo existe uma dimensão pragmática em cada componente, conforme vimos anteriormente. Assim, o quadro teórico montado anteriormente permite identificar as configurações desse signo, aqui detalhado para servir de uma evidência mais concreta, quando das suas referências teóricas. Nesse lidar, uma importante consideração ainda deve ser feita, cujo objeto de análise encontra mesmos desígnios nos apontamentos levantados por Maser:

> ...o objeto descrito é mutável, dinâmico. O discurso, por conseguinte, só se mostra parcialmente adequado ao objeto, é uma aproximação do real. Uma ciência deve indicar, portanto, a adequação, o grau de abstração, o grau de precisão, o grau de aproximação de sua linguagem, e a correta, ou seja, significativa maneira de aplicação de sua linguagem para a manipulação e a alteração da realidade – motivo último para o qual ela é, afinal, construída (MASER, 1975:50).

As adequações e aproximações a seguir ocorrem em maior grau por intermédio de tabelas, conforme sugere Vanoye (1994), contendo as principais atribuições descritas nos textos e algumas outras informações mais precisadas. As tabelas maiores incluem dados elementares como o título do trabalho, o intérprete da canção, a data de lançamento, duração, etc. Há também uma ficha técnica e uma descrição pormenorizada das cenas, sendo que os

planos foram agrupados para serem tratados de forma resumida nos seus detalhes. Nas tabelas constam a descrição das cenas, a enumeração dos planos, cronemas, grafemas, cromemas e fonemas; cortes e onda sonora; letra da música (ou canção); quadro-resumo do videoclipe e outras informações adicionais, a depender do trabalho.

4.1. O pós-humano: andróides[80]

[Björk - All is Full of Love]

"Tudo está cheio de amor" é a tradução mais simples para o título da música de Björk, composta para o álbum Homogenic de 1997. O álbum conta com canções "geneticamente similares", homogêneas,[81] conforme atesta a cantora, trazendo colaboradores de seus últimos discos, incluindo o músico brasileiro Eumir Deodato.[82] Björk nasceu em Reykjavik, capital da Islândia (*Iceland* ou *Terra do Gelo*, em inglês), conseguindo fama por produzir apresentações e espetáculos exóticos e extravagantes e, no meio musical por suas experiências variadas e não-usuais.

O videoclipe produzido por Chris Cunningham tem a participação da cantora como protagonista, num modelo abstraído também das suas idéias: na época, no início da gravação, ela já identificava com a canção algumas posições amorosas, sobretudo figuras chinesas do KamaSutra. O trabalho concorreu a Melhor Vídeo no MTV Europe Music Awards de 1999 e a Melhor Videoclipe Formato Curto em 2000, além de ter ganhado dois prêmios nesse festival: Vídeo Inovador e Melhores Efeitos Especiais.[83]

4.1.1. Sintaxe

a) Grafos

O videoclipe inicia-se exibindo um ambiente com aparência de laboratório e uma robô Björk em fase de produção, tendo guias e hastes mecânicas realizando aparafusamentos, soldagens e inserção de novos componentes. No lugar da pele há uma superfície lisa, uma espécie de porcelana ou fibra de vidro. O corpo é composto a partir de várias placas, com a parte essencial já pronta e algumas delas ainda faltantes, não dispostas. Na garganta, nos

[80] Andróide é um autômato da figura humana, aqui simplesmente denominado de robô.
[81] Outros detalhes podem ser acessados em http://www.bjork.com/
[82] Jornal Folha de São Paulo, Suplemento Mais, 26 set. 1997, p.04.
[83] http://www.metaphoras.com.br/index.htm (conteúdo acessado em 15/05/2005).

braços e na parte posterior da cabeça vemos ainda os circuitos expostos: realçam que a sua constituição interna e externa é por completo mecânica. Há fios, tubos plásticos, metais e vinis pretos no corpo humanóide (veja maior detalhamento na p.76: Tabela 1, Descrição das Cenas: Resumo, Grafemas, Cromemas e Quadro-Resumo do Videoclipe).

Ao mesmo tempo em que são dispostas algumas peças faltantes, a robô canta a música e os braços mecânicos dão um giro e une as peças, exibindo-se o faiscamento causado pela energia elétrica utilizada na solda. Ao virar a cabeça ("*twist your head around*"), como na produção em série de larga escala industrial, a câmera mostra outra robô Björk exatamente igual, que acompanhava a certa distância os ajustes finais de sua igual. Até esse momento, ambas reproduzem movimentos simples, rotações e translações (aparentemente desprovidas de vida). Em seguida, uma canta para a outra e se envolvem, com toques, carícias e beijos; sendo constantemente lubrificadas por um líquido que escorre entre seus corpos.

A configuração simétrica apresentada implica em alguns trechos de estabilidade e equilíbrio para as personagens, sendo mais importante em três circunstâncias: no início, quando há apenas uma, sozinha deitada sobre a mesa de luz; no decorrer do vídeo, quando está sentada e, por fim, quando a câmera mostra ambas ajoelhadas, à distância. Nesta última tomada há uma coesão e harmonia que deve possibilitar o ponto culminante do trabalho, sugerindo na conformação um estado suspensivo das formas, de pausa, onde toda a tensão se mantém em igual ajuste (vide figura 03). Já as configurações assimétricas implicam-se na grande maioria dos outros planos, com tamanhos distribuídos ora para a esquerda, ora para a direita, numa ordem desigual desses objetos, num maior peso ou tendência de atrair o olhar para uma parte específica da composição. Apesar dos quadros terem disposições adversas, o resultado-conjunto é bastante harmonioso, de grande moderação e comedimento.

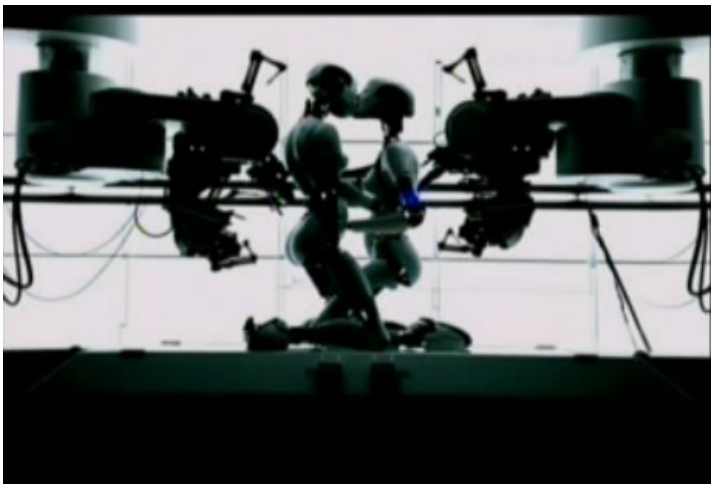


Figura 03

Uma das várias configurações simétricas existentes no videoclipe, promovendo distinções entre as figuras e o fundo, determinando as identidades visuais e configurações físicas das robôs, percebidas em silhueta. O plano orientado frontalmente, nesse momento não permite constatar profundidade. Fonte: frame 5642.

E as cenas seguem mostrando as robôs trocando carícias, beijos em posição de entrega mútua, criando uma silhueta nítida. No desenrolar das cenas a luz é apagada e em todo o trabalho há uma combinação de um ambiente de exames clínicos e experiências científicas, que caracterizam um espaço límpido, desprovido de mobiliários excessivos, objetos que realizariam a animação desse lugar. É um ambiente reduzido a seus constituintes mínimos e necessários: economia de motivos que favorece inclusive à não dispersão visual das protagonistas.

Estas, implicam poucas vezes serem observadas em perspectiva, isto é, com o cenário em quadro que revela grande profundidade, num instante de deformação oblíqua. Na maior parte, são evidenciadas em vista frontal ou lateral e essa sobreposição determina a cada objeto um lugar na escala das localizações espaciais (ARNHEIM, 2002). A maior facilidade em perceber as diversas distâncias se dá pelo quadriculado do piso e das laterais do cenário (divisão dos armários), criando molduras e subdivisões do espaço.

b) Cromos

O trabalho possui pouca quantidade de cores, sendo que o espaço físico possui na sua maioria superfícies brancas-lisas, de aparência fosca, ao contrário da porcelana brilhante das andróides. O lugar contém uma iluminação difusa, não havendo áreas de luzes e sombras de grandes contrastes. Os pontos de luz são distribuídos em vários lugares do teto e das laterais, derivando variações dos tons brancos, ciano-azulados ou pretos: um local descorado. A luminosidade ambiente resguarda a típica frieza das luzes fluorescentes, de reflexividade junto às protagonistas. Determinados momentos, como no início e fim do trabalho, com as luzes parcialmente apagadas, gera-se uma penumbra proposital, produzindo outra atmosfera para o lugar.

Ao final, quando a luz é apagada, até que a escuridão se complete, a formação da penumbra é marcada em degraus de luminosidade, em tremeluzidos. Por predominarem cores frias, as poucas quentes que surgem criam ênfases, como o faiscar da solda em tons avermelhados; dos *flare's* simulando reflexão da lente em tons rosados (que na verdade tratam-se de efeitos de pós-produção) e, por fim, do *pictograma* revelado em curtíssimos *frames*[84], que faz alusão a uma posição amorosa (vide Tabela 1, Pictogramas).

[84] *Frame* é um termo em inglês que designa o quadro, a menor unidade do vídeo, composto por linhas pares (*upper fields*) e ímpares (*lower fields*).

TABELA 1 – DESCRIÇÃO: **ALL IS FULL OF LOVE**

Título: All is Full of Love
Björk, Álbum *Homogenic*, 1997.
Lançamento do Videoclipe: Abril / 1999. Duração: 04'07", cor.

Referência: Ficha Técnica

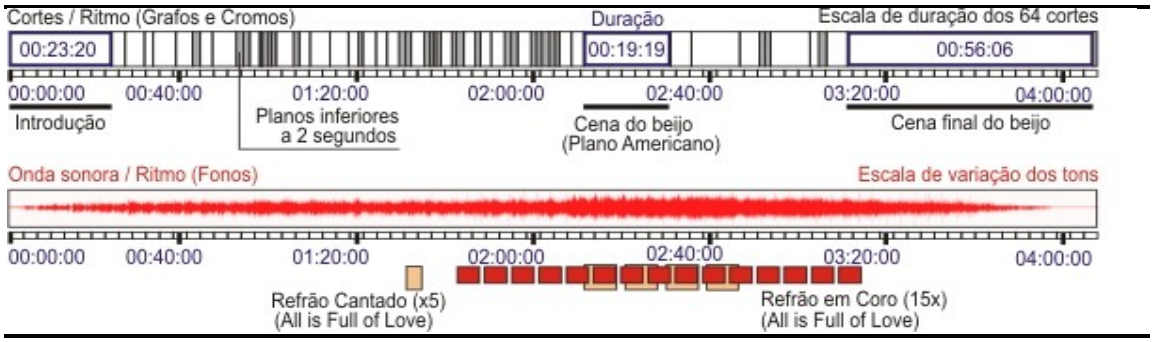
Agência: Black Dog Films
Diretor: Chris Cunningham
Produtor: Cindy Burnay
Direção de Fotografia: John Lynch
Direção de Arte: Chris Oddy
Design Andróides: Chris Cunningham
Confecção Andróides: Paul Catling
Supervisão de Efeitos: Richard Thomas, PJ
Efeitos Especiais (Pós-Prod.): Glassworks: James Mann, Pasi Johannson
Artista Software Flame: Pasi Johannson
Artista 3D: Glassworks: James Mann
Animadores 3D: James Mann, Sean Elliot, Alastair Hearsum, Bruce Steele, Herve Dhome, Tim Kilgower
Edição Não-Linear: Gary Knight
Equipamento: Câmera Panavision, Filme Kodak Eastman, Estúdio Bray Studios (Londres), Iluminação: Lee Lighting

Descrição das Cenas: Resumo

Planos	Cronemas	Grafemas / Cromemas	Fonemas
01.	00:23:20	Plano de Conjunto: fios, tubulações (eletrodutos, conduítes), equipamentos mal iluminados vistos à medida que a CAM avança em *dolly-in*: reflexão num piso branco do que encontra-se no teto do mesmo pavimento. Um andróide deitado com dois aparatos mecânicos dando giro ao seu redor. Luz fluorescente "piscando", sendo acesa.	(Sintetizadores, som suave).
02. 03.	00:07:05	Primeiro Plano: movimentos de pequenas hastes eletrônicas e partes de um ambiente predominantemente branco e preto. Reconhece-se ser um andróide com corpo feminino; deitada, abre os olhos e a boca.	(Sintetizadores, som suave, harpa). you'll be given
04. 05. 06.	00:10:29	*Close-up* deslocamento do braço mecânico e rotação da haste. Vista lateral (parte dos seios) e dorso da andróide. Primeiro Plano, a haste move-se em translação no canto inferior do vídeo.	love you'll be taken care of you'll be
07. 08. 09. 10. 11.	00:13:05	Parte superior dos braços mecânicos em movimento e andróide deitada sobre uma "cama de luz", fluorescente. *Close-up* rotação do sub-braço mecânico (aparafusamento e lubrificação na andróide).	given love you have to trust it maybe
12. 13. 14.	00:02:23	*Close-up* do corpo da andróide, com líquido branco escorrendo e haste se deslocando.	not from the
15. 16.	00:02:02	Plano Americano: andróide cantando, agora sentada, com aparatos em ambos os lados, realizando aparafusamentos no corpo e soldas na cabeça. *Close-up* da cabeça sendo soldada, faíscas e flare's.	sources
17. 18. 19. 20. 21.	00:13:09	Primeiríssimo Plano: detalhes das faíscas da solda caindo no piso molhado, e reflexões no líquido branco. *Close-up* do corpo mostrando o ***pictograma*** e haste mecânica.	you've poured yours into... maybe not from the directions
22. 23. 24. 25. 26. 27.	00:15:20	Repete planos anteriores: andróide cantando, sentada, com aparatos mecânicos em ambos os lados. Detalhe das faíscas da solda.	you are staring at... twist your head around it's all around
28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35.	00:12:06	Primeiríssimo Plano: vista inferior do corpo, parte do braço sendo acoplado. *Close-up* do rosto, com os olhos sendo abertos. Hastes em deslocamento. Detalhe mais próximo dos pingos do líquido caindo no piso branco.	you all is full of love all around you
36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43.	00:14:25	Plano Médio: a andróide no canto direito do vídeo (mostra apenas sua cabeça) vê outra, exatamente igual. Ela continua a cantar, com expressão feliz. *Close-up* da região da andróide corresponde à vagina, escorrendo líquido branco.	all is full of love you just ain't receiving all is full of love your phone is off
44. 45. 46.	00:09:20	Plano Médio: uma das andróides encontra-se de pé,	the hook

47. 48. 49.		olhando a outra sentada, de cabeça baixa. Em seguida, estende a mão para ela. *Close-up* do rosto da que está sentada, fechando os olhos levemente.	all is full of love your doors are all shut
50.	00:02:19	*Close-up* das partes correspondentes à barriga e umbigo, com líquido escorrendo em ***vídeo reverso*** (o líquido sobe). Fusão para branco total na tela, clarão.	all is full of love you deal
51. 52. 53. 54. 55. 56. 57.	00:45:10	As duas andróides estão se beijando na cama de luz, produzindo silhueta em relação à câmera enquanto os mecanismos estão trabalhando: os fustes realizam reparos em ambas. *Close-up* das peças e líquido.	an angel all is full of love all is full of love all…
58. 59. 60. 61.	00:12:16	Andróides se acariciam e se beijam novamente com as hastes funcionando. Uma das mãos envolve o que corresponde ao pescoço.	all is full of love
62. 63.	01:16:02	*Plano de conjunto*, as andróides agora são vistas a partir de uma moldura irregular preta, do mesmo ponto de vista do início do vídeo. Fios e detalhes de tubulações mal iluminados, exibidos em *flashes*, cada vez que a luz fluorescente "pisca".	all...
64.	00:01:15	PC, Elektra Entertainment Group Inc. for the United States and Canada.	

