
Subjetividades, tecnologia e expressividade entre circuitos de comunicação e arte contemporânea: análise de duas versões de videoclipe para a música ‘Valdeldur’ do grupo Sigur Rós*

José Eduardo Ribeiro de Paiva**

Liene Nunes Saddi***

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo identificar a presença de subjetividades na produção em videoclipes musicais que transitem e estabeleçam relações entre circuitos de comunicação e de arte contemporânea. Para isto, foram escolhidos como objeto de estudo dois videoclipes criados para a música “Vardeldur”, pertencente ao álbum *Valtari* do grupo musical islandês Sigur Rós. Na análise de poéticas como procedimentos do fazer, e na busca por pontos em comum em

* Este trabalho teve o apoio da FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), através da bolsa de Doutorado do processo 2013/02497-0.

**Professor do Departamento de Multimeios, Mídia e Comunicação do Instituto de Artes da Unicamp e dos Programas de Pós-Graduação em Artes Visuais e em Música da mesma instituição. Desenvolve desde a década de 1980 trabalhos sobre as relações entre arte e tecnologia e é líder do grupo de pesquisa “Tecnologia, Mídia, Criação Sonora e Audiovisual”.

***Doutoranda em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Unicamp, Mestre em Artes e Graduada em Comunicação Social, com habilitação em Midialogia, pela mesma instituição. É produtora cultural desde 2007, tendo atuado na TV Unesp entre 2009 e 2010 e como animadora cultural no SESC Bauru de 2010 a 2012, onde foi responsável pela programação das áreas de arte-mídia e artes visuais.

estruturas formais audiovisuais e desvios similares aos procedimentos de criação de obras visuais contemporâneas, em especial da videoarte, foram trabalhados conceitos como ‘desautomatização’ e ‘sinestesia’, aplicados ao campo das artes. Com isto, a contraposição de duas obras sobre um mesmo tema sonoro tornou possível conciliar investigações estéticas e poéticas aliadas à arte e à tecnologia.

Palavras-chave: videoclipe; arte e tecnologia; poéticas do vídeo; dispositivo.

ABSTRACT

This article aims to identify the presence of subjectivities in the production of music videos that transit and establish relationships between communication circuits and contemporary art. The objects chosen for this purpose were the two music videos created for the song “Vardeldur”, which belongs to the album Valtari of the Icelandic band Sigur Rós. In the analysis of the poetics related to the works, and by the search for commonalities in formal and audiovisual structures between these music videos and contemporary visual works, especially video art, concepts like ‘automatization’ and ‘synesthesia’ were discussed, applied the field of visual arts. The contrast of these two works that were based on the same music became possible to combine aesthetic and poetic investigations allied to art and technology.

Key Words: *music video, art and technology; video poetics; device.*

INTRODUÇÃO

A produção de videoclipes musicais vem trazendo, desde a década de 1960, o estabelecimento de prolíficas relações entre artistas visuais, artistas musicais e a incorporação de procedimentos de tecnologias visuais na constituição deste rol de objetos culturais. Nas últimas décadas, o videoclipe passou a ser assimilado tanto academicamente quanto mercadologicamente como um dos objetos mais representativos da cultura visual contemporânea, por consolidar diálogos entre diferentes esferas humanas.

Seu surgimento coincide com o advento da tecnologia do vídeo, com a criação de equipamentos portáteis tanto de captação quanto de reprodução. Músicos, cineastas, artistas visuais, coreógrafos e designers passaram a estabelecer relações cada vez mais próximas, com a popularização no final dos anos 1960 dos curtas-metragens musicais promocionais, chamados também de “promos”, e com a inauguração, na década de 1980, de emissoras televisivas exclusivamente dedicadas à emissão de videoclipes, caso da Music Television - MTV. Neste cenário, artistas

antes vinculados estritamente aos circuitos acadêmicos ou artísticos, com destaque para os videoartistas, se viram pela primeira vez em trânsito direto com canais de comunicação. Datam deste período, por exemplo, os trabalhos conjuntos entre Andy Warhol e a banda Velvet Underground, Nam June Paik e Laurie Anderson, ou das experimentações do compositor David Bowie com uma série de diretores. O formato do videoclipe musical passou a ser incorporado à produção audiovisual de diversos artistas musicais, e gradativamente e de maneira concomitante, passou a figurar em publicações acadêmicas, disciplinas, debates, encontros, estudos em cultura visual, exposições, mostras de arte contemporânea, festivais de cinema, junto à sua exponencial difusão em canais de televisão e mais recentemente em meios de circulação de conteúdo digital.

