



CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

**Simulação, Arte e Mídia nos Videoclipes de Animação
em 3D**

Eduardo Dias

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco, sob a orientação do Prof. Dr. Nina Velasco e Cruz

Recife, fevereiro de 2009

EDUARDO DIAS

Simulação, Arte e Mídia nos vídeos de animação em 3D

Dissertação de Mestrado para
obtenção do título de Mestre em
Comunicação no Programa de Pós-
Graduação em Comunicação da
Universidade Federal de Pernambuco
sob a orientação da Prof^a Dr^a Nina
Velasco e Cruz

Recife
2009

FOLHA DE APROVAÇÃO

Autor do Trabalho: Carlos Eduardo Dias de Araújo

Título: "Simulação, Arte e Mídia nos Videoclipes de Animação 3D".

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco, sob a orientação da Professora Dra. Nina Velasco e Cruz.

Banca Examinadora:


Nina Velasco e Cruz


Ângela Freire Prysthon


Jeder Silveira Janotti Junior

Recife, 26 de fevereiro de 2009.

DEDICATÓRIA

À minha família, pelo enorme apoio.

AGRADECIMENTOS

A Nina, pelo apoio, ensino e confiança.

A Angela, Maria do Carmo e demais professores do PPGCOM pelas contribuições enriquecedoras.

A Thiago Soares pela disposição em ajudar.

José Carlos, Claudia e Luci pela força, apoio e carinho.

A Tanúzia pelos ensinamentos valiosos.

A Geise e Gustavo pela presença constante.

A Sabrina e Rodrigo pelos ótimos momentos compartilhados.

A Tiago e Carol pela importante companhia.

A todos os outros amigos que compartilharam os estresses, as dúvidas e as vitórias.

RESUMO

Arte e técnica sempre mantiveram laços bastante estreitos, pois avanços na tecnologia forneciam novos meios de expressão ao mesmo tempo em que as demandas dos artistas por novos recursos impulsionaram o progresso tecnológico. O desenvolvimento de novas ferramentas de produção imagética baseados na tecnologia digital não apenas transformou o âmbito da técnica, mas atingiu intensamente a criação artística e a percepção. Com isso, o registro de um referente real deixou de ser a peça fundamental da imagem, que passou a ser criada a partir de cálculos numéricos. O surgimento de um canal de televisão dedicado à exibição de vídeos musicais foi um marco na transformação das configurações dos produtos midiáticos, uma vez que uma nova linguagem foi introduzida e uma nova experiência televisual se impunha. A computação gráfica e a MTV são frutos de um período histórico cuja marca distintiva é a busca frenética pelo avanço intelectual e tecnológico. Ambos instituíram novos paradigmas que ultrapassaram os seus domínios e reconfiguraram a sociedade como um todo. Através dos videoclipes de animação 3D, esta pesquisa procura identificar essas mudanças e discutir alguns de seus efeitos na expressão artística, na mídia e na sociedade.

Palavras-chave: Videoclipe. Animação. Simulação. Arte. Técnica. Mídia.

ABSTRACT

Art and technique have always maintained very close ties, as advances in technology provided new means of expression at the same time as the demands of artists for new resources boosted the technological progress. The development of new tools of production based on digital imagery not only transformed the technical field, but also influenced artistic creation and perception. Therefore, the actual record of a real reference is no longer the cornerstone of the image, that came to be created from numerical calculations. The emergence of a television channel dedicated to music videos' broadcast was a milestone in the transformation of the settings of media products, as a new language was introduced and a new televisual experience is required. The computer graphics and MTV are fruit of a historical period whose hallmark is the frantic search for intellectual and technological advancement. Both established new paradigms that have surpassed their fields and reconfigured the society as a whole. Through music videos made with 3D animation techniques, this research seeks to identify these changes and discuss some of its effects on artistic expression, the media and society.

Keywords : Music video. Animation. Simulation. Art. Technique. Media.

Sumário

Introdução	1
1 Videoclipe	22
1.1 Panorama histórico do videoclipe	22
1.2 Por uma compreensão dos elementos do videoclipe	27
1.3 Música, mídia e cultura jovem	33
2 Configurações e apresentações das imagens eletrônicas na cultura atual	44
2.1 Representação e referencialidade na era da imagem eletrônica	56
2.2 Panorama Histórico da Animação: um século de técnica e estética	63
A instauração de novo paradigma na animação: o computador e a síntese de imagens	73
3 Metodologia de Análise	83
4 Análises	90
4.1 Imagens realistas: exploração do "possível" pela tecnologia digital	90
<i>All Is Full of Love</i> : a naturalização do digital na imagem videográfica	90
<i>Poor Leno</i> : a imagem sintética como discurso	95
4.2 Imagens sintéticas abstratas: as realidades alternativas	102
<i>An Eye for An Eye</i> : a simulação da guerra	102
A capoeira "imaginária" d'O Rappa	107
4.3 Desreferenciação de um mundo independente: o puro simulacro	113
O simulacro que precede o mundo em <i>Gantz Graf</i>	113
5 Conclusão	119
Referências Bibliográficas	123

Introdução

O videoclipe possui características formais e de conteúdo que refletem e permitem uma explicação de determinados aspectos da sociedade atual. A princípio, destacamos a intensa ligação que a produção imagética midiática mantém com o imaginário dos indivíduos. Também devemos ressaltar a importância que os meios de comunicação possuem na construção da realidade e, assim, influenciam na percepção do cotidiano.

Ao analisar um fenômeno midiático como o videoclipe, devemos dar atenção às tecnologias das mídias, que desempenham funções importantes na construção e difusão do discurso. Dessa forma, analisamos não apenas os meios de produção envolvidos na criação dos produtos culturais, mas também problematizamos as possibilidades expressivas permitidas pela técnica e a influência desta sobre o discurso.

O séc. XX é marcado pelas transformações nos modos de produção empreendidos pelo avanço tecnológico. A miniaturização e portabilidade dos dispositivos técnicos permitiram um maior acesso à fotografia, ao cinema e ao vídeo. O desenvolvimento do computador ainda precisou atingir uma boa performance e conquistar uma interface acessível aos "leigos" para pertencer ao grupo dos dispositivos técnicos de produção da imagem.

Ao permitir que imagens fossem criadas em seu suporte, o computador introduziu não apenas um modo de registro, mas também deu início a uma nova forma de pensar e perceber a imagem, pois agora ela é originada na linguagem matemática, no cálculo binário e na quase ausência de um referente real.

Esta pesquisa surgiu a partir de videoclipes de animação digital em 3D que reúnem estes dois pontos levantados aqui: o clipe como espelho/modelo de uma realidade vs a imagem-simulacro que antecipa a existência de um referente na realidade material. Os videoclipes abordados aqui – *All Is Full Of Love* (Björk), *Poor Leno* (Röyksopp), *An Eye For An Eye* (U.N.K.L.E.), *Instinto Coletivo* (O Rappa) e *Gantz Graf* (Autechre) – problematizam, principalmente, o estado da representação imagética que é feito através do suporte computacional e exibido através das mídias e em desdobramentos na forma de pensar e criar a imagem. Para uma análise mais abrangente, é importante que discutamos as características midiáticas, culturais e formais dos videoclipes para compor, junto com as configurações técnicas, um panorama técnico-cultural da produção destes clipes.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

No capítulo introdutório desta pesquisa, escolhemos ultrapassar os limites da descrição e da apresentação dos problemas a serem discutidos ao longo do texto. Assim, procuramos abordar as mudanças na linguagem e na experiência televisiva instauradas pelo surgimento da MTV. Em um primeiro momento, essas transformações atingiram as emissoras do serviço de TV a cabo dos Estados Unidos, para em poucos anos se expandir a ponto de encontrarmos reflexos e apropriações dessas mudanças no sistema de TV aberta norte-americana e em algumas emissoras de outros países. A instalação de filiais da MTV ao redor do mundo (Europa Continental, Reino Unido, Sudeste Ásia, Japão, Oriente Médio, América Hispânica, Brasil, por exemplo) acelerou o processo de reconfiguração do modo de fazer TV.

O primeiro capítulo investiga o videoclipe não apenas nos limites que compreendem as características e modos de apresentação do formato televisivo e de produto de expressão artística e promocional de músicos e bandas, mas também aborda aspectos sócio-culturais relacionados direta e indiretamente com o contexto histórico e cultural dos videoclipes. Assim, discutimos questões ligadas à juventude – público-alvo imediato da MTV e do videoclipe – como grupo social heterogêneo capaz de se relacionar em sintonia através da música e do videoclipe. Também abordamos aspectos e configurações sociais que dizem respeito à influência da mídia no imaginário social e nos comportamentos de consumo dos indivíduos.

O segundo capítulo é dedicado à discussão dos novos paradigmas de produção imagética surgidos com o desenvolvimento da computação gráfica. A partir do surgimento e desenvolvimento da tecnologia digital, passou-se a prescindir da existência material dos objetos para que as representações fossem construídas – como vemos na última análise dessa pesquisa (*Gantz Graf*). Os objetos passaram a existir no mundo digital do cálculo numérico, do algoritmo. Nesse capítulo, as tradicionais noções de representação e referente são questionadas devido à simulação originada a partir da imagem de síntese. Ainda discutimos o papel da tecnologia do vídeo e da televisão na experiência estética contemporânea. Demos ênfase às maneiras como a mídia e a expressão artística construíram um diálogo sempre crescente a ponto de reconfigurar seus modos de atuação: a televisão passou a possuir espaços nos quais uma relação sensível com a programação passou a ser requerida e a arte passou a incluir os meios e tecnologias da comunicação como ferramenta artística.

O fechamento do capítulo destaca as mudanças ocorridas com a animação, cujos processos sofreram alterações, uma vez que a tecnologia atuou como elemento

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

facilitador e acelerador do processo de produção e também inseriu novas ferramentas, novos modos de produção e diferentes percepções de suas imagens. Com a modelagem, a animação 3D pôde se desenvolver e construir mundos particulares no ambiente virtual a partir do cálculo numérico.

O capítulo referente à Metodologia de Análise traz conceitos e discussões relevantes para pensar a relação do videoclipe com a tecnologia e a produção da imagem. As configurações tecnológicas e estéticas da televisão são abordadas para construir um panorama de sustentação à análise das características específicas do formato e também para problematizar o papel que a tecnologia da simulação exerce na representação.

A criação da MTV em 1981 não deve ser encarada apenas como o resultado de investimentos da indústria da TV a cabo nos Estados Unidos e da união da Warner Bros. e American Express sob a holding *Warner Amex Entertainment Company*. Seu surgimento se insere ainda em um conjunto de fatores mais amplo que envolve também a indústria da música e decisões políticas do governo americano a respeito das comunicações.

O Pós-Guerra foi um período próspero para a televisão, pois toda a tecnologia desenvolvida durante a II Guerra Mundial pôde ser aplicada para a comunicação social. O período que compreende o final da década de 1940 e o início dos anos 1960 é marcado por um vertiginoso crescimento da tecnologia de transmissão e recepção a cabo do sinal de televisão e por uma disseminação de televisores em toda a sociedade americana.

A década de 1960 é o momento em que a TV a cabo se estabelece como um promissor investimento no mercado de entretenimento americano (DOMINICK, SHERMAN & COPELAND, 1990). Esse período é marcado pelo início da diversificação da programação das emissoras de televisão através do aumento de opções dos canais, serviços de compra de programas especiais e uma segmentação do serviço constante e crescente.

Durante os anos 1970, a indústria da televisão permaneceu inalterada, somente vindo a enfrentar mudanças a partir da metade da década com a implantação da tecnologia de transmissão por satélite, que surgiu para contribuir com os serviços de TV paga nos EUA. A emissora HBO deu a largada na nova tecnologia ao anunciar seus planos de uma programação a cabo interconectada com o satélite. Sua intenção era transmitir filmes inéditos e especiais na TV a partir da cobrança de taxas especiais aos

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

assinantes de operadoras de televisão a cabo. Com essa estratégia, a HBO e as operadoras passaram a lidar com o conteúdo da sua programação como principal atrativo de venda de seus serviços e deixaram de se basear apenas na qualidade de recepção de imagem. A MTV foi uma das emissoras de TV a cabo – outros exemplos são a Showtime, CNN e a ESPN, cada uma delas em momentos diferentes – que passou a ser distribuída também via satélite, aumentando a sua cobertura nacional e podendo ser vendida também em outros países que dispunham da tecnologia (DOMINICK, SHERMAN & COPELAND, 1990).

A partir do final da década de 1970, a nova ordem imperativa no mercado da televisão é a segmentação da programação, que vinha atender nichos da audiência com programas específicos para os grupos sociais, substituindo a forma anterior de programação voltada para toda a família e organizada de acordo com a faixa etária da audiência. A segmentação do mercado da televisão acompanhou uma tendência da sociedade relativa ao consumo de bens materiais e simbólicos que compõem um determinado estilo de vida. A não-diferenciação do formato da programação de TV tradicional, ao mesmo tempo em que procurava contemplar toda a família, não criava um público fiel que buscava por informações específicas na televisão.

O teórico John Wyver afirma que o surgimento da MTV foi impulsionado a partir do recebimento de uma autorização para explorar um canal a cabo em som estéreo (SOARES, 2004, p. 19) – recurso essencial para uma boa transmissão do som – obtida pelo canal Nicklodeon, que já possuía um programa destinado à exibição de videoclipes, o *Popclips* (Idem). O início das transmissões aconteceu em 1º de agosto de 1981 com a exibição do clipe *Video Killed the Radio Star*, da banda inglesa Buggles. A MTV surgiu dentro de um mercado crescentemente segmentado e incorporou essas diretrizes em sua estrutura, baseando a sua programação em exibições de videoclipes e apresentações musicais. A inserção de programas de entrevistas e de notícias relacionadas ao mundo da música e do entretenimento só aconteceu alguns anos depois do início de suas transmissões.

A transformação da programação do canal principal dos Estados Unidos para um perfil voltado para o entretenimento e variedades e destinado ao público jovem só veio a acontecer durante os anos 1990. O videoclipe, então, passou a ser exibido nos outros canais derivados da MTV, intensificando um pouco mais a segmentação do mercado. A MTV Networks passou, em 1985, a fazer parte do grupo Viacom, que controla também diversas empresas ligadas à mídia como, por exemplo, os estúdios DreamWorks, a

distribuidora Paramount, as emissoras VH1, MTV2, MTV Hits, Nickelodeon, CBS e a rede de salas de cinema UCI (LUSVARGHI, 2007).

Segundo Teixeira Coelho (1995), a chegada da MTV transformou os modos de ver e fazer televisão devido à sua proposta de enfatizar a imagem. Os formatos existentes privilegiavam o texto verbal, aproximando-se de uma transmissão pelo rádio que contava com o suporte imagético para ilustrar e/ou explicar as informações transmitidas. Com a MTV, a mensagem estava contida na simbiose intensa e indissociável entre som e imagem, requerendo uma experiência sensorial da audiência para o fechamento daquele processo comunicativo. Dessa forma, a experiência da televisão demandava uma atenção maior dos telespectadores, pois, até então, os programas utilizavam a imagem como um suporte e até como acompanhamento do texto verbal. Nesse tipo de programação, a dimensão visual poderia ser negligenciada sem que a fruição dos programas fosse comprometida. O grande interesse da MTV era criar um ambiente visual a partir das imagens dos videoclipes e se constituir como um "espaço sensorial" da televisão, ao tornar a dimensão imagética parte essencial da experiência da televisão.

Outra mudança importante implantada pela MTV corresponde às características das imagens televisuais que passaram a possuir uma duração de poucos segundos e comumente estão sobrepostas ou mescladas a outras imagens ou transformada por meio de processos técnicos (COELHO, 1995). A instabilidade foi tomada como norma na emissora e como traço estilístico constituinte do seu discurso. Donald e Virginia Fry (1986) afirmam que a intenção da emissora era gravar uma infinidade de imagens poderosas na mente do telespectador para que elas produzam associações estilísticas imediatas com os artistas. Essa substituição acelerada de imagens que se configura como uma metamorfose constante cativa o público-alvo da emissora, constituído basicamente por jovens que são seduzidos a constituírem sua personalidade através de escolhas estéticas individuais. A liberdade de possuir muitas facetas e ainda assim preservar a essência é um desejo comum aos adolescentes, que foi incorporado à emissora como estratégia de conquista do público (Idem).

Uma mudança significativa se refere à forma com a qual a emissora lida com a estrutura de sua programação. No início de suas transmissões, não havia horário nobre nem programação especial de inverno ou verão, pois ela tratava sua programação como um fluxo sem interrupções e sem diferenciações, no qual a base era a repetição – decorrente em parte da estratégia de transmissão diária de 24 horas sem interrupção e

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

em parte pela escassez de videoclipes em seu acervo. Com o crescimento da oferta de clipes, a MTV pôde constituir programas temáticos com base nos gêneros musicais – basicamente era dividido nas variações do rock'n'roll e de músicas pop que incorporavam elementos rock. Apenas com o passar dos anos, a emissora viu a necessidade de suprir a demanda de notícias musicais e passou a inserir pequenos programas que se assemelham a telejornais para cobrir as novidades do mundo da música. Nessa fase, a MTV incorporou elementos da televisão "tradicional" como o cenário e a bancada para os apresentadores, porém personalizando esses elementos para adequá-los ao seu público (COELHO, 1995).

As transformações causadas pela MTV no mercado da televisão apontam para mudanças estruturais ocorridas durante toda a década de 1980 compreenderam não apenas a TV a cabo, mas também abrangeram a televisão aberta. Notamos isto na exibição sistemática de videoclipes em algumas grandes emissoras americanas como a NBC e ABC. A "linguagem MTV" também foi adotada por diversos canais que passaram a dedicar mais atenção ao potencial gráfico de suas imagens, trabalhando intensamente com os recursos da computação gráfica em vinhetas, aberturas e cenários, por exemplo (Idem). A ênfase no visual é outra herança que a MTV deixou para a televisão, pois até mesmo os telejornais da TV "tradicional" passaram a equilibrar forças entre o texto verbal e o texto visual.

Há entre a "velha TV" e a "TV pós-TV"¹ (Idem) similaridades no tratamento dado às imagens que exibem. A TV tradicional e a MTV assumem uma posição de distanciamento do conteúdo das imagens que transmitem, responsabilizando os realizadores por qualquer excesso contido nos conteúdos e imagens dos programas e assim, declaram que qualquer influência sobre comportamentos "socialmente inaceitáveis" não são de sua responsabilidade, pois não é capaz de controlar como a audiência irá reagir a aquilo que exhibe. A expansão da televisão sempre foi acompanhada por uma discussão no âmbito social a respeito da sua influência sobre os indivíduos, especialmente as crianças e os adolescentes. Essas discussões freqüentemente giraram em torno de imagens de violência e sexo, por exemplo, e o reflexo delas sobre os telespectadores. Essa preocupação nos demonstra a importância

¹ O autor denomina a MTV como a "TV pós-TV" devido às mudanças que foram implementadas com o surgimento da emissora e que abrangeu diversos âmbitos da produção e da difusão de imagens televisivas.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

da TV como fonte de entretenimento, que foi adquirido rapidamente a partir da metade do século XX através de uma penetração acelerada no cotidiano da vida social.

Devemos ressaltar também que o videoclipe é um formato cultural que ganhou destaque nos últimos 30 anos, pois sua influência se difundiu imediatamente para a televisão e para a indústria da música, mas também exerceu influência sobre o cinema, por exemplo, que incorporou em sua linguagem alguns elementos característicos do videoclipe. Angela Prysthon (in SOARES, 2004, p. 7) afirma que algumas das imagens mais emblemáticas do final do século XX pertencem ao videoclipe e dá como exemplo a dança dos zumbis de Michael Jackson em *Thriller*, a paródia de Marilyn Monroe no clipe *Material Girl* de Madonna, as animações inovadoras à época nos clipes de Peter Gabriel, o visual grunge e a "revolta" juvenil em *Smells Like Teen Spirit* do Nirvana, dentre outros.

Esse destaque também se deve pelo interesse de teóricos pós-modernos como, por exemplo, John Fiske, Pat Aufderheid e Ann E. Kaplan em investigar tanto a MTV quanto o videoclipe em relação à presença de diversas características associadas à cultura pós-moderna. Há entre o videoclipe e a crítica pós-moderna uma aproximação histórica, pois as bases de ambas foram lançadas nos anos 1960 e ambas se disseminaram na década de 1980. Prysthon (in SOARES, 2004, p. 8) evoca Fredric Jameson para afirmar que o videoclipe é o candidato à hegemonia cultural no capitalismo tardio por ser "a forma cultural pós-moderna que melhor ilustraria o funcionamento dessa lógica do ponto de vista estético" – o clipe tem a capacidade de absorver a dicotomia pós-moderna existente nos produtos culturais que abrangem simultaneamente o mundo da cultura de massa e as estratégias expressivas de ruptura da vanguarda (CONNOR, 2000).

A MTV é uma fonte poderosa da cultura pop, pois passam por ela uma infinidade de estilos de vida e musicais que estão disponíveis e prontos para serem consumidos. Ela é uma vitrine de signos e estilos destinados ao consumo, cuja produção visa a circulação no mercado e é regida pelo valor de troca das mercadorias. A emissora se destaca devido a sua programação ter sido "invadida" pela propaganda, já que ao mesmo tempo em que possui uma natureza artística, o videoclipe é uma peça importante do marketing das gravadoras. Ela é considerada a televisão comercial por excelência (FRY & FRY, 1986) por ter construído sua programação baseada na exibição de videoclipes, cuja natureza é articular a atividade promocional de um artista ou de uma música com uma esfera de expressão artística e estética. Como todo mercado

contemporâneo, a emissora também é regida pelas leis de renovação acelerada de seus produtos e redireciona essa demanda para a indústria da música, que tem a missão de lançar novos produtos e artistas em um ritmo que possa atender às demandas de um consumo cada vez mais veloz. A MTV não é apenas uma aliada da indústria da música durante o processo de lançamento e promoção de seus produtos e artistas, mas também é uma colaboradora de outras instâncias da Indústria Cultural – moda e cinema, por exemplo – que têm como público-alvo os jovens.

O pensamento que guia a emissora encara a juventude do mundo Ocidental como um mesmo grupo social reunido em escala internacional sob um mesmo sistema de códigos e diretrizes – tendo na música e no consumo seus denominadores comuns e seus elementos-chave –, que transcende qualquer questionamento de nacionalidade e de identidade com base em uma perspectiva que relacione a identidade dos indivíduos apenas aos seus países e territórios de origem (BANKS, 1997). As ferramentas midiáticas podem favorecer a difusão de uma cultura internacional que compartilha valores com diversos países industrializados do Ocidente ou sob regimes econômicos capitalistas (LUSVARGHI, 2007). Devido a essas configurações, a MTV não enfrentou dificuldades durante a sua instalação em diversos países das Américas e da Europa. Na Ásia, além de enfrentar as diferenças no idioma, os valores culturais divergentes causaram choques culturais e, por outro lado, contribuíram para uma disseminação do canal e do estilo de vida que ele prega junto a grupos sociais cada vez mais interessados pela cultura ocidental.

A mudança da ênfase na esfera verbal para a esfera visual na sociedade é outra característica abordada pelos teóricos do pós-modernismo que identificam o videoclipe como sintoma da cultura contemporânea (BANKS, 1997). Devido a essa preferência pelo imagético, a sociedade contemporânea é contemplada por uma profusão de imagens veiculadas diariamente nas mídias e suas relações pessoais são pontuadas com a ajuda dos meios e das tecnologias de comunicação.

Outro marco identificador da nossa cultura atual é a predileção por uma narrativa transformada em pequenos relatos que buscam abordar o momento instantâneo sem desejar quaisquer aprofundamentos ou explicações – privilegiando uma apresentação do mundo sob pequenas visões recortadas em fragmentos. Essas micro-narrativas estão presentes nos clipes que privilegiam o momento presente que existe apenas nas imagens exibidas na tela e que buscam uma produção de efeitos e sensações

imediatos, intensos e sem interrupções sobre os indivíduos (TETZLAFF, 1986). Efemeridade é a marca da produção imagética pautada pelo videoclipe.

Um aspecto decorrente destes pequenos relatos é frequentemente encontrado na MTV e nos clipes: a abertura na sua estrutura textual origina lacunas na história a serem preenchidas pelos espectadores e aumentam as possibilidades de interpretação e de sentidos de um único texto. Esse estilo de narrativa busca priorizar o significante sobre o significado, os sentidos e o prazer sobre um sentido único e a reflexão, abandonando as grandes narrativas características do modernismo e incorporando a velocidade de consumo da informação pós-moderna (FISKE, 1986).

Prysthon (in SOARES, 2004, p. 7-8) aponta diversas características estilísticas que aproximam a MTV e o videoclipe da cultura contemporânea, dentre as quais se destacam a "inclinação parodística", o "excesso neobarroco de alguns de seus estilos", as "conexões com as tecnologias de ponta", a "recuperação displicente e desatenta do passado", as "superposições de espacialidades e temporalidades", o "fascínio de uma superficialidade hiperreal", que reunidas no clipe podem constituir uma "versão resumida e específica do estilo pós-modernista". Essas características compõem um panorama estilístico definidor do videoclipe devido ao seu uso recorrente e intenso, sendo frequentemente citados para exemplificar o formato em geral.

O pastiche é um elemento recorrente na produção de clipes, pois, desde o seu início, estilos, temas, formatos e categorias do cinema e da própria televisão, por exemplo, foram articulados de várias maneiras na construção do seu discurso. Essa articulação frequentemente operou de maneira descompromissada com regras e formalismos históricos ou estruturais, escolhendo trabalhar os elementos da maneira mais livre possível, mesclando um grande número de referências que em seus contextos originais mantêm uma relação de conflito possivelmente originada pelos comportamentos e posicionamentos opostos dos signos que estão envolvidos na produção e circulação de cada estilo. O que o pós-modernismo – a MTV e o videoclipe também – opera é uma apropriação dos códigos que lhe despertam interesse sem considerar, na maioria das vezes, o contexto de origem no momento em que ele articula os estilos. Essa apropriação é comumente acusada de superficial, mas, segundo Will Straw (In FRITH, GOODWIN & GROSSBERG, 1993), é preciso aprofundamento e grande conhecimento destes códigos para articulá-los de maneira orgânica sem demonstração de uma má adequação do seu uso.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

A TV é um meio de comunicação que se destaca por sua relação com a realidade, já que possui a oportunidade de tratar e exibir a imagem em tempo real, acentuando o caráter imediato e realista das suas imagens. Com a MTV, a televisão exige que o indivíduo tenha outro tipo de relação com suas imagens, fazendo com que a experiência seja mais imersiva e participativa. Ao reproduzir as imagens do mundo de maneira estilizada nos videoclipes, a MTV transforma a percepção individual do cotidiano acarretando em identificações, comparações e uma compreensão dos acontecimentos da vida social em relação às imagens manipuladas dos clipes. Essa indiferenciação das fronteiras que separam a realidade da representação, do cotidiano e da mediação é um aspecto distintivo da cultura pós-moderna tomada pelas imagens midiáticas.

É claro que não podemos deixar de abordar o videoclipe e a MTV através de uma perspectiva que os relacione ao contemporâneo, pois eles são produtores e produtos do *Zeitgeist*² do fim do século XX. Ainda que existam debates teóricos extensos a respeito da utilização e da definição do termo "Pós-Moderno", as suas diretrizes permitem uma compreensão do mundo em que vivemos e nos dá caminhos para pensar a nossa sociedade e a nossa cultura. Pelo que foi apresentado, o videoclipe é sem dúvida um produto representativo desse período histórico e dos seus aspectos econômicos, estéticos e sociais.

A coincidência histórica do surgimento da MTV e do videoclipe com a intensificação do debate sobre o pós-moderno nos campos da cultura, da economia e da sociedade nos anos 1980 destaca uma correspondência entre as formas culturais e as configurações apresentadas pela sociedade Ocidental do final do séc. XX. Os clipes e a cultura compartilham a estetização da vida cotidiana, tendo predileção pelo espetáculo e pelo artifício que penetram em todas as esferas sociais. Dessa forma, a discussão sobre as características da cultura pós-moderna está associada a uma abordagem das novas maneiras de disposição dos campos social, político e econômico referentes a essa nova dinâmica.

Steven Connor (2000) empreendeu uma análise sobre a sociedade pós-moderna a partir de uma leitura crítica de obras e autores fundamentais do pós-modernismo: Jean-François Lyotard, Fredric Jameson e Jean Baudrillard. Os pensamentos desses autores foram utilizados e articulados para construir um panorama das diversas faces da

² Em alemão, "espírito do tempo".

sociedade pós-moderna, já que a maioria dos debatedores do pós-modernismo reconhece que a tentativa de uma definição exata que contemple a multiplicidade da sociedade e da cultura contemporânea é uma tarefa que pode ser chamada de irrealizável devido à incessante mutação e reconfiguração dos objetos propostos para análise.