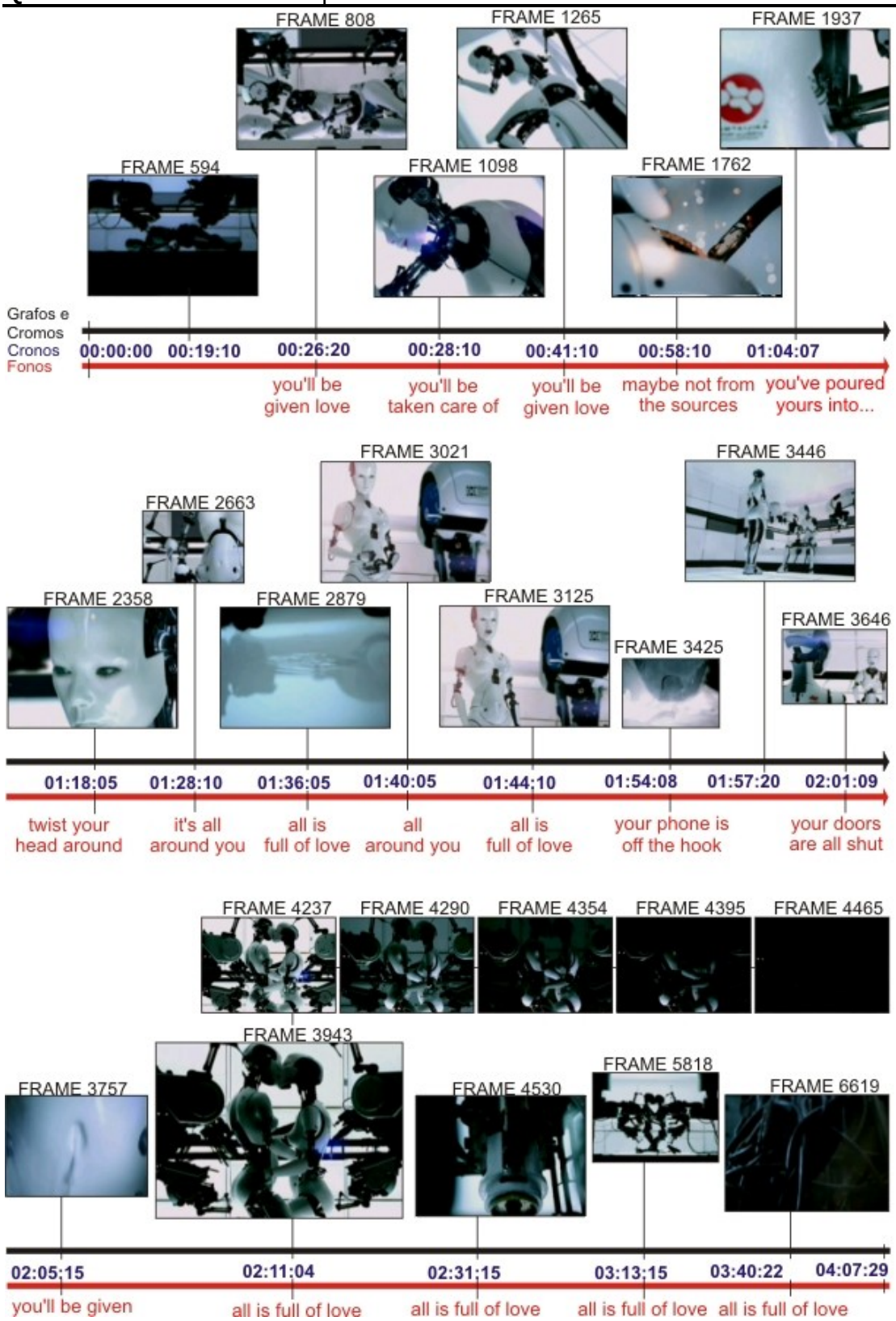
Cortes e Onda Sonora



Fonos: Letra da Música

All is full of love	Toda forma de amor (T.A.)
you'll be given love	o amor lhe será dado
you'll be taken care of	você será bem cuidado
you'll be given love	o amor lhe será dado
you have to trust it	você tem que confiar nisto
maybe not from the sources	talvez não pelas fontes
you've poured yours into...	onde você o derramou...
maybe not from the directions	talvez não pelos caminhos
you are staring at...	que você está fitando...
twist your head around	vire sua cabeça
it's all around you	está tudo ao seu redor
all is full of love	tudo está cheio de amor
all around you	tudo à sua volta
all is full of love	tudo está cheio de amor
you just ain't receiving	você apenas não está recebendo
all is full of love	tudo está cheio de amor
your phone is off the hook	seu telefone está fora do gancho
all is full of love	tudo está cheio de amor
your doors are all shut	suas portas estão todas fechadas
all is full of love	tudo está cheio de amor

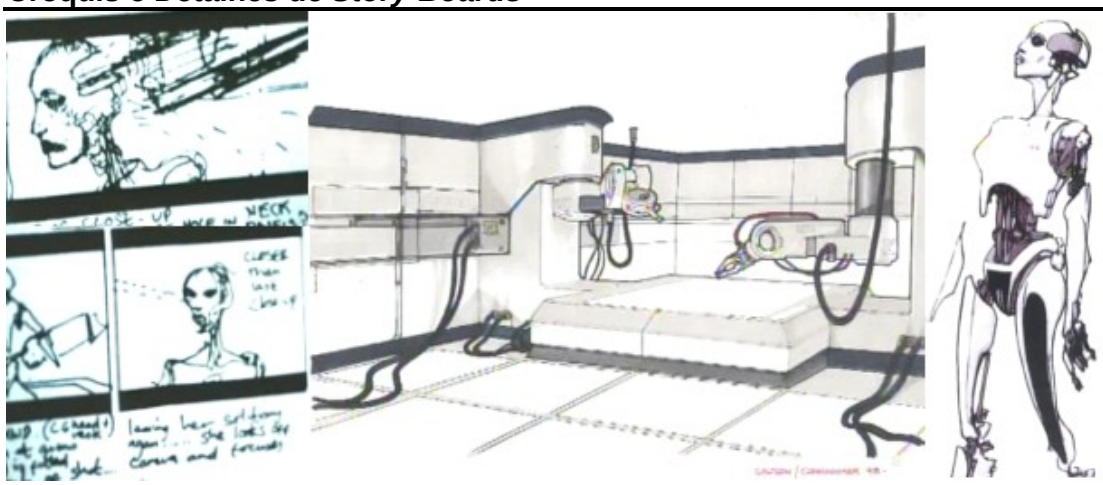
Quadro-Resumo do Videoclipe



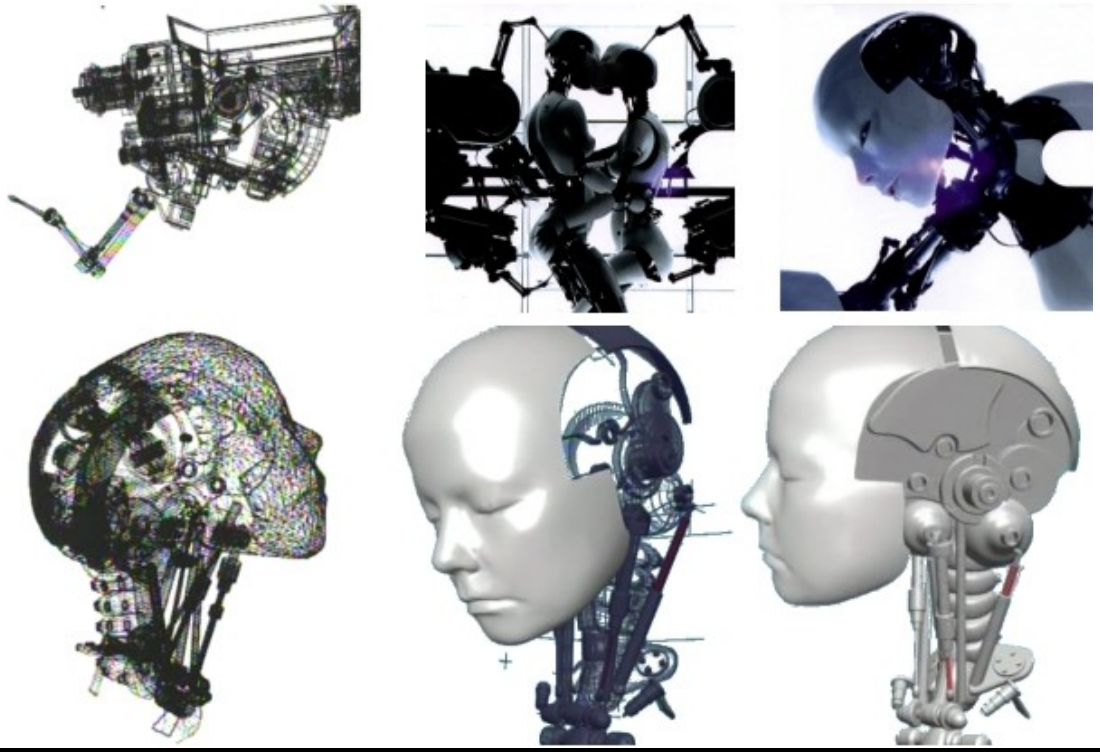
Pictogramas

Somente o primeiro foi incorporado aos andróides. Os demais foram desenvolvidos posteriormente.

Croquis e Detalhes de *Story-Boards*



Detalhes da Animação 3D – Glassworks



c) Cronos

Dispostos em curta duração, os planos contêm cerca de 3 segundos em média. Os maiores tempos encontram-se na primeira tomada, feita em plano-seqüência (00:23:20)[85], aqui chamada Introdução (vide Tabela 1, Cronemas e Cortes e Onda Sonora); a cena do beijo em plano americano (00:19:19) e a cena final (00:56:06) também em plano-seqüência, com a realização de mais de um movimento da câmera: *dolly-out* e depois *tilt-down*.

Ao todo, distribuídos no videoclipe (04:07:00), 4 min.7s., existem 64 cortes e, a maior parte dos planos são feitos a partir de pequenos deslocamentos da câmera ou em tomadas fixas, facilitando as montagens da pós-produção. Isso quer dizer que mesmo havendo poucos movimentos da câmera e dos objetos, exceto por alguns aparatos mecânicos, o ritmo pode ser criado pelo excesso de cortes (não há deslocamentos bruscos, mas sim um corte frenético dos tempos desses planos). Um ritmo pode ser efetivado pela rápida sucessão de imagens, dando a impressão de que tudo ocorre noutra velocidade, o que contrapõe aos quadros (praticamente estáticos) em alguns tempos do videoclipe.

d) Fonos

O estilo musical eletrônico adotado por Björk contrasta a natureza metálica dos sintetizadores e do ritmo marcado pela repetição com sua voz melódica, da voz predominantemente aguda, não contendo instrumentos de percussão, capazes de imprimir o som mais grave[86]. A voz assume um papel importante na interpretação da letra, e com este som se faz emocionar, pela entonação e textura, pela marcação realizada da intérprete (JANOTTI JR, 2004). Nas múltiplas variações, direciona-se o sentido da letra, ampliando-o. Há um estado da voz capaz de produzir tensão entre o que se compreende e como se compreende, a partir da entonação.

A letra para essa canção desenvolve algumas questões acerca do amor: que “lhe será dado” de algum modo, mas não talvez de onde você quisesse, “fontes ou caminhos”. Mas, preste atenção, “gire a cabeça” para encontrá-lo. (vide Tabela 1, Fonos: Letra da Música). O poema é constituído por 19 versos distribuídos em 3 estrofes de 4 versos (quadra ou quarteto)

---

[85] Nomenclatura adotada aqui para representar a duração do vídeo, também conhecido como *timecode* (Minutos, Segundos, Frames). Em filmes é ainda adotado antes dos minutos, a Hora, mostrando mais uma casa numérica (00:00:00:00), e foi desprezada por evidentemente não ser abarcada em nenhum dos casos. Em todos os videoclipes decompostos tem-se uma taxa ou *frame rate* de 30 quadros por segundo, 30fps (*frames per second*), o que significa dizer que em 1 segundo temos 30 unidades de quadros estáticos.

[86] “...o som grave (como o próprio nome sugere) tende a ser associado ao peso da matéria, com os objetos mais presos à terra pela lei da gravidade, e que emitem vibrações mais lentas, em oposição à ligeireza leve e lépida do agudo (o ligeiro, como no francês léger, está associado à leveza)”. (WISNIK, 1989:21).

e uma estrofe com 7 versos. Cada um deles contém uma síntese verbal caracterizando o ritmo[87], mas não apresentando rimas no original em inglês. O ritmo foi estabelecido pela restituição de determinadas partes dos versos ou das suas intercalações nas estrofes, organizando harmonia entre os sons, de repetições em seqüência.

Não há construção de métrica (processo de medir os versos para compô-los), nem repetição rimada (coincidência de sons no final dos versos) sendo então, um poema em versos brancos. Não obedece a nenhum metro: é então um poema em versos livres, de versos curtos e também longos. Também como é típico das canções pop, os refrões garantem a memorização da letra e aqui, ele se repete 5 vezes ("All is Full of Love") cantado e, em coro, como fundo da voz principal, outras 15 vezes (vide Tabela 1, Cortes e Onda Sonora).

4.1.2. Semântica

O branco-azulado e o preto denotam as cores do ambiente laboratorial, asséptico, do reino digital, que agora possuiria correspondência nupcial ao orgânico. O óleo que unta as peças, que prepara para o funcionamento é então uma primeira metáfora: um líquido que as purifica e as dota de vida: um tipo de "elixir do amor", eximindo suas partes de quaisquer resquícios ruins.

Para facilitar essa explanação, a tabela a seguir apresenta algumas das derivações semânticas levantadas:

TABELA 2

	Sintaxe	Semântica
Personagens	Ajoelhar	Sucumbir, fraquejar, submeter, redimir.
	Mulher + mulher	Lesbianismo.
	Porcelana branca	Delicadeza, pureza.
	Líquido cândido	Elixir de purificação, elixir do amor.
Música	Tilintar da cítara	Toque mágico.
	Vocal suavizado	Aspecto brando, tênue.
Equipamentos	Objeto mecânico girando sobre seu eixo, ora empurrando, ora retirando-se.	Vida erótica das máquinas.
	Substância material a deslizar, fluir, jorrar.	Deleite sexual.
Cenário	Cores branco-azuladas, preto.	Mundo digital, laboratório, espaço *clean*.
	Luz apagada (cena final)	Pudor ou constrangimento ao que se segue.
	Luz trêmula	Nervosismo para a situação.
	Cores branco-azuladas	Sensação de frio.

[87] O ritmo nesse caso, relaciona-se à risca com o plano sonoro da linguagem, da harmonia dos sons. (GANCHO, 1989).

As elipses são as constituintes mais evocadas,[88] mas aqui elas são sutis, não realizadas segundo grandes quebras da narração: por exemplo, não é necessário mostrar uma fábrica de andróides para compreender esse estabelecimento de produção ou reparos; ou ainda, quando do movimento de uma delas, na aproximação e no ato de ajoelhar (partes não exibidas); ou também do lugar de onde flui o líquido branco, etc. Todos esses atributos devem ser estabelecidos ou arrolados pelo espectador.

Outro tropo comum, a sinédoque, está presente em vários instantes: nos detalhes da cabeça, do dorso, dos pontos aparafusados, das constituintes mecânicas. Somente por estes detalhes é que tem-se a noção da delicadeza das andróides, do que se identifica nas partes, para assim, compreender o todo (algo não possível se fosse disposto somente em planos mais amplos). Além disso, a forma e a atitude destas é uma prosopopéia (personificação), na medida em que elas exteriorizam atributos humanos.

Tanto o assunto (o que é dito concretamente) quanto o tema (o que é abstraído) designam o amor (receber, encontrar, cuidar, derramar, dar). Em todo o vídeo há uma correspondência (na edição de imagens ao ritmo sonoro) no sentido de demonstrar que nada é inerte: um painel é unido, um parafuso é apertado, um cilindro gira, uma luz pisca, a água corre. Cada objeto mecânico gira sobre seu eixo, ora empurrando, ora retirando-se. Cada substância material desliza, flui, espirra, jorra: revelam algo lascivo, um lirismo amoroso entre as máquinas, uma metáfora para o ato sexual; além do próprio líquido vertido em ambas, cujo lubrificar é ambíguo, de duplo sentido. Há também uma metáfora maior quando expõe a questão da personificação, onde as andróides (e aí, seres humanos) precisam de cuidado, de atenção.

A “fonte”, explicitada na música, é a contraposição entre a idéia da energia passional fornecida versus a energia elétrica ilustrada pela imagem, condição básica para seu funcionamento e alimentação. Na melodia, as causas são designações abstratas, não palpáveis: sensações, emoções pelo amor. Ao passo que nas imagens elas são físicas, concretas e visíveis. Há um conflito de idéias entre o som e a imagem (áudio e vídeo), gerando um texto ambíguo, de caráter polissêmico. Desse modo, ouvir a música em separado condiciona uma idéia que é posteriormente ampliada (e também contraposta em algumas circunstâncias) ao ver o videoclipe. E tudo em seqüências de *closes* (e sinédoques), próprio à linguagem

[88] A elipse é fundamental em qualquer vídeo, porque a supressão retira parte da obviedade das coisas – como poderia ocorrer por exemplo, num plano-seqüência. As deduções são necessárias para fazer o espectador tornar-se mais ativo diante do trabalho. Além disso, uma seqüência de elipses proporciona ao diretor uma abordagem que o livra de realizar tomadas difíceis (além de orçamentos caros de computação gráfica).

insinuativa do vídeo, argüido na contraposição ao áudio. Acompanhe a tabela abaixo:

TABELA 3

Áudio (relações abstratas)	**Vídeo** (relações concretas)
maybe not from the sources talvez não pelas fontes	Faísca da energia elétrica.
you'll be taken care of você será bem cuidado	Os braços mecânicos dão um giro e realizam um reparo.
you'll be given love o amor lhe será dado	Rotação das hastes.
you have to trust it você tem que confiar nisto	Aparafusamento e lubrificação de um componente.
you've poured yours into... onde você o derramou...	Líquido branco escorre.
all is full of love toda forma de amor	Fios e conduítes elétricos na cabeça. Líquido escorrendo.