Partindo da compreensão de Anne Cauquelin (2005) sobre a arte contemporânea como atrelada diretamente ao regime da comunicação de esquema circular, onde criadores e produtores passam a ter papéis intercambiáveis e onde o artista não pode mais ser separado de um sistema global de comunicação, é possível considerar as imagens-movimento do universo do videoclipe musical como incorporadas ao processo artístico, uma vez que são bens materiais e simbólicos que sofrem intensa circulação, especialmente com a emergência de novas mídias e circuitos como a internet. Mas além de objetos que apenas circulam a esmo, pode-se também destacar videoclipes específicos que operam como desvios da produção hegemônica das indústrias culturais e que, apesar de desterritorializados, indicam subjetividades próprias de seus criadores.

Em 2012, a banda islandesa Sigur Rós lançou em seu website o projeto audiovisual *The Valtari Mystery Film Experiment*, com a proposta de encomendar um conjunto de videoclipes para todas as músicas de seu álbum musical de nome homônimo, *Valtari*. O grupo convidou diretores de cinema e vídeo já estabelecidos no circuito artístico – como Floria Sigismundi, Melika Bass, Nick Abrahams, Christian Larson, Clare Lagan, entre outros –, forneceu a cada um deles um orçamento modesto e propiciou completa liberdade de criação a estes artistas, sem que um diretor soubesse do trabalho do outro, e sem que a banda participasse do processo de construção das obras. No total, durante o ano, foram produzidos e lançados dezesseis vídeos para o projeto, sendo catorze de diretores convidados, e dois produzidos por fãs e escolhidos por votação (entre mais de 400 vídeos enviados), tanto da banda quanto dos demais apreciadores do grupo. Desde o final de 2012, além das visualizações dos vídeos disponíveis na Internet, o conjunto das obras vem circulando em eventos nos sete continentes, entre festivais de cinema, exposições, clubes musicais e outros locais pouco convencionais como lojas e salões de beleza, totalizando mais de cem

exibições. No Brasil, o projeto foi exibido na íntegra pelo Museu da Imagem e do Som (MIS), em São Paulo, no início de 2013, como parte da programação do evento Music Video Festival.

Elencamos o projeto *Valtari* como objeto de estudo para discutir a interdependência entre imagens e demais universos da cultura humana (DELEUZE, 1992) por se tratar de proposta que desconstrói a relação tradicional entre os modelos de criação e comunicação geralmente estabelecidos entre grupos musicais e artistas visuais, que costumam passar por crivos de gravadoras, distribuidoras, se limitam a um número determinado de músicas a cada lançamento de álbum, e circulam em um espaço delimitado de emissoras televisivas especializadas e canais virtuais. Estas obras, ainda que operem enquanto simbioses entre esferas culturais, perpassando o circuito da indústria fonográfica e o circuito comunicacional, permitem que estejam nítidas as subjetividades dos artistas convidados a realizar a direção de cada um dos vídeos, uma vez que os procedimentos de criação por eles utilizados nos apresentam resultados únicos de percepção.

Além do campo visual, é preciso lembrar que estas obras foram criadas a partir de músicas pré-existentes. Williams (2000) utiliza, em relação ao videoclipe, o conceito de *visualidade musical*, aliando consciência e comunicação sinestésica à percepção. Para ele, se a perspectiva clássica é uma extensão linear do olho em um ponto de vista pré-determinado pela obra, a perspectiva do videoclipe opera de maneira reversa, uma vez que a visão tem a música como sua profundidade e esta visualidade musical expande nossa experiência através de um 'hiper-realismo sinestésico' (WILLIAMS, 2000, p. 107). Por isto, em suas reflexões sobre o videoclipe, seu objetivo é o de descrever de maneira aliada os fenômenos do som e da visão relacionados às pessoas, à tecnologia e ao mundo, abordagem que também utilizaremos nas análises do presente artigo.