Do trabalho de Lyotard – *A Condição Pós-Moderna* (1979) –, Connor (2000) aborda a discussão referente ao papel desempenhado pelas narrativas na sociedade contemporânea para compreendê-las como elemento estruturador da legitimação do discurso e do pensamento científico atual. Em sua perspectiva, Lyotard (1998 [1979], p. 37-42) afirma que a ciência moderna se define pela recusa às formas de legitimação das narrativas e utiliza um exemplo das narrativas primitivas, que possuem o poder de autolegitimação devido à função que desempenham em seus grupos sociais. Esse poder é decorrente da própria estrutura dos grupos que destinam às narrativas e aos seus narradores as responsabilidades de serem parâmetros de regulação daquele grupo. Então, ao mesmo tempo em que fazem parte de uma cultura, elas definem aquilo que pode ser dito e o que pode ser feito, conquistando assim um status de legitimidade apenas pela realização de seu processo.

A ciência moderna voltou-se para a busca da verdade através dos resultados obtidos através de meios empíricos. Entretanto, ela necessitava de uma legitimação externa, já que o conhecimento científico não era satisfatoriamente capaz de conferir-lhe autoridade (Idem, p. 46-50). É nesse ponto que o autor afirma e celebra o paradoxo da ciência moderna (Idem, p. 54), pois ela teve que voltar-se para as narrativas – e ele cita a política e a filosofia como instâncias legitimadoras da ciência – para conseguir legitimar a sua própria produção de conhecimento. Connor (2000) caracteriza essas duas narrativas como teleológicas – já que precisam de um caminho a ser percorrido e um final a ser alcançado – e como metanarrativas – por subordinar, organizar e explicar outras narrativas (CONNOR, 2000, p. 30-31).

Connor (2000, p. 32) ainda destaca a perda de poder que as narrativas sofreram após a II Guerra Mundial no que tange ao fornecimento de legitimação do trabalho científico. As possíveis causas apontadas dizem respeito ao avanço do capitalismo sobre todas as esferas sociais e o seu domínio sobre elas e também devido ao desenvolvimento de técnicas e tecnologias na ciência que transportaram o foco de interesse dos fins para os meios. As conseqüências dessas mudanças podem ser vistas no efeito de incredulidade sobre a ciência e a desestabilização do estatuto da ciência que

se depara com uma crise no seu campo de conhecimento. Os desdobramentos dessa crise são verificáveis nos inúmeros especialismos nos quais os diversos campos da ciência se dividiram, modificando os procedimentos científicos que passaram a buscar a "performatividade" em lugar da "verdade" (CONNOR, 2000, p. 32-3). Ao acompanhar o pensamento de Lyotard, Connor destaca que a sociedade pós-moderna reflete esse estado múltiplo da ciência ao identificar que há na vida social uma "multiplicidade de jogos de linguagem diferentes e incompatíveis, cada qual com seus próprios princípios intransferíveis de autolegitimação" (Idem, p. 33).

Assim como Lyotard, Jameson empreendeu uma análise da cultura contemporânea para compreender a sociedade atual, dedicando-se a investigar as características estilísticas dos textos pós-modernos e fazer uma leitura destas características como sintomas de um novo tipo de sociedade (JAMESON In Kaplan, 1993, p. 27). Ele procurou enfatizar que essa associação entre o surgimento de novas características formais com uma nova sociedade em formação e uma nova ordem econômica é resultado da expansão do capital por todos os domínios da sociedade, transformando a cultura e os componentes do cotidiano em mercadorias. Jameson identifica que essas novas diretrizes da sociedade correspondem à formação de um momento histórico formado pelo que ele define como "capitalismo tardio" ou "capitalismo multinacional" (JAMESON, 1997, p. 21-25). Essa nova fase do capitalismo pode ser encarada como a mais pura forma de capitalismo, que se expande e exerce domínio em todos os campos da sociedade.

Jameson (In Kaplan, 1993, p. 27-29) dedica especial atenção à investigação do pastiche como um aspecto dos produtos culturais por associá-lo com a transformação da realidade social em imagens. Ao transformar todos os elementos da sociedade em códigos, a prática do pastiche contribui para uma divisão intensa das normas lingüísticas na vida social contemporânea, produzindo uma infinidade de códigos lingüísticos distintos e conflitantes entre si na dinâmica do cotidiano. Esse momento de fragmentação do código lingüístico é visto por Jameson como o momento ideal do pastiche, no qual a imitação estilística sem o "impulso satírico, sem o riso" e com a "perda do senso de humor" que caracteriza a paródia, impossibilita a existência de uma comunidade lingüística baseada em um sistema de códigos reconhecíveis pela maioria dos indivíduos, o que provoca um isolamento dos indivíduos e dos grupos sociais aos quais eles pertencem em ilhas de significação.

Connor (Idem, p. 43) afirma que o apagamento da história é a chave fundamental que liga as principais características da sociedade pós-moderna ao pastiche, a saber: aceleração dos processos de uso e validade dos estilos e da moda; o emergente poder da mídia eletrônica, em especial a publicidade; a padronização universal através da globalização econômica que visa a homogeneização do consumo em escala mundial; e o neocolonialismo através do poder do capital que subjuga as nações em relações de dominação baseadas em investimentos financeiros, dentre outras (JAMESON In KAPLAN, 1993). Assim, Jameson vê que por meio dessas características a nossa sociedade perdeu a capacidade de possuir um senso histórico com profundidade e identidade definida.

Parte da investigação de Linda Hutcheon em seu livro *Poética do Pós-Modernismo* (1987) aborda a dinâmica da prática parodística e da intertextualidade na arte pós-moderna. A princípio, ela diferencia a paródia pós-modernista da imitação de ridicularização que mantém ligações com as teorias do humor do séc. XVIII (HUTCHEON, 1991). Para ela, a paródia contemporânea redefine o conceito e posiciona esta prática como uma "repetição com distância crítica que permite a indicação irônica da diferença no próprio âmago da semelhança" (Idem, p. 47).

A intertextualidade é um processo construção de um texto que se baseia na apropriação de elementos de discursos anteriores para a sua criação através de adaptação, reestruturação e reconfiguração, gerando um diálogo entre obras diversas e que, por fim, altera a percepção não apenas do intertexto, mas também dos textos-base (HUTCHEON, 1991). Assim, origina-se uma obra baseada no diálogo entre dois ou mais textos que permite uma multiplicidade de leituras e de vozes, que têm suas origens na articulação criativa entre os textos-base e os intertextos.

Hutcheon destaca que a paródia representa as investidas de retorno à história do pós-modernismo para a construção de seus textos, mantendo assim um diálogo – ao mesmo tempo em que dá-lhes destaque – com os textos modernistas e seus contextos histórico, ideológico e social (Idem, p. 45). Dessa forma, a paródia instaura uma dinâmica intertextual com o passado que, ao mesmo tempo, sacraliza e o questiona (Idem, p. 165). Desta forma, destaca-se uma relação paradoxal de celebração e de crítica, da afirmação e da ruptura com convenções, da destruição aparente do histórico e de sua inclusão em novos discursos e contextos.

A autora discorda da visão negativa de Jameson e ressalta na prática parodística o estado da arte do pós-modernismo: a livre interpretação do modernismo, consciente

historicamente, híbrido e abrangente. Assim, quando Jameson critica a falta de expressividade da paródia na atualidade em texto na revista *New Left Review*³ e afirma que o pastiche é uma forma de paródia neutra e inexpressiva que a substitui, Hutcheon ressalta na prática parodística a livre interpretação do modernismo, consciente historicamente, híbrido e abrangente. Para ela, a paródia vai além da simples articulação de códigos e da nostalgia de um passado experienciado através das narrativas historiográficas, pois ela representa uma perspectiva contemporânea de compreensão da sociedade, de criação e produção estética e de uma maneira particular de integração e interação ao passado histórico.

Jameson (1997, p. 29-32) ainda define que a explosão e a expansão da cultura na sociedade contemporânea transformaram todos os elementos da vida em sociedade em artefatos culturais portadores de significados que podem representar a inserção dos indivíduos em determinadas categorizações de estilo de vida. Por isso, Jameson (Idem, p. 13-14) afirma que na cultura pós-moderna parece não haver a possibilidade de separar a cultura das outras esferas da sociedade nem meios para conter o ritmo de aceleração da inserção do capitalismo de consumo na vida social. O poder do dinheiro, que domina as relações sociais existentes nos sistemas de produção e de consumo substituiu a dominação direta dos meios de produção e transforma em espetáculo todos os processos mediados pela circulação de capital, que muitas vezes é multinacional (HARVEY, 2005, p. 311).

Durante o processo de transformação do capitalismo e da sociedade contemporânea, o processo de reificação⁴ (JAMESON, 1997, p. 117-118) se intensifica até o estágio do signo pós-moderno, no qual os signos estão libertos de referir-se ao mundo, que contribuiu para uma expansão do capital sob o domínio da cultura e da representação. Ao apenas referir-se a si mesmo, o signo passa a possuir um valor de troca em si mesmo e transforma-se na moeda dominante no mercado contemporâneo. Por não ter mais a necessidade de se referir à realidade, ele pode propor e moldar um real que atenda aos seus interesses – econômicos, culturais e simbólicos.

Baudrillard (1991; 1996) deu uma grande contribuição para o pensamento da sociedade e da cultura contemporânea através de sua teoria sobre a simulação, na qual ele anunciava a dominação do simulacro em diversas esferas da sociedade atual a partir

³ *Postmodernism, Or The Cultural Logic Of Late Capitalism*, 1984.

⁴ Jameson define como reificação o processo de separação, disjunção, especialização, racionalização e divisão taylorista do trabalho que atinge todos os domínios da sociedade.

das onipresentes imagens midiáticas na vida cotidiana. Ele chegou a ser mais enfático ao anunciar o fim do social devido à importância atingida pelos processos baseados em signos e pelo consumo disseminado destes. A abordagem que Baudrillard apresenta dos fenômenos sociais enfatiza a dominação do cultural – com ênfase na mídia – sobre as outras esferas da sociedade. O ponto de vista do autor ressalta, de maneira alarmante, as transformações sociais empreendidas por reconfigurações promovidas pela forte presença da tecnologia da simulação na vida cotidiana do fim do séc. XX que tornou os processos sociais um jogo de signos, no qual o referente é o próprio signo e não existe o seu registro material.

Baudrillard (1991; 1996) afirma que a influência exercida pelos signos sobre nos domínios da produção, circulação e bens de consumo da economia transformou os processos de venda e troca das mercadorias, que passaram a compreender as práticas e as tecnologias vinculadas à troca, promoção e distribuição de signos na cultura contemporânea. Para Baudrillard (1991), o discurso de sedução que é formado a partir da manifestação das aparências do signo é mais atraente do que o discurso interpretativo, pois este quebra todas as barreiras do encanto e da sedução em favor de uma racionalidade e funcionalidade. Ele destaca, porém, que o discurso está entregue à sua aparência, sendo cúmplice desse encantamento. Assim, instaura-se uma economia política do signo baseada na troca entre todos os produtos e generalizada na equivalência dos signos, pois os valores postos em circulação passaram a possuir um mesmo poder e força, independente do produto a ser comercializado.

Na visão de Connor, ao abordar a produção e consumo de bens materiais, Baudrillard procura modificar a teoria de Marx para poder abarcar as novas tecnologias de produção e reprodução e também a cultura de massa (CONNOR, 2000, p. 48-50). Sua análise do processo de produção e da dinâmica do consumo confere aos produtos da cultura um poder de penetração em todos os estágios da indústria moderna e contemporânea. Assim, Baudrillard confronta o pensamento de Marx ao afirmar que não é possível separar a esfera cultural do campo econômico, pois as imagens e as representações passaram a fazer parte dos processos industriais desde muito antes do estágio final do capitalismo (Idem).

Baudrillard acredita, ao contrário de Marx, que desde a fase de produção industrial – que sucede a fase "primitiva" e antecede a fase contemporânea da produção – todas as mercadorias produzidas possuíam um valor de troca que incluía uma dimensão do signo (Idem, p. 47-48). Dessa forma, vemos que o autor acredita que o

modo de produção industrial do séc. XVIII já possuía um sistema de troca de mercadorias que compreendia uma dimensão do código agregada ao valor de uso dos bens. Ele, assim, antecipa para a sociedade moderna dos séculos XVIII e XIX as mudanças na valoração das mercadorias, que são comumente associadas à sociedade contemporânea do final do séc. XX. Porém, apenas na sociedade pós-moderna é que esse processo se intensifica. A respeito disso, Debord (1967 [2006], p. 126-127) afirmou que antes do final do séc. XX a cultura desempenharia um papel econômico similar ao que as ferrovias e o automóvel em outros momentos históricos. Para exemplificar a importância que a cultura adquire na sociedade do espetáculo, ele cita o retorno obtido com os processos de produção, distribuição e consumo de conhecimento nos Estados Unidos que alcança 29% do produto nacional – ele refere-se aqui ao cálculo feito pelo economista e acadêmico americano Clark Kerr.

Com o desenvolvimento do seu trabalho acerca da simulação produzida pelos signos, Baudrillard (1996, p. 15-17) não mais acredita na possibilidade de existência de uma "economia política do signo" devido à transformação dos processos, nos quais os signos passaram a não possuir ligação com uma realidade objetiva e referindo-se apenas à sua própria lógica. A referência ao real nas representações não era mais uma exigência, eles poderiam referir-se a si mesmos, pois a nossa cultura está repleta de signos prontos para o consumo e estão em constante renovação atendendo à demanda do mercado. Sua reflexão sobre o signo na cultura contemporânea dá uma grande contribuição para o debate pós-moderno por desenvolver uma teoria a respeito do regime do simulacro relativo às formas de produção e consumo de mercadorias.

Com o importante ensaio *A Preenchimento dos Simulacros*, que veio a fazer parte do seu conhecido livro *Simulacros e Simulações* (1981), o autor solidifica a sua visão sobre a virtualidade da cultura contemporânea contaminada pelos meios e tecnologias de comunicação que promovem um distanciamento e um descentramento do homem contemporâneo. A falta de exigência de referencialidade dos signos é compreendida por ele como um fator que impulsiona a produção incessante e sem medidas – portanto, potencialmente infinita – de signos destinados a serem encarados como mercadorias pelos indivíduos. A proliferação de signos aliada a sua auto-referenciação pode provocar um efeito de abismo que eliminará por completo a possibilidade de distinção entre realidade e representação, transformando por completo essas concepções. Esse efeito é apontado por Baudrillard que afirma que a simulação busca tomar a forma de objetos e experiências para ser mais real do que a própria realidade, acentuando e

estilizando o cotidiano dos indivíduos. Ele é categórico no que se refere às tentativas de dominação do hiper-real sobre o real (BAUDRILLARD, 1991, p. 7-14).

Como a maioria dos textos da discussão sobre o pós-modernismo, a sua teoria sobre a simulação também formula suas propostas dentro do sistema que analisa e reconhece essa situação. Baudrillard possui a sensibilidade para compreender a sociedade de seu tempo e ao mesmo tempo reconhece que se insere no sistema que define e critica. O simulacro tornou-se, apesar de posicionamentos radicais de seu autor, uma leitura factível do sistema social que ao mesmo tempo participa da produção e é resultado dos processos sociais do capitalismo contemporâneo.

A compreensão da cultura de consumo atual é feita através da ênfase nos processos e nos princípios estruturadores do mundo das mercadorias e ainda abrange o entendimento da "dimensão cultural da economia, a simbolização e o uso de bens materiais como comunicadores" e da "economia dos bens culturais" e dos "princípios de mercado que operam 'dentro' da esfera dos estilos de vida, bens culturais e mercadorias" (FEATHERSTONE, 1995, p. 121). Esse "foco duplo" (Idem) permite a visualização da dinâmica existente entre as relações entre a cultura, a sociedade e a economia. Com essas diretrizes, podemos encarar o consumo além de sua função utilitária e, assim, explorarmos a presença dos signos nos processos sociais e econômicos e também analisar como a cultura é afetada pelos desdobramentos dessa dinâmica.

Os signos e as mercadorias são freqüentemente utilizados para a auto-expressão do indivíduo e também funcionam como elementos representantes de um estilo de vida individual e único. Os hábitos de consumo e de comportamento pessoal, os bens materiais adquiridos e o conhecimento são explorados pelos indivíduos de forma a comporem um painel de referências que os representem e mimetizem seus gostos e escolhas (Idem, p. 123). É preciso pensar que a estrutura social do capitalismo incentiva uma disputa entre as preferências no que tange as suas diferenças com o intuito de serem legitimados por algumas instituições sociais – comumente esse papel é exercido pela mídia – e através de uma resposta positiva da sociedade. Essa ênfase na legitimação das diferenças como diferencial da personalidade tem que residir em um âmbito que não cause agressão ao restante dos indivíduos da sociedade, sendo uma "diferença sem desordem" (LIPOVETSKY, 1989, p. 206), identificável por aqueles que não compartilham os mesmos códigos, porém possuidora de valores distintivos do restante da sociedade. Esse posicionamento dos produtos culturais é resultado da negociação entre a vocação questionadora dos movimentos artísticos e o caráter

comercial da cultura de massa. Dessa forma, as inovações, os choques e os questionamentos são "dosados" de maneira que não causem rejeição no público – conseqüentemente leva à perda de audiência – nem desfigurem o discurso estético. Os videoclipes procuram aliar a expressão artística que conecta música, letra e imagem ao potencial promocional pertencente ao formato, para isso eles estão constantemente articulando a proposição de novas imagens, novas percepções com a propaganda de um novo *single*⁵ e/ou de um novo álbum.

Mike Featherstone (1995) aponta que as mudanças ocorridas durante a década de 1950 referentes às "tecnologias de produção, segmentação do mercado e demanda de consumo" promoveram transformações na dinâmica do consumo, que viu seus primeiros resultados na década seguinte com o aumento de oferta de produtos e uma nova relação entre os indivíduos e os bens adquiridos. Os reflexos puderam ser sentidos nas modificações ocorridas no âmbito do consumo: as modas passaram a guiar o consumo e direcionar a velocidade de produção e lançamento de produtos; as regras de comportamento e estilo dos grupos sociais que orientavam a aquisição de bens foram abolidas em favor de um consumo baseado em escolhas afetivas e livres de limitações; e a possibilidade de cada indivíduo possa se tornar, através da adoção de determinado estilo de vida, uma pessoa importante em determinada dinâmica dos grupos sociais. Uma conseqüência dessas mudanças é a transformação em moda ultrapassada do estilo de vida único, adquirido e refinado ao longo do tempo com o esforço da especialização do sujeito. Assim, a cultura pós-moderna revela uma tendência da dissolução dos grupos sociais específicos que possuem um status fixo devido às escolhas empreendidas por seus membros, libertando a constituição de seus grupos sociais a partir de uma identificação imediata e baseada na sensibilidade decorrente da experiência para adotar determinados signos (FEATHERSTONE, 1995, p. 119-120).

Featherstone (1995) recorre a Baudrillard para explicar que a sua concepção de cultura de consumo identifica-se às características da cultura pós-moderna na qual o signo não pode ser dissociado dos valores culturais nem encarado apenas por seus atributos de uso e destaca uma visão de dominação da cultura sobre a vida cotidiana. Para ele, os valores da cultura que agem sobre os produtos e os valores de uso que estes possuem não são excludentes, mas sim complementares, o que ratifica uma necessidade de pensar a economia da cultura e a culturalização da economia.

⁵ Nomenclatura utilizada pela indústria fonográfica para denominar uma música que possui apelo comercial para concentrar os investimentos de promoção e divulgação de um álbum.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

O triunfo da arte sobre a realidade é a confirmação da influência do cultural sobre todas as esferas da vida social, como afirmam Jameson e Baudrillard. Featherstone (Idem, p. 122) ainda recorre à teoria do simulacro para afirmar que o nosso senso de realidade é prejudicado pela penetração dos meios de comunicação, em especial a TV, no cotidiano. Sofremos os efeitos da criação de um mundo descolado da "realidade" devido à grande oferta e veiculação de informações nas mídias. Os produtos midiáticos seriam os responsáveis por uma realidade "alternativa" – da ordem do virtual –, que existiria apenas no tempo e no espaço da imagem televisiva e seria a produtora dos efeitos de hiper-realidade na sua audiência.

Para compreender a sociedade contemporânea é importante recorrer ao pensamento do crítico social francês Guy Debord que, em seu livro *A Sociedade do Espetáculo* (1967), formulou uma das mais importantes teorias sobre as relações de dominação que a economia, a sociedade e a cultura mantêm entre si.

Debord (1997 [1967], p. 13-14) afirma que toda a experiência social foi tomada pela representação que transforma em mediação as nossas relações sociais. Essas mudanças ocorreram com a dominação do cultural sobre diversas esferas da vida social e com a transformação do signo em elemento fundamental da sociedade contemporânea. A vida social passou a ser uma acumulação dessas mediações (espetáculos), que transformaram em imagens consumíveis e intercambiáveis aquilo que era da ordem do sensível e da experiência. Dessa forma, o espetáculo media a vida, transforma-a em uma reunião de informações traduzíveis em representações e disponíveis ao consumo.

O espetáculo não é um adorno da vida real da sociedade moderna, pois é o próprio real mediado que passa a fazer parte da realidade contemporânea freqüentemente através das instâncias de representação – os meios de comunicação, por exemplo. Ele é o núcleo do sistema econômico e cultural dominante dessa sociedade, que baseia suas atividades nos processos de produção e consumo dessas imagens e é pautado pelas ações das mídias. Assim, o espetáculo revela seu aspecto principal baseado na aparência. As informações, relações e processos sociais necessitam pertencer à engrenagem do espetáculo, pois isto lhe dará legitimidade frente à sociedade. Ele se propõe como instância legitimadora e se afirma como o detentor de qualidades positivas e as transmite àqueles que participam de seus processos (DEBORD, 1997 [1967], p. 14-6). A sociedade espetacular é, então, dependente das mídias para veicular e produzir seus valores.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

A sociedade moderna baseia sua economia em uma indústria caracterizada pela ênfase no processo e nos procedimentos, que destaca o parecer (valoração cultural dos bens materiais) no lugar do ter (valoração instrumental). Essa sociedade é basicamente espetacular por não dar importância aos resultados (fins), mas às aparências dos meios. O espetáculo é a dominação total da atividade humana pela economia, que transforma a sua experiência social em uma busca para o acúmulo de bens e sua conseqüente valoração positiva (Idem, p. 30-32) .

A sociedade do espetáculo tem na acumulação de mercadorias o seu objetivo. A fetichização pela qual os produtos passam é decorrente da visão econômica de todas as experiências da vida social. Através dessas experiências relacionadas ao consumo, os indivíduos se personalizam e se identificam em um sistema no qual o poder do dinheiro é norma. O valor de uso das mercadorias é substituído por completo nesta sociedade pelo valor de troca, pois as aplicações instrumentais dos produtos não são mais suficientes para incentivar o seu consumo (Idem, p. 33-34). A teoria desenvolvida por Debord tem um papel de importância na compreensão da sociedade nas décadas que se seguiram após a sua publicação.

É possível identificar claramente na MTV e nos seus formatos a presença de vários aspectos das teorias desenvolvidas sobre o contemporâneo. A emissora se apresenta como participante, produtora e divulgadora para um público de massa de muitas destas características. O consumo de acelerada renovação é um dos primeiros destaques que se faz a respeito da MTV como forma cultural, pois ela está inserida no ritmo de circulação de produtos da indústria fonográfica e televisual. Também é característica dos meios sempre oferecer pequenas novidades ao que está em circulação, requisitando uma aceleração do processo de produção, difusão e consumo de produtos.

Outro destaque é a criação de um universo acentuadamente artificial, que valoriza as aparências como traços distintivos da vida em sociedade. Incluem-se diversos comportamentos individuais e hábitos de consumo como marca principal dos indivíduos contemporâneos. A imersão das mídias na vida social também é destacada por freqüentemente os indivíduos agirem como se pertencessem às imagens veiculadas nas mídias, estilizando o cotidiano.

Não é por arbitrariedade que a MTV é constantemente analisada pelo viés da teoria pós-moderna, já que é possível encontrar e identificar nos textos da emissora diversas características que a tornam o "texto pós-moderno ideal" (GOODWIN In FRITH, GOODWIN & GROSSBERG, 1993, p. 45) e passível de uma intensa

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

dissecação a fim de descobrir e compreender aquilo que a torna um dos fenômenos pós-moderno de maior importância.

1. Videoclipe

1.1. Panorama histórico do videoclipe

A música possui em si mesma uma dimensão visual que se constrói durante a sua execução e também é composta pelas imagens dos artistas nos momentos da apresentação musical. Dessa forma, o espetáculo musical inclui imagens dos músicos durante a performance manejando seus instrumentos ou executando passos de dança. Essas imagens acompanharam a experiência musical por muito tempo até que os meios de comunicação possibilitassem, primeiramente, a gravação e reprodução do som em suportes físicos, o que permitiu uma fruição musical em tempo e espaço distintos daqueles das performances. Dessa forma, as imagens dos espetáculos musicais passaram a ser associadas a partir de experiências dos indivíduos em apresentações.

Com o surgimento da tecnologia de gravação e reprodução da imagem, desenvolveu-se uma articulação mais intensa entre música e imagem em instâncias de produção de sentido, que foi trabalhada primeiramente no cinema através dos musicais e, posteriormente, chegou à TV e ao vídeo. O formato televisivo conhecido como videoclipe se estabelece ao longo da década de 1980 impulsionado pela existência de um canal dedicado a sua exibição e por interesses comuns relacionados à indústria da televisão e à indústria da música que permitiram o seu surgimento e consolidação.

As primeiras experiências audiovisuais que estabelecem uma estreita ligação entre música e imagem remetem à década de 1920 com o filme *O Cantor de Jazz* estrelado por Al Johnson, como nos relata Thiago Soares (2004) e Saul Austerlitz (2007). Anos mais tarde, o filme de animação *Fantasia* (1940) utiliza de uma maneira intensa a simbiose entre as imagens e os sons musicais que compõem a sua trilha. Este filme dos estúdios Walt Disney procurou formar associações diretas entre os elementos do filme e os elementos sonoros – como o ritmo das cenas e as mudanças nas imagens – a fim de explorar a dimensão sinestésica do produto.

Durante o início da década de 1950 são popularizados os jukeboxes visuais⁶ em bares, denominadas *Soundie*, que se tornaram uma febre entre os jovens, cujo atrativo era exibir pequenas gravações de números musicais em celulóide. Ainda nessa década vemos o início da “era de ouro” dos musicais de Hollywood, que se estende dos

⁶ Durante as décadas de 1950 e 1960 surgiram outros equipamentos que se assemelham às jukeboxes visuais, como o *Scopitone* e a *Snader*, que concorrem com a ascensão da televisão como veículo de entretenimento.

primeiros anos após a II Guerra Mundial até a década de 1960. Esses filmes faziam uso de coreografias e da música como elementos narrativos, tornando-se assim não apenas uma forte influência temática dos videoclipes, mas também foram fundamentais para a constituição dos elementos de sua linguagem.

No campo da música, destacam-se como antecedentes mais notáveis do videoclipe algumas experiências audiovisuais produzidas por artistas como *The Beatles*, *Rolling Stones*, *Pink Floyd* e *Queen*. Na década de 60, *Beatles* e *Rolling Stones* dominavam a cena do rock e fizeram incursões no campo do cinema: em 1964, os *Beatles* lançam o filme *A Hard Day's Night*, antecipando algumas características que o videoclipe utiliza com mais intensidade e mais frequência como "a articulação entre canção e edição, o 'quadro-dentro-do-quadro', o sistema de foto-montagem, a mescla de elementos ficcionais e documentais e um certo grau de imprevisibilidade, fragmentação e dinamismo" (SOARES, 2004, p. 17-19). Em 1966 e 1968 é a vez das primeiras experiências da banda em vídeos promocionais para as canções *We Can Work It Out*, *Paperback Writer*, *Lucy in The Sky With Diamonds* e *Strawberry Fields Forever*, além do filme de animação *Yellow Submarine* em 1968. Entre os vídeos promocionais dos *Beatles*, *Strawberry Fields Forever* é comumente citado como aquele em que a banda mais ousou e se aproximou do posterior formato do clipe devido às experiências no videoclipe que não envolvem apenas a performance da banda.