Para esta música Björk construiu frases aparentemente soltas, produzindo sentido em gradação, por meio de um tom vocal suavizado. A voz da cantora é desse modo, um tipo de reconforto àqueles que se encontram desnorteados. E proclama: *"vire sua cabeça / está tudo ao seu redor / tudo está cheio de amor / tudo à sua volta"*. A voz é algo que soa estranho (inglês marcado por uma pronúncia alterada, como um sotaque), ocasionando uma sensação etérea, de algo muito distante, figura fantasmática. Ao passo que a cítara cria (e reproduz) o tilintar e o toque mágico (purpurinar), desse momento: é o próprio faiscar contraposto ao eco criado pelo refrão, de algo percebido na proximidade.

O poema possui linguagem conotativa ou figurada[89], mais adequada ao texto subjetivo, expressando algumas questões emotivas relacionadas ao sentimento que se predispõe falar. Revela uma concepção particular do sentir: do que "*você*" deve perceber, expresso no poema.

Noutros aspectos, ouvir a música produz uma idéia instigante, porque diz de rumos não acertados / tomados e mesmo não percebendo, "tudo está cheio de amor". Esse caminho não fitado acaba por ter uma dupla significação, pois além de *direção* (ou da falta dela) expressa também *maneira de agir*. Então, algo que deve ser percorrido, algo a ser transladado, não no sentido físico, mas na expressão conotativa dos estados experienciados, adquiridos

[89] A figura de linguagem guarda uma dupla relação: "com a realidade que representa e com a visão [da cantora] sobre esta realidade" (GANCHO, 1989:23), aqui entendida como imagem poética. "Se aquele que converte as coisas em signo, o codificador, tiver interesse nas questões inerentes ao próprio código, se este o desperta pelos próprios dispositivos internos, das características que lhe são peculiares, diz-se que a função colocada em evidência é uma função poética ou estética, dando ênfase à própria comunicação. [...] Estas propriedades tendem a induzir o espectador, fazê-lo a levar em convencimento, de modo a reter o próprio código, pelas características concernentes à beleza deste" (SANDMANN, 2003:25).

pela maturidade e crescimento interior (vide Tabela 1, Descrição das Cenas, Fonemas e Fonos: Letra da Música).

TABELA 4

Sintaxe	Semântica
maybe not from the sources you've poured yours into… talvez não pelas fontes onde você o derramou (derramar o amor).	(verter desejo por alguém).
maybe not from the directions you are staring at… talvez não pelos caminhos que você está fitando...	(observar pessoas, possíveis destinos.) "caminhos" tem natureza polissêmica, isto é, admite várias interpretações e está para além de uma simples direção: é o encontrar alguém.
your phone is off the hook seu telefone está fora do gancho	É um termo ambíguo: pode ser uma analogia ao fato de que ("você" não está aberto ao diálogo ou ao contato com outra pessoa).
your doors are all shut suas portas estão todas fechadas	Mesmo caso acima.

Em relação à classificação dos signos, pode-se citar alguns exemplos[90]:

TABELA 5

Em relação ao **Âmbito do Signo**	
quali-signo	Sensação causada pela cor ciano-azulado ou pelo tilintar da harpa.
sinsigno	Estarem (protagonistas) ajoelhadas.
legi-signo	Funcionamento das máquinas por meio da energia elétrica.
Em relação ao **Âmbito do *Designatum***	
ícone	Todo o corpo videográfico, no seu âmbito visível.
índice	Fios elétricos e materiais eletrônicos no corpo da andróide; o olhar de ambas.
símbolo	Beijar, fazer carícias.
Em relação ao **Âmbito do Interpretante**	
rhema	(hipotético) – A relação da cor ciano-azulada (quali-signo) que é ao mesmo tempo um ícone = ambiente de laboratório.
dicent	(categórico) – As andróides estão ajoelhadas (sinsigno indicial) = redenção ao amor.
argumento	(relativo) – Hastes mecânicas realizam movimentos por meio de energia elétrica (legi-signo) = operar tarefas programadas.[91]

4.1.3. Pragmática

Tratando desta temática, Björk convida à compreensão de um sentimento universal, capaz de abarcar a todos, por não se conseguir ser imune ou indiferente à falta dele. Sugere

[90] Como observa Lúcia Santaella, "essas distinções são sempre aproximativas e dependentes do ponto de vista que o analista assume diante do signo. Nenhum signo pertence exclusivamente a apenas um desses tipos, assim como não há nenhum critério apriorístico que possa infalivelmente decidir como um dado signo realmente funcionará". (2000:102).

[91] Nessa situação, recai o caso de que "...se o signo transmite informação relativa a uma classe universal de casos, seu interpretante imediato só pode ser da natureza de uma lei ou regra" (SANTAELLA, 2000:140). As hastes mecânicas só podem realizar movimentos por meio de tarefas previamente computadas e não aleatórias.

que cada um relacione à sua experiência passional, buscar compreensão a partir das suas frases estruturais. A cantora resume realidade-sensação por meio de poucas palavras: um poema. Esse texto elaborado é esparso, livre e generalizante: propaga-se aos poucos, cheio de pequenos espaços a serem preenchidos por aqueles que a ouvem. Há uma ordenação de sintagmas elípticos reiterados numa narrativa não resolvida.

Descortina-se a aparência fria que as cores acinzentadas postulam e compreende-se agora seres dotados de carisma, capazes de gerar comoção. Nesse espreitar, há uma impressão exposta e diferenciada, quando uma delas estende os 'braços' e canta o refrão, fitando os olhos: "*toda forma de amor*". Daí, mesmo repetindo a canção, a linguagem do olhar torna-se imediatamente reconhecível, de algo exibido diferente de um gesto ou movimento maquínico.

Ao demonstrar interesse pela outra na observação pelo deleite, por sua mesma 'espécie' já não mais a avistamos do mesmo modo. E fica claro a todos das suas disposições, para celebrar uma união agora; não pela junção de peças, mas do contato pelo 'sentimento' aflorado: seres exatamente iguais capazes de desenvolver um sentimento puro. Pureza essa instantaneamente entendida por razões que se averiguam segundo impossibilidades:

1. Os seres autômatos, maquinismos que se movem por meios mecânicos não possuem anseios, disposição espiritual própria, são incapazes de desenvolver pensamentos;
2. Se não bastasse, personificam duas mulheres: o amor é incauto inclusive do ponto de vista da homossexualidade, do lesbianismo.

Há um clima de fetiche[92] e sensualidade em todo o trabalho e a lubricidade é associada à condição de que tudo é construído a partir do amor, não havendo intenção de mostrar um ato sexual. É criado apenas um clima sensual e sensível, de algo dado em provas circunstanciais.

Na voz aguda de Björk, "toda forma de amor" expõe nossas dificuldades, explora de outras formas o clichê criado para esse sentimento. O trabalho parece evocar que a natureza humana não possibilita construir um amor puro, sem interesses. Ou melhor, as pessoas não estão preparadas para compreender o amor, independente de sexo, religião, classe social, cultura ou raça. É algo condenável também segundo estereótipos: o conservadorismo e a ignorância explicam a delicada posição das duas únicas personagens femininas.

O amor não corrompido parece ser assim, algo não-humano. Pensamos em máquinas com movimentos rígidos e duros, uniformes. Mas nesse caso há um deslocamento desse conceito: aqui, no mito de que em tudo existe vida (ou amor), são mais sensíveis que nós. E

[92] Segundo o dicionário etimológico de Antônio Geraldo Cunha, o vocábulo surgiu do francês *fétiche* – 'bruxaria', 'objeto que se atribuem poderes sobrenaturais, amuleto', 'encanto, fascinação'. Do latim *facticius*.

na cena chocante onde as robôs trocam beijos e carícias há o desestabilizar de uma razão encontrada no senso comum. Produz uma 'quebra' do puro previsível, instaurando algumas incertezas, como por exemplo, da função desempenhada por elas, assemelhadas à nossa estrutura, e no tipo de desempenho diferenciado que garantiria sua construção. Essa mimese estabelece associações diretas e indiretas, em tons evocativos de personificação, marcando todo o trabalho.

4.2. A metrópole e o indigente

[Leftfield – Afrika Shox]

Esse videoclipe produzido traz alguns conceitos inquietantes e excêntricos, além de um sentimento de perplexidade. *Afrika Shox* foi gravado em Manhattan, um dos principais centros financeiros e comerciais do mundo. Essa idéia já havia sido parcialmente desenvolvida por Chris Cunningham e o diretor Jonathan Glazer, para o trabalho da banda *U.N.K.L.E.*, em *Rabbits in your Headlights*, na narrativa de um homem indigente sendo atropelado diversas vezes por carros num túnel. Nesse caso, temos um personagem também em conflito com seu meio, num lugar onde se esgueira para manter-se vivo. A composição musical eletrônica harmoniza-se com a narrativa visual desse cenário urbano. A banda é eleita pelo público inglês, através do álbum *Stealth*, como uma das melhores da década de 1990.[93]

4.2.1. Sintaxe

a) Grafos

O videoclipe inicia dando algumas panorâmicas, exibindo edifícios negros, torres de concreto e aço, e o trânsito de pessoas e veículos. Em seguida, a câmera faz uma trajetória irregular, descendo a um subsolo (garagem) e depois passando por um beco, até localizar um rapaz negro, acuado entre caixas de madeira, escadas metálicas e entulhos. Aparenta tipicamente ser um gueto: bairro, em qualquer cidade, onde são confinadas certas minorias por imposições econômicas ou raciais. Esse rapaz negro sai caminhando na metrópole, sem direção certa, desorientado. Parecendo não estar familiarizado àquele lugar, vive também em circunstâncias de indigência. O desespero lhe é visível no rosto e não aparece ninguém para ajudar: está delirando, com suor a escorrer na face. (vide maior detalhamento na p.88: Tabela 6, Descrição das Cenas: Resumo, Grafemas e Cromemas).

[93] Outros detalhes podem ser acessados em http://www.leftfield-online.com/

Andando por ruas aglomeradas no início da manhã, o homem está diante do preâmbulo diário de turbulência coletiva: pessoas, carros, placas e sinalizações, tudo em movimento ao mesmo tempo, num conjunto confuso que serve para criar a realidade visual e atmosfera onde decorrem as ações dramáticas, múltiplas direções. Observe no gráfico abaixo dos "Cortes e Onda Sonora" da Tabela 6, do movimento da câmera e das personagens, explorados excessivamente.

A cidade é um cenário em movimento contínuo, de paredes e muros escuros estragados no tempo, concretos ásperos e enegrecidos pelo acúmulo de poeira e gradis. As tomadas são irregulares, com enquadramentos deslocados constantemente, gerando maior instabilidade ao quadro. Nada se mantém imóvel por muito tempo. A câmera simula igualmente um observador agitado, compulsivo no modo de observar, ampliando o fenômeno.

As pessoas seguem seus ritmos e ao pedir ajuda nesse ínterim, parte do seu corpo começa a fraturar e cair aos pedaços no chão, frágil como uma peça fina de cerâmica. A metrópole implica como cenário constante a esse protagonista imerso na névoa, incapaz de enxergar com clareza seu destino. E as cenas seguem mostrando-o à luz do dia, visivelmente mal e pedindo ajuda, deslocando-se cambaleante. O *rapper* Afrika Bambaataa (convidado para participar da composição musical), aparece também no videoclipe, perguntando a ele, de forma impassível (após ter fraturado um pé e as duas mãos), se "precisa de uma mão?"

b) Cromos

O vídeo é predominantemente marcado por alto contraste, por grandes massas de cores escuras e tons predominante cinzas: texturas do concreto, das paredes com fuligens, dos pisos molhados, do asfalto, etc. A temperatura ambiente relacionada às cores e o clima perpassado são pesados, somente não mais melancólicos por conta da "batida" musical. Quando cores quentes são mostradas (sirene vermelha da polícia, traje amarelo do policial, sinal de trânsito para pedestres, placa em *neon* vermelho...etc.) produzem impacto, destacando-se nas massas dos outros volumes (vide Tabela 6, Descrição das Cenas: Resumo, Grafemas, Cromemas e Quadro-Resumo do Videoclipe). O próprio protagonista negro por vezes se confunde ao cenário, como numa adaptação progressiva e mimética.

Há uma luminosidade percebida como dia, mas não intensa, por conta da névoa presente na maioria dos lugares. Em várias circunstâncias há o predomínio de uma grande

TABELA 6 – DESCRIÇÃO: **AFRIKA SHOX**

Título: Afrika Shox
Leftfield, Álbum *Rythm and Stealth*, 1999.
Lançamento do Videoclipe: Agosto / 1999. Duração: 04'52", cor.

Referência: Ficha Técnica

Agência: Black Dog Films
Diretor: Chris Cunningham
Produtor: Cindy Burnay
Direção de Fotografia: Darius Khondji
Efeitos Especiais: Adrian Getley, Clint Machado, Dave Elsey, Cliff Wallace, Alan Hedgcock
Diretor de Elenco: Adine Duron
Elenco:
Negro: Caspert Hunte
Dançarinos de break: London Reyes, Mitchell Mertinez, Raymond Ramos

Atendente do estac.: Afrika Bambaataa
Homens de Negócio: William Baraket, Daniel Justiniarno, Jim Tosney
Pós-produção:
Artista software Flame: Louise Lattimore
Edição Linear: Gary Knight
Edição Não-Linear: Chris Cunningham
Engenheiro de som: Tony Rapaccioli
Equipamento: Câmera CSC, Handheld Films, Otto Nemenz. Equipamento de som: Hello World, Filme Kodak, Laboratório Technicolor, Nova Iorque.