Para os fins propostos pelo presente artigo, que objetiva identificar a presença de subjetividades na natureza da produção em videoclipes musicais, foram escolhidos como objetos de discussão dois videoclipes integrantes do projeto *The Valtari Film Experiment*, ambos criados para a música *Vardeldur*, pertencente ao álbum *Valtari*, sendo um deles dirigido pela artista norte-americana Melika Bass, e o outro concebido pela artista irlandesa Clare Lagan. Ao contrapor duas diferentes obras sobre um mesmo tema sonoro, será possível conciliar investigações estéticas e poéticas aliadas à arte e à tecnologia.

Ressalta-se, para tanto, que utilizamos aqui a conceitualização de estética relacionada à experiência sensorial da percepção, partindo etimologicamente do

grego *aisthitikos*, que indica o que é percebido pela sensação (BUCK-MORSS, 2012, p. 157). Utilizada originalmente no campo da realidade e na natureza material, a estética passa a ser ao longo dos séculos agregada ao campo da arte, tendo como essências o fazer, a invenção e a recepção, premissas fundamentais para que a arte possa ser identificada esteticamente como tal (PAREYSON, 1997). Já o termo poética, da *poiesis* aristotélica, é um programa de arte relacionado aos materiais e meios que um artista utiliza para se expressar, e que indica uma historicidade inscrita na obra, conceito muito próximo à noção de tecnologia, que advém da *technè* também grega, associada ao saber-fazer e ao procedimento de fabricação de obras.

Além das bases conceituais citadas, será considerada para as análises a existência de diferentes momentos do dispositivo imagético e que hoje operam concomitantemente, como colocados por Phillippe Dubois (2004): a 'pré-visão', representada pela câmara obscura; a inscrição da imagem passível de reprodutibilidade, iniciada pela fotografia; o momento de projeção e contemplação de imagens cinematográficas; e a transmissão televisiva.

VARDELDUR: UMA CANÇÃO, DOIS VIDEOCLIPES

É importante destacar, antes de apresentar em termos de imagem os videoclipes produzidos, que a música *Vardeldur*, composta conjuntamente pelos integrantes da banda Sigur Rós, apresenta em sua constituição uma não-resolução de sua tensão melódica, o que ditará o caráter de suspensão temporal presente em ambos os vídeos.

A música possui seis minutos e trinta segundos de duração, e é construída em ciclos sonoros que criam a sensação perceptiva de um grande mantra, do começo ao fim, onde é realizado um adensamento da textura sonora, através do acréscimo gradual de elementos sonoros. Iniciada com apenas a instrumentação da guitarra tocada com um arco de violino, cada volta cíclica da música acrescenta um instrumento por vez, entre eles o piano, um sintetizador, o glockenspiel (instrumento percussivo semelhante ao xilofone, mas construído com lâminas de metal), e por fim, elementos vocais distorcidos. Na metade da música, a densidade de texturas atinge seu ápice, sendo que até o seu final é realizado o caminho inverso, de nova rarefação dos instrumentos, até restar apenas o piano ao final da obra.

O primeiro videoclipe lançado para *Vardeldur* foi dirigido por Melika Bass, artista norte-americana com produções em vídeo e instalações site-specific. Suas produções já foram exibidas em espaços como o Museum of Contemporary Art de Chicago, o Museum of Contemporary Art de Detroit, e em festivais como o

Torino Film Festival (Itália), Athens International Film Festival (Grécia), Hamburg International Film Festival (Alemanha), entre outros. A estreia desta primeira versão de *Vardeldur* aconteceu no website do grupo Sigur Rós no dia 13 de agosto de 2012. Desde então, o videoclipe foi visto aproximadamente 79.200 vezes na plataforma digital Vimeo e 124.000 vezes no portal de vídeos YouTube.