A banda *Rolling Stones* lança em 1968 o filme *Sympathy for the Devil* (também chamado de *One Plus One*) com direção do cineasta francês Jean-Luc Godard, que retrata momentos das gravações e de ensaio da canção homônima ao título principal que são intercalados por cenas que representavam a efervescência cultural da época através de alguns personagens ligados à contracultura. A década de 70 é o momento em que o *Pink Floyd* produz um filme a partir do seu show *Live at Pompeii*. Este período também é marcado com o lançamento do vídeo *Bohemian Rhapsody*, para a música do *Queen*, que atingiu um número bastante expressivo de vendas após sua intensa exibição na TV. *Bohemian Rhapsody* é citado como marco importante da história do videoclipe por ter utilizado os elementos visuais para ensinar à audiência como ouvir aquela música e por ter feito de suas imagens um duelo "visual" correspondente às vozes da canção (AUSTERLISTZ, 2007, p. 26). Vários outros artistas de destaque dos anos 1960 e 1970 se aventuraram na gravação de videoclipes, dentre eles Bob Dylan, Devo, Blondie, David Bowie, Elvis Costello e um grande número de bandas punk e New Wave dos anos 70.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

A televisão também possui um lugar de destaque na história dos vídeos musicais. No final dos anos 1940 vemos o início da penetração da música na TV americana no programa *Paul Whiteman's Teen Club* da rede ABC (SOARES, 2004, p. 16-7). Nas décadas seguintes, a televisão contou com diversos programas que incluíam apresentações musicais entre as suas atrações e com o passar do tempo, algumas dessas apresentações foram transformadas em vídeos musicais destinados à promoção de lançamentos dos produtos da indústria fonográfica. Podemos citar, entre os mais famosos programas dos Estados Unidos e Inglaterra: *The Ed Sullivan Show*, *6'5 Special*, *The Top of The Pops* e *The Kenny Everett Video Show*.

O surgimento da MTV afeta vários níveis da produção e difusão dos vídeos promocionais, pois a existência de um veículo dedicado a este formato impulsiona a produção de clipes. Por um lado, para suprir a demanda de acervo escasso para as 24 horas de transmissão. Por outro lado, passa a exigir um empenho dos artistas para esse novo veículo, pois através da emissora musical os clipes estabeleceriam mais um canal de contato entre artistas e o público. De uma certa desconfiança inicial das gravadoras, o videoclipe passa a ser uma peça fundamental na divulgação dos lançamentos musicais antes da metade da década de 1980, portanto, em menos de 4 anos do aparecimento da MTV. Essa primeira fase é marcada pelos videoclipes de baixo orçamento, pois as gravadoras não estavam certas do retorno comercial que um clipe poderia promover.

Ao longo da década de 1980, o clipe deixa de causar fascinação devido à forma inovadora e, em um momento próximo à saturação, passa a requerer mais dos artistas e diretores no que concerne a experimentações artísticas. Essas exigências promovem uma profissionalização dos clipes que passaram a buscar um diálogo maior entre o produto de marketing e a obra artística dos músicos. Destacam-se nesse período artistas e realizadores que encararam o videoclipe como um formato que excede os limites da promoção e que acompanham de perto a produção musical de cada um. Dentre muitos, podemos citar a dupla de realizadores Godley & Creme, os artistas Michael Jackson, Prince, Duran Duran, Madonna, Peter Gabriel, Annie Lennox.

A década de 1990 é um período de grandes transformações para o videoclipe, tanto em suas características formais e estruturais quanto nos aspectos da mídia – em especial a MTV. No final dos anos 1980, os negros passaram a ter uma presença mais freqüente com seus vídeos de hip-hop, mas é no começo da década seguinte que os rappers americanos passaram a dominar a programação. A MTV, que em seus primeiros anos foi acusada de racista devido à baixa exibição de clipes de artistas afro-americanos,

se torna o palco principal para o sucesso de um grande número desses artistas. O primeiro negro a "confrontar" a emissora foi Michael Jackson com a sua superprodução *Thriller* (1983), que não apenas era grande no formato – o vídeo completo possui 13 minutos e a versão editada para a TV tem 8 minutos – e no orçamento, mas também se tornou grande com a sua exibição freqüente e com a repercussão obtida. Quase dez anos após *Thriller*, Dr. Dre⁷ torna-se o porta-voz de uma nova geração de artistas negros de sucesso, que saíram de seus guetos através de sua música e de toda a cultura hip-hop envolvida⁸.

O subgênero do rap que dominou a música americana no início dos anos 1990 se chama *gangsta rap* e se destaca por abordar em suas letras a violência das ruas, a vida no gueto, a promiscuidade, as drogas e também por ser misógeno. Nas imagens dos clipes, esses temas foram representados com diferentes graus de realismo juntamente a uma freqüente atitude de ostentação das conquistas materiais possibilitadas pelo sucesso na música: mansões, carros, jóias, aparelhos eletrônicos de ponta e um sem-número mulheres bonitas e sensuais disponíveis aos artistas. Outros nomes que se destacam no hip-hop desta época são Tupac, Notorious B.I.G., Puffy Daddy, Snoop Dog.

Outro gênero musical que surgiu do *underground* é o que se chama de rock alternativo e compreende artistas bastantes jovens incomodados com a situação social ou apenas desiludidos com suas vidas e que compartilham a vontade de se expressar através da música. Durante toda a década, essa denominação abrangeu diferentes estilos de rock – desde o *grunge* ao *britpop* –, que estavam unidos pelo seu comportamento contrário às grandes estrelas da época – Madonna e Guns N'Roses, por exemplo. Essa atitude de confronto das instituições estava presente por toda a sua produção, desde as letras das músicas até a produção de seus videoclipes, que buscavam demonstrar a trivialidade da vida, as pequenas coisas do cotidiano, os acontecimentos em escala reduzida. Eles procuravam principalmente atingir aos jovens e procurar meios de representá-los em sua música e nos clipes. Saul Austerlitz (2007, p. 99) destaca o Nirvana e o Dr. Dre como os artistas que revolucionaram a música no início da década de 1990, cujo mercado estava dominado pelos grandes astros.

⁷ Produtor e *rapper* americano que teve papel importante na carreira musical de artistas do rap como Snopp Dogg e Eminem. Também fez parte do grupo N.W.A., responsável pela popularização de letras que abordavam explicitamente a violência. Nos anos 2000, dedicou-se à carreira de produtor e trabalhou com nomes do rap, do rock e do pop como Rolling Stones, Missy Elliot, Justin Timberlake.

⁸ A cultura hip-hop é composta além do rap (o gênero musical), o MC (mestre de cerimônias que conduz o rap), os DJs (responsáveis pelos *scratches* e pela música como um todo), break dance (estilo de dança) e o grafite (como expressão gráfica).

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

Nesse cenário, o videoclipe estava aos poucos chegando a uma saturação devido ao uso desvirtuado que as grandes estrelas estavam fazendo do formato. O autor pontua que eram comuns nessa época muitos clipes possuírem um tom grandioso em suas imagens e nas temáticas abordadas, fazerem uso de várias locações, estenderem freqüentemente a duração do vídeo, requisitarem grandes orçamentos, envolverem um número elevado de pessoas na produção e utilizarem a alta tecnologia empregada na produção como diferencial de qualidade, entre outros. Esse tom épico distorce o principal aspecto do videoclipe: a condensação de seu formato, que abrange desde o orçamento até a quantidade de cenários utilizados, passando pela duração de cada vídeo. Assim, a revolução anunciada por *Smells Like Teen Spirit* e *Aint' Nuthin but a G Thing* do Nirvana e Dr. Dre, respectivamente, concretizou-se quando os clipes de rock alternativo e de rap dominaram a MTV trazendo um novo modo de produção e construção dos vídeos, que evitava utilizar elementos supérfluos ao clipe buscando através das imagens, uma ênfase na música e desenvolvendo uma expressão audiovisual particular ligada à trajetória individual.

O final dos anos 1990 e os primeiros anos 2000 também foi um período de intensas transformações para o videoclipe, que perdeu sua posição central na emissora de televisão que o tornou famoso. A decisão da MTV de concentrar-se em uma programação de variedades ligadas à música foi acompanhada por um movimento simultâneo de migração dos clipes para a Internet – em parte por não haver mais espaço na TV e também devido à sedução provocada pela nova tecnologia. Essa nova plataforma permite que os vídeos estejam disponíveis 24 horas para os indivíduos e também possibilita que um grande número de artistas tenha à sua disposição um espaço de circulação de seus clipes sem a necessidade de intermediários para serem escalados na grade de programação.

É também por volta do ano 2000 que uma geração de artistas e realizadores se estabelece e dá seguimento às propostas iniciadas na década de 1990. Eles estão mais conscientes do papel artístico que os clipes exercem dentro de sua obra musical e o vêem não apenas como uma extensão de sua música, mas também como um espaço para ampliar sua expressão artística. Eles se empenham em transformar os clipes em pequenos desdobramentos de suas obras musicais ou em uma expressão paralela de sua arte.

1.2. Por uma compreensão dos elementos do videoclipe

O clipe é um produto midiático contemporâneo que baseia a sua experiência em uma fruição simultânea de música e imagem que estão inter-relacionadas e são interdependentes. Essa fruição associativa é proposta pelo formato como uma "nova modalidade de expressão comunicacional na televisão" (JANOTTI JR, 1997) e provoca mudanças nas formas e também na produção de sentido na contemporaneidade. Para Jéder Janotti Junior (1997), o videoclipe é ao mesmo tempo "produção, meio e produto semiótico" – características que se configuram como eixos da experiência de sentido no formato. Essa perspectiva insere o clipe em um contexto contemporâneo que encara a televisão não apenas como um meio de comunicação e fonte de informação, mas também como um espaço de expressão artística e experiência estética.

Steven Connor (2000) se aproxima da caracterização feita por E. Ann Kaplan em seu conhecido trabalho sobre o videoclipe e a MTV chamado *Rocking Around The Clock* e aborda o clipe por meio da perspectiva do pós-modernismo. O autor encara o videoclipe como um texto pós-moderno por apresentar características como a superação da narrativa modernista que distingue o artista individual propenso a transformar o meio social ao seu redor e ainda destaca que o clipe abrange a cultura de massa e a cultura de vanguarda por pertencer à televisão ao mesmo tempo em que possui uma atitude disruptiva com os cânones da expressão estética, sejam eles pertencentes à arte ou à televisão. Por acolher "mundos de fantasia não-realistas" (CONNOR, 2000, p. 130) que libertam o texto de seu significante, ele associa o clipe a uma forma pós-moderna de televisão, na qual a experiência sinestésica seria o imperativo da fruição do videoclipe. A MTV e, por conseqüência, o videoclipe são vistos pela crítica pós-moderna como uma imagem ideal do texto pós-moderno, como foi descrito na primeira parte desta pesquisa.

Dentro do campo das artes do vídeo, vemos uma forte ligação do videoclipe com a vídeo-arte no que diz respeito a uma convergência das propostas estéticas, que dividem uma forte motivação na busca de uma sincronia orgânica entre o som e a imagem. Muitos vídeo-artistas destinaram parte de sua obra à investigação e à experimentação com a imagem eletrônica – dentre eles nomes famosos como Nam June Paik e Bill Viola -, dedicando especial atenção ao uso do som ambiente ou trilha sonora. Outra característica que aproxima estes dois formatos audiovisuais é a clara intenção de provocar uma overdose de emoções através de informações aparentemente não-

relacionadas em suas imagens, que não possuem significado imediato e dispensam a utilização de um suporte narrativo convencional para contar uma história. Porém, a norma que rege esses produtos orienta para que o movimento dessas imagens possua harmonia com sua dimensão sonora (MACHADO, 1990). O clipe, portanto, pode ser visto como um herdeiro distante da vídeo-arte que levou as propostas de trabalho a um público de massa, por vezes as diluindo e popularizando-as (Idem).

Décio Pignatari (apud MACHADO, 1990, p. 169) afirma que com o videoclipe a TV encontra a sua poética, o seu espaço de experimentação e descoberta. É através dele que a televisão foge de parâmetros adaptados do rádio e do cinema e promove um encontro de um público de massa com algumas transgressões do audiovisual. O videoclipe se define enquanto união indecomponível de imagem e som, que busca atingir a audiência por um rendimento gráfico específico baseado num construto audiovisual. A dimensão gráfica do clipe explora as propriedades técnicas da imagem da televisão e das ferramentas de produção e pós-produção do vídeo para utilizá-las com o intuito de provocar sensações e mexer com as emoções dos indivíduos. O clipe ainda se define, como atesta Jody Berland (1993), em relação à música ao fornecer-lhe uma dimensão visual e simbólica em um espaço no qual o jogo de significados é operativo da comunicação e da expressão. O videoclipe não pode se desfazer totalmente da música, pois ainda que insira elementos externos a ela – pausas, espaços, extensões –, ele estará limitado à existência de um *single*, já que sua natureza além de televisiva também compreende uma origem estreitamente ligada à música.

O formato ultrapassou seus próprios limites expressivos e, como atesta Machado (2003), estabeleceu-se como uma forma contemporânea de expressão artística. Essa derrubada de barreiras foi promovida por tendências que redefiniram o videoclipe após o seu surgimento. Entre elas, Machado aponta (2003, p. 176-182) o tratamento mais livre da iconografia relacionada aos artistas e bandas nos clipes, deixando de destacar apenas a figura das estrelas; a exploração de exercícios livres do audiovisual, recebendo investimento financeiro e tecnológico para as experimentações; a libertação da imagem de um "padrão publicitário" através da exploração da imagem suja, sem definição e sem amplitude; a busca de uma natureza gráfica e rítmica frente a uma natureza narrativa; preferência pelo efeito de narração do que a representação de uma curta história; e a estrutura baseada na velocidade acelerada do "efeito zapping"⁹. Com a popularização de

⁹ Arlindo Machado (1996) chama de "efeito zapping" a compreensão fragmentada dos discursos dos

sites de vídeo como o Youtube¹⁰, o Dailymotion¹¹ e o mais recente MTV Music¹² a experiência audiovisual passou a comportar um novo suporte físico e a fruição tornou-se um empilhamento de (hiper)textos simultâneos, pois é comum o indivíduo executar diferentes tarefas ao mesmo tempo em que tenta prestar atenção ao videoclipe, reportagem ou outros formatos específicos da web. Entretanto, há de se destacar que essa prática não é única, apesar de sua recorrência, pois o espectador também se dedica a executar uma ação por vez e assistir a um trailer de cinema ou propaganda, por exemplo, sem interrupções.

Outra característica principal advém da colagem de recortes (clip) de imagens, que são os responsáveis pela fragmentação do sentido e pela produção de um efeito de narração. A colagem e os processos de manipulação da imagem são elementos importantes para determinar a compreensão da música na qual estão inseridas e também na dinâmica do videoclipe. É comum que a música seja um parâmetro para a construção de sentido do clipe, pois ela é quem, geralmente, determina o ritmo das trocas e transformações das imagens.

Não existe um consenso a respeito do conceito de narrativa no videoclipe, já que por ser composta a partir da junção de imagens, música e letra em um formato televisivo condensado em uma duração média de 4 minutos, não permite a construção de uma história convencional. O reduzido tempo do videoclipe impede que a história seja apresentada, desenvolvida e concluída. Ainda que determinado clipe contenha essas três fases, ele não consegue realizá-las de maneira satisfatória para o entendimento, comumente exigindo que o espectador complete as lacunas deixadas pela história do videoclipe. Por isso, é freqüente o uso da expressão "efeito de narração" (MACHADO, 1990) para fazer referência a uma história contada nos vídeos musicais. Dessa forma, os realizadores de vídeos musicais passaram a utilizar uma representação menos direta da canção, optando por mostrar idéias contidas nas letras e na música do que representá-la fielmente e assim, fundamentaram uma das características de mais destaque dos videoclipes.

Por outro lado, uma representação fiel da letra da música é impossibilitada devido à estrutura cíclica e anti-narrativa que esta possui e ainda por causa das mudanças bruscas entre as partes da canção, assim, privilegiando os micro-relatos a uma

programas de televisão a partir da troca incessante de canais através do controle remoto.

¹⁰ <http://www.youtube.com>

¹¹ <http://www.dailymotion.com>

¹² <http://www.mtvmusic.com> – Site da MTV dedicado à exibição de videoclipes.

estruturação seqüencial dos acontecimentos (VERNALLIS, 2004). O videoclipe incorporou elementos de narração do cinema para suprir a sua carência narrativa, como os intertítulos semelhantes aos do cinema mudo e também a câmera subjetiva, cuja utilização na imagem auxilia a estabelecer relações entre a letra da música e as imagens na construção de uma história. Apesar de desenvolver estratégias para a elaboração de uma narrativa específica ao meio, os clipes continuam – e devem concentrar seus esforços nesse aspecto – a basear a narrativa nas diferentes relações existentes entre as imagens, as letras e a música.

Outro elemento destacado pela autora Carol Vernallis (2004, p. 27) como colaborador da construção narrativa bastante presente na dinâmica das imagens é a edição, pois ela é a responsável não apenas pelo direcionamento do fluxo da narração, mas também pela ênfase em estruturas e formas visuais não-narrativas, que são importantes para a compreensão do videoclipe. A autora afirma que a edição, além de ditar o ritmo do videoclipe, controla a ordem da música e a duração das cenas, guiando a nossa percepção através das imagens apresentadas, com a intenção de direcionar a nossa atenção para determinadas estruturas musicais e imagéticas que possuam um potencial narrativo intenso. O corte frenético e intermitente do videoclipe ficou conhecido como o "corte na batida", que consiste na troca de imagem a cada repetição de um som ou a cada aparecimento de determinado instrumento durante o desenrolar da música. A edição ainda possui a função de impedir que uma imagem de forte impacto assuma o controle do vídeo devido a uma exposição prolongada, substituindo-a por outra rapidamente para que assim o impacto da reunião de sons e imagens seja percebido em conjunto.

Outro elemento de destaque no videoclipe é a presença de atores que têm como função aproximar o vídeo de sua audiência. Em alguns casos, os artistas e seus companheiros de banda podem interpretar personagens e assim exercer a mesma função que os atores. É através das personagens que os espectadores podem se relacionar com o ambiente musical, pois a presença de um indivíduo se configura como uma ponte que permite a nossa entrada em um universo reconhecível de sentimentos e emoções que está ligado à música. Os atores também funcionam como referências para ação do clipe, pois eles serão afetados pelas transformações da música e da imagem e assim nos fornece pistas dos acontecimentos daquela história.

O cenário e o figurino são elementos estruturais do videoclipe que permitem não apenas uma prévia compreensão do âmbito da música como também fornece

informações para que se perceba a que gênero musical o vídeo pertence (VERNALLIS, 2004). Obviamente, os realizadores do clipe podem optar por fugir dos estereótipos musicais e retardar uma identificação imediata baseada na iconografia diretamente relacionada à música, mas ainda assim é possível retirar desses elementos algumas informações para a compreensão daquele videoclipe em particular. O cenário contribui para a narração, pois fornece à câmera um espaço físico para ser explorado e também colabora para a formação de um ambiente relacionado àquela música. Os ambientes do clipe costumam não possuir um grande número de objetos, pois não há tempo disponível para que a audiência perceba todos eles. Nesse caso, trabalha-se mais com a sugestão e com a memória do indivíduo do que com o detalhamento dos espaços – e dos objetos que pertencem a eles – nos quais uma narrativa está ocorrendo.

O figurino opera como um intermediário entre o espectador e o corpo do artista ou dos personagens e sua função principal é sugerir informações inexatas que serão completadas durante o decorrer daquele vídeo. Ele ainda determina o lugar do personagem, pois o estilo e a elaboração de um figurino denotam importância daquele indivíduo na cena (Idem). Essa importância pode se dar através de materiais, texturas e cores, para citar exemplos, que mantêm relações de atração e repulsão com os outros elementos dos cenários e com os outros personagens.

No âmbito da canção pop, sempre existiu uma "disputa" acirrada entre os sons e as letras, que competiam pela atenção do ouvinte. No videoclipe, as imagens passaram a fazer parte dessa guerra. Não se pode dizer que em um clipe a imagem é mais importante do que a música ou que a letra, pois estes três elementos são a base para a construção de um vídeo e mantêm esta tensão em uma forte disputa pela atenção da audiência. Cada um desses três elementos, entretanto, necessita dos outros como complemento para um construto narrativo tríplice. A letra da música tem um caráter ambíguo por não possuir uma estrutura que favoreça uma narrativa clara, suas constantes mudanças ao longo da canção ampliam o alcance da representação ao expandir o sentido da canção, já que frequentemente elas apontam e nomeiam fatos, objetos e pessoas, raramente partindo para uma descrição aprofundada e detalhada. Ela também é responsável por determinar o tempo cronológico no videoclipe, pois determina a seqüência dos acontecimentos e também a passagem temporal durante o desenrolar do clipe.

No videoclipe, a canção e a imagem estão em uma intensa relação de troca, que transita da ênfase nos aspectos musicais feita pelas imagens à produção de uma

dimensão visual a partir da música. Ambos os elementos concorrem para direcionar a atenção e influir na percepção e interpretação dos fenômenos que surgem na tela. Essa combinação entre um detalhe musical combinado com um toque visual pode definir o universo diegético do clipe – um campo de possibilidades que delimita e esclarece os acontecimentos. Outra face da combinação entre música e imagem é a sugestão de sensações que estas duas esferas produzem a todo instante no clipe: uma imagem sublinha uma emoção contida na música e a música contribui para que determinada imagem tenha um forte impacto.

Connor (2000) recupera em seu trabalho a respeito das modalidades de televisão e de vídeo na pós-modernidade as tipologias do videoclipe que foram desenvolvidas por E. Ann Kaplan e que correspondem a uma abordagem baseada em seus temas e conteúdos. Segundo ela, os clipes "românticos" tratam da perda e do reencontro e sua narrativa tem um perfil mais convencional; os "socialmente conscientes" são aqueles vídeos dos anos 1960 e 1970 cujos artistas assumiram uma posição de oposição aos valores estabelecidos da sociedade; já os clipes "niilistas" são anti-narrativos e "acentuam uma mistura exótica de sadismo, masoquismo, homoerotismo e androginia" (CONNOR, 2000, p. 130); os vídeos "clássicos" tendem a utilizar um olhar masculino muito comum nos filmes de Hollywood e também costumam parodiar gêneros cinematográficos; os clipes "pós-modernos" são aqueles em que se destaca uma "recusa em assumir uma posição clara diante de suas imagens, seu hábito de margear a linha da não-comunicação de um significado claro" (KAPLAN apud CONNOR, p. 130). A autora produziu essa classificação a partir da observação das temáticas predominantes de cada videoclipe, mas ressalta que cada um deles pode transitar e, principalmente, mesclar mais de um aspecto apontado em seu trabalho. Com base nesta categorização, é possível refletir e apontar que alguns dos temas e abordagens são recorrentes no meio: amor, sexo, drogas, vida/morte, acontecimentos históricos (guerras e catástrofes, por exemplo), situações cotidianas, estilo de vida, moda, esporte, riqueza/pobreza, dentre outros. Essa categorização de Kaplan é problemática, pois direciona e restringe a interpretação dos clipes a um âmbito de possibilidades mais próximo das abordagens temáticas e do discurso visual.

Susan Sontag (1987) aponta que não podemos abordar os produtos culturais contemporâneos apenas a partir de seus temas ou de suas formas, pois estas duas instâncias que comumente são questionadas separadamente estão altamente imbricadas e pertencem à essência dos objetos, tendo participação desde o processo de produção até

o momento da fruição. A expressão artística atual é fundamentada em formatos cuja técnica e temática operam ininterruptamente em um nível de trocas e influências mútuas, impedindo uma distinção clara de seus limites que diferencie os domínios de cada um desses âmbitos nos objetos. Para abordar as características formais utilizadas como elementos de distinção, Sontag (1987, p. 29) propõe a utilização do termo "estilização", que corresponde a uma atitude de transformação da aparência externa do formato como atrativo para conquistar um público. Essa distinção é feita pelos artistas na forma de seus objetos por buscar despertar o interesse através do impacto causado por sua apresentação formal. Podemos afirmar que algumas características essenciais dos videoclipes também podem operar no nível da aparência, como por exemplo, a edição, que ao mesmo tempo em que constrói a narrativa e dita o ritmo de andamento das imagens também pode ser utilizada como um elemento diferencial naquele clipe por produzir uma – ainda mais – acelerada troca de imagens ou buscando impacto pela subversão da prática comum ao procurar manter a imagem na tela por um tempo mais prolongado.

A dinâmica existente no núcleo dessa diversidade de características da expressão artística contemporânea permitiu uma ampliação dos horizontes da expressão estética no videoclipe, levando a sua presença na cultura atual a outro nível: transformando o produto derivado da obra musical e subjugado à indústria da música em uma extensão do trabalho artístico de cada banda e cantor. Estes, por sua vez, passaram a dar uma maior importância e buscaram uma maior elaboração de seus videoclipes, não apenas motivados pelas modificações pelas quais o formato passou, mas também devido aos próprios desejos de transformá-los em uma parte de sua obra artística ou, dito de outra forma, ampliar para o campo do vídeo as suas intenções como artistas.

1.3. Música, mídia e cultura jovem

Para entender o fenômeno da cultura jovem na segunda metade do século XX é preciso compreender os fatores interligados ao seu desenvolvimento, como a importância das subculturas juvenis na constituição de um espaço particular de troca e negociação de códigos entre os adolescentes e a influência exercida pela mídia que sempre procurou acompanhar as transformações das preferências dos jovens.

Segundo João Freire Filho (2006, p. 37-38), *adolescência e juventude* são “conceitos complexos e historicamente instáveis”, que refletem a própria situação de transição e transformação que esta etapa representa para os indivíduos. As artes, a

música, a moda, a mídia e as ciências dedicaram-se a compreender o comportamento dos jovens e adolescentes com uma importante produção intelectual. Existem divergências entre estas áreas no uso dos termos, mas, em linhas gerais, eles são utilizados em referência a uma mesma época do desenvolvimento humano que compreende o intervalo entre a saída da infância e a entrada na idade adulta.

A juventude é comumente associada pela pesquisa científica a uma fase de transição e mutação para a estabilidade da vida adulta. A ênfase é dada no que Freire Filho chama de estereótipos de problema e diversão: os jovens são tratados como indivíduos desviantes que trazem problemas por sua insubordinação e preocupam os adultos quanto ao futuro da sociedade. As representações midiáticas dos adolescentes têm, comumente, explorado esses estereótipos em seus produtos. A grande atenção que os adolescentes recebem das instituições sociais se deve à crença que eles serão os responsáveis pela ordem social no futuro e para isso é necessário que sejam formados cidadãos exemplares que garantam a continuidade da dinâmica social.

O autor aponta que a mídia tem se esforçado em conquistar e manter o jovem como consumidor de imagens e idéias, mas as representações midiáticas dos adolescentes falham por tenderem "a homogeneizar os gostos, experiências, problemas e expectativas de um grupo variado e desigual de pessoas de mesma faixa etária" (FREIRE FILHO, 2006, p. 50). Agindo dessa forma, a mídia acaba por apagar as variadas facetas que os jovens possuem em favor de uma compreensão fácil, superficial e baseada em dados estatísticos. Essa perspectiva quantitativa dos adolescentes favorece uma percepção econômica desse grupo social em pequenos nichos de mercado homogeneizante e negligencia as particularidades dos indivíduos, o que provoca um choque com a principal luta dos adolescentes que buscam afirmar as suas diferenças em relação à cultura dos pais e aos produtos difundidos em massa pela mídia e pelo mercado, pois tinham a intenção de afirmar seu comportamento e suas preferências altamente individualizados.

Os jovens, por sua vez, desenvolvem um sistema de códigos de significação que reflete, obviamente, a visão a respeito si mesmos e sobre o contexto e a dinâmica social aos quais estão inseridos. Hebdige (2006, p. 146-147) afirma que é necessária uma sensibilidade crítica para ler a sociedade e encontrou nos trabalhos de Roland Barthes uma maneira de ler os signos não somente da alta cultura, mas também do cotidiano e das relações de poder existentes, mas que não são claramente expressas. Barthes utiliza

a semiologia para desenvolver sua conceituação sobre mitos e também a sua investigação destes na dinâmica da sociedade.

Do Centro de Estudos Culturais Contemporâneos¹³ (CCCS) da Inglaterra saíram importantes trabalhos de pesquisa a respeito da cultura jovem no período Pós-Guerra. O conjunto de pesquisadores se empenhou em construir um campo de pesquisa para investigar as relações sociais dos grupos jovens sem relacionar imediatamente – como fizeram as escolas americanas e britânicas no começo do séc. XX – seus desvios da cultura hegemônica com delinquência e desobediência. Dick Hebdige é um dos mais importantes teóricos que procurou não apenas abordar o estilo de vida dos jovens, mas também deu atenção especial à experiência social dos indivíduos em seus subgrupos.

Hebdige (2006, p. 146-147) utiliza o conceito de mito proposto por Barthes para examinar como os códigos de um grupo específico se tornam universais para toda a sociedade. O mito, para Barthes (2003 [1957], p. 199-201), é um tipo de discurso, um sistema de comunicação, um modo de significação, uma fala que torna a linguagem um mito e possui uma fundamentação histórica, pois somente a História transforma o real em discurso. Barthes afirma (Idem, p. 199-200) que todos os códigos da sociedade podem se tornar um mito desde que eles estejam suscetíveis ao julgamento de um discurso e abertos a uma apropriação da sociedade. Ainda que a língua possa ser transformada em mitos, não devemos “tratar a fala mítica como a língua: na verdade, o mito depende de uma ciência geral extensiva à lingüística, que é a semiologia” (BARTHES, 2003 [1957], p. 201), pois o mito pode ser constituído também por escritas ou representações. Ele se constitui a partir de uma cadeia semiológica pré-existente, ou seja, aquilo que é signo no primeiro sistema semiológico transforma-se em um significante no segundo, que se constituirá como matéria-prima para um novo signo juntamente com um novo significado. Dessa maneira, ele instaura, através da mitologia, um sistema de leitura, compreensão e análise dos códigos sociais e dos discursos de diversas áreas como o cinema, a moda e a publicidade.