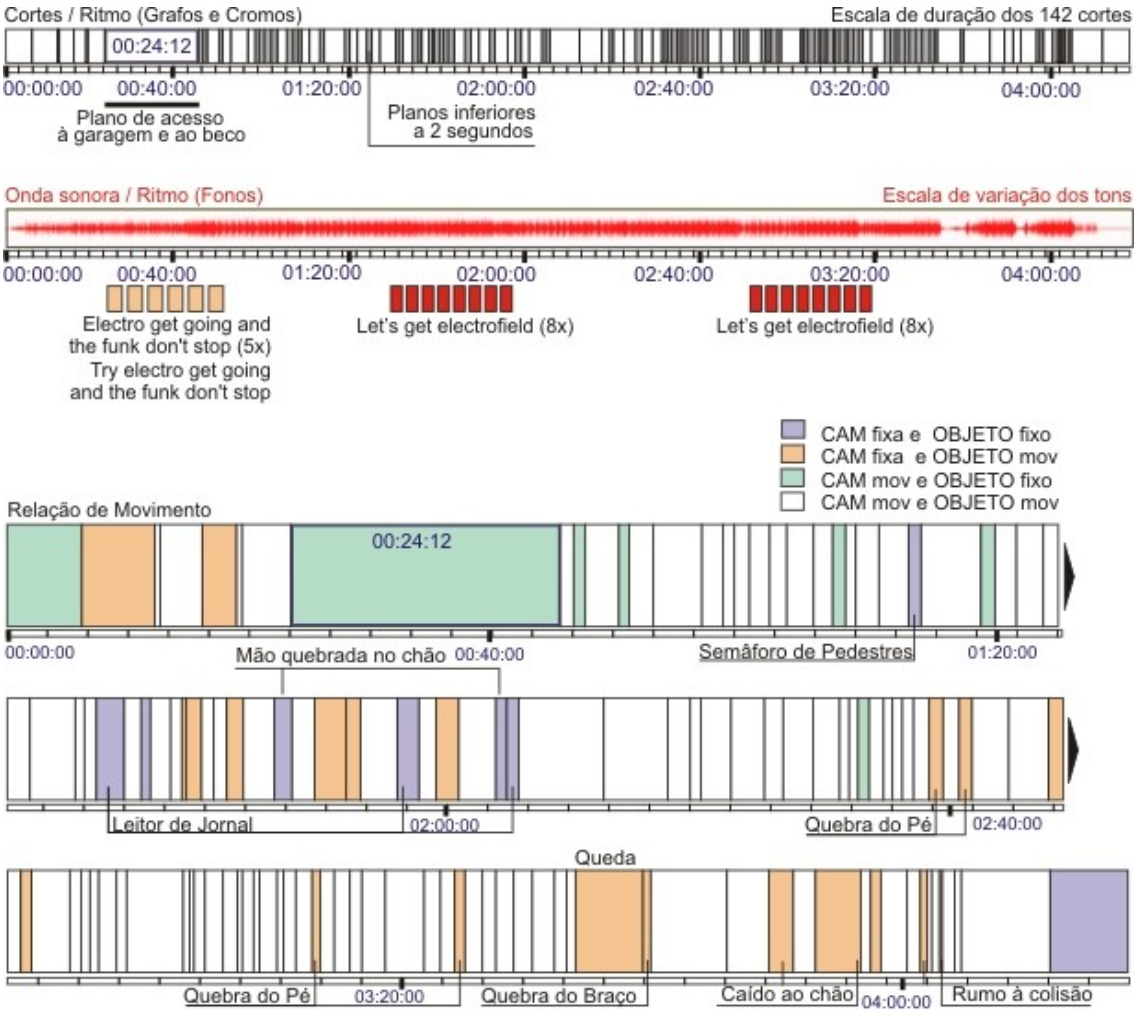
Descrição das Cenas: Resumo

Planos	Cronemas	Grafemas / Cromemas	Fonemas
01. 02. 03.	00:13:27	Parte de um semáforo e "torres negras" (edifícios) parcialmente encobertos pela névoa, em *panorâmica*. Viatura policial em movimento com luzes vermelhas da sirene ligada. Nas laterais e no fundo, veículos e pessoas se deslocando.	(Sirene da viatura policial e ruídos de carros e pessoas).
04. 05. 06.	00:03:24	Silhueta das pessoas atravessando a faixa, na contra-luz dos faróis dos carros, Plano Médio. Tela fica enegrecida, propiciando fusão para a próxima cena. Detalhes dos pés e pernas da multidão que atravessa a faixa de pedestres. Visão rápida da rua em perspectiva.	(Som *walkie-tokie*): Zulu Nation
07. 08. 09.	00:08:02	Plano Médio: policial de trânsito no centro do vídeo (em trajes amarelos) em contraste à cidade, às pessoas e aos carros, todos em tons escuros. Veículo em alta velocidade produzindo um rápido efeito de desfoque. Parte da rua e detalhe inferior de um ciclista; em seguida, vista da outra rua de acesso à esquina, em perspectiva.	(Som *walkie-tokie*): C'mon man Afrika Bambaataa Zulu
10. 11. 12.	00:29:21	Panorâmica do gradil de um edifício que dá acesso à garagem e posterior parte de um beco escuro em *travelling*, com escadas e sacos plásticos dos lados. *Dolly-in*, vê-se um homem negro se levantando, apoiando-se na parede. *Close-up* do rosto.	Electro get going and the funk don't stop (5x) Try electro get going and the funk don't stop
13. 14. 15.	00:07:14	A partir do beco, vista de uma escada helicoidal e de um edifício escuro. O rapaz negro apoia-se nas paredes, olha para os lados, para baixo e para o alto. Do interior do beco, o brilho da luz do sol entremeado aos edifícios escuros, ofusca-lhe o olhar.	Afrika Bambaataa
16. 17. 18. 19.	00:04:10	*Close-up* do rosto. Plano Médio, o rapaz negro está na calçada, andando cambaleante junto a outras pessoas. Plano Americano: tomada lateral atravessando a faixa de pedestres, em contraste aos carros brancos. Parte inferior de um caminhão deslocando-se no asfalto.	
20. 21. 22. 23. 24. 25.	00:09:18	Rápido *travelling* para a direita, até mostrar a personagem no centro do vídeo, no meio da multidão, onde se vêem apenas cabeças. Detalhe dos pés descalços e das pernas finas caminhando na calçada. *Close-up*, placa em neon vermelho e verde com inscrições "Sushi Noodles".	
26. 27. 28. 29. 30.	00:12:17	Rápido *Close-up* do rosto, mostrando que está olhando o anúncio. Em seguida, cai no meio da rua, próximo à faixa de retenção de veículos. *Close-up* do semáforo	Feel the rhythm of the Afrika Bambaataa. Are you ready for the

		para pedestres que passa da indicação em vermelho “DON’T WALK” para branco “WALK”. Levanta-se, ainda prestes a cair.	new age? They are setting the stage.
31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38.	00:13:22	Movimento irregular da CAM, Plano Médio, exibindo o negro de costas caminhando. *Close-up* das pernas e pés, para seu andar arrastado, na proximidade de uma escada. Os pés não se firmam ao descer e é necessário o apoio no corrimão.	For the renegades. To control your mind They planned it yesterday. Fffffff-free. Zulu Nation here to stay. Lets get electrofield
39. 40. 41. 42.	00:08:04	*Close-up*, um senhor com o jornal “Daily Globe” (Globo Diário) cuja manchete é “Álbum Delivery Pressure” (Álbum Entregue sob Pressão) o olha severamente e depois retoma a leitura. O negro estende a mão pedindo ajuda. Agora visto de lado, seu braço é arrancado do corpo, pelo simples esbarrão de outra pessoa.	Lets get electrofield (8x) Pump it, rockin’ it, stickin’ it, funkin it Afrika
43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50.	00:14:13	*Close-up* no chão, no antebraço que cai, estilhando-se. Plano de conjunto, pombos que estavam ali próximos levantam vôo. O rapaz negro olha para baixo, *close-up*, sem saber o que está acontecendo, enquanto o sujeito que nele esbarrou também fica parado (em primeiro plano). *Close-up* novamente no antebraço caído mostrando um interior oco e outras partes estilhaçadas ao lado.	Pump it, rockin’ it, stickin’ it, funkin it Zulu Nation Z-u-l-u that´s the way we say Zulu Z-u-l-u that´s the way we say Zulu Zulu Nation
51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59.	00:15:18	*Close-up* no senhor que o esbarrou, olhando para baixo como se nada ocorresse. *Close-up* no rosto do leitor do jornal, enquanto este permanece de pé, se contorcendo de dor. Detalhe novamente do antebraço caído.	Cities of Angels Afrika Bambaaaaaaataaaa Zulu Nation
60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70.	00:34:10	Aceleração rápida da câmera produz desfoque, passando por anúncios e posterior agitação de carros na rua, Plano Geral. O rapaz negro tenta segurar-se numa pessoa e esta sai correndo, Plano de Conjunto. Detalhes dos pés próximos a um gradil.	Electro funk, electro funk, electro funk future shock Weee want your funk – Afrika We want your funk
71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82.	00:14:02	Vista dos prédios ao redor. *Close-up* do rosto. Detalhe dos pés que ao se apoiarem no poste também se esfacelam. Agora em silhueta à câmera, com expressão horrorizada. Vista superior de outro gradil, com a aproximação gradual da câmera, em *travelling*.	Let´s get electrofield (8x) The world is on fire, can I take you higher
83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102.	00:28:28	Plano de Conjunto, entrada de um estacionamento e o homem negro pulando com uma das pernas, até lá. *Close-up* do rosto. Interior do estacionamento, com *rappers* dançando. *Close-up* dos pés pulando na água. *Rappers* em vários detalhes sucessivos, dançando.	The world is on fire Zulu Nation Hahahaha future Electro get going and the funk don’t stop. Time to clear the floor and let the Zulu´s rock
103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112	00:12:27	*Rapper* dança quando outra parte da mesma perna anteriormente quebrada é atingida por um movimento de giro que realiza no chão, Plano Americano. *Close-up* do rosto do rapaz negro em pânico e depois dos pés pulando em poças de água paradas no cimentado escuro do estacionamento.	The year 2000 is on the way – some say. The year 2000 has been here since yesterday
113. 114. 115. 116. 117. 118. 119.	00:10:03	Passa em frente a uma cabine do estacionamento, com um homem dentro. *Close-up* do rosto do rapaz negro, com boca aberta e olhos arregalados. O homem da cabine coloca a cabeça para fora: tem cabelos vermelhos, óculos prateados, vários colares e um cajado hippie. É o convidado *rapper* Afrika Bambaataa. Detalhes do rosto do negro pulando.	Electric beats Electric beats
120. 121. 122. 123. 124. 125. 126.	00:14:14	Câmera realiza mesmos movimentos dos pulos, Plano Médio. O rapaz negro agora cai, levando a mão esquerda para aparar a queda. *Close-up* do instante em que a mão toca o chão: gera nova fratura, que inclui até o antebraço, estilhaçando-se.	We’re Zulusssssssssssssssssss

127. 128. 129. 130.	00:12:04	Teto da garagem, spots das luzes. Aproxima-se o homem que estava na cabine, *contre-plongée*. *Close-up* de Afrika Bambataa, perguntando-lhe. O rapaz negro visto completamente por cima, olha para a própria perna.	(Sirene da viatura policial e ruídos de carros e pessoas. Afrika Bambaataa): Do you need a hand?
131. 132. 133. 134. 135.	00:05:27	*Close-up* dos pés, pulando em direção à saída do estacionamento. Movimento de um carro que passa na rua à frente. Vista frontal com ele se desequilibrando.	Z-u-l-u that´s the way you say Zulu
136. 137. 138. 139.	00:02:13	Vista a partir do interior de um automóvel que segue em direção ao rapaz negro. *Close-up* do rosto: seus olhos estão arregalados. Vista lateral do carro a poucos centímetros da colisão e posterior interior do veículo, com poeira subindo no vidro e partes dos pés e das pernas batendo.	Z-u-l-u that´s the way you say Zulu
140. 141.	00:08:19	Plano de Conjunto: visão frontal do veículo (que agora reconhece-se ser um táxi amarelo) atravessando a poeira ainda no ar, seguindo na rua em perspectiva, com as pessoas caminhando na calçada. O carro, por fim, pára bruscamente.	(Carro freando).
142.	00:07:01	1999, Sony Music Entertainment (UK) Ltd. All Rights Reserved	

Cortes e Onda Sonora



Afrika Shox	Afrika Shox (T.A.)
Zulu Nation	Nação Zulu
C'mon man, Afrika Bambaataa	Venha homem, Afrika Bambaataa
Zulu	Zulu
Electro get going and the funk don't stop (5x)	Continue elétrico e o funk não pára (5x)
Try electro get going and the funk don't stop	Tente continuar elétrico e o funk não parar
Afrika Bambaataa	Afrika Bambaataa
Feel the rhythm of the Afrika Bambaataa	Sinta o ritmo do Afrika Bambaataa
Are you ready for the new age?	Você está pronto para o novo tempo?
They are setting the stage	Eles estão fixando essa época
For the renegades	Para os renegados
To control your mind	Para controlar sua mente
They planned it yesterday	Eles planejaram isto ontem
Ffffffff-free	Liiiiii-vre
Zulu Nation here to stay	Nação Zulu está aqui para ficar
Lets get electrofield (8x)	Vamos pegar o campo elétrico (8x)
Pump it, rockin' it, stickin' it, funkin it Afrika	Bombeie, dance, pegue, dance funk Afrika
Pump it, rockin' it, stickin' it, funkin it	Bombeie, dance, pegue, dance
Zulu Nation	Nação Zulu
Z-u-l-u that´s the way we say Zulu	Z-u-l-u é o modo para dizermos Zulu
Z-u-l-u that´s the way we say Zulu	Z-u-l-u é o modo para dizermos Zulu
Zulu Nation	Nação Zulu
Cities of Angels	Cidades de Anjos
Afrika Bambaaaaaataaaa Zulu Nation	Afrika Bambaaaaaataaaa Nação Zulu
Electro funk, electro funk, electro funk	Eletrofunk, eletrofunk, eletrofunk,
future shock	choque do futuro
Weee want your funk - Afrika	Nóos queremos seu funk – Afrika
We want your funk	Nos queremos seu funk
Let´s get electrofield (8x)	Vamos pegar o campo elétrico (8x)
The world is on fire,	O mundo está em chamas,
can I take you higher	posso pegar mais alto
The world is on fire	O mundo está em chamas
Zulu Nation	Nação Zulu
Hahahahahahaha future	Futuro Hahahahahahaha
Hahahahahahaha future	Futuro Hahahahahahaha
Electro get going and the funk don't stop	Continue elétrico e o funk não pára
Time to clear the floor and let the	Tempo para clarear o chão e vamos ao
Zulu´s rock	rock Zulu
The year 2000 is on the way – some say	O ano 2000 está a caminho – alguns dizem
The year 2000 has been here since yesterday	O ano 2000 esteve aqui desde ontem
Electric beats	Batidas elétricas
Electric beats	Batidas elétricas
We're Zulusssssssssssssssssss	Nós somos Zulusssssssssssssssssss
Z-u-l-u that´s the way you say Zulu	Z-u-l-u é o caminho para você dizer Zulu
Z-u-l-u that´s the way you say Zulu	Z-u-l-u é o caminho para você dizer Zulu

Quadro-Resumo do Videoclipe

variedade de cinzas, presentes em degradés enodoados da paisagem e em contrastes com o preto de alguns planos.

c) Cronos

Os planos contêm cerca de 2 a 3 segundos em média. O maior tempo é realizado num plano-seqüência de (00:24:12), o plano de acesso à garagem e ao beco, onde encontra-se o personagem principal. Num tempo total de (04:52:00) – 4 min. 52s, são dispostos 142 planos intercalados: um ritmo furioso, convulso, mais até que a própria música. É possível perceber inclusive que nas últimas variações da onda sonora, os últimos intervalos rítmicos (vide Tabela 6, Cortes e Onda Sonora) as imagens conservam o mesmo intercalar dos cortes. A montagem do trabalho opera na seleção de cenas e tempos que denotem uma expressão fugaz, movediça nas tomadas. A que possibilita maior fixação encontra-se nos instantes de grande tensão: nos closes do leitor de jornal, na quebra das mãos e de um dos pés (vide Tabela 6, Relação de Movimento, Cortes e Onda Sonora).

d) Fonos

Numa música dançante, o conjunto é trabalhado com sintetizadores misturados aos sons do reggae, caracterizando um som industrial. Nessa perseguição da câmera, a música constrói também *hits* e quebras, visualmente correspondidas, literalmente. O poema contém 44 versos distribuídos em 10 estrofes (ver Tabela 2, Fonos: Letra da Música). É um poema em versos livres e brancos (sem rimas). Há dois refrões "*electro get going and the funk don't stop*", repetido 5 vezes e "*let's get electrofield*", 8 vezes.

A letra da música chama a "Nação Zulu" (Zulu é um povo negro, de origem africana, que resguarda assim, as raízes dessa cultura e seus remanescentes). É associado na letra ao *funk*, como também algo legítimo, estilo musical nascido nos guetos, nas favelas. "Que certas pessoas estão planejando seu futuro, para controlar sua mente (sua vida), e o futuro imprevisto, de um mundo agora em chamas (*the world is on fire*)". O futuro é um riso escarnicioso, satírico.

4.2.2. Semântica

Contrapõe à presença do rapaz negro uma paisagem construída à base do capitalismo selvagem, capaz de não perdoar os fracos. Enquanto as construções elípticas subentendem seu

estado de torpor, as cenas são sobrepostas de forma a deixar o espectador também sem referentes físicos: em variadas circunstâncias as sinédoques dão apenas amostras do lugar.

E nos *neon's* dos bares, a ironia da *"box fortune" / "sushi noodles"*: para alguém faminto, comida é mesmo uma ventura: um sarcasmo presente no vídeo. Também no semáforo de "*Don't Walk*" para "*Walk*", ele se levanta após ter caído, no compasso de "*Are you ready for the new age?*": erguer-se para um novo tempo. Um tempo para o que virá (como promessas vazias – o "ano 2000 já estava aqui a muito tempo") sendo apenas uma risada de deboche. O estado físico do personagem é assim uma metáfora às condições da vida urbana, dos excluídos: desnorteados, sem rumos. Além disso, outras designações foram levantadas, observe as tabelas abaixo com os principais aspectos semânticos:

TABELA 7

	Sintaxe	**Semântica**
Personagem	Roupas rasgadas	Indigente
	Corpo a quebrar-se	Doença
	Cambalear	Fardo, moléstia (sem domínio dos sentidos).
	Estender as mãos	Pedir ajuda
Cenário	Torres de aço	Centro comercial e financeiro (império do dinheiro).
	Beco, corredor fechado com lixo.	Insalubridade.
	Ruas escuras, edificações e carros pretos.	Mundo sombrio, turvo.