O vídeo, captado em 16mm e editado digitalmente, tem como elementos principais a performance em dança de Selma Banich e a presença de um porão como locação. De acordo com a própria diretora, em entrevista concedida para o projeto, sua proposta foi “realizar um retrato cinematográfico de uma entidade instável em um navio assombrado, arrastada e flutuando para longe do canto da sereia”. Para isso, Bass trabalhou com elementos de aproximação e afastamento, repulsa, prisão, contemplação e estranhamento, culminando na pressão da contenção. Em uma mesma locação apresentada com pouca saturação e luminosidade (um porão-cassino ilegal, utilizado pela máfia italiana nos anos 1920), destacam-se sensorialmente a presença do próprio corpo da atriz e seus cabelos avermelhados, o claustro proporcionado pelas paredes e chão do porão, e uma mancha vermelha presente em uma das paredes do espaço e em uma região do chão, em tonalidade semelhante a um jorro de sangue. Em momentos específicos do vídeo, é mostrada também uma escada como elemento extracampo de fuga, cujo final nunca chega a ser atingido pela personagem.

De maneira não sincronizada à música, a atriz se desloca e é apresentada em diferentes enquadramentos, ocupando diferentes regiões do espaço. Ao deslocar a imagem da música, a diretora faz com que se crie um ‘terceiro’ elemento na experiência emocional, justamente o ponto de combinação entre som e imagem. O sensorial deste vídeo se encontra nos encontros e desencontros das camadas de texturas sonoras aos diferentes posicionamentos da atriz, que passa por situações de uso do tronco e dos membros superiores, das pontas dos dedos, dos cabelos, do corpo em expansão ou em recolhimento, de sua disposição em regiões mais iluminadas ou mais sombrias, e da troca de energia corporal com o ar, com as paredes e por fim, com o chão, região em que encerra sua performance. O olhar da câmera, que no início a observava em planos basicamente frontais, passa no final do vídeo a mostrar a atriz vista de cima, se integrando ao chão e ao terreno, aproximando sua experiência ao fim da vida.



Imagem 1. Frame do videoclipe 'Valdeldur', dirigido por Melika Bass.

Melika Bass, em seus depoimentos, também indica a intenção de gerar um sentimento desconfortável e visceral para o espectador, como um sonho abstrato e bonito, mas grotesco, seja através da reação entre performance e espaço, seja através da construção de um espaço que fala por si mesmo. Para ela, as músicas da banda Sigur Rós são como paisagens que elevam as pessoas nos ares, o que a possibilita trabalhar melhor com um cinema de atmosfera. A opção pelo trabalho com o grão da película também é proposital, pois mesmo que o objeto analógico sofra conversões digitais no momento de sua edição e exibição e passe a ser suscetível de manipulações em seu algoritmo (MANOVICH, 2001), a captação em 16mm permite que ela chegue às texturas visuais desejadas.

A presença de poucos – mas densos – elementos no quadro visual remete ao conceito de *imagem rarefeita* apresentado por Deleuze (1985). Em sua obra "Cinema: a imagem-movimento", o autor indica três níveis de percepção do movimento a partir do pensamento de Henri Bergson, sendo que o primeiro nível ocorre entre cortes sucessivos (conjuntos fechados), o segundo entre as posições dos objetos, e o terceiro é o todo espiritual e a duração do movimento, que não para de mudar. Quando pensamos em imagens que não podem ser decupadas no primeiro nível, como cortes sucessivos de sistemas fechados - caso da performance corporal construída neste videoclipe -, a opção por trabalhar a partir de imagens-volume que extrapolam o próprio movimento nos permite distinguir imagens saturadas, com vários níveis de informação, das imagens rarefeitas, quando a tônica recai sobre

um único elemento ou quando uma paisagem sensorial é construída, conforme proposto por Deleuze.

Esta opção de construção sensorial com poucos elementos atinge profundamente a experiência do espectador, uma vez que este tem a rara possibilidade de assimilar, em seu sistema nervoso e circuitos que vão da percepção sensorial à reação corporal, uma quantidade limitada de estímulos, sem excessos ou sobrecarga do sistema sinestésico.