Ainda segundo Hebdige (2006), a análise da cultura é o ato de tornar claros os significados e os valores implícitos e explícitos de uma particular forma de vida social através da investigação das relações de influência entre os indivíduos e os signos. Podemos então compreender os signos da cultura jovem a partir dos significados que eles adquirem nas práticas e dinâmicas dos grupos jovens. Hebdige (2006) aponta que o

¹³ *Centre For Contemporary Cultural Studies* em inglês.

poder hegemônico necessita de uma constante negociação para manter sua dominação através do consenso. No momento em que ocorrem fraturas no âmbito deste consenso social, as subculturas surgem como esse rompimento. Elas se definem por um comportamento desviante, pela reunião de afinidades estilísticas e pela luta dos significados que expressem uma forma de resistência à ordem dominante a qual elas se opõem. As subculturas possuem um discurso que confronta a maioria dominante através do estilo – gestos, movimentos e comportamentos –, resolvendo as desigualdades sociais no nível do signo. As subculturas juvenis não estão relacionadas apenas às preferências estéticas, pois revelam também processos e dinâmica social particulares entre seus integrantes. Dessa forma, podemos identificar na cultura jovem um inerente desafio ao poder hegemônico, pois os adolescentes estão sempre articulando significados específicos que fazem com que eles se identifiquem – e também se diferenciem do resto da sociedade – com os demais integrantes de seus grupos.

A década de 1990 viu surgir uma revisitação dos estudos subculturalistas britânicos que procurava atualizar a compreensão da dinâmica de grupo social dos jovens nas configurações sociais do fim do milênio, nas quais os fluxos globais são articulados a correntes locais que originam diferentes subculturas que têm como característica básica o hibridismo. Os chamados pós-subculturalistas procuraram empreender uma crítica por considerar que o trabalho do CCCS não mais representava o jovem devido à profusão e volatilidade de estilos e formas e às práticas subculturais da sociedade desta época. Primeiro, a crítica pós-subcultural buscou reformular alguns pontos pouco abordados por seus antecessores como, por exemplo: a negligência ao papel desempenhado pela mulher e pela cultura e música negra nas negociações sociais; a ênfase na análise visual das subculturas ofuscando a importância das relações e hierarquias sociais relacionadas; a grande celebração da autenticidade dos subgrupos. Os pós-subculturalistas acreditavam ainda que a ausência de objetivos políticos era o motivo pelos quais os grupos subculturais eram movimentos sociais frágeis que seriam incorporados pelo mercado e tornar-se um movimento de massa e por fim se descaracterizaria. Sarah Thornton é uma autora que se destacou ao analisar a cena rave inglesa e por ter partido da teoria de Pierre Bourdieu sobre o gosto e reformulá-la a partir das suas observações da dinâmica social dos grupos jovens que investigou.

Com a esta revisitação crítica, novos termos surgiram para denominar o que antes estava sob o grande conceito de subcultura: cena, neotribo, estilo de vida (FREIRE FILHO, 2005, p. 5). Os autores acreditavam que estes "novos" conceitos por

serem mais específicos dariam conta das particularidades apresentadas por cada grupo de jovens e não repetiram o erro dos subculturalistas em generalizar suas considerações sobre a interação social existente. Esta pesquisa não se propõe a investigar uma determinada subcultura, cena ou tribo, mas procura entender como os grupos juvenis se relacionam com a mídia e, em especial, o videoclipe. Durante a segunda metade da década de 1980 e a primeira dos anos 1990, os jovens tinham uma grande proximidade com os clipes, pois seu consumo musical compreendia não apenas os momentos de fruição sonora da música, mas também a experiência audiovisual. Os vídeos musicais são apenas um exemplo de como mídia, música pop e juventude estão atrelados durante o séc. XX.

Desde os anos 50, a juventude desenvolveu um estilo de vida baseado no lazer e no consumo, orientado para o tempo livre e dedicado a atividades de diversão ou entretenimento. Isso foi possível devido a um poder aquisitivo elevado e o não comprometimento com responsabilidades "adultas". Os jovens, então, poderiam desfrutar do dinheiro obtido com sua inserção um tanto quanto antecipada no mercado de trabalho. Após o rádio e a televisão, a Internet surge como a nova mídia que conquista a atenção dos jovens na circulação, distribuição e experiência musical no final do séc. XX e início do séc. XXI.

Segundo Robert Snow (1987), o rock se configurou como a música dos jovens por libertá-los da música tradicional americana relacionada aos adultos e também por trazer energia e vitalidade, características que se alinham com os interesses dos adolescentes. Além disso, o rock transcendeu a música e se apresentou como um estilo de vida, conquistando assim a atenção da juventude. Os artistas do rock e este subgrupo social compartilharam muitos códigos nos seus estilos de vida e suas trajetórias foram muito próximas, quase indissociáveis. A grande identificação entre o comportamento, o vestuário e a música dos artistas com os jovens deu origem a um culto da figura dos rockstars e, mais tarde, gerou um culto intenso aos ídolos de diversos estilos da música pop como Madonna, Michael Jackson, Nirvana, Spice Girls, Backstreet Boys, Eminem, entre outros – que atravessou a segunda metade do séc. XX e permanece até hoje.

A cultura jovem e o rock fizeram parte do fenômeno da expansão da mídia eletrônica na metade do século, primeiramente tendo o rádio como seu grande veículo e aliado. Foi através dele que esse gênero musical conseguiu alcançar grandes audiências e formar o principal estilo da cultura pop. A disseminação do rádio nos anos 50, proporcionada pelos avanços tecnológicos e pela miniaturização e conseqüente

portabilidade dos dispositivos, permitiu que os jovens consumissem essa mídia durante a maior parte do seu tempo livre.

Formava-se então uma subcultura jovem baseada em relações intensas com a mídia e a música, difundindo seus códigos e atraindo a atenção dos adultos. Era através das emissoras de rádio dedicadas a esse gênero que os artistas se tornavam conhecidos e alcançavam boas vendas de discos. O rádio foi um importante veículo de consumo cultural dos jovens até a década de 70, quando a televisão começa a dar sinais de expansão e posterior dominação da comunicação de massa. Os adolescentes formavam uma fatia de mercado que era o principal objetivo das emissoras de TV a cabo devido à disponibilização de uma programação segmentada e da vinculação de novos serviços e diversão ao sistema. As emissoras adaptaram seu perfil a um público juvenil que estava distante delas alguns anos antes. A estratégia de associar a TV à diversão incluiu uma constante presença de números musicais e programas relacionados à música – documentários, entrevistas e exibições shows, por exemplo.

Ao adicionar a dimensão visual à música, as emissoras passam a atrair um grande público jovem interessado em gastar horas diárias com aquela nova experiência estética. A MTV é o grande carro-chefe desta transformação da fruição televisual e adquire importância para a cultura jovem por potencializar esta nova forma de assistir TV e consumir música. A emissora também se torna o principal lugar de lançamentos da cultura de massa: o cinema passa a divulgar seus novos filmes através de clipes retirados da trilha sonora, as turnês dos artistas são registradas por programas de notícias, os making off de discos e clipes são exibidos, dentre outros. Acompanhar a programação de uma emissora como a MTV se tornou tão importante quanto foi acompanhar a programação de uma emissora de rádio nos anos 50 e 60.

O sucesso da televisão e do videoclipe junto ao público jovem não se deve somente ao desenvolvimento da sua tecnologia ou à expansão do serviço de TV a cabo, mas também a uma audiência propensa à uma "reformulação" da gramática da televisão que não se identifica com a tradicional "televisão dos pais" e por estarem mais próximos de uma linguagem dinâmica e eletrizante (SNOW, 1987, p. 341). Os artistas e os diretores tinham em mãos um formato com um grande potencial expressivo a ser explorado. Dessa forma, o videoclipe se transformou em um dos produtos midiáticos de mais impacto sobre a juventude no final do séc. XX por articular a linguagem midiática, a expressão artística e os interesses da juventude.

Robert Snow conclui seu texto *Youth, Rock'n'roll and Electronic Media* afirmando que “não importa o que ocorra, o casamento da cultura jovem e a mídia eletrônica é um vínculo sólido, cada um influenciando o outro em um processo dinâmico que gera observação atenciosa e participação agradável”¹⁴ (1987, p. 343). A história confirmou essa afirmação ao longo de duas décadas, ainda que a TV tenha perdido espaço para a Internet na segunda metade da década de 1990.

O universo cultural da MTV: juventude e modas culturais

Um importante desafio para as emissoras de televisão no final da década de 70 foi estruturar um perfil de programação de suas redes para conquistar um público essencialmente jovem. À medida que a TV ganhava importância na sociedade nos anos seguintes ao seu surgimento, faltava conquistar a distante audiência jovem, que se sentia pouca atraída pela programação "adulta" das TVs por não ver suas preferências e gostos refletidos nos programas. Esse público estava concentrado, principalmente, em torno das emissoras de rádio dedicadas ao rock.

Simon Frith (1993) considera que a programação de televisão destinada aos jovens foi, em seu início, essencialmente concentrada na música a fim de conquistar uma fatia de público que dedicava suas horas de lazer ao rádio. A partir da resposta positiva do público à exibição de vídeos musicais, gravação de shows e apresentações ao vivo em programas de entretenimento, a indústria da música passou a direcionar os investimentos de seus artistas também para a televisão, construindo um cenário favorável ao surgimento de um canal musical e a formação de um público especializado.

O surgimento da MTV não somente contribuiu para a indústria fonográfica e seus produtos correlatos, mas contribuiu também para a construção de um novo perfil de telespectador. A idéia de uma TV jovem serviu amplamente para o projeto de renovação do sistema de televisão a cabo com o oferecimento de novos serviços e de uma segmentação dos canais ainda em seu estágio inicial. A MTV se tornou um paradigma do perfil de programação televisiva segmentada.

Ao ter construído sua estrutura sobre a indústria da música, a MTV passou a pertencer a um ritmo de renovação, de criação e difusão de gostos mais acelerado do que o próprio meio da televisão está acostumado. Segundo Gilles Lipovetsky (1989), o ritmo de renovação dos discos nas prateleiras das lojas se aproxima da duração mensal.

¹⁴ Em inglês, no original, “*Whatever occurs, the marriage of youth and electronic media is a solid bond, each influencing the other in a dynamic process that makes for exciting observation and enjoyable participation*”.

O curto período de “vida útil” e a renovação acelerada correspondem à fase da indústria da música nas décadas de 1980 e 1990, portanto, antes da popularização da Internet e o compartilhamento de música on-line. Diante disso, duas expressões simbolizam apropriadamente o consumo de produtos culturais da indústria cultural do final do século XX: a “forma moda” e a “paixonite cultural” (LIPOVETSKY, 1989).

A *forma moda* define estruturalmente a sociedade de consumo, baseada na sedução dos produtos e na acelerada obsolescência dos objetos. A cultura de massa é organizada pela lógica da moda e se torna partidária ao acelerar continuamente o processo de renovação. A regra do efêmero governa o processo da moda, que através dessa renovação acelerada propicia a renovação e a manutenção do consumo e ainda mantém a indústria em funcionamento, pois é preciso reinventar-se sempre para vender mais. Para acompanhar a moda, as indústrias necessitam de inovações constantes para manter a penetração no mercado. Assim, elas recorrem a estratégias como inovações em design e funcionalidades consideradas “supérfluas” aos objetos, mas que aos olhos da promoção do produto fazem toda a diferença. O design executa um papel importante no processo da moda: tornar o produto atraente. A embalagem – não apenas a sua dimensão material, mas os valores e conceitos que ela evoca – é capaz de atrair o consumidor e gerar repercussão para o lançamento do produto (Idem). Assim, são feitos importantes investimentos na criação/reformulação da embalagem ou da marca de um produto. A publicidade se alia ao design para transformar as inovações e atualizações em atributos qualitativos para que os objetos circulem no mercado e que gerem repercussão positiva. Esse princípio da forma moda rege as relações de lançamento de produtos industriais e culturais (Idem, p. 159-169). A paixonite cultural é a maneira de consumo cultural na qual a moda ganha amplitude e torna os produtos visíveis e “necessários” para as pessoas. Em nossa sociedade, na qual o consumo acelerado não é apenas uma dominante, mas também é incentivado, o Novo causa fascínio por si só. O valor de atualização com as novidades tecnológicas e culturais, por exemplo, distingue o indivíduo entre os demais componentes dos grupos sociais. A paixonite não choca nenhum tabu, suas experimentações subversivas se manifestam na preferência pelas pequenas mudanças sem desordem e sem risco (LIPOVETSKY, 1989, p. 206), pois o receio de fracassar e ter prejuízo faz com que as empresas não ousem em reinvenções substanciais. O objetivo da paixonite cultural é causar frenesi e despertar o consumo de determinada novidade pelo simples prazer de adquirir aquele objeto.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

Os jovens são o principal alvo do consumo cultural baseado na novidade, pois eles estão em busca de uma afirmação da individualidade, que é feita através dos gostos, das preferências estéticas e do consumo (Idem, p. 219). A dinâmica da sociedade impõe valores, distinções e articulações baseadas nos signos associados aos produtos. Os jovens basearam a formação de subculturas através do capital cultural envolvido em determinado estilo de vida, preferências musicais e tipos de comportamento e posicionamento social. A cultura de massa visa ainda conquistar o público adolescente, principalmente, através dos interesses comuns de exaltação da vida de lazer, busca pelo prazer no cotidiano e bem-estar individual. Os videoclipes também exerceram influência ao disseminar em escala global, por meio da comunicação de massa, estilos de vida, roupas e atitudes. Foi possível ver adolescentes brasileiros utilizando o cinto *BOY TOY* da Madonna ou a bandana com a bandeira dos Estados Unidos do Axl Rose, vocalista do Guns n'Roses.

A MTV se insere no âmbito da indústria cultural como um vetor de propagação de gostos e modas. Por ser organizada pela lógica do consumo imediato das novidades, a determinação do sucesso de um produto se torna complexa, pois o que está em jogo é a aquisição de novos produtos compartilhados pelos membros de um mesmo grupo social tornando aleatório e imprevisível o sucesso de alguns produtos. Uma característica do Novo é a sua recusa em fabricar produtos que não confrontem o público nem perturbem seus hábitos e expectativas, passando a pertencer a uma cultura que se baseia em fórmulas já experimentadas, das pequenas diferenças, da repetição de conteúdos, cuja individualidade apresentada seja enquadrada em esquemas típicos pré-existentes e que originou resultados positivos. É dentro da ordem da pequena diferença que a cultura de massa fundamenta a circulação de seus produtos (LIPOVETSKY, 1989).

Em seu surgimento, a MTV se posicionou como uma emissora de TV diferenciada, recusando a linearidade da narrativa em sua estrutura por uma organização mais diversa e multifacetada. Connor (2000, p. 129) afirma que na televisão e no vídeo “a singularidade, a permanência e a transcendência” parecem ter sido substituídas por “multiplicidade, transitoriedade e anonimato”. O culto ao presente é um processo irreversível nas indústrias culturais do final do séc. XX e se dissemina por toda a cultura, atingindo, inclusive, a estrutura dos produtos culturais. Lipovetsky (1989) considera que a cultura de massa está ligada ao presente triplamente por propagar valores como: lazer imediato, diversão antes de educação e conteúdos ideológicos são

secundários; o presente é a medida das coisas, épocas e discursos distintos se misturam sem hesitação; a cultura não tem a pretensão de deixar rastro ou prolongar suas imagens e narrativas, pois os textos são criados para o imediatismo. O autor considera que a televisão é o meio responsável pela aceleração dos processos de criação, difusão e consumo de imagens devido à sua necessidade de renovação das informações, signos e imagens. Com a Internet na virada do séc. XX para o séc. XXI, a sociedade se encontra em uma crescente de consumo de informações de variadas fontes – a comunicação deixou de possuir apenas algumas instâncias produtoras para uma maioria consumidora e com pouco acesso à produção e passou a ser aberta a todos aqueles que possuam um computador e conexão a web através de sites colaborativos e blogs.

Na MTV, a unidade visual corresponde a uma duração quase instantânea das imagens na tela, já que a estabilidade da imagem não é uma preocupação desta emissora de televisão e de seus formatos. As normas que regem seus produtos são a sobreposição, a transformação e as anamorfoses da imagem. Teixeira Coelho (1995, p. 166) chama esta imagem em constante transformação de “imagem molecular” que apresenta características como a turbulência imagética, o deslocamento contínuo do espaço e do tempo e o fluxo que rompe as fronteiras entre o sólido e o fluido. Essas imagens estão em constante modificação e encontram no público jovem da MTV uma audiência especializada em instabilidade e mutação. O autor exemplifica essa perspectiva através da logomarca da emissora, que a cada vinheta se apresenta através de uma forma, textura, tamanho, cor e comportamento distintos, mas preservando traços de sua essência e assim sendo um representativo do que o canal pretende corresponder para seu público e para as outras emissoras.

Sempre em renovação, mas ao mesmo tempo ligada aos jovens e à música, assistir a MTV passou a ser uma importante característica da cultura jovem da década de 1980. Os jovens interessados em música e no audiovisual tinham quase um compromisso com a emissora para poder acompanhar as novidades sobre a sua banda preferida ou pelo universo da música.

Essa característica de constante mutação permite que a MTV não perca seu foco por desatualização ou inadequação ao seu público e torna-se ainda importante traço de distinção diante das demais emissoras. Não só ao reproduzir os códigos da cultura jovem que a MTV os conquista, mas também por operar no regime de consumo que atrai o interesse dos adolescentes: buscar o Novo pelo interesse em seu aspecto de novidade.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

Ao citar Pat Aufderheid, Connor compartilha da visão de Teixeira Coelho a respeito do caráter mutante da imagem do videoclipe: “a força desta ‘poderosa, embora folgazã, arte pós-moderna’ deriva do processo que os vídeos musicais personificam, ecoam e encorajam, ‘a uma constante recriação de um eu instável’” (AUFDERHEID apud CONNOR, 2000, p. 132). É nessa perspectiva que tanto a MTV quanto o videoclipe pertencem a uma configuração da sociedade muito próxima do pós-modernismo e sua discussão sobre a instabilidade do mundo, da cultura e, principalmente, das imagens atuais.

Historicamente, as subculturas possuem uma forte ligação com os meios de comunicação de massa, porém os processos de incorporação e apropriação de signos e estilos transformaram a mídia em um aliado ambíguo. Ao mesmo tempo em que disseminava uma quebra com os padrões estabelecidos, os veículos de comunicação tornaram estes comportamentos subculturais mercadorias prontas para o consumo de um grande número de indivíduos desejosos por novidades (HEBDIGE, 2006). É importante destacar que apesar de dissolver uma dinâmica social com regras e hierarquias particulares em produtos para um público de massa, a mídia eletrônica deu voz a grupos marginalizados e muitas vezes minoritários que agiam de maneira independente e quase anônima dos assim chamados "padrões".

Os videoclipes contribuíram para a ampliação do alcance de algumas subculturas do final do séc. XX ligadas – como a cena *rave* e a música negra urbana – ao exibir para um público bastante numeroso alguns grupos que costumavam circular nos guetos e passarem anônimos na vida cotidiana. Os clipes também foram uma profícua fonte de modelos de estilos, figurinos, penteados e comportamentos para um público ávido por novidades e pertencer a grupos aos quais se identifica em níveis distintos de comprometimento e superficialidade.

2. Configurações e apresentações das imagens eletrônicas na cultura atual

Claudia Gianetti (2002) afirma que a arte não pode se dedicar a impor sua visão de mundo e que deve operar como um convite aos observadores para uma adesão àquela compreensão da realidade. A autora ainda afirma que a função da arte não é criar outros mundos, mas abrir caminhos para outras realidades (Idem). Para ela, a partir dos fluxos racionais e emocionais que envolvem o sujeito na dinâmica social, constitui-se um diálogo que permite a criação, transmissão e troca de informações entre as reflexões do criador e do observador. Ainda segundo Gianetti (Idem), quando uma obra afronta determinado ponto-de-vista e torna-se um novo consenso em um grupo social, esta conseguiu através de sua aceitação transformar a visão de mundo de uma comunidade. Assim, são estabelecidos novos parâmetros de sensibilidade para seus membros.

A criação de imagens acompanha o homem desde as sociedades primitivas, nas quais era predominante o caráter ritualístico da produção imagética, que fazia uso dos materiais encontrados na natureza para o registro das imagens. A relação entre a produção tecnológica e a artística manteve durante a história momentos alternados de aproximação e separação.

Na Antiguidade, o homem teve à sua disposição técnicas e saberes científicos unidos sob a palavra grega *techné*, que compreende a criação de objetos artísticos e a produção de artefatos de utilização técnica (MACHADO, 1996), pois os gregos não distinguiam os princípios da arte e da ciência. A vinculação da produção imagética ligada a um ritual religioso começa a se desfazer no Renascimento, que rompe a forte ligação que a produção artística possui com a religião. Após o período renascentista, outros movimentos – como o Barroco – restituíram uma intensa ligação entre arte e religião, porém os princípios de uma produção artística descolada da religiosidade foram instituídos e chegaram até os nossos dias. Em todo o extenso período histórico que vai até o Renascimento, o pensamento científico convivia e combinava-se com o artístico, compartilhando uma mesma esfera do indivíduo – a intelectual. Os gregos encaravam o campo artístico e o tecnológico como atividades semelhantes do pensamento humano.

É a partir das sociedades modernas e seus avanços no campo das ciências que a associação a rituais religiosos desaparece da criação artística. No séc. XIX, os avanços tecnológicos oriundos da Revolução Industrial transformaram o campo das artes ao aproximar da produção estética os meios técnicos de criação e reprodução da imagem.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

A disponibilização desses novos meios, códigos e tecnologias para a produção imagética promoveu uma mudança na esfera da arte, que, desde então, passou a incluir esses procedimentos tecnológicos em sua práxis.

A produção industrial de imagens se enquadra em um contexto de conhecimento e de economia que revela suas associações com a ciência, originando processos de reconstituição, intercâmbio, montagem e colagem possibilitados pelas tecnologias associadas à fotografia, ao cinema, à televisão e ao vídeo. A criação industrial de imagens baseia-se na produção maquinica de uma matriz de representação e a conseqüente reprodução em massa de cópias.

Na produção pós-industrial, são utilizados processos e dispositivos de natureza numérica (infografia e computação gráfica), também chamada digital, e fotônica (holografia) para a criação de informações visuais, verbais e sonoras, que são exibidos através dos mesmos aparatos técnicos utilizados na produção (MACHADO, 1994). A imagem que resulta desse tipo de processo criativo tem como principal característica a simulação do real através de softwares de computação gráfica.

Jonathan Crary (1990) afirma que o rompimento com as convenções seculares renascentistas na percepção e representação visual ocorreram no início do séc. XIX através de aparatos técnicos que operaram transformações econômicas, sociais, tecnológicas e culturais. O dispositivo considerado pelo autor como o paradigma dessas mudanças é o estereoscópio, que nas décadas de 1820 e 1830 implementou mudanças no campo das aparências das imagens e nos dispositivos. Sua influência se estendeu para as práticas sociais e para o conhecimento científico ao reorganizar a posição do observador e a experiência imagética. Para Crary, portanto, as transformações provocadas pelas técnicas de produção imagética nas instâncias de criação e recepção ocorrem antes do surgimento da fotografia.

Durante o séc. XX ocorreram mudanças na arte que requisitaram a transformação da compreensão clássica então estabelecida da expressão artística. A inserção das máquinas produtoras de imagens não apenas transformou a prática artística como também provocou alterações no pensamento da arte. Benjamin (1994 [1936]) considera que a reprodução técnica reconfigurou a arte após as investidas que a fotografia e o cinema operaram sobre a expressão artística. Desde o seu surgimento, ambos geraram uma alteração no estatuto da arte, que passou a compreender também os domínios das "artes tecnológicas".

A respeito da articulação entre arte e tecnologia operada no âmbito da produção imagética, Couchot (2003, p. 24-26) identifica dois paradoxos na modernidade decorrentes do uso da técnica na criação artística. O primeiro diz respeito aos novos horizontes de figuração que a técnica possibilita à medida que reduz o potencial imagético do pintor, que vê seu trabalho figurativo substituído por um dispositivo técnico. O segundo paradoxo é relacionado à busca a qual o pintor é impelido – após séculos de definição do campo da pintura – pelas novas técnicas de produção e reprodução decorrentes das técnicas da fotografia para encontrar aquilo que é próprio ao seu campo de representação, aquilo que diferencia a sua figuração pictórica das outras formas de criação. Estes dois paradoxos demonstram a importante influência que o desenvolvimento técnico exerceu sobre a produção artística na sociedade contemporânea. O autor ainda afirma (Idem, p. 19) que o surgimento de uma técnica não é fator determinante para o surgimento de uma nova forma arte, mas a técnica impõe diretrizes que moldam a percepção e oferece condições para uma nova lógica figurativa, que posteriormente poderá se tornar uma nova arte.

A fotografia desempenhou um importante papel na automatização da produção de imagens, pois por meio de um dispositivo técnico executava as operações de criação imagética. Apesar de a pintura dispor de instrumentos como o *intersector*¹⁵ de Leon Alberti ou o vidro¹⁶ de Leonardo Da Vinci a fim de facilitar seu trabalho e impor um aspecto de exatidão à representação, a figuração ainda dependia das habilidades individuais do pintor com o desenho e pintura.

Em seu início, a imagem fotográfica possuía um caráter realista e detalhista do mundo que não era visto na pintura. Ao captar o momento efêmero num suporte duradouro, ela devolvia vida ao instante fugidio ao mesmo tempo em que o representava com exatidão. Segundo Couchot, a fotografia representa um esboço de uma "estética da escolha, da vontade expressiva, da intenção" (2003, p. 34), que será explorada posteriormente e excessivamente pela arte moderna. Ele utiliza as palavras de Delacroix para expressar esse pensamento: "diante da própria natureza, é nossa própria imaginação que faz o quadro" (DELACROIX *apud* COUCHOT, 2003, p. 34). É nessa

¹⁵ Dispositivo desenvolvido pelo arquiteto renascentista Leon Batista Alberti que consistia num véu de fios muito finos estendidos sob um quadro e divididos em quadrados, no qual o pintor dispõe o dispositivo entre seu olho e a cena a representar. Dessa forma, o pintor reconstitui a cena a partir do desenho de seu contorno. Leonardo da Vinci substituiu o véu por um vidro, tornando o dispositivo mais prático (COUCHOT, 2003).

¹⁶ Dispositivo que desenvolveu a técnica inserida pelo *intersector* por possuir uma estrutura mais rígida e facilitar a sua utilização.

"escolha" que podemos encontrar a maior potencialidade expressiva da imagem fotográfica, pois o instante em que se decide por determinado registro é determinante para o seu discurso imagético.

Logo após o estabelecimento da fotografia como processo de criação de imagens, a sociedade do séc. XIX vê o surgimento do cinema e de uma nova categoria de criação e exibição de imagens. A imagem fotográfica é utilizada pelo cinematógrafo como constituinte da sua maquinaria ao exibir em uma velocidade constante os registros feitos em película. Assim, o cinema insere o movimento no campo das imagens, aspecto que intensifica a reprodução fiel da realidade iniciada com a fotografia. A percepção do real também é potencializada, pois é possível acompanhar em pequenos fragmentos o desenrolar de determinados acontecimentos do cotidiano. Cinema e fotografia mantêm por décadas uma relação muito próxima no que diz respeito ao processo de produção da imagem ao compartilhá-lo entre si e também por influenciarem-se mutuamente no âmbito da expressão artística e estética. O cinema não é somente uma técnica de exibição de imagem em ilusão/reconstrução do movimento, ele intensifica em seu sistema a dialética que perpassa a arte do séc. XX: a tecnologia e a estética em eterno diálogo durante o processo de criação da arte.

Uma das principais modificações em consequência das artes fotográficas e cinematográficas é a mudança no estatuto do "aqui e agora" da obra de arte. A reprodução técnica afetou com isso a autenticidade da obra, pois se tornava uma tarefa impossível a distinção entre a cópia e o original nas artes reprodutíveis (BENJAMIN, 1994 [1936], 166-169). O cinema não permite que os espectadores possam contemplar uma imagem – prática comum à pintura e à escultura – devido à incessante mudança dos quadros na tela e torna a discussão em torno da autenticidade da obra deslocada e improdutiva por ter a produção serial na base de seu processo de criação (Idem). Entretanto, a esfera da autenticidade escapa à reprodução técnica por não mais ser um valor de culto das obras ao ser substituído pelo valor de exposição. Por outro lado, a cópia possibilita a aproximação dos objetos do seu público em situações que seriam impossíveis, como, por exemplo, a gravação em disco de uma orquestra (Idem).