TABELA 8

Em relação ao **Âmbito do Signo**	
quali-signo	Impressão causada pelo ruído da sirene policial ligada.
sinsigno	O sinal de trânsito, "Don't Walk" e depois "Walk".
legi-signo	Luz vermelha indicando perigo.
Em relação ao **Âmbito do *Designatum***	
ícone	Todo o corpo videográfico, no seu âmbito visível.
índice	Viatura policial com a sirene ligada; aparência do protagonista (rapaz negro).
símbolo	Estender as mãos para pedir ajuda.
Em relação ao **Âmbito do Interpretante**	
rhema	(hipotético) – A relação da sirene ligada (quali-signo) que é ao mesmo tempo um ícone = atender a um chamado.
dicent	(categórico) – O semáforo tendo sinal vermelho é ligado (sinsigno indicial) = cessar movimento.[94]
argumento	(relativo) – Luz vermelha do semáforo está ligada (legi-signo) = perigo ao atravessar.

[94] "No caso da luz vermelha do semáforo, é evidente que o vermelho em si é um quali-signo, mas vermelho naquela luz e naquele contexto é predominantemente um sin-signo. É claro também que o semáforo depende das convenções de trânsito para funcionar como tal, o que faz dessa luz um sin-signo de tipo especial, ou seja, uma réplica do legi-signo "luz vermelha indica perigo" (SANTAELLA, 2000:139).

4.2.3. Pragmática

O trabalho expõe algumas circunstâncias das quais são advindas de um modelo de vida evidenciado num determinado caráter humanitário: da indiferença aos problemas alheios e frieza tratada pela negligência da ajuda. Outros fatos essenciais, mas principalmente a de se resguardar num espaço construído que estabelece uma vida de relações privadas.

Há uma simultaneidade de coisas, desse lugar complexo, de difícil assimilação, onde a corrida desordenada atropela o próximo. E assim, o ritmo urbano também engole a figura, desprezando sua existência, ignorando sua condição.

Aos olhos de Cunningham, esse modelo de vida coletiva é grotesco: o vídeo arquiteta a imagem da cidade e de seus habitantes: uma paisagem que remete à insalubridade. Que assim representa a mudança interior que realizamos, da coabitação em um ambiente nocivo, produzindo alterações psíquicas diversas, causando modificações no comportamento. Retrata a adaptação à ela, na indiferença às coisas. Os becos sujos, os tons acinzentados e escuros, poluídos e enegrecidos pelas fuligens e fumaças, assim correspondidos aos seus iguais, empresários plúmbeos, trajando tons sóbrios e preocupados com seus interesses particulares.

Nova Iorque é uma cidade dura aos seus estranhos: deflagra-se com uma tensão e horror do cotidiano, de quem não se importa, que é apático e insensível. Torna-se impossível não se simpatizar com o homem amaldiçoado, que tropeça e cambaleia pelas ruas, como alguém que carrega um fardo, um símbolo da miséria dos excluídos.

O que pulsa nas veias, ao ritmo da canção é uma urgência em ser visto, em descobrir-se vivo aos olhos dos outros, na maldição que o acomete, no entorpecer dessa mesma vida.

4.3. O monstro televisual

[Aphex Twin – Come to Daddy]

Aphex Twin é um dos primeiros colaboradores de Chris Cunningham e adota uma música eletrônica de difícil classificação entre o meio musical. É um cantor que explora terrenos não palpáveis, de sons de metais e sucatas sintetizadas, dificilmente obtidas por outras bandas, perfazendo-se numa sonoridade única.[95] Um ritmo variegado e inovador tanto na composição quanto no modo de concepção:

[95] Outros detalhes podem ser acessados em http://www.aphex-twin.com/

> Aphex Twin é o pseundônimo de Richard D. James, o inventor da música ambiente pós-*punk*, que depois aderiu ao *techno*, ou mais exatamente a uma música eletroacústica em estilo *jungle*. *Come to Daddy* é um exemplo de clipe integral, som e imagem pensados e trabalhados simultaneamente por músico e cineasta. [...] À medida que os sons se desintegram em ruídos dissonantes, as imagens também vão perdendo sua definição figurativa e se reduzem a manchas e riscos disformes (MACHADO, 2003:188)

4.3.1. Sintaxe

a) Grafos

As primeiras tomadas implicam um conjunto de edifícios e efeitos de computação gráfica, cenas de um líquido espirrado contra um anteparo e identidade visual do *Aphex Twin* e caracteres (vide p.97, Tabela 9, Descrição das Cenas: Resumo, Grafemas, Cromemas e Quadro-Resumo do Videoclipe). Os edifícios são mostrados das suas partes superiores para suas bases, para logo em seguida observar-se uma senhora passeando com seu cão. As configurações dos planos são irregulares e assimétricas, enquadradas por linhas diagonais. Em alguns instantes, a câmera assume vista do narrador (como algo acompanhado à distância) outras vezes, a visão das personagens (do anão que observa a senhora por trás, do cão que fareja a televisão, ou do próprio tubo de tv que se mostra diretamente, etc.), relativizando uma posição subjetiva em distintos referentes. O cenário é alternado de lugares externos (dos espaços abertos entremeados aos edifícios) para internos (de onde saem os anões).

Várias tomadas interessantes são seguidamente apresentadas de forma inconstante: do cão latindo, da senhora sendo puxada, dos detalhes das mãos, dos *close-up's* na tv, do ser fantástico lá dentro, etc. Há uma contínua configuração de desequilíbrio ainda ampliado pelos movimentos nervosos e de inconstância da câmera.

O monstro televisual é disforme tanto nos aspectos configurativos (físicos) quanto pelas interferências ruidosas da imagem em sintonia. Os ruídos nas imagens produzem granulações a serem intermediadas com as demais cenas, defeitos na imagem carcomida, corroída pelo sinal irregular, pela instabilidade ate que ela venha a se estabilizar; a televisão sendo sintonizada produz esse chamuscar, adotada positivamente no interior do trabalho.

b) Cromos

O ambiente é predominantemente marcado por matizes cinzas e azuis – cromemas cujas fontes de luzes e superfícies darão uniformidade aos aspectos perceptíveis no vídeo. Há assim um predomínio de cores frias: no concreto nos prédios, calçadas, no lixo entulhado, no

TABELA 9 – DESCRIÇÃO: **COME TO DADDY**

Título: Come to Daddy

Aphex Twin, Álbum *Come to Daddy EP*, 1997.
Lançamento do Videoclipe: Outubro / 1997. Duração: 05'50", cor.

Referência: Ficha Técnica

Agência: RSA / Black Dog Films
Diretor: Chris Cunningham
Produtor: Cindy Burnay
Direção de Fotografia: Simon Chaudoir
Efeitos das Criaturas: Dave Elsey, Louise Elsey, Dominic Hailstone, Adrian Getley
Elenco - Anões: Kiran Shah, Niki McInnes, Karen Anderson, Matthew Hoxlet, Damian Keane, Kirsty Keane
Senhora: Coral Lorne
Homem magro: Al Stokes
Treinador do cão: Liz Rutherford
Design Gráfico: Mat Cook
Pós-Produção: Glassworks, Sally Mattinson
Artista Software Inferno: Glassworks, Crawford Reilly
Edição Linear: Gary Knight
Edição Não-linear: Marcus Timpson
Equipamento: CAM e equipamentos Samuelsons, Iluminação AFM Lighting, Filme Eastman Kodak, laboratório Metrocolor, Londres.

Descrição das Cenas: Resumo

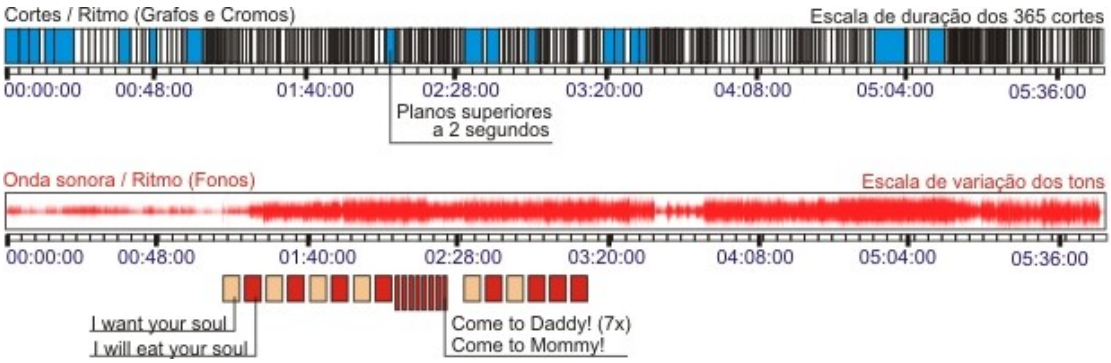
Planos	Cronemas	Grafemas / Cromemas	Fonemas
01. 02. 03.	00:11:05	Parte superior de um edifício cinza, a partir da lateral do muro. Tela preta com a logo do Aphex Twin na lateral esquerda do vídeo. Clarão na tela, com efeito de fusão da logo para um pictograma e título Come to daddy sendo desvendados.	(Sintetizadores: som similar a trilhas de filmes de suspense).
04. 05. 06. 07.	00:13:13	Tela preta, com a continuidade dos efeitos. Prédios típicos de conjunto habitacional popular. Logo preta e posterior título: Music: The Aphex Twin, com clarões alaranjados. Vista da parte superior do edifício cinza, mostrando conjunto de janelas e sacadas até a parte inferior, onde há um lixo entulhado. Ao fundo aparece uma senhora passeando com seu cão branco. Texto em fusão, Pictures: Chris Cunningham.	
08. 09. 10. 11. 12. 13. 14.	00:15:13	A senhora e o cão branco agora estão mais próximos. Ela está de sobretudo cinza, na cor que é também predominante do entorno. *Close-up* do cão farejando o chão, próximo ao lixo, visto por trás e passando por uma poça de água. Em seguida, contorna o entulho, dando um giro no corpo.	
15. 16. 17. 18. 19.	00:08:10	Vista do conjunto em plano aberto (lixo, mulher, cão) com pouca iluminação e tons predominantemente cinzas. Na lateral esquerda há um vulto que os observa por trás. *Close-up* do rosto da senhora.	
20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28.	00:15:18	Detalhe dos passos de alguém, vistos por trás, caminhando no piso molhado. *Close-up* do rosto da mulher, que vira-se para frente e depois segura o cão. Este então faz xixi no televisor jogado no lixo, que começa a dar sinais de sintonização.	
29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. (...) 49.	00:11:24	O cão leva um choque e tenta avançar na televisão, enquanto a senhora o segura. *Close-up* da boca latindo e posterior sinais de melhor nitidez da tv: é possível reconhecer um rosto humanóide azul.	(Latido do cão sintetizado com efeito de reverbe-ração: *eco*).
50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. (...) 72.	00:20:15	Face azul disforme, entremeada às falhas das linhas de varredura da tv, enquanto o cão continua a latir e a senhora o segura (*Close-up* das mãos). Em seguida, cede à sua força, soltando a coleira. Afasta-se para trás horrorizada, apoiando-se numa parede enquanto o monstro azul pronuncia uma fala amedrontadora.	I want your soul. I will eat your soul. (2x)
73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84.	00:22:27	A senhora leva a mão à boca de horror ao avistar um grupo de anões passando por ela, sorridentes. As cenas são alternadas ao mostro azul que dá sinais de estar vivo. Um dos anões ao passar pelo corredor pega	I want your soul. I will eat your soul. (2x)

85. 86. 87. (...) 106.		uma haste e sai ricocheteando no gradil, fazendo barulho. *Close-up* dos pés do grupo passando na água empoçada do piso.	
107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. (...) 145.	00:34:15	Os anões continuam a correr, todos com os mesmo rosto, o mesmo sorriso (na verdade utilizam máscaras). É dada uma panorâmica e visualiza-se o conjunto de entulhos, com a televisão ao centro e o monstro azul como imagem. Agora os anões estão próximos à tv. Um deles a pega e leva para dentro de uma garagem, com o monstro ainda dando sinais de vida, enquanto outros batem nas paredes e grades com bastões.	Come to Daddy! (7x) Come to Mommy!
146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. (...) 176.	00:14:25	Um dos anões joga um objeto num homem que está na garagem. Ele corre assustado com o grupo atrás de si ainda jogando-lhe mais objetos. Entra no carro e tenta ligá-lo quando é surpreendido por um dos anões na porta. Grita desesperado no mesmo instante que o monstro da tv. As luzes dos faróis do carro são ligadas.	I want your soul. I will eat your soul. (2x)
177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. (...) 196.	00:25:03	Tomada dos edifícios. Anões batendo bastões no gradil. Noutro momento, um deles faz gestos de que "pegou / ferrou" alguém. Duas anãs saem de um ambiente escuro, de mãos dadas; close dos pés correndo no piso molhado.	(A música passa do ritmo frenético das batidas para algo mais suave, como de cantiga de criança).
197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. (...) 239.	00:31:22	Outro grupo está no meio do lixo, espalhando-o, e batendo bastões. Dois deles estão brigando para segurar a tv. O lixo continua a ser espalhado. A tv cai no chão e os dois brigam entre si. Surge um clarão alaranjado no ambiente da tv e o monstro começa a sair da tela, esticando-a como se fosse de plástico. Os anões observam felizes.	(Retoma o ritmo frenético). (Música de suspense para a saída do monstro da tv).
240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. (...) 278.	00:38:02	A senhora se aproxima. O monstro está completamente fora da tv, sozinho. Ela o observa mais de perto, aproveitando que está de costas. *Close-up* das mãos e grandes unhas, do corpo raquítico. O monstro então vira-se com a boca aberta e dentes pontiagudos, dando um berro que cria um forte vento na direção da senhora, ficando a poucos centímetros dela.	Ahhhhhhh! Ahhhhhhh! (Gritos sintetizados). Ahhhhhhh! Ahhhhhhh!
279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. (...) 327.	00:39:20	Tomada dos edifícios. O monstro agora apresenta a mesma face dos anões, que estão ao seu redor, sendo agraciados por ele. Seguidos closes rápidos do monstro, com o corpo esguio. Cenas de água espirrada num fundo preto. Efeitos sucessivos de "queima de tela" – clarão amarelo e alaranjando. Mostra ainda rápidos instantes, clarões e *flashes* da senhora, do cão, dos anões.	(Retoma o ritmo frenético das batidas. Cada mínimo tom produz efeito na imagem e vice-versa).
328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. (...) 365.	00:33:16	Logo do Aphex Twin na tela parcialmente preta. *Closes* sucessivos do monstro e flashes alaranjados contra cenas escuras. Cenas do monstro também azul. Texto alaranjado Come to Daddy. Água espirrando e monstro azul sorrindo. As imagens da tv vão sendo distorcidas, perdendo sintonia até tornarem-se pretas.	(O monstro dá várias risadas macabras).

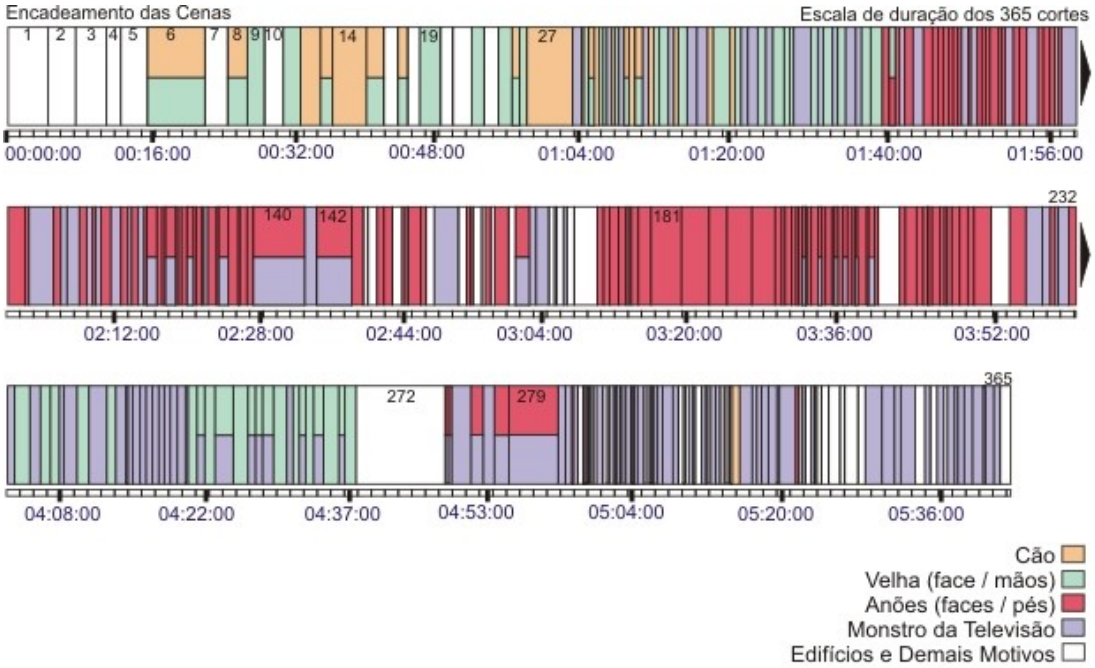
Fonos: Letra da Música

Come to Daddy	Venha para o Papai (T.A.)
I want your soul. I will eat your soul.	Eu quero sua alma. Eu comerei sua alma.
Come to Daddy! Come to Mommy!	Venha para o Papai! Venha para a Mamãe!