Se Walter Benjamin coloca que a câmera nos abre pela primeira vez o inconsciente óptico, Buck-Morss (2012, p. 164) compreende que Benjamin aponta a experiência moderna como neurológica, centralizada no choque do sistema sinestésico, que é o conjunto das percepções sensoriais externas e das imagens internas da memória e da expectativa. No conjunto de obras difundidas pela cultura visual contemporânea, não é à toa que parte dos autores que trabalham com a discussão e análise de videoclipes (MACHADO, 1995; SOARES, 2004) centralizam o debate deste tipo de obra audiovisual sobre o excesso, o *remix*, o fragmento. De fato, parte majoritária dos videoclipes produzidos e difundidos pela indústria cultural estendem ao televisivo os choques cotidianos do mundo moderno, em um turbilhão de estímulos que diminui a experiência do espectador, já que este bloqueia instintivamente os estímulos excessivos e a subsequente memorização destes (BUCK-MORSS, 2012). E é assim, ao optar pelo resgate de uma percepção sinestésica neste ‘terceiro elemento da experiência emocional’, as relações entre imagem e som, que Melika Bass acaba por situar *Vardeldur* como um dos emblemáticos exemplos de possibilidade de superação das colagens e fragmentações excessivas comumente presentes em videoclipes.

Reflexões sobre as relações entre meio, forma e autoria podem ser encontradas em autores como Luigi Pareyson (1995) e Rudolf Arnheim (1989). Para ambos, as limitações de um meio implicam em semelhanças na forma de uma obra de arte. Ainda assim, também é clara para eles a noção de que, mesmo com estas limitações, a obra se confunde com o autor, ao expressar sua espiritualidade. Pareyson (1995) indica a expressividade como o fazer acrescido do inventar; Arnheim coloca que “*quando a intuição controla o projeto, as formas tecnologicamente criadas podem exercer um fascínio particular e enriquecer a expressão artística*” (1989, p. 135). Os autores convergem então na indicação de que as ferramentas de produção moldam o resultado final do produto, mas que estas só podem operar a partir da expressividade humana, que as programa. É por isto que não é possível estabelecer analogias prontas entre formas sonoras e a expressão visual, e que o segundo videoclipe produzido para

a música *Vardeldur*, dirigido por Clare Lagan, difere completamente da primeira versão de Melika Bass. A espiritualidade e a subjetividade de cada diretora se incrustam em uma mesma música e retornam ao espectador em resultados visuais distintos.

A segunda versão para *Vardeldur*, de Lagan, estreou no website do grupo Sigur Rós no dia 22 de outubro de 2012 e teve desde então 56.500 visualizações no Vimeo e aproximadamente quarenta e três mil no YouTube. A diretora, nascida na Irlanda, possui trabalhos em fotografia, cinema e instalações de vídeo, e realizou exposições de suas obras no MoMa, no Tate Liverpool, na 25ª Bienal da São Paulo, na Bienal de Singapura de 2008, entre demais eventos e galerias, e foi premiada em 2007 no Oberhausen International Film Festival (Alemanha), com o filme "Metamorphosis".

Em sua versão de *Vardeldur*, seu depoimento indica a intenção de construir um mundo submerso, sem distinção clara entre sonho e realidade. Assim, nas palavras da diretora, "o vídeo explora a fragilidade da condição humana, congelada em algum lugar entre a vida e a morte". A obra foi gravada em equipamento de captação de vídeo em alta velocidade (mais de sessenta quadros por segundo), e fala de um 'senso de levitação', de desafios físicos à gravidade, e que a câmera pode capturar o que o olho não consegue realmente ver. A construção de camadas visuais, desta vez, acontece em sincronicidade com a construção de texturas na música, através de elementos visuais como a suspensão de um corpo na água e no tempo, de objetos submersos, partículas em câmera lenta, de imagens sobrepostas – por vezes desfocadas, em vultos ou fantasmagóricas –, da imersão do ser humano no tempo. Tanto a imagem inicial quanto a final mostram uma 'membrana' com gotículas de água, como um ponto de condensação quando a água atinge uma superfície.



Imagem 2. Frame do videoclipe 'Valdeldur', dirigido por Clare Lagan.

Um olhar mais detido sobre este vídeo pode aproximar os mecanismos pelos quais a diretora opera – a utilização de uma câmera que realizou a captação em alta velocidade, a mais de sessenta quadros por segundo, para que o processo de pós-produção pudesse deixar o movimento destas imagens em câmera lenta – com a questão do *inconsciente óptico* trabalhada por Walter Benjamin a partir da década de 1930. Afinal, as possibilidades do cinema enquanto máquina de captação e projeção de imagens permitiram que o homem pudesse representar o mundo de maneiras antes não percebidas pelo olhar humano, ou que não eram notadas em um fluxo cotidiano de imagens (BENJAMIN, 2012). Assim, ao se ativar esta nova extensão do olhar, tornou-se possível enriquecer uma série de análises sobre o inconsciente e sobre configurações espaço-temporais.