As artes reprodutíveis transformaram o testemunho histórico das obras ao permitirem uma atualização constante a partir da reprodução em série. As obras não mais carregavam em si as marcas da história e das mudanças ocorridas, perdendo o caráter de unicidade característica da pintura (Idem). Na fotografia e no cinema, por exemplo, a questão do testemunho histórico é transferida da materialidade da obra para

outros níveis como, por exemplo, o registro na imagem de um acontecimento que não mais voltaria a se repetir, seja ele de importância histórica ou de trivialidade do cotidiano.

As tecnologias da televisão e do vídeo darão mais um passo na automatização dos processos de criação e reprodução das imagens. Philippe Dubois (2004, p. 46) considera que "o que especifica a maquinaria televisual é a transmissão", entendida aqui como a exibição à distância de imagens de uma estação transmissora para uma receptora. A imagem da televisão e as técnicas do vídeo coletivizam as imagens ao permitir que diferentes lugares em diferentes momentos assistam a uma mesma representação imagética. O espectador passa agora a ser encarado como parte de uma quantificação da audiência, sendo o seu perfil de consumo – inclusive o de imagens – escrutinado por estatísticas e pesquisas de opinião e de comportamento.

Na transmissão ao vivo da TV destaca-se o caráter de *sobreapresentação* (COUCHOT, 2003, p. 82) das imagens que elimina a diferenciação entre os momentos de produção e exibição das imagens. O advento do videoteipe permite a reprodução de imagens em um espaço-tempo distinto daquele em que acontece a transmissão da imagem. Estes dois aspectos da tecnologia da televisão permitem uma alteração da experiência do real através das imagens das mídias por passar a sensação de que o exhibe o real exatamente como ele é no momento da transmissão.

Edmond Couchot (2003, p. 15) afirma que as técnicas não são apenas modos de produção, mas também são modos de percepção e propõe a expressão “experiência tecnestésica”¹⁷ para abranger esses dois domínios referentes às imagens. Esta perspectiva nos fornece instrumentos para evitar um determinismo tecnológico ao propor uma relativização do impacto do surgimento de novas técnicas de produção imagética

No último quarto do séc. XX, o desenvolvimento da computação gráfica gerou um produto de forte impacto – a imagem digital, que é produzida a partir de cálculos numéricos, instaura uma nova ordem na representação ao eliminar a presença de um referente a ser registrado durante o seu processo de criação. A poética das imagens de síntese constrói as representações a partir de estudos de comportamento dos objetos ou pessoas, tendo como base ciências como a matemática, biologia, física, química, medicina e psicologia reaproximando a criação artística do conhecimento científico.

¹⁷ Para Couchot, o indivíduo opera, simultaneamente, uma experiência técnica de sujeito possuidor de um saber-fazer e uma experiência íntima de transformação da percepção.

Este processo de criação de imagens intensifica a articulação entre a subjetividade do artista e o conhecimento científico.

As intensas relações entre arte, mídia e tecnologia provocaram a procura da definição da arte além do seu campo tradicional, institucionalizado e legitimador (GIANETTI, 2002). Assim, a partir dos anos 1960, a reformulação dos domínios do conceito tornou-se um debate sempre na ordem do dia e constantemente transformado devido ao surgimento incessante de novas aplicações das tecnologias na arte. Atualmente, a arte se destaca por não permitir uma delimitação do seu alcance e por ter rompido com antigas formas de expressão instituiu um momento em que tudo pode ser arte devido à falta de critérios gerais para a sua definição (Idem). A arte expandiu-se para novos espaços da vida social na medida em que ampliou a sua presença na sociedade e os seus modos de constituição, produzindo uma situação na qual a legitimação é um tema recorrente devido à pluralidade e hibridização das obras artísticas.

O desenvolvimento tecnológico permitiu que o cotidiano dos indivíduos fosse tomado pelas máquinas e, principalmente, pelas mídias. Essa nova realidade alterou as relações sociais e as maneiras de difusão dos produtos culturais. Aumont (2001) destaca que atualmente a arte está em qualquer parte, seu centro e sua periferia não podem ser delimitados com segurança. Esse fato é reflexo da disseminação das tecnologias midiáticas na sociedade e a capacidade que elas têm de incorporar a expressão artística, seja em forma de códigos para serem utilizados em seus formatos seja em forma de difusão dos produtos culturais. Os museus também exercem influência nessa nova configuração da arte, pois eles passaram a aceitar progressivamente mais gêneros, formatos, dispositivos e práticas, como se a sua intenção fosse a de abolir sistematicamente a maior quantidade possível de fronteiras entre o espaço institucional do museu e as práticas artístico-tecnológicas da contemporaneidade (AUMONT, 2001, p. 286-288). Fica clara, assim, a importância do impacto da tecnologia na prática artística e no arranjo social durante o séc. XX. Através dessas mudanças é possível compreender a dinâmica social e artística da contemporaneidade.

Segundo Zygmunt Bauman (1998), a existência da vanguarda é impossível na pós-modernidade devido à instabilidade que tomou conta de todas as esferas sociais, pois não há ordem estabelecida que determina qual movimento está na linha de frente, impedindo que se construa um movimento de oposição. A marca do mundo pós-moderno é o "movimento aleatório, disperso e destituído de direção bem delineada"

(BAUMAN, 1998, p. 121). As artes dos nossos dias não desejam tomar o lugar das artes existentes com as suas rupturas ou serem as únicas formas de expressão, mas elas procuram conviver no mesmo cenário social em uma dinâmica de competição – criar impacto imediato e obsolescência igualmente rápida dos seus produtos com ajuda do conhecimento mercadológico adquirido com a produção cultural para sobreviver em um mercado lotado de novidades fulminantes – e celebrar a multiplicidade, a diversidade e as trocas entre si. A competição impossibilita as ações de grupo, as normas e cânones negociados e proclamados coletivamente (Idem, p. 127-128) por impor um ritmo frenético de produção e renovação de estilos e produtos, pois o movimento coletivo, não mais predominante, deu lugar às pequenas diferenças entre os artistas.

Ainda sobre as vanguardas, Bauman (1998, p. 127-128) afirma que as artes pós-modernas alcançaram um alto grau de independência da realidade não-artística transformando-se em uma realidade alternativa no sistema social. Elas não mostram tendências de referência intensa e imediata à realidade social e estruturam seus próprios sistemas de maneira particular com dinâmica auto-suficiente. Essa configuração da arte na atualidade empreendeu a reformulação do alcance de seu campo para uma posição de autonomia em relação à realidade social e, ao mesmo tempo, foi impelida a abrir mão da indicação de novos caminhos para o mundo. Seus pontos-de-vista passaram a ser expressões que pertencem a um ambiente super-populoso de diferentes compreensões e expressões da experiência individual.

Ainda na metade do séc. XX, a sociedade começa a sentir os efeitos da expansão do capitalismo por todas as esferas sociais – inclusive a cultura – que transformou todos os objetos, imagens e signos em mercadoria. É também o momento em que o desenvolvimento tecnológico permite que os dispositivos sejam miniaturizados facilitando a portabilidade e permitindo a diminuição dos custos com as máquinas. Esse quadro favorece a penetração e posterior onipresença dos meios de comunicação em várias atividades do cotidiano. As mídias também atingem a produção artística através de alguns artistas que passaram a utilizar as tecnologias midiáticas de seu período histórico na produção e na circulação da criação artística.

As observações feitas por Benjamin acerca da prática artística frente aos novos meios tecnológicos foram fundamentais para os trabalhos de diversos teóricos do séc. XX, que procuraram entender os comportamentos deste fenômeno. O autor tornou possível o desenvolvimento de um pensamento a respeito da expressão artística constituída por e através dos recursos tecnológicos provenientes das mídias e da

indústria do entretenimento que se denomina, segundo Machado (2007, p. 7), “artemídia”¹⁸. Esse termo representa a utilização das técnicas e dos canais de difusão das mídias na proposição de produtos que possuam qualidade artística, mas ele também ultrapassa a conceituação meramente tecnológica e busca investigar a rede de complexas combinações e contaminações executadas entre arte e mídia a fim de compreender a dinâmica existente entre os meios de comunicação e a arte.

A utilização dos meios de comunicação na expressão artística é vista como uma característica inerente à arte: a de sempre utilizar os meios técnicos de seu tempo. Portanto, a fotografia, o cinema, o vídeo e o computador seriam os representantes da sensibilidade artística do século XX. Estes dispositivos tecnológicos e/ou meios de comunicação foram concebidos no ambiente industrial e sua utilização para a prática artística se configura como um comportamento de desvio de suas destinações de produtividade industrial, pois, ao ultrapassar os seus limites das máquinas, a arte reinventa a destinação destas (MACHADO, 2007, p. 13-14). Podemos notar, então, que as artes reproduzíveis possuem um aspecto paradoxal, pois ao mesmo tempo em que representam um produto resultante de uma expressão estética, fazem parte da indústria do entretenimento de massa através de seus materiais ou veículos de exibição/difusão, muitas vezes para propor-lhes uma alternativa crítica.

Machado (2007, p. 17) destaca que a arte não se torna partidária das práticas da indústria do entretenimento apenas por ter sido criada no seu interior, pois ela pode estar na direção contrária dos modelos econômicos capitalistas que regem as mídias ao tematizar e discutir os seus modos de funcionamento, produzindo uma "metalinguagem da mídia" (Idem). A expressão artística pode se valer dos meios de comunicação de massa para conduzir um debate sobre o seu próprio funcionamento ou sobre o universo de signos e códigos relacionados a eles, empregando críticas e propondo caminhos qualitativos de mudança.

Os videoclipes procuram, dentro da mídia de massa, abrir espaços para que sua dimensão estética seja o foco dos programas ou da programação em geral. As práticas artísticas que são realizadas através da mídia massiva problematizam o uso de um veículo de grande alcance preocupado com índices de audiência para a exibição de produtos que não têm como preocupação primeira a repercussão do público e ainda colocam em discussão a apropriação que os veículos fazem dos produtos que exibem,

¹⁸ O autor ainda aponta que "artemídia" é a palavra em português correspondente à expressão em inglês *media art*.

pois estes acabam por tornarem-se um diferencial de programação de determinadas emissoras e são utilizados como carro-chefe de sua propaganda.

O desvio das destinações do projeto tecnológico que a produção artística empreende ao se inserir nos processos industriais das máquinas utiliza brechas abertas pelos dispositivos para dar-lhes novas destinações. A expressão artística ainda é responsável pela reinvenção do aparato, que sem a intervenção dos artistas poderia cair em desuso pelo surgimento de um dispositivo mais avançado ou poderia ser utilizado para reproduzir antigas linguagens em um novo suporte (MACHADO, 1996). Os artistas fornecem conteúdos para essas máquinas e as inserem na dinâmica da sociedade ao explorar suas propriedades tecnológicas para a produção estética ao alterar a percepção e sensibilidade humana por meio da máquina (Idem). O autor ainda propõe que o artista diante da artemídia deva buscar a proposição de uma ética e uma estética para a era eletrônica (Idem, 2007, p. 16-17). Dessa forma, vemos que, apesar da forte determinação da mediação tecnológica, o artista deve assumir uma postura de contestação e questionamento do determinismo tecnológico e deve recusar as destinações industriais previstas para os dispositivos.

A artemídia é um sintoma da cultura contemporânea, na qual a distinção entre práticas artísticas e midiáticas torna-se impossível. Desde a dissolução das fronteiras entre alta arte e cultura de massa realizada por diversos artistas e movimentos artísticos da pós-modernidade, empreender uma distinção dos níveis de cultura é uma tarefa traiçoeira e delicada, pois as mídias e a arte estão bastante imbricadas para que seja possível uma determinação segura de seus domínios nas expressões artísticas contemporâneas¹⁹.

Arlindo Machado (2007, p. 26) utiliza o pensamento de Walter Benjamin para apontar que a prática artística que opera no contexto das mídias requer que sejam reformuladas as noções de arte e sensibilidade estética. Essas reformulações que atingem a prática artística se expandem para o próprio conceito de arte, desfazendo limites e fronteiras e mesclando constantemente arte e prática midiática. Porém, a definição de uma arte das mídias está distante de um consenso, pois os produtos dos meios de comunicação são frequentemente acusados pelos tradicionalistas da prática artística de serem superficiais e descartáveis (Idem, p. 24), sendo incorreto, nessa perspectiva, ser denominado de arte. Os realizadores e entusiastas da artemídia alegam

¹⁹ A ruptura da separação entre alta e baixa cultura e a inserção de produtos midiáticos no contexto da experiência estética são algumas das características fundamentais do pós-modernismo.

que "a demanda comercial e o contexto industrial não necessariamente inviabilizam a criação artística, a menos que identifiquemos a arte com o artesanato ou com a aura do objeto único" (Idem). Dessa forma, eles sugerem que a artemídia é produto de um momento histórico em que a qualidade artística não é comprometida por surgir em meio a um ambiente no qual os artistas estão desenvolvendo um posicionamento crítico. Machado (Idem, p. 30) aponta que a arte, ao sair de seus espaços tradicionais e legitimadores, passa a "enfrentar o desafio da sua dissolução e da sua reinvenção como evento de massa".

Ao encontrar nos meios tecnológicos um novo caminho de expressão e a vinculação com diferentes práticas culturais, a artemídia passa a necessitar gradativamente de uma nova sensibilidade não apenas no nível da fruição, mas principalmente na compreensão crítica das transformações que os meios tecnológicos promoveram, refletindo, por consequência no estatuto da arte. A investigação das imbricações entre arte, tecnologia e mídia nos fornece ferramentas de compreensão dos constantes avanços da prática artística contemporânea. Os artistas da vídeoarte se posicionavam dentro dos sistemas aos quais queriam desenvolver uma problematização e empregavam as propriedades da imagem do vídeo para desconstruir, distorcer, destruir e reformular a linguagem comercial de massa da televisão e do cinema (GIANETTI, 2002, p. 75). A intenção de subverter o uso massivo e pouco elaborado das imagens comerciais desejava atingir um público que consumia aqueles produtos de uma maneira nova até o momento – através da experiência estética, ainda que de maneira não-intencional – e libertar a imagem de seus usos e concepções tradicionais na tentativa de inserir um repertório oriundo das experimentações artísticas na audiência.

Acerca do processo de criação de imagens, Couchot considera que

as técnicas figurativas não são apenas meios para criar imagens de um tipo específico, são também meios de perceber e de interpretar o mundo. Propõem verdadeiros modelos morfogenéticos e destes modelos decorrem suas propriedades lógicas (COUCHOT In PARENTE, 1993, p. 41).

Assim, ele atribui ao "modelo perspectivista" característico da pintura renascentista a responsabilidade de "reproduzir o mundo e fornecer dele uma 'visão' particular no mais amplo sentido" (Idem). Dessa forma, as maneiras de produção e percepção artística estão intensamente conectadas com as tecnologias e suas possibilidades expressivas de seus momentos históricos.

Couchot (In PARENTE, 1993) afirma que a morfogênese da figuração ótica se dá através de projeção do referente no dispositivo, o que pode ser verificado na análise

da criação das imagens técnicas, que implica a presença de um objeto real a ser representado e a preexistência deste à imagem. Há uma ligação imediata com o real estabelecida através da explicitação do processo de projeção do objeto em um dispositivo que registrará essa imagem em um suporte material. Essa lógica de figuração estabelece uma relação homogênea do espaço-tempo da imagem, na qual a imagem conjuga objeto, sujeito e imagem em uma mesma situação. A própria imagem fotográfica permite identificar que os referentes, o dispositivo e o artista compartilham um mesmo instante e um mesmo espaço ao registrar a imagem.

Para Machado (1994), duas formas de expressão artística procuraram subverter essa lógica: o cubismo e a arte do vídeo. Ele pontua que a representação proposta pelos cubistas privilegiava a apreensão de mundo em que o indivíduo interferia nas experiências cotidianas. Para esses artistas, o olhar não era mais formador de imagens harmônicas, objetivas e sistematicamente organizadas num plano e enquadramento. Devido a isso, eles propunham uma leitura "desconstruída" do mundo, ao fragmentar as imagens e ao colar objetos e materiais às telas.

As artes do vídeo se desenvolveram a partir dos anos 60 – facilitadas pela disponibilidade comercial dos instrumentos e ferramentas – representaram uma busca da ruptura dos cânones televisuais, reprodutores de antigos padrões figurativos adquiridos e difundidos pela fotografia e pelo cinema. As formas de representação do vídeo extraíam da própria tecnologia algumas características imagéticas que seriam usadas como constitutivas da expressão artística – pode-se citar o uso das anamorfoses, a abstração e distorção imagética como elementos estéticos; a instabilidade e desintegração dos enunciados; a falta de profundidade de campo gerando imagens menos panorâmicas; a baixa qualidade da imagem condicionando uma nova forma de percepção, entre outros. Tanto o cubismo como as artes do vídeo foram práticas artísticas que propunham expressões estéticas ruptoras em meio aos cânones dominantes em seus suportes/expressões – pintura e televisão, respectivamente (MACHADO, 2003).

A partir do desenvolvimento das artes gráficas no computador no final do séc. XX vimos o nascimento de uma morfogênese baseada em modelos matemáticos de simulação do real. A lógica figurativa numérica surge com a criação de imagens através do uso de programas gráficos baseados em algoritmos²⁰, gerando matrizes numéricas a

²⁰ Seqüência de operações sistemáticas organizadas sob uma programação em linguagem computacional

partir do código binário – elemento constitutivo dos arquivos dos computadores. Essa morfogênese parte do real como um arquétipo armazenado em bancos de dados a ser modelizado pelos softwares de computação gráfica. Nessa lógica, a imagem é formada a partir do estudo sistematizado dos comportamentos dos elementos de composição da imagem sem a sua presença durante o processo de produção imagética, fundindo assim a arte e a ciência através de uma experiência tecnestésica²¹ (COUCHOT, 2003).

O processo de modelização origina imagens potenciais, pois o computador é capaz de recriar imagens diferentes de uma mesma "cena" em poucos instantes a partir dos comandos do artista. A imagem criada através dessas técnicas é "apresentada" ao real – ocupando o lugar da representação deste – a partir de estudos das formas e da percepção dos comportamentos e não mais a sua representação ótica registrada em um suporte a partir da projeção. A imagem numérica, *a priori*, não existe enquanto materialidade, sua existência está vinculada a do computador como suporte, porém tem sido comumente registrada em outros suportes: papel fotográfico, película, fita de vídeo.

A imagem de síntese quebra a ligação imediata entre o real e a produção da imagem no momento da criação artística, pois ainda que as representações baseiem-se na materialidade dos referentes, o processo de criação não pressupõe uma relação imediata entre estes e o artista, já que estão disponíveis modelos para a construção de imagens no banco de dados do software de modelização, por exemplo.

Os experimentos e a expressão estética por meio do computador durante os anos 1970 esbarraram na incapacidade das máquinas em executar muitas operações simultâneas e em armazenar uma grande quantidade de dados, o que limitou a sua introdução no campo da expressão artística (BARBOSA JÚNIOR, 2005). A popularização do computador na década de 1980 e o constante aprimoramento de sua capacidade de resposta às tarefas permitiram, finalmente, o desenvolvimento de uma arte digital com potencial de desenvolver-se à medida que existam máquinas capazes de suportar as tarefas requeridas pela imaginação dos artistas. O autor ainda considera que o desenvolvimento da total capacidade da arte digital se dará através do

“aperfeiçoamento e acessibilidade dos artistas às tecnologias desenvolvidas nos anos 1970, que, enfim, irão permitir a transposição, para a computação 3D, dos princípios artísticos tradicionais formais e mecânicos: a linguagem da arte” (Idem, p. 345).

que executa todas as etapas de um processo.

²¹ Para Couchot, o indivíduo opera, simultaneamente, uma experiência técnica de sujeito possuidor de um saber-fazer e uma experiência íntima de transformação da percepção.

Dessa forma, ele propõe que a arte será capaz de desenvolver uma expressão própria no âmbito da computação a partir de condições técnicas favoráveis que viabilizem os procedimentos e resultados da criação artística.

Frank Popper afirma que a partir da tomada de consciência da revolução causada pela inserção das tecnologias do computador, das telecomunicações e do audiovisual na vida cotidiana é possível

falar de uma arte da tecnociência, de uma arte em que intenções estéticas e pesquisas tecnológicas fundadas cientificamente parecem ligadas indissolavelmente, e em todo caso, se influenciam reciprocamente (POPPER in PARENTE, 1993, p. 203).

O novo perfil de artista articula a prática criativa a um pensamento técnico-científico que lhe permite a experimentação e a criatividade no campo da arte com o uso de dispositivos tecnológicos. Os artistas passaram a contar com uma nova práxis em sua atividade que alia uma operação simultânea no campo de atuação do cientista e do programador de sistemas e do campo da sensibilidade artística. O desenvolvimento tecnológico e o seu uso pela prática artística mantêm uma relação de influência mútua: as recentes possibilidades desenvolvidas em laboratórios pela ciência permitem novos horizontes de expressão e novas formas de percepção ao mesmo tempo em que demandas da tecnologia surgidas no campo da arte puderam ser incorporadas pela utilização industrial dos dispositivos técnicos. Essas transformações que ocorreram a partir do início do séc. XX atingiram também o âmbito da fruição estética, pois a percepção também se modificou devido às atuais modalidades de apresentação a partir das máquinas e aos recursos expressivos contidos em seus programas que deram outra dimensão à representação imagética.

O séc. XX foi o momento histórico de transformação dos processos de produção artística e também da modificação do alcance da arte, que atingiu novos espaços e formatos. É ainda durante esse período que as relações entre arte e técnica são questionadas, problematizadas, discutidas e reformuladas decorrente do desenvolvimento da produção imagética em suportes industriais. Podemos compreender a partir do panorama do desenvolvimento das artes tecnológicas, a profusão de modos de representação e a grande quantidade de imagens disponíveis da sociedade contemporânea.

2.1 Representação e referencialidade na era da imagem eletrônica

O convívio com as telas eletrônicas é uma constante na rotina de nossa sociedade, devido as suas diversas aplicações como, por exemplo, em circuitos fechados

de segurança e terminais de informação. A expansão dos seus usos é um fato tão constante que dificulta a realização de um inventário dos seus usos, um mapeamento de seus limites ou um levantamento da natureza do objeto impedindo uma padronização e/ou determinação de seu público e dos profissionais da imagem eletrônica.

Arlindo Machado (1996, p. 46) considera que o vídeo é um objeto híbrido, impuro, de identidade múltipla, que se dissolve em outros objetos e incorpora novos modos de constituição. A principal característica da imagem videográfica é a sua transitoriedade, que explora o tempo presente da imagem, que não possui passado nem futuro. A norma da imagem videográfica é a sua constante atualização. Essas características permitem a aplicação do vídeo em diversos suportes e para diversas atividades.

A sobreapresentação, marca da televisão, trabalha enfatizando o tempo presente da imagem e sua instantaneidade, favorecendo uma negligência da memória e de atitudes reflexivas, pois as imagens da TV aparentam não possuir passado ou futuro ao existirem apenas na tela do televisor através de processo eletrônico de leitura das fitas magnéticas. A televisão e o vídeo abrangem o domínio da cultura de massa e o da cultura minoritária de vanguarda. Steven Connor (2000) afirma que ambos personificam a dicotomia pós-moderna entre estratégias disruptivas de vanguarda e processos de absorção e neutralização dessas estratégias em seus produtos.

A imagem da TV e do vídeo são ambivalentes no que diz respeito à sua constituição, pois seu processo de produção corresponde à imagem analógica, mas o dispositivo de registro é eletrônico, decompondo a imagem em sinais eletrônicos que necessitam de síntese para sua reconstituição e exibição. A ambivalência da imagem ainda está presente no que diz respeito a sua configuração, pois ela é simultaneamente processo e obra, meio de comunicação e arte, imagem e dispositivo (DUBOIS, 2004). A utilização da televisão e do vídeo nas práticas artísticas intensifica a discussão sobre a relação que a tecnologia mantém com a expressão artística.

A tradição filosófica vê a experiência como um acontecimento no nível da sensibilidade, no qual ocorrem a “percepção e recepção de um dado sensível, causador de sensações, de impressões, de imagens, de significações experimentadas como pertencentes ao que é vivido de modo imediato pelo sujeito” (GUIMARÃES, LEAL, 2007, p. 6). A hermenêutica a vê como fonte de descobertas sobre o mundo e como produtora de individualidade e identidade. O pragmatismo a encara como interação entre o indivíduo e o mundo que ele vive (Idem, p. 6-7). Para Foucault, a experiência é

um acontecimento que busca o máximo de intensidade e de impossibilidade a fim de retirar o indivíduo de si, de modificá-lo. Os Estudos Culturais a inserem em um solo sócio-histórico, constituindo-se como uma consolidação de narrativas identitárias ao transitar através delas. (LOPES, 2006). Vemos que diferentes correntes do pensamento inserem a compreensão do fenômeno da experiência dentro de seus direcionamentos teóricos, mas podemos notar que a base da concepção pertence às interações entre sujeito e objeto (ou entre sujeito e mundo), que se constituem mutuamente e sem hierarquia. Também destacamos que a experiência opera no nível da sensibilidade do sujeito no instante de suas relações com o mundo.

A experiência estética se constitui como um evento que ocorre no nível do sensível e da individualidade, provocando uma relação próxima e sem hierarquia entre o sujeito e o mundo em que ele vive, recriando e potencializando suas vivências. Através desta experiência passamos a perceber nosso co-pertencimento ao fenômeno estético e também ao mundo. Porém, devemos destacar que a experiência estética na contemporaneidade difere da visão moderna, pois as transformações executadas pela arte contemporânea e pelas mídias evidenciam o questionamento da representação, pois ela não se inscreve apenas no nível do objeto que ocupam espaços e estão inseridas em um tempo, tendo sido expandida para além da materialidade. Atualmente, vivemos um questionamento da experiência artística transformada pelas tecnologias dos meios de comunicação e pela ciência, que aplacam as distâncias geográficas e tornam a noção do “agora” imprecisa, reconfigurando as noções de espaço e tempo (LYOTARD, 1993).

Benjamin (1933) afirma que o surgimento da técnica transformou a vida em sociedade e empobreceu a experiência. Para ele, perdeu-se a capacidade de compartilhar histórias através das narrativas, pois a figura do narrador não mais se fazia necessária. A figura do *flanêur* de Charles Baudelaire que observava atentamente a multidão para construir suas histórias, estava desaparecendo em meio à profusão de aparatos técnicos para registro disponíveis, pois as narrativas foram substituídas por outras formas de comunicação.

O autor questiona de maneira enfática os papéis que as tecnologias estavam desempenhando no início do séc. XX na produção artística. Porém, é necessário considerar que na segunda metade do século passado a reprodução técnica do meio audiovisual passou a exercer papel fundamental na expressão artística, no pensamento a respeito da arte. Também devemos posicionar nossas observações a respeito da obra

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

artística em relação aos fenômenos comunicacionais a fim de situá-la num diálogo com o contexto histórico da contemporaneidade da arte e das mídias (LOPES, 2006).

Os meios de comunicação constituíram-se como novos espaços de experiência ao oferecer aos indivíduos uma variedade de formas e modos ao seu alcance. Assim, a mídia é a responsável pela reintrodução da experiência no fluxo do cotidiano por explorar a sua capacidade de presença em diversos lugares e momentos para diferentes experimentações individuais. A experiência midiática não deve ser confundida com a midiaticização da experiência, que compreende a infiltração das características da mídia na dinâmica social e a retroalimentação da mídia através das experiências vividas pelos indivíduos, ou seja, um “estado de televisão” (SARLO apud GUIMARÃES, LEAL, 2007).

A televisão teve um desempenho fundamental na experiência contemporânea devido ao crescimento de sua presença no cotidiano dos indivíduos. A segunda metade do século XX foi testemunha da penetração da televisão e de seu discurso no imaginário social, passando por um processo mútuo de influência e adaptação constante e praticamente imediata com a sociedade. Ela foi responsável pela fragmentação dos textos em uma infinidade de micro-relatos, cuja única articulação possível é através do fluxo contínuo de informação e do aprendizado da gramática da TV por parte dos indivíduos. Dessa forma, a televisão torna a fragmentação uma marca inquestionável do cotidiano (GUIMARÃES, LEAL, 2007).

A TV também é responsável pela desordenação das idéias dos limites do campo da cultura ao desfazer antigas separações entre realidade e ficção, inovação e tradição. Sua imagem e seu texto estão em um processo de constante atualização e de transformação, no qual não há um passado e um futuro e em constante questionamento da representação e da materialidade das imagens. Devido a sua centralidade nas experiências do cotidiano, a TV acaba por transportar para a sociedade os questionamentos que ela traz em sua própria constituição.