Cortes e Onda Sonora

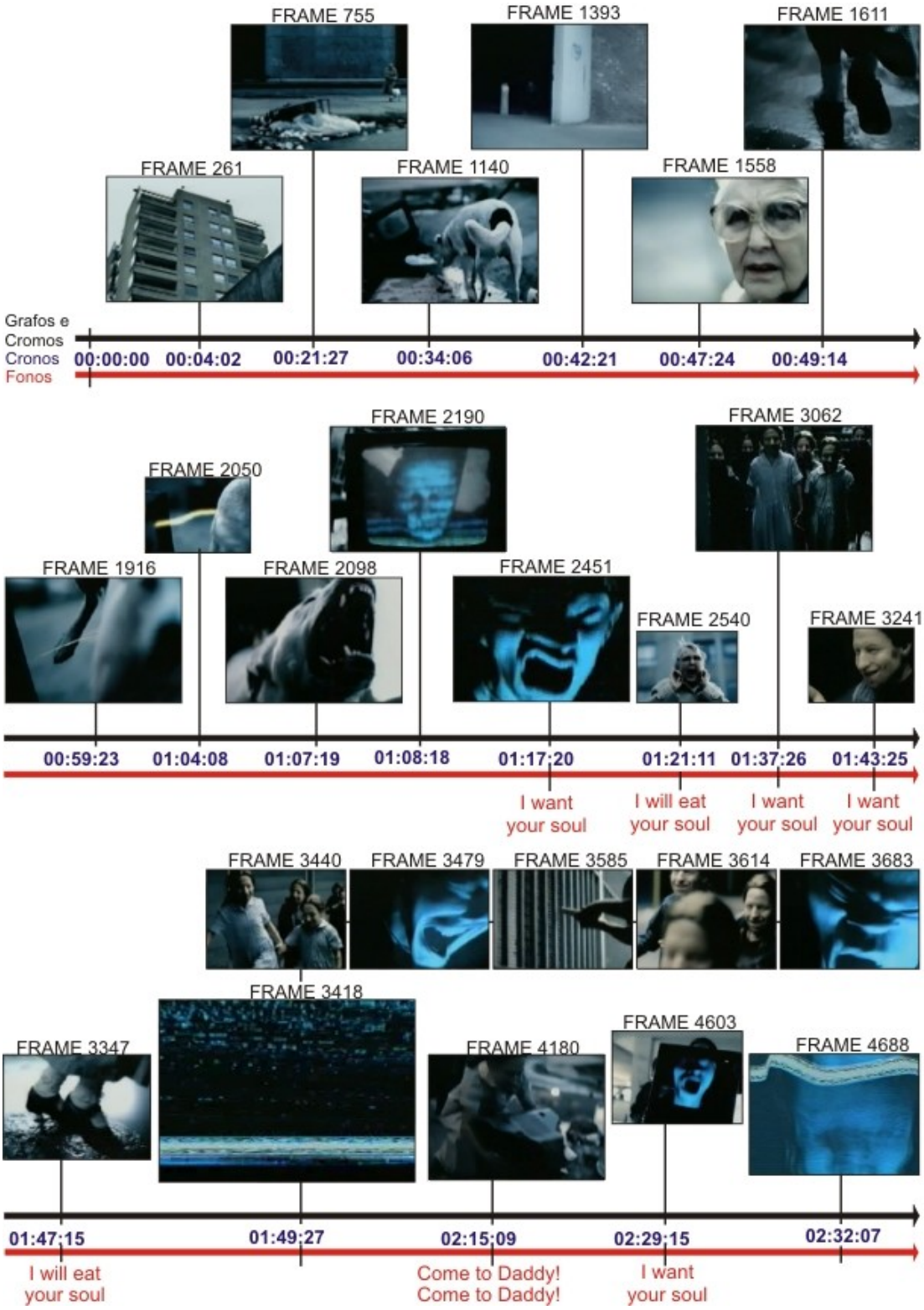


Montagem



Identidade Visual do Aphex Twin

Quadro-Resumo do Videoclipe



FRAME 4871
FRAME 5360
FRAME 5798
FRAME 4809
FRAME 4905
FRAME 5399
FRAME 5587
FRAME 6110
02:36:09
02:38:10
02:47:07
02:54:26
03:01:05
03:02:11
03:09:07
03:19:13
I will eat your soul
I will eat your soul
I will eat your soul
I will eat your soul

FRAME 6371
FRAME 7155
FRAME 7461
FRAME 7861
FRAME 6460
FRAME 7244
FRAME 7793
03:28:09
03:31:05
03:54:24
03:57:24
04:04:28
04:15:29
04:16:29

FRAME 7901
FRAME 8751
FRAME 10263
FRAME 7885
FRAME 7993
FRAME 9405
FRAME 9591
FRAME 10584
04:18:25
04:19:17
04:22:13
04:47:20
05:00:22
05:28:22
05:44:02
05:49:14
05:50:25

tom de pele da senhora e casaco...etc.

Já nas imagens do humanóide azul, há uma textura contínua presente da irregularidade da televisão, nascida na sua sintonização, das linhas de varredura que criam interferências cromáticas e formais (grafemas e cromemas). Esses ruídos dos movimentos desencontrados no tubo televisual são igualmente intensificados na música (fonemas). Esses "*noises*" serão utilizados no vídeo constantemente, numa explanação metalingüística de seus próprios recursos.

c) Cronos

Os tempos ou distintos cromemas presentes no videoclipe são estilhaçados, reduzidos em fragmentos minúsculos. A montagem está organizada num ritmo continuado de alterações de ângulos e tomadas, e o ritmo dos cortes chega às raias do absurdo: o videoclipe tem um tempo total de (00:05:50), 5 min. 50s tendo 365 cortes, com planos alternados e intercalados (vide Tabela 9, Cronemas, Cortes e Onda Sonora). Os planos de curta duração são maioria e os de "longa" são pouco maiores que 2 segundos. O intercalar dessas cenas está expresso no gráfico abaixo da montagem (esse gráfico somente foi feito nesse exemplo por ser mais elucidativo dessas características).

d) Fonos

Um som construído entre algo que é dançável e um efeito cerebral e hipnótico. Um movimento físico cinético, com batidas duras e secas, sempre elaborado ou produzido artificialmente, a partir da transformação de um ruído anteriormente reconhecível em algo não mais detectável (WISNIK, 1989).

Audível pela harmonia frenética da repetição, do intervalamento combinado; de onde havia antes um hiper-algoritmo minimalista, há um contraste de tons fluidos precisamente construídos e imersos que não dão espaço à respiração (WISNIK, 1989). É como explorar equações matemáticas e teoremas fractais cuja repetição se evidencia por níveis, de onde uma pequena parte é modelo de compreensão sim, do todo. Entretanto, nenhum ritmo permanece intacto por um período muito longo, nenhum som se repete à exaustão (e a colocação da imagem é correspondente). Decomposta a linha do tempo, o som e a imagem eletrônicos estão vinculados perfeitamente. Para um som de pequenas variações, imagens também correspondidas.

4.3.2. Semântica

Nesse trabalho, talvez, possam ser confrontados dois planos distintos de juízo: um físico (e explícito), onde a senhora passeia num contato direto com a televisão, ao invés de um simples *zarpar* (plano implícito). Passear, para além do conduzir a algum lugar, do entreter. Desse modo, abaixo seguem tabelas com os principais levantamentos semânticos encontrados:

TABELA 10

Sintaxe	Semântica
Monstro televisual.	Face revelada da televisão, manifestando aquilo que é puro horror.
Linhas de varredura e *noises*.	Conteúdo de que é feito o monstro.
Senhora	Simboliza alguém que "passeia" tranqüilamente: pacata e tranqüila.
Pedaços de pau batidos pelos anões nas grades e paredes.	Anarquia, vandalismo (destruir algo de importância).
Lixo sendo espalhado, revirado	Mesmo caso acima.
Faróis ligados após perseguição.	Acertaram ou atingiram o indivíduo.
Gestos obscenos do anão.[96]	"Pegou / ferrou" alguém.
"Come to Daddy"	Venha para a televisão.

TABELA 11

Em relação ao **Âmbito do Signo**	
quali-signo	Sensação causada pela sintonização da televisão.
sinsigno	O monstro azul, quando aparece "sintonizado" na tv.
legi-signo	Cachorro late após ser machucado.[97]
Em relação ao **Âmbito do Objeto**	
ícone	Todo o corpo videográfico, no seu âmbito visível.
índice	O cachorro rodear a televisão.
símbolo	O anão fazer gestos de que "pegou / ferrou" alguém.
Em relação ao **Âmbito do Interpretante**	
rhema	(hipotético) – A relação da tv sintonizada (quali-signo) que é ao mesmo tempo um ícone = ver a imagem.
dicent	(categórico) – O monstro azul sendo revelado na oscilação da imagem (sinsigno indicial) = ter uma natureza eletrônica.
argumento	(relativo) – Cachorro late após ser machucado (legi-signo) = esganiçar-se pela dor.

4.3.3. Pragmática

Há um ambiente surreal caracterizado por um humanóide que ganha vida a partir da televisão, numa conotação de ser capaz de se desprender dos mecanismos aprisionadores que o sustenta. Nascido dos ruídos, das irregularidades dos movimentos nas linhas de varredura, cuja distorção é também *leit-motiv* de vários filmes de ficção. Diversos trabalhos já

[96] Vide *frame* 5798 no quadro-resumo do videoclipe, p.101.
[97] Vide *frame* 2050 no quadro-resumo do videoclipe, p.100.

exploraram a idéia de que a televisão é uma espécie de janela ou passagem para outro mundo, outra dimensão. Aqui, essa dimensão é uma crítica também aos trabalhos mais famosos de bandas de sucesso na época, quando assiste-se à MTV ou ainda conforme atesta Chris Cunningham e Aphex Twin[98], executando o videoclipe baseado na criação de monstros e criaturas sobrenaturais, como crítica aos apelos afetados feitos por bandas como *Prodigy*, *Chemical Brothers*, *Daft Punk*, entre outros. Por essa razão, o uso de excentricidades, de coisas que causam surpresa, mas que não sustentam integral coerência nos princípios orientados.

Nascido da tecnologia televisual, que habilita a princípio seu corpo, o humanóide quer se libertar, ao mesmo tempo em que grita desvairado. Os anões, "filhos" da criatura, promovem uma anarquia, amedrontando a senhora, fazendo o espectador tomar uma posição próxima àqueles que estão sendo "agredidos". Essa agressão é estranha porque de fato, em nenhum momento não acontece interpelação física (talvez o grande sopro de vento causado pelo humanóide). Há um confronto moral, um trama psicológico que leva a crer numa provocação hostil, num intuito destrutivo que o videoclipe em nenhum momento concretiza visualmente. É como se a televisão pudesse revidar a algo observado indiferentemente (pacato), e de forma não questionável.

A senhora pode ser simbolizada como alguém que passeia tranqüilamente por um lugar. Passear, na conotação de *zarpar* e lugar enquanto televisão. Alguém ingênuo e tranqüilo que precisa estar de frente ao verdadeiro "ser" que representa a tv, revelada sua "verdadeira face", do horror e do choque.

A dança cerebral provocada por Aphex Twin do chamado *drill' n' bass* (batidas mais ligadas à velocidade da furadeira elétrica do que a bateria), num som programado em computador, é totalmente sintetizado[99]. Para um conceito tão complexo, obriga Cunningham a ter também primoroso trato na imagem. Trabalhando num conceito de desconstrução musical e não lidando com *samplers* para acelerar a música, consegue no meio de tantos gêneros eletrônicos, ser reconhecido pela crítica. A música tem sua própria complexidade, com bastantes ruídos estranhos espalhados, sussurros esparsos, colagens. A música soa indefinida, subvertendo conhecimentos técnicos e descritivos.

---

[98] Depoimentos e dados no site do autor, http://www.director-file.com/cunningham/ (conteúdo acessado em 10/07/2055).
[99] Ver mais detalhes em http://www.aphex-twin.com/

SEÇÃO 5
CONSIDERAÇÕES DE APRECIAÇÃO E AJUIZAMENTO

"Desligue a Tv e vá ler um livro"
Slogan da MTV no ano de 2005.

Como foram observados, os diversos fenômenos de semiose levantados nas descrições, indicam a todo instante que o "intérprete é crucial para a definição mesma do signo" (ECO, 2004:220). Os signos dependem de uma interpretabilidade, identificando suas naturezas, necessitando de determinados procedimentos sensório-perceptuais e cognitivos. O esforço para compreender está no poder evocativo ou sugestivo deles, de uma intenção de obter do objeto distintos graus de complexidade (SANTAELLA, 2000). E se a sua conformação é um tipo de atributo, a semiótica fornece os procedimentos adequados a resgatá-los.

É notável que os videoclipes são caracterizados pelo olhar continuado. Leva o espectador em gradação contínua cujas impressões são marcadamente flutuantes. Nesse fluxo, nessa dinâmica, parece não haver um terreno firme, um ponto de ancoragem. Mas isso não denotou que eles não poderiam ser decompostos, para que fossem observadas suas estruturas e naturezas dispersivas. Nesse sentido, a semiótica, e aqui no contexto da cultura visual, possui grande potencial para explicar esses fenômenos, levando em consideração a não existência de uma mídia unicamente visual. Todas as mídias são mistas, híbridas, com graus variáveis de tramas sígnicas.

A cultura visual é averiguada nos estímulos visuais, nas referências de uma apreensão diferenciada e nos modos de endereçamento circunstanciais (MIRZOEFF, 2003). É buscado entender como são processadas as formas do sentido, num quadro sinóptico de representação, uma lista descritiva, tornando acessível o processo, na faculdade de constatar essas mesmas propriedades e atributos designados; numa perspectiva dialética, designando a diversidade de relações pelas quais passam cada uma das coisas, em cada momento, se vem a ser de fato tal como se apresenta. Essa possibilidade de investigar as mínimas unidades componentes, na desconstrução das suas particularidades para assim melhor compreendê-las, cabe com grande mérito, aos métodos de abordagem semiótica.

Estabelecendo as condições estruturais da linguagem, ou como se efetua a significação, os elementos passam a ser diagnosticados com maior precisão. Podem ser

observados de forma mais clara nas suas conformações. São apresentados numa determinada qualidade pontuada, revelando traços por vezes obscurecidos pelas transitoriedades conjunturais no interior dessas mesmas linguagens. Além disso, as pessoas são permeáveis às condições das "verdades" vistas e ouvidas (ALMEIDA, 2001). O que é casual, fortuito, dependente de fatores incertos não se insere nos gêneros do discurso televisual (mesmo porque a montagem retira qualquer tipo de imprevisto).

E dessa forma, a análise do trabalho nas suas mínimas constituintes se mostra indispensável porque remonta as operações sintáticas, semânticas e pragmáticas construídas, sendo invariavelmente dependentes. Nessa última premissa tem-se principalmente uma lógica mercantil que se faz infringir no meio. É um dos atributos necessário para veicular dezenas de imagens por minuto, e em alguns casos compartilhadas, fracionados dentro da mesma área visível.

A televisão, e especificamente nos exemplos dos trabalhos desenvolvidos por Chris Cunningham, a partir dos sistemas de corte e montagem, acabou por desenvolver uma estética que não visa fundar, dar estabilidade e amparo às coisas. Não se quer estabelecer, suster ou resguardar esse viajante onírico (MACHADO, 2000). Esse conjunto cria um ritmo convulso, produzindo sedução, garantindo algo fundamental na televisão: fixar audiência. E desse modo, imagens de toda natureza partilham o mesmo palco, muitas vezes livres e desobrigadas. Os pequenos fragmentos vão dilacerando as expectativas continuamente. De quebra em quebra, introduzem a compreensão em degraus, não trazendo ao espectador um objeto matérico pronto. Quanto mais ele se apresentar fracionado, reduzido a instantes, mais interessante se elucidará esse ruído, da lógica quebrada, a ser restituída (RONALD, 2002). E assim, ou afundam ou trazem à superfície em maior ou menor grau, valores experienciados, suscitando de mais valia a apreensão do todo, favorecendo a sua intensa repetição na tv.

Quando são percebidos através desse prisma, eles são resignificados dentro dos valores do imaginário coletivo, pela grande facilidade em exprimir significados abstratos, não dizíveis, como é da mesma coerção dos poetas (MACHADO, 2000). E assim, a semiótica passa a lidar tanto com as "estruturas abstratas de significação" (linguagem verbal, visual...) quanto "os processos no curso dos quais os usuários aplicam na prática as regras desses sistemas com o fim de comunicar" (ECO, 2004:222).