No caso desta segunda versão de *Vardeldur*, os modos de criação videográfica que expandem este olhar incluem procedimentos de mixagem de imagens, como sobreposições através de transparências, fusões, justaposições de janelas e recortes, incrustação de imagens, e o trabalho mais próximo à noção de 'espessura de imagem', que forma uma imagem através de camadas embutidas em relevo, (DUBOIS, 2004), do que com a profundidade de campo cinematográfica. Ao serem comparadas as montagens de ambos os vídeos, pode-se dizer que Melika Bass, em sua primeira versão, além de ter optado pelo uso da película na captação, trabalha também na montagem com relações horizontais e mais cinematográficas, enquanto Clare Lagan se atém à montagem sobreimpressa, geralmente relacionada ao vídeo.

Com a possibilidade de registro de imagens a partir da tecnologia do vídeo na década de 1960, e em especial com a difusão das obras em formato digital nas últimas décadas, os campos de alcance desta imagem-movimento se expandiram para além do cinema, tomando corpo em áreas mais próximas do circuito comunicacional como a do videoclipe musical, bem como em circuitos artísticos que envolvam o 'cinema de exposição' (DUBOIS, 2004). No caso das obras aqui discutidas, pode-se considerar que as respectivas diretoras, Melika Bass e Clare Lagan, transitam sem distinção entre os dois circuitos, pois possuem suas obras disponíveis tanto em websites do grupo Sigur Rós e em emissoras de televisão especializadas em videoclipes, quanto ao lado de videoartistas como Douglas Gordon, Pierre Huyghe, Mark Lewis, Doug Aitken, Stan Douglas, entre outros, em festivais e exposições.

Os elementos que permitem que Bass e Lagan – assim como outros diretores de videoclipes como Spike Jonze, Michel Gondry, Floria Sigismundi, Laurie Anderson, Mark Romanek - possam transitar e sejam considerados relevantes entre diferentes circuitos, pode estar relacionado justamente ao uso desta tecnologia de encontro a subjetividades que envolvam significados sensíveis na expressão de cada um. O autor se inscreve em uma historicidade que fornece determinadas ferramentas de produção em seu tempo, mas ainda assim, passa a dar um significado novo no uso desta ferramenta, deixando sua marca artística. No caso do videoclipe, são visões como esta que acabam por destacar os diretores citados, uma vez que suas montagens e utilização de efeitos visuais deixam de existirem apenas como o 'efeito pelo efeito', e fazem emergir novas formas culturais, redefinindo também formas já existentes, como a fotografia e o cinema (MANOVICH, 2001). Sobre as trocas entre videoarte, videoclipe e cinema, Ivana Bentes coloca que:

O videoclipe assumirá um papel fundamental de inovação estética e comentário social [...] influenciando o cinema e tornando-se uma referência de debate político para além do marketing da música. (BENTES, 2003, p. 130).

CONCLUSÕES: SOBRE O DISPOSITIVO E A 'DESAUTOMATIZAÇÃO'

A análise das duas versões de videoclipe para a música "Vardeldur", do grupo Sigur Rós, trouxe reflexões sobre as relações estabelecidas entre comunicação e arte contemporânea, em especial a partir das possibilidades de difusão do vídeo digital em diferentes circuitos. Como colocado por autores como Dubois (2004), Aumont (1993) e Parente e Carvalho (2008), a relação entre máquina e homem constitui o fundamento principal dos dispositivos onde há o encontro entre o estético e o

tecnológico, através de equipamentos de captação, edição, projeção ou circulação. No campo da arte, cada videoartista promove diferentes relações com os espectadores, seja ao pensar em novas formas de disposição das obras - como a multiplicação de telas -, seja a unir a captação do real a imagens eletrônicas e sintetizadas, ou ao propor sua circulação em espaços não convencionais como a televisão, internet, jogos eletrônicos, entre demais produtos da cultura visual. Estas imagens deixam, na contemporaneidade, de atuar como rupturas em relação aos seus suportes, e passam a operar em consonância com os modos de produção disponíveis, caracterizando-se como obras de arte pelos desvios produzidos em relação a modelos correntes hegemônicos e pela busca por novas formas de ver.