O cotidiano mediado e midiaticizado se propõe como uma estética e uma poética na contemporaneidade. As transformações ocorridas na sociedade urbana causadas pelas mídias trazem a experiência para o dia-a-dia dos indivíduos e transforma os espaços sociais em lugares de experiência estética, inserindo os meios de comunicação e as pessoas nas práticas artísticas. As mídias também passam por mudanças devido às novas configurações da sociedade, em um processo inverso de influência e transformações. Essa poética do cotidiano busca alcançar o afeto das relações pessoais,

compreender as pequenas coisas e os pequenos dramas individuais e que seja calcada na sutileza e delicadeza em contraponto às práticas sociais que negligenciam as experiências e impressões individuais (LOPES, 2006).

A transmissão direta é uma marca da televisão, não apenas por constituir um de seus aspectos técnicos principais, mas também devido aos seus aspectos formais. Os programas que são exibidos em transmissão ao vivo provocam uma identificação entre tempo da transmissão e o tempo real por não haver diferenças claras e passam a impressão de estarem exibindo o real através de suas imagens. Esse tipo de transmissão ainda pode ser considerado uma contribuição estilística da televisão para a formação de uma estética da TV que compreende uma prática baseada na fragmentação dos discursos e da multiplicidade de pontos-de-vista.

Umberto Eco (1991, p. 181) destaca que os aspectos técnicos, artísticos, estilísticos e expressivos ligados à televisão confirmam a idéia que atribui a todo gênero de expressão artística o diálogo com uma matéria própria e com a instauração de uma gramática e um léxico próprios. O autor considera que a TV provoca efeitos sobre os indivíduos ao ensinar-lhes novos modos e formas de representação, de narrativa e de imagens. Destacam-se os aspectos técnicos concernentes à baixa qualidade da imagem e sua falta de profundidade que transformam essas deficiências frente à qualidade das imagens da fotografia e do cinema em características que constroem uma forma de expressão distinta ao meio.

Ainda ao se referir uma poética e uma estética da televisão, Eco (1991) destaca que a transmissão ao vivo implica em uma montagem improvisada e simultânea ao acontecimento, o que foi denominado por Eco (1991, p. 191) de “fenomenologia da improvisação”. A compreensão das qualidades artísticas dessa forma de construção dos textos esbarra no problema dessa transmissão se constituir através de um tipo de experiência em que não há tempo para a dedução e experimentação de possibilidades discursivas para aquele texto, pois ele é construído durante o seu processo de produção. A televisão insere no pensamento a respeito do processo de criação artística através dos meios tecnológicos uma reflexão acerca do imprevisto e do acaso como fatores operativos da construção dos textos televisivos.

Machado (1996, p. 145) afirma que através do zapping o indivíduo introduz o corte, a diferença e talvez um sentido às imagens, tornando-se uma figura narrativa e um elemento da estrutura do texto, revelando através dessa prática uma sensibilidade contemporânea. A escolha feita pelo telespectador, apesar de ser aleatória, pode

construir um discurso que se baseia no acaso, na aleatoriedade das imagens. Essa forma de discurso irá ser um elemento da base estruturadora do videoclipe enquanto produto televisivo.

Décio Pignatari (apud MACHADO, 1990, p.169) afirma que com o videoclipe a televisão encontra a sua poética, pois se passou a explorar as potencialidades discursivas e imagéticas e as ferramentas disponibilizadas pela imagem videográfica. Através dos vídeos musicais que a TV desenvolveu um formato que possuísse, simultaneamente e de maneira imbricada, funções comunicacionais e de experimentação artística. A dimensão visual do videoclipe aliada ao ritmo da música são os focos a serem explorados pelos artistas e diretores com a intenção de oferecer um grande número de sensações através de suas imagens, que podem não possuir um significado imediato ou apenas ter a função de causar impacto nos telespectadores. As atitudes dos vídeo-artistas dos anos 60 serviram de ponto de partida para o desenvolvimento de uma arte eletrônica, que explora a existência efêmera da imagem eletrônica e também da poética da transmissão ao vivo baseada na convergência do tempo da exibição com o tempo real. Foram estas atitudes, dentre muitas outras, que permitiram o surgimento de uma poética e uma estética relacionada à TV e o vídeo

Os artistas dos meios eletrônicos utilizam a fragmentação como linguagem para a construção de seus discursos e a montagem “improvisada” da transmissão direta como princípio de experimentação de seus produtos. São estas e outras características inerentes à imagem eletrônica – como a baixa qualidade da imagem em comparação com o cinema ou a pouca profundidade de câmera – que dão a tônica da produção dos objetos artísticos criados através da televisão e do vídeo. Identificamos no videoclipe uma busca pela sedução do indivíduo através da dimensão visual.

Jacques Aumont (2001) afirma que a fotografia, juntamente com as vanguardas artísticas do início do século, foram as responsáveis pelas mudanças no estatuto da arte no séc. XX. A introdução da técnica no processo artístico e os questionamentos referentes ao sistema das belas artes herdadas do pensamento estético do séc. XIX produziam efeitos de migrações e desterritorializações sobre a prática artística que perduraram e se intensificaram ao longo do último século. Devido a essas transformações, é difícil pensar, atualmente, em uma obra de arte cuja marca da hibridação entre técnicas, procedimentos e naturezas não esteja presente. Também se torna complexa a definição de artista, de espaços para a prática artística e,

principalmente da teorização da arte devido ao alcance amplo que esta possui atualmente.

Denize Correa de Araujo em seu livro *Imagens Revisitadas: Ensaio sobre a Estética da Hipervenção* (2007) discute as transformações na representação operadas pelas ferramentas de produção imagética com base na tecnologia do vídeo e do computador. As imagens videográficas intensificaram – através da transmissão ao vivo, da velocidade acelerada e grande quantidade de informação que dura pouco tempo na tela – a presentificação da imagem, tornando o signo o elemento mais valioso do processo comunicativo e fazendo com que o referente real perca importância. As imagens sintéticas carregam a possibilidade de criação e manipulação imagética a partir do cálculo, o que, potencialmente, elimina a necessidade da presença – e também da existência – de um objeto real ou o mundo concreto para a sua produção. Em outras palavras, as tecnologias eletrônicas de produção da imagem operaram um processo de anulação da referencialidade que parece não ter volta, criando uma hiper-realidade sedutora que ofusca qualquer ligação com a realidade material. A autora destaca que a preferência pelo objeto, pela cópia e pelo simulacro é a essência da pós-modernidade e ainda destaca como característica da comunicação de massa atual o consumo de signo para signo e não para objetos reais, que trazem "de volta" o indivíduo para o mundo real (2007).

Araujo (2007) afirma que a pós-modernidade se caracteriza pela problematização da representação, da experiência e do discurso e também pela intertextualidade. Estes questionamentos são levantados através das transformações sociais ocorridas na metade do séc. XX, que alteraram a forma com que o indivíduo lida com a história, com o social, com as narrativas e com as imagens, por exemplo. A autora afirma que a intertextualidade pós-modernista dá vazão a uma nova estética calcada na reconfiguração do espaço-tempo, esclarecendo o cenário questionador e contestador da Pós-Modernidade e contribuindo para a compreensão deste momento histórico (ARAUJO, 2007).

O que Araujo (2007) sugere como "estética da hipervenção" está diretamente ligado a esse momento atual, no qual a derrubada de barreiras necessita encontrar uma percepção que dê conta do intertexto. Ao reunir as palavras "hiper-realidade", "invenção" e "intervenção", a autora propõe uma forma de compreender essa "nova estética" que abrange ambientes fluidos, cenários distintos, poéticas diversas, perspectivas diferentes e, principalmente, uma variedade potencialmente infinita de

arranjos textuais (ARAUJO, 2007). Estes aspectos provocam uma reconsideração das formas de representação e de referencialidade, pois passamos a lidar diretamente com o signo e eliminar a importância do referente do processo comunicativo.

"Estética da hipervenção" ainda tenta definir e nomear uma estética que seja capaz de explicar as interfaces arte-tecnologia da atualidade e sugerir novas leituras que dêem conta não apenas das tecnologias atuais de produção imagética e das formas de criar que estas proporcionam, mas também compreendam um novo posicionamento do indivíduo frente às mudanças pelas quais o mundo tem passado. Esta proposta de uma "nova estética" tenta dar conta de explicar e compreender esse universo intertextual pós-moderno, no qual se destacam a valorização do signo sem referente, a efemeridade e consumo acelerado das imagens e, principalmente, esse livre jogo entre espaços e tempos distintos, estéticas que originam novos intertextos em cada articulação de códigos ou colagem estética.

Uma marca das imagens contemporâneas é a hibridização de imagens sintéticas com tomadas reais em seu discurso, no qual estas convivem de maneira natural e sem nenhum "choque" de referencialidade. Entretanto, a hipervenção ainda atinge a hibridação de estéticas distintas que constroem um diálogo entre si e se complementam ao criar um novo texto originado na apropriação dos signos.

A estética da hipervenção parece dar conta dessas imagens eletrônicas, originadas a partir dos dispositivos técnicos criados e desenvolvidos na metade do séc. XX e que se destacam por trazer mais problematizações quanto ao processo de produção da imagem e à referencialidade do que propor novas estruturas, configurações e leituras fixas. A fluidez é um aspecto marcante das imagens videográficas, televisuais e sintéticas da contemporaneidade. Estas compartilham não apenas a efemeridade do consumo, a instabilidade de sua estrutura e o regime do puro simulacro, mas também ressaltam a presença da mídia e de seus discursos na produção e percepção de textos da atualidade.

2.2 Panorama Histórico da Animação: um século de técnica e estética

Durante muito tempo, a produção da animação foi um trabalho artesanal ligado à técnica do cinema de criação e exibição da imagem. Ao longo do séc. XX, surgiram procedimentos, técnicas e instrumentos com a intenção de acelerar a produção e permitir o desenvolvimento da animação enquanto forma de expressão artística, que tem no trabalho extenuante do desenho manual de cada detalhe das cenas do filme o seu

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

maior obstáculo. Nas últimas décadas do século passado, a computação gráfica se desenvolve e fornece ferramentas que aceleram a produção da animação, mas por outro lado instaura novos paradigmas e dificuldades a serem resolvidas, tanto no campo da técnica, quanto no da estética.

O desenvolvimento da arte da animação só foi possível quando os realizadores compreenderam que a essência dela é o movimento (LAYBOURNE, 1979, p. 7). No momento em que os artistas compreenderam que não bastava reproduzir fielmente o movimento através do desenho, mas que deveriam torná-lo um elemento discursivo dos filmes, a animação obteve um salto qualitativo que possibilitou a sua existência como uma arte independente. A esse respeito, Norman McLaren afirma que

"animação não é a arte do desenho que se move; ao invés disso, é a arte do movimento que é desenhado. O que acontece entre cada frame é mais importante do que acontece em cada frame" (In SOLOMON apud BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 93).

O desenvolvimento da animação acompanhou os avanços tecnológicos nas sociedades modernas, especificamente após o Renascimento (BARBOSA JÚNIOR, 2005). A partir do séc. XVII, surgem dispositivos que possibilitam o início da prática da animação que chegou até nossos dias: a lanterna mágica (1645), fantasmagorias (1794), taumatoscópio (1826), fenaquistoscópio (1832), zootoscópio (1834), flipbook (1868) e praxinoscópio (1892) (LAYBOURNE, 1979, p. 18-26). Esses dispositivos são ancestrais do cinema e também dos filmes de animação por permitirem a exibição de pequenas seqüências de imagens registradas em suportes materiais, tendo em comum a representação do movimento. A fotografia, em seus primeiros anos, também foi utilizada para a decomposição e para o estudo do movimento pelo fotógrafo Eadweard J. Muybridge e pelo médico Etienne Jules Marey. Ambos investiram esforços no uso da máquina fotográfica para suas pesquisas científicas relacionadas ao registro do movimento e o seu desenrolar no tempo, desenvolvendo novos dispositivos e utilizando a câmera fotográfica em seus sistemas de investigação (Idem, p.28-40).

A ênfase dada ao desenvolvimento dos dispositivos técnicos durante o séc. XIX não foi acompanhada por uma evolução artística equivalente. Para o crescimento de uma arte, não é necessário apenas a disponibilização de artefatos e técnicas que possibilitem a expressão artística, mas também de um investimento e um espírito investigativo dessas novas possibilidades. O séc. XIX é palco do lançamento da base dos princípios da animação que possibilitaram o desenvolvimento posterior desta como arte.

A primeira década do séc. XX é o momento da exploração dos filmes de efeito (*trickfilms*), que utilizavam técnicas de montagem que produziam a sensação de movimento. O *sistema de parada de ação* (*time-lapse animation*, em inglês) fazia uso da interrupção da filmagem para mudar o desenho e assim retomar o registro produzindo efeito de movimento às imagens (LAYBOURNE, 1979, p. 61-63). Essa técnica foi utilizada no desenho animado *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) de James Blackton²² e procurava eliminar do quadro a mão do desenhista (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 40-43) durante a alteração das imagens. Os filmes de efeito deram continuidade à exploração da fascinação causada pela técnica em detrimento de uma experimentação artística mais intensa.

Coube ao artista plástico Emile Cohl o papel de levar a animação a outro patamar de expressão estética. Ele se interessa em levar sua experiência como ilustrador de tiras de quadrinhos para o cinema quando descobre os primeiros filmes animados baseados neste formato. Ao introduzir a técnica de desenho *frame a frame*²³ juntamente ao uso de tinta nanquim sob papel, à simplificação do traço e à caixa de luz para sobrepor folhas para ter um ganho na precisão dos desenhos, ele contribui para um incremento nas possibilidades artísticas da animação (Idem, p. 48-53). O conjunto destes procedimentos permitiu um movimento mais fluido dos corpos ou objetos das cenas e também possibilitou que estes preenchessem o espaço tridimensional do cenário. Para Cohl, a técnica e os dispositivos não eram suficientes para criar a magia da animação, pois era preciso recursos artísticos para executar tal tarefa.

Nas décadas de 1910 e 1920, vimos um salto qualitativo na animação após o surgimento de estúdios de animação. Estes se apoiavam nas novas técnicas desenvolvidas na virada do século e em uma arrojada organização empresarial que facilitava a produção dos filmes animados e barateava os seus custos. John Randolph Bray é citado como o responsável por essa visão organizacional da animação. Além de buscar uma regularidade e aceleração da produção a fim de obter retorno financeiro maior e o desenvolvimento da arte, ele utilizou o cenário impresso em uma folha reduzindo a quantidade de desenhos que os artistas precisavam fazer (Idem, p. 64). Mas a maior e mais importante invenção que saiu de seu estúdio foi a folha de acetato²⁴

²² Considerado o primeiro filme de animação produzido.

²³ Esta técnica modifica a cada quadro (frame) do filme a posição ou os formatos dos elementos das imagens. Essa operação é repetida nos quadros seguintes para dar a ilusão de movimento quando o filme for exibido (LAYBOURNE, 1979, p. 30)

²⁴ O nome industrial da folha de acetato é folha de celulóide transparente. A sua utilização também

desenvolvida em 1914 por seu empregado Earl Hurd. Essa importante invenção é responsável pela melhora na qualidade dos desenhos que passaram a ser redesenhadas com maior precisão.

Paralelamente ao estrondoso sucesso dos grandes estúdios entre as décadas de 1930 e 1950, a animação contou com um grupo de realizadores que estavam à margem da produção industrial hollywoodiana. Os animadores independentes formaram uma espécie de resistência à indústria que explorava a série de personagens de desenhos animados e investiam pouco em desenvolvimento técnico e gráfico. O cenário favorável para o surgimento de artistas independentes interessados em explorar as possibilidades artísticas da animação foi a Europa do Pós-Guerra, que estava arrasada financeiramente, dificultando o desenvolvimento de uma indústria do cinema. Estes artistas driblaram a crise e conseguiram modestos incentivos para a produção de seus filmes. O legado deste período pode ser verificado nos avanços da animação tridimensional; da animação de bonecos, que foi impulsionada pela tradição européia de marionetes; da animação abstrata utilizando a pintura e formas geométricas; da animação de silhuetas ligadas à tradição de sombras chinesas, dentre outras (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 81-97). Esse grupo de realizadores tem nomes de destaque da história da animação como Oskar Fischinger, Alexander Alexeieff, Wladyslaw Starewicz, Lotte Reiniger²⁵, Len Lye (Idem). Alguns artistas norte-americanos optaram por um caminho dedicado a dar ênfase artística às suas produções, dentre eles estão Mary Ellen Bute, Douglas Crockwell, George Pal, dentre outros (Idem). Nota-se neste esquema de produção e pelas técnicas utilizadas a existência de uma tendência – e até uma preferência – artesanal do processo de produção dos filmes de animação independentes.

A expansão da indústria do cinema de animação coincide com o surgimento e crescimento dos estúdios Walt Disney. As décadas de 1930 a 1950 foram marcadas por uma revolução iniciada por esse estúdio e por seus artistas. Walt Disney alcançou tamanho sucesso por aliar uma sensibilidade artística a um controle da produção concentrado sob sua supervisão (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 98). Sua visão do cinema como arte e como entretenimento contribuiu para que sua forma de animação se tornasse um paradigma antes da metade do século. Por não trabalhar diretamente com o

permite a sobreposição de diversas folhas de acordo com a quantidade de objetos que se movem, pois assim evita-se a repetição de desenhos que não estão se movendo em uma cena (LAYBOURNE, 1979, p. 130-135).

²⁵ Responsável pelo primeiro longa-metragem da história do cinema de animação, *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926).

desenho, Disney se dedicava aos outros domínios da produção e distribuição de seus filmes. Ele deixava o artista livre para a criação e a experimentação, construindo dessa forma um sistema de produção inovador técnica e esteticamente. Ele contribuiu para o desenvolvimento e sofisticação da animação através da criação de um estilo de animação facilmente identificável, a perfeita sincronização de som e de voz com o movimento, dentre outras (LAYBOURNE, 1979, p. 110). Por esses motivos, Walt Disney é considerado o pai da animação clássica americana.

Seus melhoramentos técnicos tiveram reflexos no campo artístico, pois algumas soluções técnicas aplicadas ao dia-a-dia incrementaram a expressão artística da animação, como, por exemplo: a barra de pinos na base da mesa de luz favorecendo a fluidez e expressividade do movimento; o *pencil test*²⁶ que permitia melhoramentos e ajustes da animação; os assistentes de limpeza dos esboços²⁷ que liberavam os artistas do trabalho cansativo de finalização dos desenhos; *storyboard* que passou a guiar, organizar e otimizar a produção dos filmes; e a câmera de múltiplos planos que permitia ao cinema de animação trabalhar o zoom nas cenas de maneira semelhante ao da ação ao vivo (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 100-115). Estas são algumas das soluções técnicas desenvolvidas pelos estúdios Disney que compreendia diversos campos de atuação empresarial voltadas exclusivamente para atingir melhorias na estética da animação.

Walt Disney fez mais do que desenvolver soluções técnicas para atender a demanda artística. Dentro de seu estúdio, ele investiu na expressão artística, incentivando inovações e ousadias estéticas juntamente com todo o grupo de artistas. Com o passar do tempo, ele instituiu doze princípios da animação que tiveram origem na prática diária do desenho:

comprimir e esticar, antecipação, encenação, animação direta e posição-chave, continuidade e sobreposição da ação, aceleração e desaceleração, movimento em arco, ação secundária, temporização, exageração, desenho volumétrico e apelo (Idem, p. 115).

O desenvolvimento de princípios básicos permite o surgimento de uma linguagem da animação específica, dando-lhe identidade e permitindo que esta ganhe identidade como expressão artística. Estas diretrizes também permitem que os animadores inclinados à subversão e à contestação iniciem experiências que os afastem

²⁶ Estágio da produção da animação que fotografava os desenhos iniciais de pequenas seqüências de um filme que seriam animadas para conferir o fluxo e estilo antes de sua finalização (LAYBOURNE, 1979, p. 112).

²⁷ Também conhecido por *clean-up men*.

destas regras e ao mesmo tempo em que eles descobrem novas possibilidades expressivas. Com a Disney, a animação ganha um impulso expressivo para se tornar uma arte completa, com diretrizes próprias e expressividade descolada das antigas associações com o suporte cinematográfico.

As transformações da animação operadas por Walt Disney se espalharam por toda a produção da metade do século. Em poucos anos, seus princípios básicos foram utilizados pela maioria dos estúdios da época. Isto impulsionou os filmes de animação para uma disputa no campo artístico no qual o desafio é a proposição de estéticas alternativas (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 119-120). O período entre as décadas de 1930 e 1950 de grandes modificações nos campos da técnica e da estética é considerado a era de ouro de animação, pois seu legado se estende até os dias de hoje, mesmo com o advento da animação digital.

O primeiro estúdio a disputar forças com o domínio de Disney será o dos irmãos Fleischer, que contava com o apelo de personagens como Betty Boop e Popeye para se diferenciar dos personagens de Walt Disney (Idem, p. 121). Esses personagens e seus enredos se destacavam por explorar a figura humana no lugar de animais e também pela concepção visual que se diferenciava pela ausência de compromisso com um acabamento altamente sofisticado.

Outra tentativa inovadora que obteve sucesso foi empreendida pelos estúdios Warner Bros. e MGM. Estes estúdios utilizaram o estilo artístico definido por Disney e exploraram o seu oposto: em lugar de uma busca pela naturalidade do movimento, estes grupos de artistas buscaram o exagero e a caricatura sempre trabalhando com histórias cômicas (Idem, p. 124-126). Para atingir um tom cômico, além de possuírem uma personalidade alegre e despojada, os personagens freqüentemente transgrediam as leis da física, lógica ou ordem. É dessa produção que saíram personagens tão clássicos quanto os de Disney como, por exemplo, Patolino, Pernalonga, Frajola e Coiote.

Uma invenção dessa geração de artistas é a inserção de pausas no desenho para aumentar a carga cômica das situações que também serviam para as piadas reflexivas, nas quais os personagens muitas vezes revelavam uma consciência sobre o universo ficcional da animação ao qual pertencem (Idem, p. 127). Outra inovação é a utilização do narrador em off, que muitas vezes interagia com o personagem e derrubava as barreiras entre a história e o desenho.

Na mesma época, surgiu a UPA (United Productions of America) que tinha a proposta de ser uma alternativa ao "classicismo" da animação da Disney e ao escracho

da Warner e MGM. Seu estilo ficou famoso por propor um novo traço, mais geométrico e trabalhado no plano bidimensional, mas não conseguiu expandir suas atividades por ter enfatizado o design em lugar de aprimorar ou desenvolver novas possibilidades no movimento das imagens ou na narrativa dos filmes (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 128-135). Porém, sua importância foi tamanha na época que influenciou o traço dos estúdios Disney em alguns desenhos.

Por sua consistente elaboração dos princípios da animação e de seu constante desejo de aperfeiçoamento, Disney permanece ao longo do século sendo o mais bem sucedido estúdio de animação e uma espécie de foco de resistência no momento em que a interface gráfica nos computadores é desenvolvida e permite a criação de animações com a tecnologia digital.

O computador é uma invenção de meados do séc. XX que em princípio possuía destinações militares e industriais. A tecnologia para o desenvolvimento e manutenção de suas máquinas era cara e também era necessário um alto investimento nos profissionais que lidavam com a especificidade da linguagem de programação. A invenção do transistor em 1947²⁸ permitiu que um aumento na performance das máquinas e abriu caminho para a sua miniaturização no final do século XX.

A computação gráfica só terá início na década de 1960, porém os anos 1950 marcam o início das pesquisas e experimentações nessa área. Os primeiros trabalhos de artes visuais de John e James Whitney, Norman McLaren, Mary Ellen Bute e de outros artistas esbarram na limitação da técnica e no complicado uso e acesso às máquinas (Idem, p. 196-204). Nessa década, ainda surgiu a caneta ótica (*light pen*) com aplicações militares e incorporada futuramente pela computação gráfica. A produção artística dessa época se destaca pela preferência das experimentações técnicas e pela pouca inovação estética. Com o desenvolvimento de dispositivos auxiliares nos anos 1960 como o processador gráfico²⁹, sketchpad³⁰, mesa digitalizadora³¹ e mouse³², por exemplo, as

²⁸ Descoberta feita pelos pesquisadores da Bell Telephone John Bardeen, William Shockley e Walter Brattain (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 189).

²⁹ Componente eletrônico destinado a lidar com as informações visuais otimizando a performance das máquinas (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 209).

³⁰ Assim como o processador gráfico, o sketchpad foi desenvolvido por Ivan Sutherland e se caracteriza por ser um sistema que organiza a informação para ser interpretada e executada de maneira específica (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 212).

³¹ Dispositivo desenvolvido por Thomas O. Ellis que utiliza o conceito da caneta ótica e o aplica a um computador a fim de ser uma maneira de fornecer dados nas máquinas (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 213).

³² Desenvolvido por Douglas Engelbart é um dos principais periféricos de entrada de dados atuais e foi de

bases para a emergência da computação gráfica foram lançadas ao facilitar a comunicação homem e máquina e permitir a entrada e saída de dados nas máquinas (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 206-220). A baixa performance das máquinas, os altos custos, a dificuldade da linguagem ainda eram entraves para a disseminação da técnica. No final deste período, surgem os sistemas de animação interativos, sendo os mais conhecidos o *Genesys* e *Scanimate*, que permitiram a realização dos primeiros trabalhos de animação em computador (Idem, p. 250-255). A característica comum a esses trabalhos é a pouca elaboração da imagem e um baixo apelo visual, pois seu atrativo residia mais no âmbito da produção técnica. Os irmãos Whitney e a dupla Stan VanDerBeek e Kenneth Knowlton são os nomes de destaque por utilizarem representações abstratas animadas fazendo uso do cartão perfurado, tendo, assim, desenvolvido uma solução estética para limitações técnicas (Idem, p. 266-271).

Na década de 1970 vemos os avanços e a diversificação das aplicações da computação gráfica. Com a continuidade do aperfeiçoamento do computador e uma motivação de torná-lo mais eficiente, teremos avanços no desenvolvimento da interface gráfica, que é resultado das pesquisas empreendidas pela empresa Xerox (Idem, p. 274-282) em seu centro³³. O desenvolvimento da interface gráfica é uma grande conquista das pesquisas desenvolvidas neste e em outros centros da época. Com essa plataforma, era permitida a utilização do computador sem a necessidade de conhecimentos em programação. Apesar de seus avanços, os problemas das décadas anteriores relativos aos custos e performance persistiam limitando o trabalho artístico.

Os aperfeiçoamentos da computação gráfica nos anos 1970 permitiram que, na década seguinte, alguns conceitos e princípios da animação digital fossem determinados. A modelagem de estruturas, sua iluminação, textura, pintura e animação tiveram as primeiras experiências que serviriam de base para seu desenvolvimento nos anos seguintes (Idem, p. 281). As técnicas do keyframe³⁴ e do controle por esqueleto são introduzidas no computador, automatizando uma prática originada na animação tradicional. Os responsáveis por esse trabalho são Nester Burtnyk e Marcele Wein.

grande importância para o desenvolvimento da interface gráfica e também da computação gráfica.

³³ O centro se chama Palo Alto Research Center (PARC) localizado na Califórnia (EUA).

³⁴ O desenho entre as cenas-chaves é completado pelo computador e sua ferramenta de interpolação que insere através do cálculo as posições intermediárias dos movimentos. Essa técnica reduz o trabalho necessário para a produção de uma animação por eliminar a execução de desenhos intermediários entre os pontos chaves do filme. Manualmente, o trabalho de interpolação é executado por um profissional especializado em trabalhar a transformação das imagens devido ao movimento.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

O marco da animação digital é a década de 1980 devido ao desenvolvimento tecnológico que permitiu a ampliação do acesso e a elaboração de elementos expressivos da linguagem da animação no suporte computacional (Idem, p. 345). Estes elementos concernentes à produção da imagem no computador, aliados a propriedades do dispositivo como o algoritmo que simula fenômenos naturais e a fácil acessibilidade do sistema através da interface gráfica contribuem para o crescimento da arte no meio digital. A miniaturização das máquinas e o surgimento do microcomputador contribuem para que surjam animadores independentes de grandes investidores e de trabalhos de laboratório. Os softwares de desenho e animação surgidos nesse período também contribuem para a proliferação de trabalhos envolvendo a animação digital (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Algumas técnicas de imagem surgidas nos anos 1980 exerceram grande influência na animação. O *ray tracing* e *radiosity* foram técnicas de desenho adaptadas pelas plataformas digitais que ganharam forte evidência (Idem, p. 362-371). As técnicas de *morphing*, *metaballs*, cinemática inversa e animação comportamental são alguns exemplos de técnicas de animação resultantes de diversas pesquisas empreendidas para a melhoria do movimento e se apresentaram como técnicas de animação surgidas especificamente para o computador (Idem, p. 374-407). Estas experimentações almejavam buscar uma fluidez no movimento de seus desenhos e uma otimização da produção imagética.