Essa prática encontra a conformação pragmática, presente desde o início, na conjuntura que leva a interpretar um dado fenômeno como elemento sintático ou semântico, baseados numa totalidade das diversas amostragens simbólicas da vida coletiva, relacionados

à produção e transmissão cultural, da criação intelectual e artística, de informações desse instante irrompido (MACHADO, 1997), deflagrado no interpretante. A pragmática então jamais poderá estar reduzida a apenas um dos perfis possíveis que a origina, ou o perfil desse interpretante: "a abordagem pragmática tem a ver com a totalidade da semiose, a qual, para ser plenamente compreendida, deve ser tratada também sob um ponto de vista pragmático" (ECO, 2004:221).

Morris (1976) levanta diversos aspectos que não recairiam nem em aspectos sintáticos ou semânticos, e Eco (2004) os enumera: "elementos contextuais que desempenham um papel numa interação lingüística, tais como posição física do falante / ouvinte, expressões faciais, tempo e lugar da emissão e assim por diante" (2004:222). Mas a pragmática não limita-se somente a aspectos lingüísticos, ela envolve todos os sistemas de signos. E as características dessa significação são incluídas na semântica enquanto as da comunicação dentro da pragmática, apesar de significação e comunicação não terem mesmas correspondências às divisões estabelecidas por Morris.

Desse modo, seria necessário considerar a pragmática em distintas abordagens: "uma pragmática da significação (como representar num sistema semântico fenômenos pragmáticos) e uma pragmática da comunicação (como analisar os fenômenos pragmáticos que ocorrem durante um processo comunicativo)" (ECO, 2004:227). Nessas questões, ocorrem as inferências contextuais, ambiente onde ocorre a expressão em conjunto a outras e, também circunstanciais, situação externa que o contexto ocorre, sendo assim necessário encontrar uma pragmática maior, para todas as questões também inerentes à comunicação. Na fala de Bar-Hillel, a pragmática não limita-se somente à interpretação, mas à

> ...dependência essencial da comunicação, na linguagem natural, em relação ao falante e ao ouvinte, ao contexto lingüístico e ao contexto extralingüístico, à disponibilidade do conhecimento de fundo, à presteza na obtenção desse conhecimento de fundo e à boa vontade dos participantes do ato comunicativo. (BAR-HILLEL *apud* ECO, 2004:229).

Há no conceito da pragmática, a busca por um conjunto de hipóteses que devem ser levantadas para verificarem suas reais eficácias, seus resultados, como numa atividade científica. O estudo da linguagem deve ser realizado numa perspectiva pragmática, como uma prática social concreta, na constituição do significante lingüístico a partir da interação entre falante e ouvinte, do contexto de uso, dos elementos sócio-culturais pressupostos pelo uso, e dos objetivos, efeitos e conseqüências desses usos. Na pragmática, a importância encontra-se

na prática, nos contextos de uso dos signos (MORRIS, 1976), nos diferentes aspectos do conhecimento. A pragmática não é assim um segmento dos estudos de linguagem, mas a totalidade que a engloba.

Invocar a semiótica quando ocorrem fenômenos comunicacionais é algo legítimo, na tentativa de explicar como é que se comunica, explicar o uso social de significados previamente codificados. A semiótica permite um modelo eficaz para os fenômenos, executada sobre fontes ou corpus empíricos, efetuando por meio da decomposição nas suas estruturas elementares, não recorrendo a explicações somente intuitivas.

5.1. Exames e reflexões aproximadas

Os videoclipes de Chris Cunningham apresentam diversas direções, na narração decorrente do texto musical (condições evidenciadas pelos ensejos de outros "artistas") e também dentro da sua esfera, daquilo que lhe é permitido promover, sujeito de uma lado, pelas especificidades do suporte e linguagem, e por outro, às condições impostas do meio publicitário de veiculação. Cerceado principalmente pelas particularidades musicais do cantor ou banda, há de se submeter ao 'estilo' adotado por eles, não perdendo de vista seu próprio processo – aqui compreendido como configurador de tendências, apresentando restauração da imagem desse cantor, daquilo que artificializa enquanto meio de identificação pública.

O trabalho do videasta é então lidar com essas "imagens" já prontas (caso de Björk, Aphex Twin, Leftfield ... etc.) reinserindo outras que venham a causar impacto (por um tempo curto, é claro, até que seja substituída por um nova). O trabalho desses cantores não é somente lidar com uma busca de novos processos musicais, mas também de se "atualizarem" visualmente. Em Björk, por exemplo, está em jogo sua imagem apresentada diretamente no videoclipe, por se estabelecer no episódio, ganhando artifícios e distintos prestígios, afetando diretamente sua reputação. Os valores obtidos estão no âmbito da qual a cantora é um produto com um determinado estatuto, reunindo uma conjuntura som-imagem que parece ser algo imprescindível nesse momento.

Além desse aspecto, se em Björk vê-se um clima mais etéreo, disposto numa amenidade atmosférica, em Leftfield e Aphex Twin as interrupções rítmicas e o tempo conferido são bastante abruptos. Nesse último, a música é absoluta abstração digital, mas com resposta imediata no sensível procurando sua metade imagética (como pensaria Cunningham), num domínio de formas subvertido em traçados sígnicos sinuosos, cuja profusão fragmentária

e as misturas de realidades dos pontos de vista formais significantes, integram-se de forma desconcertante. Essa precisão é emparvecida porque lembra uma cena programada a deformar-se segundo as notas. E é tudo manualmente construído, às mínimas diferenças formais e tonais. Como se em cada parte da imagem tivéssemos a estrutura da notação musical, suas variantes inscritas uma a uma.

Nos videoclipes de Cunningham ocorre diferentemente da grande maioria, uma organização narrativa (ficção com personagens, ações, estabelecidas no tempo, desenvolvidas em acontecimentos, nas crenças do espectador etc.). E essa narrativa, pode ser ou não contraposta à canção (VANOYE, 1994). As cenas afeiçoadas em tempos e espaços distintos são dispostas seqüencialmente, preparadas e organizadas em sucessivas frestas de sentido; mas nesse intervalar, apesar das fissuras, garantem ainda narratividade, mesmo que as cenas não estejam em fusão gradual ou que remetam a certa disparidade de fatos. Ela estabelece alguns desvios nas cenas que conectam idéias, mas possibilitam uniformidade visual e estética no vídeo.

As narrativas apresentam estratégias para despertar a atenção quanto também do produto constituir um elemento de influência (VANOYE, 1994). Os sentidos a serem profusos no encaminhar da história tendem a deixar lacunas, dando-se de forma incompleta, deixando o espectador em estado de questionamento, a averiguar consigo argumentos que dêem conta das situações expressas: a buscar nos fragmentos os indícios para suas próprias conclusões. Introduz-se assim uma 'marca' inflexiva nesse espectador, a carregar índices de indeterminação. Nos momentos de maior velocidade, elas já contêm ou vão conter espaços para que o espectador consiga elaborar também uma conexão. A narrativa deve gerar implicações, produzindo um enredo não por completo resolvido (CAMILO, 2004). E assim, a história contada também o faz fixar atenção, implicando no consumo visual, trabalhando temas sem uma recorrência explícita nos discursos ou posicionamentos politizados (GOODWIN, 1992): apóia-se na dimensão humana das personagens e de situações bem concebidas.

É interessante notar que grande parte dos planos introduzidos nos três módulos básicos da narratividade (começo, meio, fim) constituem ordenações internas que não são completamente imutáveis. Grande parte das imagens está ali preenchendo um lugar que é apenas de reforçar o detalhe, reforçar uma elipse ou sinédoque: por exemplo, em *Afrika Shox* temos 4 planos em um único segundo: os instantes (04:08:08), (04:08:14), (04:08:16), (04:08:24), (vide Tabela 6, Cortes e Onda Sonora, p. 90), cronemas considerados nos seus

tempos em reprodução. Ou ainda em *Come to Daddy*, muitos segmentos internos se repetem de tal forma que passam a reforçar coisas que ainda nem podem ser vistas com clareza (pela alta compressão), revigorando um discurso obscuro, que parece não querer se revelar.

Nessa seqüência argumentativa, por vezes faz ruir o discurso, visto aqui positivamente, porque as interferências temporais nas imagens são mais sujeitas ao ritmo musical do que suas tecituras em si, caso essencial em *Come to Daddy*. E aí, há uma preocupação na espetacularização, mais ou menos gratuita, nessa acepção – às custas desse recurso – encantar e seduzir o espectador; uma comoção da psiquê pela atração, também mais ou menos irracional (CAMILO, 2004). Nessa transitividade, encontra-se a expressão simbólica das qualidades volitivas que reforçam sensações por vezes próximas àquelas vividas diante das turbulências típicas desse momento.

E também os diversos elementos da dimensão audiovisual como a composição do plano, o ângulo da imagem, a iluminação, o enquadramento fotográfico, a direção dos atores, etc., devem estar sob a adoção dos seus critérios, do que gerará como ritmo do videoclipe, tais que os "exercícios de linguagem vocacionados para o espetáculo, para o deleite e para distração, [...] têm por função dar prazer ao destinatário (*delectare*), complementados com os que apresentam uma vertente exortativa, argumentativa e informativa" (CAMILO, 2004:16). Esse estímulo tem que funcionar, mesmo que à custa de usos absurdos: poucas coisas hoje conseguem nos chocar e então elabora e arquiteta um horror que está presente o mais próximo possível do espectador, naquilo que aconteceria ao seu lado. O maior medo reside no que a ficção transporta para coisas banais do dia-a-dia, e a computação gráfica deve possibilitar esse ultra-realismo para ludibriar o olho.

Em relação à montagem, por vezes ela se faz visível, não se apagando em algumas ligações das imagens, o que apesar disso, não desconfigura o vídeo como um bloco homogêneo. Sua montagem relaciona-se mais com a questão do tempo vinculado ao ruído do que com o espaço: o tempo que permanece na tela pode não ser suficiente para conseguir "impregnar" valor de rememoração (PIGNATARI, 1984). Cenas em *flashes* ou de *corte acelerado* produzem centelhas visuais na maioria das vezes de grande valor, tendendo a criar um desnorteio das idéias e sensações. Podem por vezes, quebrar um ritmo mais lento e perturbar a cadência, aferindo uma construção mais subjetiva, cujas cenas possam desestabilizar condições previstas, instaurando impressões mais pessoais.

Já na referência à canção, apesar de reduzir o número das expressões significantes trazidas no signo imagético, nem sempre ambos estão se referindo às mesmas coisas,

fenômeno observado nas análises, condicionando ambigüidades nas situações evocadas. A música eletrônica não é assim, para distrair, dispersar, mas responder à causa de um "clima" em questão, situação capaz de suscitar a emoção com maior rapidez, aliada ao poder também próprio da imagem:

> Com o surgimento da cena techno, entramos numa nova fase de simbioses, até porque nesses ambientes musicais fortemente mediados por máquinas, não existe mais performance musical no sentido clássico do termo, mas processamento técnico do som através da manipulação de sintetizadores e *samplers*, programação de computadores e a invocação de equipamentos eletrônicos cada vez mais próximos da tecnologia videográfica. (MACHADO, 2000:184).

E assim, temos num videoclipe todas as máximas vantagens que podem ser abstraídas: imagem em movimento, pulsação dinâmica do som e da música, cortes no ritmo sonoro e imagético: traz à tona todo o quantitativo possível de complexidades envolvendo as tramas sígnicas. E o resultado das sucessivas interações presentes no videoclipe de Cunningham é o de descobrir nas mais diversas dimensões do vídeo, conseguir compor um conflito provocativo, ao ritmo frenético e vivo, estabelecido no calor aceso da música eletrônica. Depois que se vê o trabalho é praticamente impossível se desvencilhar das imagens vibrando na consciência.

> Grandiosos efeitos especiais que partem de produtos analógicos como figurino e maquiagem culminam como transformações digitais em efeitos de áudio e imagem, são colocados não como forma ilustrativa, mas como modelos significantes dentro da estrutura. O sintático perfaz o semântico. Em outras palavras, a diegese recebe a contribuição dos elementos tecnológicos. Os ruídos ali inseridos compõem o sentido apresentado nas imagens, tipificando impressões táteis, provocando a sinestesia (LEOTE, 2004:343)

Essa mistura não controlada das sensações, "...considerada um fenômeno perceptivo pelo qual as equivalências, os cruzamentos e as integrações sensoriais se expressam" (CAZNOK, 2003:110), é evocada nos movimentos da relação som e imagem: deslocamento e metamorfose continuada dos seus elementos associados. E aí, talvez não seja possível encontrar um fluxo entre vídeo e áudio tão perfeitos. Um assalto sônico aos sentidos, temporizador com títulos e deslocamento no espaço: ambiente intenso de camadas sobrepostas a diversas outras; uma composição experimental, um registro visual anticonvencional, ensinando o que representa estabelecer limites nas visualidades. Uma forma

sincopada com a estética industrial da música eletrônica, com também essência rara de se encontrar.

Assim, observa-se nos signos videográficos dos videoclipes, a explicitação de subjetividades projetadas, de concepções desprendidas implícitas e relativas à sociedade, questionamentos dos diversos hábitos também desenvolvidos. Das controvérsias nos costumes, dos modos comportamentais, na medida em que essas circunstâncias se fazem desaparecer ou se mostram ocultadas gradativamente, sem que os indivíduos se dêem conta, sendo supridas por outros tipos de necessidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

"Você consome ao mesmo tempo em que é consumido".
Slogan da MTV na década de 1990.

A abordagem relativa ao signo videográfico do videoclipe, nas articulações dos signos sonoros e imagéticos, das suas propriedades configuradas para que venham a construir uma orientação apreciativa na faculdade em reconhecer de um modo imediato e intuitivo, manifestando pensamentos e faculdades sensíveis, centra-se nas questões significantes contidas na apresentação. Essas questões estão enveredadas, apresentando-se ao mesmo tempo na situação manifesta desse lugar, e "o trabalho do semiótico vai consistir [...] em tentar ver se existem categorias de signos diferentes, se esses diferentes tipos de signos têm uma especificidade e leis próprias de organização, processos de significação particulares" (JOLY, 1996:29). Na conformação desses elementos inter-relacionados, a partir das suas internas contradições, faz-se configurar um todo harmonioso, ainda que restando sensações de incômodo pelas brechas deixadas em aberto, pelas lacunas não preenchidas, pela narrativa incompleta ou inconsistente; enfim, por alguma incoerência. Essa inconsistência interna é a marca principal do desequilíbrio sígnico e talvez uma das principais forças do videoclipe, intentado aqui numa abordagem semiótica, que é

> ...considerar seu modo de produção de sentido, ou seja, a maneira como provocam significações, isto é, interpretações. De fato, um signo só é 'signo' se 'exprime idéias' e se provocar na mente daquele ou daqueles que o percebem uma atitude interpretativa (JOLY, 1996:29).

A expressão dessas idéias, conforme observado nas análises, ocorre no corpo videográfico do videoclipe num fluxo de signos dispostos em seqüências interruptivas, desiguais. São abertos um conjunto de planos sugestivos de possíveis desdobramentos, já que as coisas não se mostram por inteiro ou nem sempre de forma clara. O videoclipe concentra suas forças nos interstícios que se abrem entre as cenas, na evocação extraída das fendas de sentido, do que é aguçado por uma disposição, da perturbação súbita trazida nesse conflito (CAMILO, 2004). Das pequenas aberturas fazem-se emanar, deixar passar faculdades de distinção, um instante análogo ao seu referente, traduzido em reconhecimento icônico.

A apreciação do signo videográfico no videoclipe, oriunda inconstante, desordenada, por uma reiteração continuada das imagens que precisam a todo instante, se realimentarem,

esboçando uma nova expectativa fruidora. E a interrupção dos signos ocorre porque elas se fazem esgotar rapidamente, na medida que o curto tempo de exibição gera a dinâmica visual: uma imagem contrapõe-se à outra, ora de modo repetitivo, ora adversativo.

Nesse instante detido, de fragmentos instantâneos, desprendidos, são visualizados alusões e pormenores arredios, promovendo grande intensidade por marcarem o olhar com substâncias transpostas em sensações enérgicas. E essa característica contingente, de continuada restituição dos signos promovidas no formato têm uma origem dentro do próprio meio televisual, e igualmente a possibilidade de serem vistas variadas vezes na grade da programação, uma das questões apontadas por Arlindo Machado (1988):

> ...a televisão logra melhores resultados quando a sua programação é do tipo recorrente, circular, reiterando idéias e sensações a cada novo plano, ou então quando ela assume a dispersão, estruturando sua programação em painéis fragmentários e híbridos, como nas colagens pictóricas ou nas revistas de variedades. (MACHADO, 1988:52).