Cabe ressaltar que, no caso do formato de videoclipe musical, a análise a partir da questão temporal envolve não apenas a imagem, como também o som como elemento fundamental. Assim como em *performances*, no vídeo as tensões entre formas sonoras e visuais também podem ser trabalhadas analogamente:

O problema desaparece quando compreendemos que a expressão musical não se baseia numa comparação de dois meios díspares, ou seja, o mundo do som e o mundo dos estados mentais, mas numa única estrutura dinâmica inerente a ambas as esferas da experiência. O caráter de qualquer evento perceptivo reside na sua dinâmica e é de todo independente do meio particular em que, por acaso, se expressa. [...] Assim, uma dança e uma composição musical que a acompanha podem ser sentidas como se tivessem uma estrutura semelhante, mesmo que a dança consista de formas visuais em movimento e a música de uma sequência de sons. (ARNHEIM, 1989, p. 235).

Trabalhando relações em áudio e imagem, é a maneira como o artista identifica desvios poéticos que fornece a vídeos como os aqui elencados seus respectivos pertencimentos históricos, destacando-as do grosso automatizado da produção corrente em videoclipes. Este tipo de obra passa a ocupar novos espaços, não mais encarado como uma ‘versão diluída da videoarte’ (MACHADO, 1995) sob o ponto de vista da estética da repetição. O rol de procedimentos expressivos utilizados na construção de videoclipes musicais, em especial os que se situam entre os campos comunicacional e artístico, se afasta cada vez mais da característica ‘narcótica’ e ‘fantasmagórica’ (BUCK-MORSS, 2012) relacionada à reprodutibilidade técnica, e caminha no sentido contrário dos excessos de estímulos que anestesiam a percepção do espectador. Diminui-se a estimulação, através das já citadas ‘imagens rarefeitas’ de Deleuze.

Restituir pessoas de uma ‘automatização’ cotidiana foi uma das grandes questões artísticas presente desde as vanguardas do século XX. O formalista russo Viktor Chklovski (1999) coloca em sua obra “A Arte como Procedimento” a importância

que a obra de arte tem em chamar a atenção do espectador ao promover novas sensações sobre o objeto, ao que ele propõe o termo de 'desautomatização'. A função da prática artística estaria então na produção de subjetividades, independente do modo particular de produção, de maneira que a função poética sirva para que o espectador também possa recompor seus universos de subjetivação e atuar em troca direta com a obra (BOURRIAUD, 2009).

Conclui-se que as relações entre os artistas e seus meios ou 'equipamentos' de produção permitem que suas obras atinjam a uma maior totalidade de meios de circulação, inscritos em uma historicidade na qual se encontram, nas ferramentas de que dispõem, e na subjetividade de cada um para que realizem criações e interferências necessárias no meio, estimulando a constante 'desautomatização' do espectador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNHEIM, Rudolf. **Intuição e Intelecto na arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN et al. **Benjamin e a obra de arte – técnica, imagem, percepção**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

BENTES, Ivana. Vídeo e Cinema: rupturas, reações e hibridismo. In: MACHADO, Arlindo (org.). **Made in Brasil: Três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. p. 113-132.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-Produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BUCK-MORSS, Susan. Estética e anestética: uma reconsideração de 'A obra de arte' de Walter Benjamin. In: BENJAMIN et al. **Benjamin e a obra de arte – técnica, imagem, percepção**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHKLOVSKI, Viktor. **A Arte como Procedimento**. In: Teoria da Literatura I: Formalistas Russos. Lisboa: Edições 70, 1999.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: A Imagem-Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

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

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

PARENTE, André; CARVALHO, Victa de. **Cinema as dispositiv**: Between Cinema and Contemporary Art. In: Cinémas: Journal of Film Studies, vol. 19, n. 1, 2008. p. 37-55.

PAREYSON, Luigi. **Os Problemas da Estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SOARES, Thiago. **Videoclipe: O elogio da desarmonia**. Recife: Livro Rápido, 2004.

WILLIAM, Kevin. Music Video, Technology and The Reversal of Perspective. In: ASCOTT, Roy. **Art, Technology, Consciousness**. Bristol: Intellect Books, 2000. p.103-108.