As produções de destaque da década de 1980 são os filmes *Tron* (1982) e *Uma Cilada para Roger Rabbit* (1988). Estes produtos fazem parte da experimentação dos estúdios Walt Disney na nova tecnologia, provando sua tendência de não perder o foco dos acontecimentos de sua época. Devido às limitações das máquinas, *Tron* e outros filmes³⁵ utilizaram a animação digital em determinadas cenas. *O Caldeirão Mágico* e *Roger Rabbit* utilizaram a técnica em todo o seu filme, porém no primeiro não há mescla de cenas animadas com cenas de ação ao vivo.

Entretanto, um ex-empregado de Disney desenvolveu suas pesquisas nos estúdios do cineasta George Lucas e contribuiu para que a animação digital entrasse definitivamente no terreno da expressão audiovisual. John Lasseter desenvolveu na Lucasfilm projetos de aplicação das técnicas de animação tradicional no computador. Sua dedicação ao trabalho e sua ousadia em transportar uma técnica para o domínio do

³⁵ Como, por exemplo, Jornada nas Estrelas II: a ira de Khan, O Segredo do Abismo e O Exterminador do Futuro II: O Julgamento Final.

digital aliadas a um senso artístico apurado lhe valeram um Oscar de Animação pelo curta *Tin Toy* em 1988 e um Oscar de *Special Achievement Award*³⁶ em 1995 por *Toy Story*.

Antes mesmo de se estabelecer como um formato televisivo e alcançar popularidade entre os jovens, a animação já era utilizada na produção dos videoclipes. Os Beatles lançaram em 1967 um clipe em 2D repleto de cores intensas e grafismo para a música *All You Need Is Love*. O Kraftwerk trabalhou em 1975 com a animação em duas dimensões em *Autobahn* para em 1986 lançar *Musique Non Stop* e se tornar uma das bandas pioneiras no uso de animação e modelagem 3D no videoclipe.

Dois anos antes, o Dire Straits levava a animação tridimensional para uma grande audiência ao lançar *Money For Nothing*. Em 1985, a banda promoveria *Brothers In Arms* e fixava seu nome na história do videoclipe de animação.

A década de 1980 ainda viu o estrondoso sucesso de *Take On Me* da banda A-Ha que misturou o cenário e as personagens entre o mundo real filmado e o mundo animado desenhado.

Peter Gabriel é um grande nome do videoclipe de animação, pois seus vídeos para *Big Time* (1986), *Sledgehammer* (1982), *Steam* (1992) e *Digging In The Dirt* (1992) alcançaram grande sucesso, conquistaram prêmios e são até hoje lembrados por admiradores da animação. O cantor recorreu a diversas técnicas como *stop motion* (*Big Time*, *Sledgehammer* e *Digging In The Dirt*), recorte (*Steam*), que misturam a animação de imagens desenhadas, filmadas e colagens.

Além de *All Is Full Of Love*, a cantora Björk trabalhou com a animação em *stop motion* e recortes em *Human Behaviour* (1993) e com o desenho 2D em *I Miss You* (1997), por exemplo.

Ainda devemos destacar alguns nomes. O coletivo Shynola, que trabalhou com o U.N.K.L.E., também produziu um clipe todo em rotoscopia para o Radiohead – *Pyramid Song* (2001) -, para o cantor Beck – colagens e recortes em *E-Pro* e animação de bonecos em *Hell Yes*, ambos de 2005 - e para a banda Blur – desenho 2D em *Good Song* (2003), por exemplo.

O Daft Punk inspirado pela estética dos animes³⁷ convidou a produtora ToEi Animation para a produção de seu longa metragem *Interstella 5555: The Secret Story of*

³⁶ Em tradução livre, Prêmio Especial de Realização.

³⁷ Desenho animado produzido no Japão que se destaca por uma grande utilização de movimentos de cena, olhos redondos ou rasgados, cabelos de formas, cores e penteados variados, roupas justas e coloridas, entre outras características.

Star System (2003). Esse filme é composto por 12 clipes, cujas músicas pertencem ao álbum *Discovery* (2001) e conta a história do seqüestro interplanetário de uma banda – a fictícia *The Crescendolls* – por um executivo do mundo da música. Do total de 12 músicas, 3 foram lançadas como videoclipes e exibidas nas emissoras de TV e promovidas de maneira comum.

A banda Gorillaz surgiu como um projeto paralelo encabeçado pelo vocalista da banda Blur e já trazia uma novidade: todos os integrantes eram desenhos animados que se apresentavam ao vivo num telão enquanto músicos de várias bandas tocavam os instrumentos atrás da tela. Logicamente, os seus clipes são todos animados e as imagens misturam o desenho 2D com a modelagem 3D de maneira natural.

Alguns artistas lançaram clipes em animação e tiveram grande repercussão pela qualidade do trabalho produzido: *Do The Evolution* (1998) do Pearl Jam, *Viva Forever* das Spice Girls (1998), *Why Does My Heart Feel So Bad?* (1999) e *Natural Blues* (2000) do Moby, *Californication* (2000) do Red Hot Hot Chili Peppers, *Music* da Madonna (2000), *Fell In Love With a Girl* do The White Stripes (2002), *House Of Cards*, *Reckoner*, *15 Steps*, *Videotape* e *Weird Fishes/Arperggi* (todos de 2008) do Radiohead entre outros que utilizaram a animação como base da produção do clipe ou como técnica de apoio para a sua expressão estética.

A história da animação – tradicional e digital – nos mostra que esta expressão teve um ganho qualitativo à medida que a tecnologia disponível foi utilizada de maneira articulada com os propósitos artísticos dos realizadores. Porém, não podemos desprezar as experimentações que contribuíram para o conhecimento das tecnologias disponíveis e os seus significativos avanços. Arte e técnica mantêm uma relação estreita desde os primeiros momentos desta expressão estética.

2.3 A instauração de novo paradigma na animação: o computador e a síntese de imagens

A introdução do computador na criação artística afetou de maneira intensa todos os estágios da produção da imagem. Sua inserção tem alcance da concepção até a distribuição dos produtos. Porém, o seu maior impacto se deu no campo da materialidade, ao transformar textos, imagens e sons em código, aproximando a arte da linguagem, tratando-a como informação.

Lev Manovich (2001, p. 27-48) identifica cinco princípios para as mídias digitais – representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação³⁸ – que estão diretamente ligados à produção e à constituição dos novos produtos. Esses princípios são encontrados com maior ou menor recorrência nos diferentes objetos, mas têm forte presença nas imagens de síntese. A representação numérica significa que todos os objetos são constituídos de informações matemáticas que necessitam de máquinas de leitura e exibição apropriadas para este tipo de dado. A modularidade abrange a estrutura dos objetos, pois permite que apenas uma parte do objeto seja alterada sem causar interferência no restante da imagem, por exemplo. A automação permite a transformação das mídias a partir de informações fornecidas pela memória do computador – como acontece com alguns sites cuja homepage se altera a partir da identificação do usuário. A variabilidade determina a potencial existência de infinitas versões com pequenas alterações a partir de um mesmo objeto. Esse princípio é resultado da ação em conjunto da representação numérica e da modularidade. A transcodificação descreve como a organização da estrutura do computador é absorvida pela mídia e pelos usuários. Para ilustrar este princípio, Manovich (Idem) utiliza o exemplo da imagem computadorizada que, ao mesmo tempo em que entra em diálogo com as outras imagens do mundo no nível da representação, não deixa de ser formada por dados e cálculos matemáticos interpretados por uma máquina (FIG. 01). Um exemplo desse tipo de construção imagética é o clipe House Of Cards da banda Radiohead, no qual nenhuma lente foi usada e foram utilizados equipamentos especiais que transformaram o cenário e as personagens em algoritmos.



Figura 01 – Stills de House Of Cards

De maneira próxima a Manovich, Julio Plaza & Monica Torres (1998, p. 27-28) utilizam a codificação numérica das imagens sintéticas para estabelecer funções – transdução, paramorfismo e otimização – exercidas pelo número que as caracterizam. Na função transdutora, o número assume papel importante nas operações que

³⁸ Em inglês, no original, *numerical representation, modularity, automation, variability, transcoding*.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

transformam a informação codificada em imagem. A função paramórfica permite que uma imagem seja manipulada através dos números que compõem sua estrutura, possibilitando que as intervenções sejam pontuais e precisas. A otimização das imagens numéricas ajusta os processos a fim de fornecer as melhores e mais rápidas respostas dos sistemas.

Estas duas perspectivas das imagens numéricas se baseiam no elemento constituinte de sua estrutura – o cálculo matemático – e aproxima a imagem do campo da linguagem. A imagem digital passa a exercer funções da linguagem em um sistema de comunicação (MANOVICH, p. 29-34): expressiva, o processo criativo e a expressão individual passaram a ser intermediadas pela informação digital, binária; conativa, o emissor passa a ter um papel mais atuante no processo da comunicação com a exploração da reatividade e interatividade nos sistemas; metalingüística, a produção de imagens torna-se um processo de informação sobre informação que transforma a comunicação em prática conceitual; referencial, as relações com o real são desestabilizadas devido à liberação da presença do referente durante o processo de criação imagética; fática, a necessidade de um suporte para a exibição, armazenamento e distribuição das imagens gera uma reprodutibilidade infinita, pois a imagem torna-se uma matriz digital constituída por números; e poética, a tecnologia computacional favorece procedimentos de mescla e combinação de imagens originadas em diversas fontes e permite o surgimento de poéticas tecnológicas baseados no software e na experimentação de possibilidades de apresentação dos objetos.

Os dispositivos digitais de produção da imagem e as características de suas estruturas deram início a novas iconografias baseadas no cálculo, nas quais a distinção entre imaginário e real se torna gradualmente mais complexa e fluida nos espaços de representação ligados ao computador. Esses aspectos das imagens produzidas através de suportes digitais dão origem a novas formas de representação e inauguram poéticas sintéticas e numéricas (PLAZA & TORRES, 1998). Estas formas de produção deslocam a relação olho-imagem-objeto ao prescindir da presença do objeto durante a representação e tornam um dispositivo técnico um elemento do processo criativo ao incluí-lo. O clipe *House Of Cards* é mais uma vez ilustrativo, pois ao transformar a realidade em equações matemáticas torna o cálculo o elemento operativo da representação (FIG. 02).

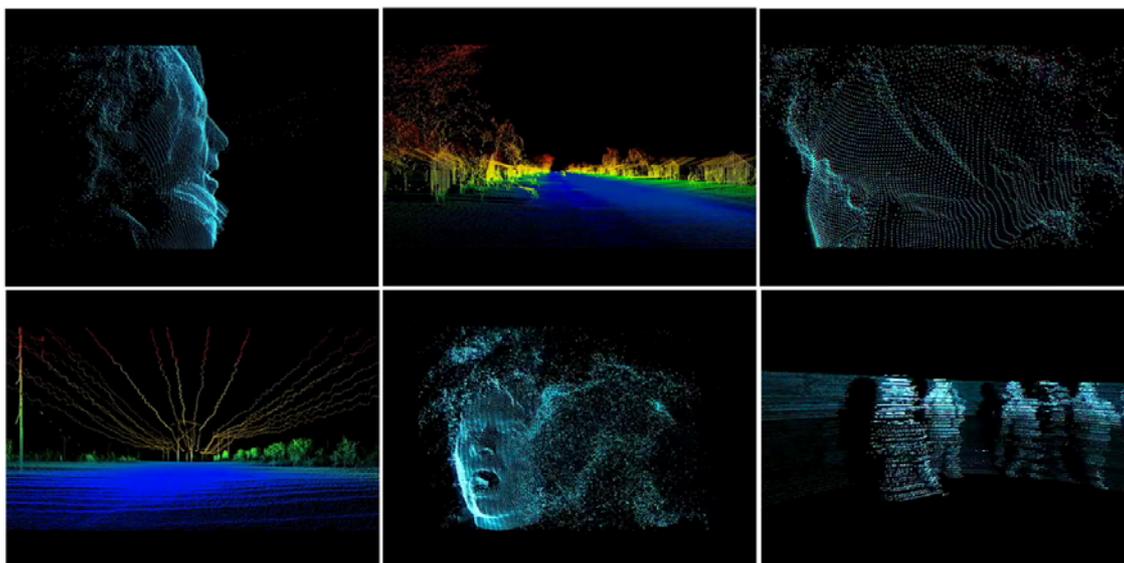


Figura 02 – Stills do clipe *House Of Cards*

A crise que a computação causa ao código fotográfico expande-se e influencia a compreensão da realidade cotidiana, que foi construída através de hábitos e práticas sociais que instituíram a fotografia como uma cópia exata do real. As novas imagens produzidas são estruturas lingüísticas e matemáticas descoladas de um contexto sócio-cultural e história ligadas à sua criação, pois elas se originam e existem apenas na imaterialidade do computador. Ao deixar de lado a referência de um mundo físico e tátil, a representação da imagem está mais no nível da mediação conceitual da estrutura (MACHADO, 1996). Assim, a representação desloca do campo referente à visibilidade para o campo do conhecimento de leis que estruturam e regem o mundo, gerando assim um "realismo conceitual" (PLAZA & TORRES, 1998; MACHADO, 1996) que põe na ordem do dia novas modalidades da imagem e a ruptura com o código fotográfico. O referente do mundo físico é, muitas vezes, substituído por "modelos de memória" (MACHADO, 1996) dos softwares de computação gráfica. O realismo conceitual faz uso do conhecimento científico a respeito do comportamento e da transformação dos objetos para construir suas matrizes digitais que darão origem às imagens, produzindo uma utopia do domínio e uma idéia do controle absoluto da produção da imagem e de seu resultado como representação através da linguagem matemática.

O papel operativo essencial que o cálculo numérico possui na imagem digital põe em discussão o realismo destas representações. Por se basear na aparência fenomenológica das estruturas, essa iconografia surgida com o código binário, dá origem a uma realidade simulada composta por modelos e a imagens partidárias do realismo científico da fotografia (Idem). A representação passa a destacar e a sublinhar

os códigos e signos que encontramos no mundo real e geram uma realidade simulada mais real do que a realidade mesma.

Com a descrição exata e rigorosa dos fenômenos do mundo através do conhecimento científico, a simulação é capaz de gerar um real a partir de modelos sem uma realidade imediata (BAUDRILLARD, 1991). A simulação busca a substituição do real por modelos lógico-matemáticos que são produzidos a partir da apreensão das características formais e normativas dos objetos (MACHADO, 1996). Dessa forma, ela produz um real distinto da experiência cotidiana e da cópia técnica. A simulação assume formas bem reais e perceptíveis em suportes de exibição específicos, apesar de ser constituída por cálculos matemáticos. Esta diferente dimensão do real é uma interpretação formal, unificadora, racional, programada, na qual não existe o acaso e a desordem como formas espontâneas de organização. A máquina é responsável por todas as decisões das imagens, ela lhes dá ordenação ou mesmo um caos previsível a partir da programação. A simulação também se caracteriza por experimentar o mundo através do campo simbólico, pois o real simulado nos permite investigar os sistemas que compõem o real (Idem).

Para Jean Baudrillard (1991), a simulação é a produção de um real sem origem nem realidade, no qual acontece a eliminação de qualquer referencial e a substituição destes por signos extraídos do conhecimento de uma da realidade existente. Ela perde conexão com qualquer realidade, pois é o seu simulacro puro – destituído de essência e qualidades do real –, como podemos verificar no clipe *Gantz Graf* do Autechre, em que o objeto sólido não pretende fazer referência a nenhum código do real, mas procura criar novos códigos a partir de sua existência simulada no videoclipe (FIG. 03). Para o autor, a simulação é a responsável pela estruturação da hiper-realidade e uma de suas principais origens. A síntese numérica possui um papel importante neste processo por permitir a construção de modelos com base na tentativa e erro, na combinação de possibilidades de sua aparência. Ela ainda é importante por gerar um hiper-espço sem atmosfera.

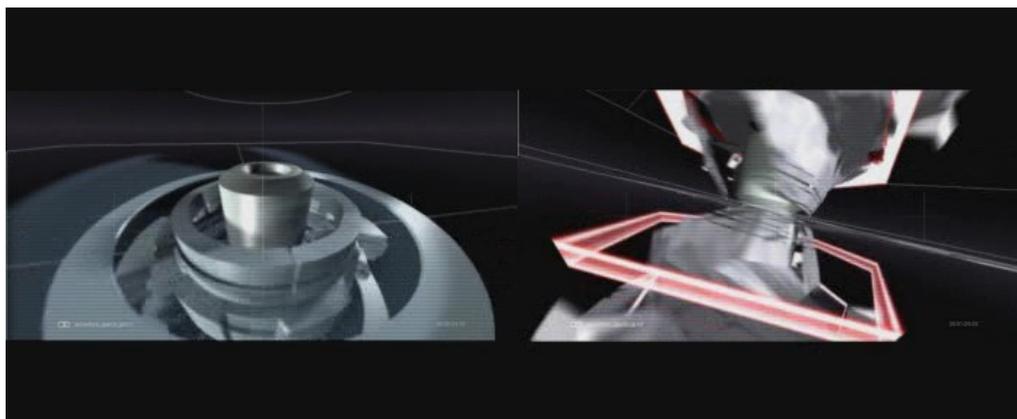


Figura 03 – Stills de *Gantz Graf*

Para Baudrillard (1991), a simulação diz respeito à ausência de um mundo referencial para a representação que permaneça existente após a produção ou o consumo das imagens. Ela não busca dissimular a ausência de materialidade, mas celebra esta falta oferecendo ao indivíduo novas imagens que acarretam em novas formas de olhar, de fruição e novos conceitos de beleza (MACHADO, 1996). A imagem de síntese não procura fingir ou imitar o real, mas substituí-lo por um modelo matemático de interpretação formal da realidade.

Simular o real também faz desaparecer os espaços de diferença entre o real e a sua representação, pois se procura coincidir as imagens simuladas com as do mundo, eliminando a existência de referenciais e símbolos da realidade a serem representados. Baudrillard (1991, p. 9-10) aponta que simular é pôr em questão a “diferença do verdadeiro e do falso, do real e do imaginário”. A esse respeito Couchot (2003) afirma:

tudo se passa então como se a simulação numérica engendrasses a aparição de uma outra dimensão do real, bem diferente de uma cópia, de uma representação ou de uma duplicação: um análogo purificado e transmutado pelo cálculo (COUCHOT, p. 173).

É através do "análogo numérico do mundo" que Couchot encara as relações que as imagens numéricas mantêm com os indivíduos e com aquilo que elas representam é parte de um processo de desreferencialidade por basear sua iconografia no cálculo e na construção simbólica do real apreendido através do conhecimento científico. Dessa forma, essa "nova analogia" altera e questiona os processos de semelhança e representação existentes.

Bellour (In PARENTE, 1993) afirma que a síntese potencializa a analogia ao circunscrever as imagens a um território informacional, no qual todas as bordas da imagem podem ser moduladas a partir da manipulação do criador e as imagens se tornam objetos cujas referências são eles próprios. Essa potencialização ocorre porque a

síntese numérica da imagem questiona a representação, reduzindo-a a quase zero e desfaz as antigas relações entre as imagens e seus referentes. A consequência destas mudanças é a instituição de uma nova lógica imagética baseada na tecnologia digital e na simulação. O clipe *All Is Full Of Love* da cantora Björk problematiza a criação imagética e a questão da referencialidade quando não faz distinção entre imagens gravadas com câmeras de vídeo e o uso da simulação para criação do movimento dos robôs (FIG. 04).



Figura 04 – Stills de *All Is Full Of Love*

A imagem numérica aparenta ter dissolvido a questão da analogia em um afastamento entre o sentido e a semelhança. Porém a imagem não perde sua impressão de analogia, ela a reconfigura através de um afastamento entre o que ela representa e aquilo que ela se torna. A aderência ao real característico das imagens técnicas não é mais operativa neste processo de produção imagética.

A computação gráfica se aproxima da representação característica do período foto-realista da pintura ao adotar uma simulação que toma o código fotográfico como meta de realização (MANOVICH, 2001). O foto-realismo empreende cópias de fotografias feitas em telas, baseando a criação imagética na apreensão conceitual dos códigos da imagem. A computação gráfica desempenha papel semelhante através do cálculo e da modelagem 3D em softwares gráficos. A característica de testemunho do real da fotografia forjou ao longo do tempo uma crença na cópia fiel que o aparato fotográfico produz da realidade que é representada. Ao transformar em cálculos e operações matemáticas os códigos de representação da realidade, a simulação numérica intensifica uma apreensão de um mundo real que provavelmente não poderia ser captado pelo olho humano ou pelo mecanismo ótico da fotografia, cinema ou televisão.

O realismo codificado das imagens baseado nas aparências dos fenômenos tende a produzir um hiper-realismo, que homologa e hiperboliza os códigos utilizados para a representação de um real (PLAZA & TORRES, 1998). Essa ênfase nos signos gera uma

realidade cujo sistema de códigos está descolado de referência ou sem adesão a um referente. A esse respeito, Julio Plaza e Monica Torres (1998) afirmam que a imagem-simulacro cria um objeto-ilusão ao suspender a relação imagem-objeto das imagens técnicas. Porém, as imagens hiper-reais não deixam de remeter à existência do objeto, que passou a ser precedido pela sua construção simulada (BAUDRILLARD, 1991). Dessa forma, um dos principais efeitos das imagens sintéticas é a construção de uma hiper-realidade baseada na dimensão simbólica, como vemos em *Instinto Coletivo* da banda O Rappa, em que uma roda de capoeira, símbolos ritualísticos, o som e as palavras constroem um universo alternativo – e hiper-real – que possui particularidades originadas no trabalho conceitual dos códigos da realidade material (FIG. 05).



Figura 05 – Stills de *Instinto Coletivo*

Baudrillard (1996, p. 96) afirma que o hiper-real é resultado do processo de reprodutibilidade, no qual o "real não é somente o que pode ser reproduzido; é igualmente o que é sempre já reproduzido". A hiper-realidade se configura como uma construção e circulação de signos resultantes de operações de representações desde o início inseridas na simulação. Ele ainda considera que o real incorporou a dimensão simuladora do hiper-realismo, na qual não é possível a diferenciação entre representações e realidade. A simulação derrubou as delimitações que tornavam as experiências reais das estéticas e integrou estes dois domínios.

Couchot (2003) considera o videoclipe como uma forma de expressão técnica que se distancia das imagens realistas ao evitar o entendimento imediato, a transmissão de idéias e sentimentos. Ele prefere ligar-se diretamente com a música que lhe dá orientação e o contamina, transformando-se num espaço essencialmente audiovisual sem a interferência de discursos de qualquer ordem. Esse distanciamento se dá devido à ligação do videoclipe com as artes do vídeo, que sempre buscaram uma via de expressão artística que não fosse próxima do realismo cinematográfico.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

A imagem numérica aproximou-se, desde o seu surgimento, da animação numa tentativa de integrar o movimento das estruturas aos seus modelos matemáticos (COUCHOT, 2003). Assim, a modelização passou a recorrer aos processos de animação através de algoritmo para dar vida às imagens. Na animação, os processos de automatização da iluminação, da transformação e comportamento das estruturas e das texturas passaram a exigir informações desses campos durante o deslocamento dos objetos. Com isso, as imagens digitais passaram a necessitar de algoritmos e programações mais avançadas para obter um bom desempenho das máquinas e das representações.

No crescimento da animação digital visto nos anos 1980, duas linhas de pesquisa relacionadas ao tratamento da informação no suporte computacional se destacaram: a primeira se dedicou ao fornecimento das informações exatas do movimento dos objetos, enquanto que a segunda passou a tratar as informações através dos algoritmos (COUCHOT, 2003). Estas duas perspectivas integraram-se em uma simbiose em sintonia para a produção imagética por atenderem a necessidades específicas e pontuais da criação imagética. Dessa forma, ficava a cargo dos realizadores explorar o grande volume detalhado das informações do movimento em três dimensões ou trabalhar a partir dos algoritmos desenvolvidos a partir da observação e compreensão do comportamento dos objetos.

Devido à forte ligação que a animação mantém com o cinema, a sua expressão em meio computadorizado também reproduziu alguns aspectos característicos do cinema de animação. Com a possibilidade de criação de imagens realistas a partir do cálculo numérico, o realismo cinematográfico foi intensamente explorado pelas imagens digitais. Era possível, então, alcançar o que a animação tradicional nunca conseguiu: a representação exata e minuciosa dos movimentos dos indivíduos. A propagação desse estilo hiper-real das imagens é decorrente das possibilidades surgidas com o desenvolvimento das pesquisas e estudos nas leis físicas e comportamentais das estruturas ao longo da década de 1980 e 1990. É importante destacar que a animação digital 3D se distancia do desenho animado tradicional por perder a linha de contorno que lhes dava limite (COUCHOT, 2003). Essa linha só está presente nos desenhos em duas dimensões e destaca as transformações pelas quais o desenho é submetido ao longo do tempo e do movimento.

Por outro lado, a animação resguardou um espaço de resistência que evitava o realismo cinematográfico em suas produções. Esse distanciamento é decorrente da

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

dinâmica artística, que procura subverter e retorcer os aparatos técnicos de representação. O aspecto mais comum dessa visão da animação digital é a exploração do exagero e da caricatura da constituição das imagens como forma de personalização e expressão das mentes criativas existentes por trás dos desenhos.

Ao considerar estas questões levantadas acerca dos parâmetros originados com o desenvolvimento da computação gráfica e considerá-los a partir de sua penetração na vida cotidiana, visualizamos transformações importantes não apenas no campo da produção, mas também na fruição dessas imagens.

3 Metodologia de Análise

Para empreender uma crítica a respeito dos videoclipes de animação digital 3D, é preciso, antes, desenvolver uma reflexão que aborde questões de ordem cultural, estética e tecnológica. Devem ser investigadas características distintivas do objeto a fim de completar o panorama analítico-investigativo desenvolvido nesta pesquisa. Dessa forma, serão abordados tópicos referentes à televisão como mídia, tecnologia e meio de expressão e à *remediação*³⁹ como imperativo da produção cultural contemporânea. Também é importante desenvolver uma breve revisão crítica de alguns modelos de análise do videoclipe desenvolvidos por pesquisadores e estudiosos deste formato antes de propor uma abordagem analítica para a pesquisa.

A investigação da televisão tem em Raymond Williams seu principal expoente devido ao importante trabalho *Television: Technology and Cultural Form* (1975). A análise de Williams observou a TV e a sociedade britânica de sua época, porém sua perspectiva a respeito daquele veículo de comunicação foi tão importante para os estudos midiáticos que os trabalhos contemporâneos continuam a resgatá-la. Williams questionou o conceito de *programa* por considerá-lo estático e incapaz de abranger a ausência de fechamento e delimitação das estruturas dos programas de televisão (WILLIAMS, 1975 [1990], p. 78). Para ele, o fluxo "talvez seja a característica definidora da radiodifusão, que é simultaneamente uma tecnologia e uma forma cultural"⁴⁰ (Idem, p. 86). Dessa forma, assistir à televisão se define por atravessar uma seqüência de programas que são exibidos de uma maneira contínua, nos quais o encadeamento não se dá por afinidades temáticas, mas por outra sucessão de eventos pertencente ao interior das estruturas dos programas.

Ao propor estratégias de análise da televisão, Arlindo Machado e Marta Lucía Vélez (2007) destacam a conceituação desenvolvida por Williams, mas propõe que uma análise qualitativa do meio evite tratar a TV sob uma perspectiva geral como uma instituição unívoca, fechada e livre de contradições internas. Para os autores, uma crítica deve abordar os programas, pois eles são o resultado da produção efetiva da televisão dentro de sua curta história e também são as estruturas mais estáveis que podem ser utilizadas como referência à TV. Em sua definição, o programa é compreendido como

³⁹ Do inglês, *remediation* (BOLTER & GRUISIN, 2002).

⁴⁰ Em original no inglês, "This phenomenon, of planned flow, is then perhaps the defining characteristic of broadcasting, simultaneously as a technology and as a cultural form".

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

"qualquer série sintagmática (seqüência de imagens e sons eletrônicos) que possa ser tomada como uma singularidade distintiva em relação às outras séries sintagmáticas da televisão" (MACHADO & VÉLEZ, 2007, p. 3).

Machado e Vélez (2007) ainda ressaltam que o conceito de programa possui imprecisões devido à variedade de textos e discursos transmitidos pela televisão. O autor questiona se as análises deveriam se concentrar nos produtos feitos para televisão – e assim compreender filmes transformados em *home video* ou DVDs – ou abranger os produtos feitos através dos mecanismos da TV e fazendo uso de sua linguagem visual – o que abrangeria produções destinadas a exibições em outros espaços, como a vídeo-arte que é exibida em galerias e museus. O autor não aponta respostas para esta questão, mas sugere o desenvolvimento de uma crítica televisiva através dos gêneros produzidos pela própria televisão que possuam representatividade e diferenciação como eventos culturais e que tenham alcançado repercussão em seu meio e na sociedade.