Essa circularidade identificada ou vazão no efeito de dispersar-se indica ainda no signo videográfico que aquilo que se quer dizer não está atribuído concretamente ou forçosamente às imagens, mas pelas associações continuadas delas, referidas em figuras de linguagens, conforme notado também nas análises. Na relação entre os grafos, cromos, cronos e fonos, tende a prevalecer, triunfar primeiramente uma sensação palpitante, que é a energia essencial no desenrolar de uma concepção inicial ou idéia. O pulsar interpretado por planos "corporais, somáticos e psíquicos" como explica José Miguel Wisnik (1989), dado o corpo como canal nos mais variados âmbitos sensórios, promovendo uma sensação sinestésica; a psiquê, a mente interpretante articulada aos órgãos externos de captação de sentido.

De qualquer modo, certas proposições tendem a escapar, esquivar-se de dados solidificados, ainda que estes traços sejam identificáveis. Muitas imagens são apenas bordas entrecortadas. As eloqüências são particularizadas em grandes *close-up's*, derivando dispersão dos signos junto ao espectador, entre o que se vê, e o que se infere ou deduz. Daí conta-se que nas flutuações e desprendimentos, dos conflitos entre os significantes, dos diversos lampejos simbólicos lançados, intensifica e promove em muito maior grau, ou de forma mais intensa que outros gêneros televisuais.

Daniel Bougnoux argumenta que apesar das diversas possibilidades com que os signos são organizados, as mensagens se apresentam numa certa constância heterogênea, em trânsito livre, em configurações desprendidas: "o sentido daí resultante é, no mais das vezes,

polifônico" (1999:69). Quando se articulam determinados discursos (e aqui consideramos necessariamente imagético), eles anteriormente passaram por um instante de concepção. Nesses atos formulativos, o enunciador apresenta suas idéias, conceitos, que em iguais condições podem vir obscurecidos por vários tipos de ruídos presentes na linguagem.

De tal forma que em praticamente toda apreensão são absorvidas igualmente diversas outras não previstas pelo enunciatário. Essa tradução não se dá de forma fidedigna e "o telespectador entrincheirado na sua esfera doméstica desfruta de um prazer malicioso em pulverizar o curso majestoso da mensagem, numa coleção de curiosidades, indiciais" (BOUGNOUX, 1999:70). Isto ocorre de fato, e no videoclipe a problemática é latente porque muitas das coisas que parecem ser desajustes são logradas graças ao esforço de muito cálculo (operação de combinações), como observamos nas disposições dos elementos sintáticos, na forma que esses elementos se comunicam entre si e em conjunto, determinando explícitas naturezas semânticas e provendo características para uma função contextual pragmática.

No trânsito dos significantes, dos espaços aflorados em pequenos segundos, deixam vir à tona as brechas da indicialidade, introduzindo no todo uma arquitetura sígnica provida de mutações, da ilusão visual cabida num monitor de tv. Os signos são estabelecidos em densos alinhamentos, contrapostos em seqüências de *cut machine gun's* (cortes-metralhadora), e o videoclipe se resignifica conforme as experiências e contingências de quem o assiste, daquilo que é capaz de promover na apresentação: "...nenhum [videoclipe] tem sucesso a não ser por uma série de mal-entendidos. O sentido "recebido" por todos, individualmente, é sempre uma co-produção" (BOUGNOUX, 1999:70). Quanto mais potencialmente conseguir despertar e potencializar coerções individuais, mais ativamente participa de caber como instrumento de sensibilização. E ainda,

> Mesmo esta noção de sentido não é clara e presta-se a reivindicações fáceis: são incontáveis as obras que denunciam a "perda de sentido" contemporânea, e que intimam nossos responsáveis a dar-lhe outra vez algum sentido. Como se a coleta do sentido pudesse reduzir-se, por exemplo, a encher o tanque de gasolina. A complexa alquimia do sentido põe em jogo uma noção que tem ela própria três sentidos: este [objeto] enreda as idéias de significação, de sensibilidade e de direção. E as mensagens vitoriosas trançam juntos estes três componentes: não é suficiente que emissor e receptor compartilhem o mesmo código [...], é preciso ainda tocar, e enriquecer para isso o discurso colhendo nas camadas icônico-indiciais da sensibilidade; e sobretudo abrir uma perspectiva ou uma saída para além [do audiovisual]. (BOUGNOUX: 1999:70,71)

Assim, segundo Bougnoux, o sentido garante potencialidade nessas condições: na inclusão das idéias significantes, das possíveis relações dos signos ao conjunto de *designata* (sentido semântico num verdadeiro significado do que é feito com ele ou seu uso, expressando algo para além do que se enuncia, entrevendo outros aspectos) e da sensibilidade, ou o que cada um tem por capacidade em se doar ou de ser tocado, na entrega aos prazeres da fruição.

Em relação à sensibilidade, Jean-François Lyotard (1993) faz algumas considerações interessantes, observando que nas obras da "*nova tekhné*", estas são determinadas por vários cálculos de constituição, reconstituição e difusão; são minuciosamente detalhadas nos seus tempos e espaços, manipuladas nas suas mínimas constituintes, de modo que o sentimento estético é esquecido na representação. Ele está na apresentação, na imediaticidade visível. Nessa instantaneidade, considera a passibilidade

> ...como possibilidade de sentir (pathos) [supondo] uma doação. Se somos passíveis, é porque acontece alguma coisa conosco, e quando esta passibilidade possui um estatuto fundamental, a própria doação é algo fundamental, original. Aquilo que acontece conosco não é, de forma alguma, algo que tenhamos antes controlado, programado, captado através de um conceito (LYOTARD, 1993:260).

A passibilidade seria a sensibilidade no estado indicial. De onde o domínio do visível liga-se sobre o domínio perceptível do sujeito, nem sempre exigindo condicionamentos prévios. Fala-se assim de forças de sedução que não se distanciam do público, onde as subjetividades estão sob razões simples e acessíveis. Esses trabalhos podem ser firmados segundo convicções bastante particulares, de propostas que despertam por vezes, diversos artifícios: produzir oscilações entre os signos de maneira aparentemente inesgotável.

O problema ocorre quando em alguns casos são atacados o tempo e o espaço como problemas de uma doação não efetuada. "A perda de todo e qualquer destino indica o essencial do drama, e neste 'não acontece mais nada' está também o essencial de nossa problemática" (LYOTARD, 1996), sendo que essa doação não é algo "controlado ou programado", que ao contrário ocorre nestes vídeos.

Na manipulação eletrônica destes, três condições aparecem em maior destaque após a captura das cenas pelo equipamento de filmagem: o da criação das formas, dos sons e dos tempos. É possível uma reestruturação de todas as coisas: estas três variáveis estão interligadas e remodelam o discurso por completo. A imagem sofre uma manipulação que é determinada por sua duração, numa correspondência ou não ao som / ruído que lhe era inerente. A fabricação de um novo tempo confere-lhe outras naturezas, seja pela compressão,

dilatação, inversão, fixação, etc; seu tempo de aparecimento é o que garante vitalidade e expressão a esse signo (BELLOUR, 1993).

Nessa acepção, o tempo é um elemento determinante, onde passa a ser dilacerado de variadas maneiras, sofrendo alternâncias. Por ele é que os demais são conduzidos, notando-se ainda que a imediaticidade sensível desse meio é por vezes, mais forte que outros (cinema, pintura, escultura...), que reivindicam mesmos poderes. A compreensão dos diversos elementos que constróem as particularidades sensíveis buscam efetivar, dar vazão à importância dessas constituintes. Sendo que nosso cérebro não retém todos os traços que se fazem alcançar, não guarda os instantâneos, nem talvez uma provisão muito duradoura. Fazemos muito mais uma interpretação, uma versão construída da anterior, despredendo um estímulo que confere estabilidade, como se estivesse reconstituído exatamente o que foi visto (SACKS, 2004).

E aí também, nesse aspecto, a dificuldade em lidar com a natureza múltipla dos vários fenômenos concebidos na contemporaneidade, trata-se de um problema latente. Deparamo-nos com todos os tipos de espécies imagéticas, instantâneos de mensagens e esta habilidade notável para absorver e se dirigir à informação visual, constitui a base da nossa sociedade industrial (MIRZOEFF, 2003), de multiplicidade e simultaneidade de acontecimentos, explicitando questões do cotidiano, de fatos compreendidos em desvios ou complicações.

De modo que esse momento possui natureza incerta, nem sempre retida ou assimilada, e ainda, somada a algo já existente para ser assim reconfigurada, num labirinto de presunções (SACKS, 2004). Situações que reforçam insegurança para conseguir entender os diversos fenômenos culturais que nos cercam, nessa perspectiva também entrecortada. Verificamos que há uma dificuldade em compreender toda a variedade de signos que nos chegam e, nesse sentido, surge uma necessidade de se fazer alcançar esses fenômenos, em considerações enfáticas.

E aí, reporta-se assim, a algumas das questões apresentadas no início do trabalho, desse espreitar imagético, acrescentado dentro das produções e configurações contemporâneas, ou *eventos visuais* – termo da cultura visual[100], evocando momentos de

[100] Mirzoeff diz que os "…books abounded seeking to describe visual culture as "texts" or to "read" films and other visual media. In this view, any use of a sign is an instance of the total language system. A sign is thus an individual act of speech which stems from the total language system that makes such speech possible. The structuralists, as they came to be known, sought to examine the ways in which people used individual signs in order to understand the "deep structures" of society that generated these individual instances". (MIRZOEFF, 2003:14)

intensidade, surpresa e sedução. Qualquer circunstância que resulte nesse evento consta de uma informação visível, dos seus significantes, amparados por uma interface tecnológica; uma subjugação do olhar ao que se vê, gerando uma coerção perceptiva que se mostra também igualmente segmentada.

No videoclipe, os signos se intentam numa possibilidade de retenção, de uma fixação que é na sua grande maioria, perdida. Estão a realizar uma contenda, dados percorridos e misturados sem interrupção, um estado fluido. Nos processos de troca, entre o que se permite associar, alguns desses eventos visuais passam a constituir uma dimensão extraordinária, diante dos recursos eletrônicos e das diversidades dos trabalhos abrangidos pela cultura visual. Esses meios técnicos, aliados à criatividade artística, passam a fragmentar minuciosamente suas características, buscando os limites, as extremidades que podem postular – os exemplos de Cunningham são precisos nesses aspectos.

[“...livros buscaram descrever cultura visual como "textos" ou "leituras" de filmes e outras mídias visuais. Nesse sentido, qualquer uso de um signo é um exemplo do sistema total de linguagem. Um signo é assim um ato individual da fala originado do sistema total de linguagem, que torna tal fala possível. Os estruturalistas, como vieram a ser conhecidos, buscaram examinar os modos nos quais as pessoas usavam significados individuais para entender "estruturas profundas" dessa sociedade, desenvolvedora dessas circunstâncias.”] (MIRZOEFF, 2003:14) (T.A.).

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Cândido José Mendes. *O que é vídeo.* São Paulo: Brasiliense, 1986.

ARMES, Roy. *On Vídeo. O significado do video nos meios de comunicação*. Trad. George Schlesinger. São Paulo: Summus, 1999.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão*. Trad. Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. Campinas, SP: Papirus, 1995.

BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In: PARENTE, André (org.) *Imagem-Máquina. A era das Tecnologias do Virtual.* Trad. de Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. *Entre-imagens: Foto, cinema, vídeo*. Trad. Luciana A. Penna. Campinas, SP: Papirus, 1997.

BOUGNOUX, Daniel. *Introdução às ciências da comunicação*. Trad. Maria Leonor Loureiro. Bauru, SP: EDUSC, 1999.

BRANDINI, Valéria. *Cenários do Rock. Mercado, produção e tendências no Brasil.* São Paulo: Olho dágua, FAPESP, 2004.

CAMILO, Eduardo. Duração mínima, alusão máxima ou a ditadura da elipse. In: *Congresso de Ciências da Comunicação*. Covilha: Universidade da Beira Interior, Labcom, 2004. [suporte em cd-rom].

CAZNOK, Yara Borges. *Música: entre o audível e o visível*. São Paulo: UNESP, 2003.

DEMPSEY, Amy. *Estilos, escolas e movimentos*. Trad. Carlos Eugênio Marcondes de Moura. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

ECO, Umberto. *Os limites da interpretação*. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2004.

GANCHO, Cândida Beatriz Valadares. *Introdução à poesia*. São Paulo: Atual, 1989.

GOODWIN, Andrew. *Dancing in the distraction factory: music television and popular culture*. Minneapolis: Minnesota Press, 1992.

JANOTTI JR. Jeder. Gêneros Musicais, Performance, Afeto e Ritmo: Uma proposta de Análise Midiática da Música Popular Massiva, in: *Revista Contemporânea*. Salvador: Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea. Facom / UFBA, vol.2, n.2, 2004, p.189-204.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Trad. Marina Appenzeller, Campinas, SP: Papirus, 1996.

LEOTE, Rosângela. Come to Mommy – Criação e Sinestesia no videoclipe, in: Maria Beatriz de Medeiros (org.). *A arte pesquisa*. Brasília, 2003, vol.1, p.339-346.

LYOTARD, Jean-François. Algo assim como: "comunicação... sem comunicação", in: PARENTE, André (org.), *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. de Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo.* São Paulo: Brasiliense, 1988.

_____. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2003.

_____. *Máquina e Imaginário*. São Paulo: Senac, 2000.

_____. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas, SP: Papirus, 1997.

MASER, Siefried. *Fundamentos de teoria geral da comunicação: uma introdução a seus métodos e conceitos fundamentais, acompanhada de exercícios*. Trad. Leônidas Hegenberg. São Paulo: EDUSP, 1975.

MIRZOEFF, Nicholas. *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge, 2003.

MORRIS, Charles W. *Fundamentos da teoria dos signos*. Trad. Paulo Alcoforado e Milton José Pinto. Rio de Janeiro, Eldorado Tijuca, São Paulo: EDUSP, 1976.

PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. Trad. José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 1976.

PIGNATARI, Décio. *Signagem da Televisão*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. Videoclip: a tevê encontra a sua poética. In: *Jornal do Brasil*, 18 maio 1985. Caderno B, p.02.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In: *Porto Arte*, Porto Alegre: UFRGS, v.18, n.125, 2003, p.125-140.

ROGOFF, Irit. *The Visual Reader*. London: Routledge, 1999.

ROITER, Ana Maria. *Dicionário Técnico de Tv*. São Paulo: Globo, 1995.

RONALD, Leïlah R. de Carvalho. *Videoclipe: Imagens da música popular e linguagem-síntese da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2002 (prelo).

SACKS, Oliver. A torrente da consciência. Folha de São Paulo, 15 fev. 2004. *Caderno Mais*, 626, p.4-10.

SANDMANN, Antônio José. *A linguagem da propaganda*. São Paulo: Contexto, 2003.

SANTAELLA, Lucia. *A teoria geral dos signos. Como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Editorial Pioneira, 2000.

SCHAFER, R. Murray. *O ouvido pensante*. Trad. Maria Trench de O. Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva, Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1991.

TRABANT, Jürgen. *Elementos de Semiótica*. Lisboa, Portugal: Presença, 1980.

TRASK, R. L. *Dicionário de linguagem e lingüística*. Trad. Rodolfo Ilari. São Paulo: Contexto, 2004.

VALENTE, Heloísa de Araújo Duarte. *As vozes da canção na mídia*. São Paulo: Via Lettera, FAPESP, 2003.

VANOYE, Francis. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Francis Vanoye, Anne Goliot-Lété. Trad. Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994.

_____. *Usos da Linguagem: problemas e técnicas na produção oral e escrita*. Trad. e adap. Clarisse Madureira Sabóia...et al. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

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

Sites:

http://www.aphex-twin.com/ (acessado em 09/07/2005)

http://www.bjork.com/ (acessado em 09/07/2005)

http://www.director-file.com/cunningham/ (acessado em 02/02/2005)

http://www.eyestorm.com/ (acessado em 05/07/2005)

http://www.leftfield-online.com/ (acessado em 09/07/2005)

http://www.metaphoras.com.br/index.htm (acessado em 15/05/2005)

http://www.res.com/index-ad.html (acessado em 02/07/2005)

http://www.warpfilms.com/ (acessado em 05/07/2005)

Videoclipes:

Afrika Shox. Diretor: Chris Cunningham. Música: Leftfield. Londres: Sony Entertainment Group Inc., 1999, 04’52”, cor.

All is Full of Love. Diretor: Chris Cunningham. Música: Björk. Nova Iorque: Elektra Entertainment Group Inc., 1997, 04’07”, cor.

Come to Daddy. Diretor: Chris Cunningham. Música: Aphex Twin. Londres: Metrocolor, 1997, 05’50”, cor.

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.