As propostas de análise de Elizabeth Bastos Duarte (2004) alinham-se à visão de Machado ao abordar a TV através de seus programas e dos gêneros produzidos por esta mídia. Assim como Machado fez em seu trabalho a respeito dos gêneros da televisão (1999), Duarte (2004, p. 65-88) constrói suas propostas a partir da noção de gênero e de suas recorrências na programação televisiva. Os aspectos identificados pela autora, então, serviriam para guiar a compreensão dos programas em meio aos processos comunicativos que eles engendram. Dito de outro modo, a identificação de gêneros, subgêneros e formatos funcionariam como diretrizes de análise, nas quais poderíamos compreender os aspectos de criação, produção, circulação e consumo dos produtos televisivos.

Machado & Vélez (2007) e Duarte (2004) concordam na necessidade do conhecimento da gramática da TV para compreender sua forma de funcionamento. Porém, a ênfase na discussão não deverá ser apenas seus processos tecnológicos ou seus métodos e discursos, pois o processo comunicativo abrange uma série de relações e trocas com a sociedade e os indivíduos que são fundamentais para este veículo. A análise, então, não poderá abrir mão de destacar alguns destes aspectos.

Machado e Vélez (2007) destacam que, da mesma maneira que os outros meios baseados na imagem, os programas de TV sofrem de inadequação e imprecisão ao serem abordados pelo discurso verbal. A descrição dos produtos televisivos no texto não consegue transpor a experiência audiovisual de maneira completa. Os autores apontam, que ao utilizar a linguagem, os processos e os métodos da TV para empreender uma crítica, a vídeo-arte pode se apresentar como uma instância crítica da televisão que

explora por completo as possibilidades audiovisuais. Machado (1996) ainda destaca que, atualmente, a hipermídia vem se tornando um espaço favorável a este tipo de análise por permitir a reunião de informações textuais, visuais e sonoras em um mesmo suporte.

A condição natural da produção televisiva é a presença da hibridação e de complexidade dos meios técnicos de produção, circulação e consumo (DUARTE, 2004, p. 70-1). A articulação entre diferentes aspectos das linguagens sonoras e visuais é a expressão do complexo processo de produção dos produtos da TV. A hibridação pode se dar por instâncias intersemióticas – apropriações de outras mídias – e intra-semióticas – utilização de ferramentas, gêneros, formatos e referências do próprio meio televisivo através da articulação em um novo produto (Idem). Com a inclusão de métodos, técnicas e informações de diferentes fontes, os programas de televisão passam a transportar uma carga de informações maior do que o conteúdo imediato que é exibido.

É necessário pontuar a natureza do vídeo, a sua capacidade de integração de mídias. Raymond Bellour (1997, p. 14) afirma que "o vídeo é antes de mais nada um atravessador", ou seja, é o lugar das passagens da imagem, denominado por Bellour de *entre-imagens*. As passagens são diálogos estabelecidos entre as naturezas das imagens, incorporações e transformações das especificidades de cada meio por outro. Bellour começa a identificar essas passagens entre o cinema e a fotografia a partir da inserção da pausa, da utilização da imagem estática nos filmes. O autor também destaca a utilização do movimento pelas imagens fotográficas. Nelson Brissac Peixoto (In PARENTE, 1993) afirma que ao relacionar diferentes artes, as passagens evocam as particularidades de cada meio que estão presentes nas novas imagens e ainda foram articuladas de uma maneira singular.

Peixoto (Idem) destaca que as primeiras passagens foram identificadas por Walter Benjamin em seus escritos a respeito da *flânerie*. Para o filósofo francês, as galerias parisienses do séc. XIX transportavam o *flâneur* para outras realidades, produzindo outras percepções ao confundir interior e exterior, antigo e moderno. De maneira semelhante, as passagens contemporâneas operam na introdução de outros tempos e espaços por mesclar dois estados da representação para dar origem a um novo sistema. A ordem do *entre-imagens* é a justaposição ilimitada, a conjugação de fluxos, uma acumulação de vizinhanças, uma zona de indiscernibilidade e de apagamento de limites, silhuetas e fronteiras (PEIXOTO, In PARENTE, 1993, p. 238-240).

O vídeo é um espaço privilegiado das passagens por ter a capacidade de assimilar todos os tipos de imagens através do intercâmbio entre os suportes. Esta troca reflete na constituição destas imagens por dar origem a produtos híbridos tanto no aspecto tecnológico quanto na linguagem visual. Peixoto (In PARENTE, 1993) ressalta as incorporações feitas pelo cinema do vídeo: movimentos aéreos, zoom, incrustações eletrônicas, *chromakey*, o ponto-de-vista deixa de traduzir um olhar e passa a ser algo montado, articulado e composto.

No final do séc. XX, a computação gráfica permitiu que o computador se tornasse um novo e importante espaço de passagem da imagem por também ter a capacidade de dialogar com todos os anteriores suportes de produção de imagética no interior de seu sistema. Como ocorreu com o vídeo, ele também contribuiu através das imagens de síntese com transformação do repertório das imagens do mundo. A produção imagética do computador se assemelha à pintura foto-realista da década de 1960 ao representar o mundo com uma exatidão que extrapola a exatidão do código fotográfico. Essa grande capacidade de representar com exatidão a realidade cotidiana se deve ao fato de as máquinas poderem resolver cálculos numéricos complexos.

Jay David Bolter e Richard Grusin (2002) se alinham a Raymond Williams ao apontar uma separação entre mídia e contexto social nas propostas teóricas de Marshall McLuhan (1964). Bolter e Grusin, então, empreendem uma atualização do universo midiático contemporâneo após a entrada do computador nos processos de produção, difusão e consumo de informação. Para esta tarefa, Bolter e Grusin desenvolvem o conceito *remediation*⁴¹ que abrange a representação de um meio em outro e, para eles, esta seria a característica definidora das mídias digitais (BOLTER & GRUSIN, 2002). Na remediação, as mídias são utilizadas de diferentes maneiras: um antigo meio é destacado e representado em formato digital sem alterações bruscas além da numerização como acontece, por exemplo, em CD-ROMs que incluem galerias de fotos e pinturas; para destacar as novas possibilidades, uma mídia digital desenvolve interfaces que melhoram o acesso a antigas mídias como acontece nos mecanismos de busca para enciclopédias digitais; os meios digitais podem buscar uma remodelação maior das mídias existentes e assim descontextualizar os produtos de seus meios e transformá-los em um objeto novo; a nova mídia pode buscar uma remediação mais intensa ao tentar absorver os antigos meios inteiramente, como acontece com alguns

⁴¹ O termo usado nesta pesquisa – *remediação* – é uma tradução livre da expressão em inglês.

sites que procuram substituir a transmissão da TV e os seus modos de operar (Idem, p. 44-48). Algumas práticas de interação comuns na Internet foram absorvidas pelas emissoras e algumas linguagens se tornaram menos chocantes – como os vídeos de câmeras digitais com baixa qualidade – ao serem exibidas no meio televisivo. São cada vez mais comuns filmes, programas de TV que utilizam em parte ou em sua totalidade as imagens sintéticas criadas em meio digital. A esse respeito os autores destacam que

"a remediação opera em duas direções: usuários da antiga mídia como filme ou televisão podem procurar apropriar-se e remodelar gráficos digitais, como artistas digitais podem remodelar filme e televisão"⁴² (Idem, p. 48, tradução nossa).

Os autores ainda destacam que a "remediação não é cópia ou reprodução mecânica" (Idem, p. 73), mas um modo de remodelar e renovar a produção artística contemporânea através de estratégias de apagamento e ênfase na mediação ou remediação. A aura da obra de arte já havia sido afetada pelos dispositivos de reprodução mecânica surgidos no final do séc. XIX e seus desdobramentos no séc. XX passou por outra transformação com a tecnologia digital: a remediação não elimina a aura da obra de arte, mas a refuncionaliza em outro formato midiático (Idem, p. 75).

As mídias contemporâneas operam desde seu surgimento uma *remediação* em relação às mídias existentes (BOLTER & GRUISIN, 2002). Dessa forma, a tecnologia desenvolve estratégias estéticas e técnicas de *reapropriação*⁴³ e articulação das dimensões social, cultural, econômica e material na criação de uma forma de comunicação e expressão. A televisão "remediou" o rádio em seu início. Com o advento do videoteipe, passou a "remediar" também o cinema e ao mesmo tempo construiu uma linguagem própria. O computador não nasceu como uma mídia, mas tinha desde então a capacidade absorvê-las. O desenvolvimento da computação gráfica deu início à convergência das mídias no suporte computacional, gerando uma dimensão hipermidiática que reúne textos, sons e imagens em um mesmo suporte. Por consequência da dinâmica social e cultural, as mídias já existentes acabam por absorver algumas mudanças trazidas pelos avanços tecnológicos.

E. Ann Kaplan desenvolveu em seu estudo⁴⁴ sobre a MTV americana uma categorização⁴⁵ dos videoclipes baseado nos seus conteúdos (CONNOR, 2000;

⁴² No original, em inglês, "remediation operates in both directions: users of older medias such as film and television can seek to appropriate and refashion digital graphics, just as digital graphics artists can refashion film and television".

⁴³ *Repurposing*, no original em inglês.

⁴⁴ *Rocking Around The Clock: Music Television, Postmodernism And Popular Culture*, Londres e Nova

SOARES, 2004), que nos fornece distinções básicas para a compreensão das suas estruturas temáticas. A eficiência desta tipologia é prejudicada por tratar os clipes em sua imanência e não considerar o contexto social, econômico, cultural como fatores importantes na criação e produção dos videoclipes.

Soares (2004, p. 95-100) estabelece em sua proposta de análise algumas coordenadas para o questionamento e para a compreensão dos enunciados presentes nos clipes. A primeira diretriz diz respeito às maneiras que o artista se posiciona no videoclipe – ele pode ser o personagem da história a ser contada ou ser uma espécie de narrador ao contar através da música a ação que se desenrola. Em seguida, devemos analisar como o espaço é apresentado e construído através das imagens. O autor aponta ainda que

"aspectos como direção de arte, desenho de produção e decoração de set, figurino, maquiagem e direção de fotografia são fundamentais no entendimento de como a dinâmica do entorno influencia no conceito que envolve determinado artista e o clipe que se originará deste conceito" (SOARES, 2004, p. 97).

A relação entre estes elementos na dinâmica do videoclipe fornece informações a respeito do universo conceitual atrelado aos signos do videoclipe. Por fim, o tempo no clipe deve ser analisado, pois ele tem a capacidade de ditar o ritmo da narrativa visual e também é responsável pela duração da narrativa ao marcar o início e o final de uma ação. Estas informações, aliadas a observações sobre a significação da letra e os aspectos musicais, compõem um panorama de sentido dos clipes.

Para a análise de uma mídia de natureza híbrida como o videoclipe se torna mais recomendado traçar caminhos gerais que sejam úteis para a atividade crítica (VERNALLIS, 2004). Estas orientações básicas tendem a ressaltar a dinâmica dos códigos musicais e visuais dos clipes e como eles se relacionam com o contexto da música, do artista, do diretor e até com o da sociedade em geral. Nessas relações encontraremos o enunciado do videoclipe e informações a respeito dos conceitos e significados utilizados pelos realizadores. A abordagem das relações dos elementos do videoclipe revela como os realizadores trabalharam com música, letra e imagem para estender os significados e os sentidos do videoclipe. Essa articulação revela as estratégias semelhantes às da propaganda do clipe a fim de conquistar a atenção da audiência (Idem).

York/Londres: Methuen, 1987.

⁴⁵ Ver p. 34.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

A análise também deve contemplar uma perspectiva a respeito dos diálogos mantidos com outras linguagens, das maneiras que os signos operam na imagem, do efeito de narração sugerido, das possibilidades de interpretação (VERNALLIS, 2004). Ao abordar os clipes por esse caminho, permitimos que os produtos tenham uma "voz própria" e possam revelar traços do seu processo de criação e produção e das temáticas e referências utilizadas para a sua construção. Essa estratégia permite que os momentos-chave dos vídeos destaquem a quantidade de informações e significações contidas em suas imagens e sons (Idem).

A metodologia de análise desenvolvida por Carol Vernallis (2004) se mostra mais produtiva por enfatizar a observação nos momentos de maior destaque dos videoclipes e de seus discursos mais fortes no campo da técnica e da estética. As observações feitas por Raymond Bellour (In PARENTE, 1993) a respeito da transformação da analogia das imagens em relação às novas máquinas de produção imagética que surgiram ao longo do séc. XX também serão utilizadas para investigar como se configura a representação frente à simulação numérica da imagem de síntese.

As observações terão os seguintes pontos em comum: os discursos e significados de cada videoclipe, o constante diálogo entre arte e tecnologia na produção artística, a questão da representação e simulação através da tecnologia digital. A partir deste último ponto propusemos a reunião dos videoclipes em três categorias de acordo com a proximidade ou o distanciamento da realidade: simulação figurativa, simulação abstrata e simulação experimental. A primeira categoria abordará clipes de grande contato com a representação do real, mas que não são a simples transformação do mundo em codificação numérica. Serão analisados os videoclipes *All Is Full of Love* da cantora Björk e *Poor Leno* do grupo Royksöpp. A segunda trabalha a realidade através de uma abordagem mais conceitual, com uma relação menos imediata entre imagem e real. Esta categoria investigará os clipes *Instinto Coletivo* da banda O Rappa e *An Eye For An Eye* do grupo U.N.K.L.E.. Por último, será investigado o experimentalismo gráfico presente no clipe *Gantz Graf* do Autechre.

4 Análises

4.1 Imagens realistas: exploração do "possível" pela tecnologia digital

A discussão que propomos a partir da análise de *All Is Full Of Love* e *Poor Leno* procura trabalhar as imagens sintéticas que, de alguma forma, mantêm uma forte ligação de proximidade com a realidade. Ao retirar da realidade material as informações para a sua construção, elas pertencem ao campo da possibilidade de existência do que representam, pois suas figurações realizadas não se afastam da experiência que teríamos com os códigos do real. Assim, as questões que os dois clipes levantam em nossa análise dizem respeito às formas que o real foi apreendido pelos artistas e, posteriormente, inserido nas imagens. Os dois clipes aqui problematizados representam um tipo de imagem digital 3D que mantém ligações transparentes e diretas com a realidade material e estabelecem dinâmicas próprias entre o digital e o videográfico no contexto de produção imagética e discursiva dos clipes.

All Is Full of Love: a naturalização do digital na imagem videográfica

A música *All Is Full Of Love* foi o quinto single do terceiro disco da cantora islandesa Björk, *Homogenic*, que tem como temática principal a imprevisibilidade do amor. A música possui acompanhamento de harpas, de instrumentos de orquestra e de batidas eletrônicas criando um universo sonoro grandioso que mistura tradição e modernidade. O videoclipe foi dirigido por Chris Cunningham e promoveu a música em um formato inédito: o DVD-single, que consiste numa mídia contendo a música e o videoclipe em formato DVD.

O diretor se destacou no cenário dos vídeos musicais com *Come To Daddy* para o Aphex Twin. Cunningham ganhou reconhecimento devido à inquietude de seus trabalhos, que questionam a sensibilidade humana através de sua relação com a natureza (como em *Frozen* para a Madonna), com a tecnologia (*All Is Full Of Love*) ou com o estranho (*Afrika Shox* para o Leftfield e *Windowlicker* para o Aphex Twin).

Em *All Is Full Of Love*, Cunningham utiliza os sons da música que remetem à atividade industrial como ponto de partida para o universo conceitual do clipe. Neste clipe, a maior inquietação exibida se refere às mesclas ocorridas entre o mundo orgânico e o robótico sendo descrita pelo diretor como "o encontro do kama sutra com a robótica industrial"⁴⁶ (PROBST, 2000). Ao aliar afeto e tecnologia, Cunningham amplia o

⁴⁶ Em tradução livre do original em inglês, "*kama sutra meets industrial robotics*".

espectro de seus questionamentos ao atingir as configurações da sociedade contemporânea altamente dependente da tecnologia em suas diversas atividades cotidianas. Assim, ele aborda não apenas o desejo individual de viver intensamente um relacionamento amoroso, mas também nos leva a problematizar a influência que os dispositivos tecnológicos exercem sobre os indivíduos.

A partir das informações limitadas fornecidas pelas imagens, inferimos que a ação do videoclipe se desenrola em um laboratório de alta tecnologia dedicado à montagem e manutenção de robôs. À primeira vista, o ambiente se revela predominantemente branco, pois as paredes, o chão, as máquinas e os robôs têm apenas poucos detalhes visíveis em preto e vermelho. A ausência de cores possivelmente eliminaria a quantidade de detalhes daquele espaço, mas a escolha do branco vem acompanhada da exploração de diversas texturas e iluminações do ambiente, que funcionam como elementos de distinção entre as superfícies.

As paredes são formadas por blocos de metal pintados de branco e sua superfície fosca contrasta com a intensidade das luzes posicionadas no teto e no chão. O piso é composto de *backlights*⁴⁷, cujas luzes fluorescentes e a superfície transparente produzem um branco intenso. O revestimento das máquinas e dos robôs traz um tom metalizado e brilhante de branco resultado da aplicação da tinta no aço. A intensidade das luzes acompanha a história que se desenrola no laboratório ao ficar mais forte em determinados momentos como o início da montagem do robô ou com a chegada da segunda personagem. O preto é menos destacado, porém está sempre presente nas estruturas interiores das máquinas.

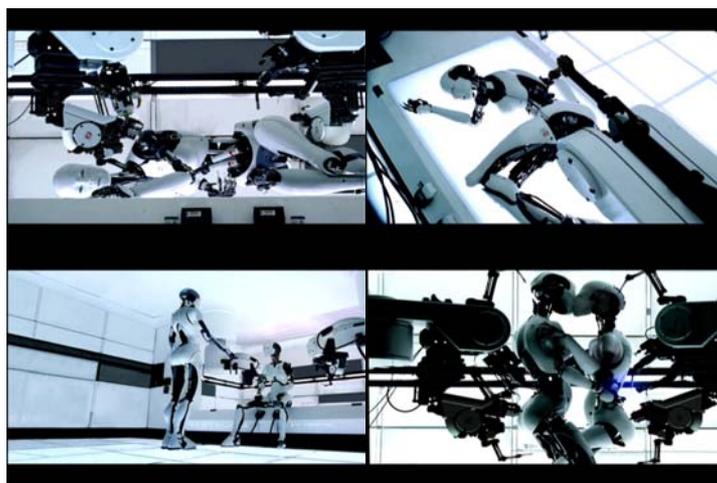


Figura 06 – Stills de All Is Full Of Love

⁴⁷ Nome dado para as "caixas de luz" cuja fonte de iluminação é interna à estrutura e se situa ao fundo do motivo representado.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

O clipe se estrutura de uma maneira linear e descritiva ao apresentar aos poucos os componentes do ambiente e por não possuir uma trama paralela em outro espaço-tempo, pois todo o discurso se limita ao cenário em que a ação do clipe se desenrola. A princípio, é mostrada a estrutura física do ambiente e em seguida, a figura do robô é destacada – personagem principal deste clipe que evoca a presença de Björk por possuir um rosto com feições semelhantes às da cantora. Em seguida, são exibidas as máquinas e suas operações e intervenções feitas no corpo do robô. Na seqüência, somos apresentados ao segundo personagem que possui um corpo completo, sem aberturas na estrutura como acontece com o primeiro. Este segundo robô também possui traços faciais semelhantes aos da Björk. O momento da chegada deste segundo personagem marca o direcionamento do clipe para seu fim. Neste instante, eles iniciam uma espécie de diálogo utilizando a letra da música para, em seguida, envolver-se fisicamente, resolvendo imageticamente o tema da canção. No fechamento do videoclipe, deduzimos que a imagem volta ao local do início, mas não vemos exatamente as mesmas cenas.

A câmera executa poucos movimentos no clipe, mais especificamente durante a abertura e o seu fechamento. O conhecimento do cenário e dos detalhes dos elementos que compõem a história é feito através de cortes secos que em close-up ou plano médio nos mostram os acontecimentos. Os enquadramentos de primeiro plano e de 'close' foram posicionados em momentos particulares para ressaltar as figuras dos robôs, das máquinas e dos processos de construção ou conserto de uma das personagens. Devido à ausência de cores além do preto e do branco, a fotografia ressalta o contraste do branco gélido das superfícies das máquinas e o preto intenso de suas engrenagens. A iluminação do ambiente é composta por lâmpadas fluorescentes que contribuem para a criação de um perfil de laboratório para aquele espaço.

A edição desempenha papel fundamental ao construir um discurso fornecendo informações a partir da escolha de cenas carregadas de sentido. Em momentos importantes, a edição escolheu anunciar a relevância do que estava por vir: na chegada da segunda personagem, inicia-se uma seqüência de cortes mais acelerada que nos mostra o robô recuperando um líquido branco que, por dedução, foi perdido durante a intervenção das máquinas momentos antes. Na maior parte do vídeo, o ritmo da edição é bastante ameno e tranqüilo, entrando em sincronia com o clima da canção.

Encontramos semelhanças entre o espaço "duro" e funcional de *All Is Full Of Love* e os ambientes igualmente assépticos de *THX 1138* (1971), filme do diretor George Lucas. As similaridades também podem ser vistas na temática, que aborda o

sentimento humano em universos dominados pelas máquinas. Um ponto muito próximo entre o filme e o videoclipe diz respeito à manipulação de robôs em laboratório: no primeiro, o enfoque é dado aos personagens que manipulam as máquinas; no segundo, apenas vemos a aparelhagem em ação. Dessa forma, nos dois casos o público é impelido a utilizar a imaginação para completar as informações que faltam.



Figura 07 – Stills do filme THX 1138

O filme nos mostra um poder superior que exerce vigilância de maneira intensa recorrendo a diversas ferramentas de observação e de opressão dos indivíduos, mantendo-os sob seu domínio. Entretanto, o videoclipe não possui uma abordagem semelhante, apenas nos fornece informações visuais através das máquinas que controlam os robôs que podem ser interpretadas como instâncias de controle e poder.

A combinação do fetichismo tecnológico com uma visão sobre o afeto humano resultou em uma visão surpreendente de como a emoção pode alterar estados em ambientes frios (PROBST, 2000). A escolha de opor representação imagética ao discurso verbal é um artifício bastante recorrente nos videoclipes e tem a intenção de conquistar a atenção do público pelo estranhamento causado pelo choque. Este artifício é estruturador de toda a ação que se desenrola ao longo do clipe da Björk: a frieza tecnológica é oposta à mais nobre emoção humana

A compreensão da abordagem feita em *All Is Full Of Love* a respeito das transformações pessoais ocorridas quando o amor tão buscado chega de maneira inesperada deve ser estendida para contextos maiores. O clipe representa as mudanças ocorridas quando as situações são dadas como perdidas, sem perspectivas de melhora. A tecnologia é utilizada como alegoria para a representação de um indivíduo amargurado e desiludido com relacionamentos amorosos. Entretanto, também podemos vislumbrar nessa metáfora uma relação com a sociedade no geral. O homem contemporâneo está tão ligado às tecnologias e deslumbrado com as facilidades promovidas por elas, que

deixa de lado o contato humano na sua experiência social. Abrindo mais o leque, podemos deduzir uma sugestão de tratar as máquinas não apenas como ferramentas de trabalho e diversão, mas procurar inserir afeto em seus sistemas e em suas práticas.

All Is Full Of Love possui alguns aspectos que liga a sua produção às técnicas óticas e ao mesmo tempo às técnicas numéricas. Por ter, primeiramente, passado por um "esboço" captado pela câmera, o videoclipe evoca a representação de uma realidade imediata, compreendida pela analogia de um mundo que existe além do momento de produção imagética. Porém, sabemos que o movimento e as feições dos robôs foram trabalhados na pós-produção, recorrendo à computação gráfica, à animação 3D e à composição para finalizar as imagens.

Os robôs do vídeo foram desenhados pelo próprio Cunningham e construídos por Paul Catling, que já trabalhou com o diretor em *Windowlicker*. Estes dois modelos não executaram nenhum movimento durante as gravações, já que toda a ação do vídeo foi construída através de computação gráfica e modelagem e animação em 3D. O rosto da cantora foi inserido através de composição⁴⁸: Björk foi filmada na mesma posição que os robôs e o seu rosto foi inserido durante a pós-produção.

Ao partir da produção técnica das imagens, este clipe não rompe totalmente com o código fotográfico, já que antes de passarem por intervenção da tecnologia digital, suas imagens foram criadas através de projeção ótica. Isso quer dizer que o realismo conceitual operou em momentos específicos na criação do movimento das personagens e na finalização dos elementos do cenário.

Ainda que remeta a um universo industrial altamente especializado e que revele a utilização de processos computacionais na criação imagética, *All Is Full Of Love* possui ligações com a existência física daquilo que representa. Dessa forma, as imagens do clipe apresentam um hibridismo em sua constituição e em sua estrutura que mistura não apenas os dois processos de produção imagética, mas também mesclam seus efeitos estéticos.

O resultado desse hibridismo é uma compreensão ambígua que gera uma sensação de representação de um referente e ao mesmo tempo intui a aplicação da tecnologia da simulação na criação imagética. *All Is Full Of Love* mescla o reflexo do real com a simulação ao utilizar a animação e modelagem 3D para finalizar as imagens capturadas por uma câmera. O espectador não se sente seguro a respeito da utilização da

⁴⁸ Técnica utilizada na pós-produção de vídeos que combina imagens originadas de diferentes fontes, geralmente com o uso de *chroma-key*.

computação gráfica na produção do clipe, uma vez que o real não foi substituído, ou melhor, precedido pelo simulacro. Para uma completa simulação, seria necessária a substituição do real por uma utopia e o aniquilamento de toda a referência material, na qual a ausência seria celebrada e substituída por um signo outro, hiper-real.

O clipe problematiza brevemente o verdadeiro e o falso, o real e a simulação devido à utilização da tecnologia na criação e na temática, mas não se afasta do real por partir deste e a ele voltar em toda a sua duração e também por manter um estreito vínculo com os seus códigos. No clipe, não é de fácil determinação o que é "real" e aquilo que é simulado. Sabemos, através de informações do diretor, que os movimentos foram criados em computador, mas teremos dificuldades em determinar a ação da computação gráfica a partir das imagens. A identificação se torna complexa porque a tecnologia procura apagar as diferenças entre a simulação e a materialidade dos robôs. Assim, não vemos a interferência da tecnologia, apenas sabemos de sua existência.

A técnica utilizada neste clipe é bem sintomática dos processos contemporâneos de criação imagética que incluem, desde a concepção do trabalho, a utilização de recursos e de ferramentas particulares da tecnologia digital. Ao mesmo tempo, não é descartado o uso lentes, câmeras e película durante a produção.

Ao transitar entre esses pólos, a representação não perde a ligação imediata com o referente e, assim, destaca o uso da técnica para alcançar propósitos artístico-expressivos do diretor e da cantora. Ao invés de naturalizar o uso da técnica e criar um ambiente livre de aderência imediata ao real, *All is Full of Love* destaca, celebra e deixa de explorar outras possibilidades do domínio do digital que transformariam a densidade de informações das imagens através da utilização de uma carga maior e diferenciada de signos e códigos do mundo real por meio da representação numérica.

Poor Leno: a imagem sintética como discurso

Poor Leno é o terceiro single retirado do álbum de estréia da dupla norueguesa Röyksopp, *Melody A.M.* (2001), e conta com a participação de Erlend Øye da banda Kings of Convenience nos vocais. O duo é formado por Torbjørn Brundtland e Svein Berge e se caracteriza por escolher sonoridades da música eletrônica mais desacelerados e menos voltados para as pistas de clubs e boates. O Röyksopp ganhou destaque após conquistarem o prêmio de Melhor Videoclipe do Ano por *Remind Me* em 2002 no Europe Music Awards promovido pela MTV Europa. A repercussão foi ampliada com a

concessão de suas músicas para comerciais de marcas importantes, como por exemplo, a música *Eple* para o sistema operacional Mac OS X Panther da Apple.

O diretor de *Poor Leno* é Sam Arthur, responsável também por clipes de artistas de indie rock e de música eletrônica como Idlewild e Simian Mobile Disco. A carreira de Sam foi construída no mundo da música independente e dos comerciais. A maior parte de sua produção está concentrada em trabalhos para artistas e empresas européias. Atualmente o diretor faz parte da equipe da produtora de vídeo inglesa *Academy Productions Ltd.*

O videoclipe do Röyksopp procura passar uma mensagem de dedicação e comprometimento com o companheiro, presente na letra da música, através da história da captura e do aprisionamento do pequeno leno⁴⁹ no zoológico de animais selvagens no qual o clipe se ambienta (FIG. 08).



Figura 08 – Stills de *Poor Leno*

Logo no início do vídeo, uma imagem se torna emblemática e embasa toda a sua ação. A câmera ressalta uma placa no exterior da jaula que contém as informações comuns a respeito do animal, porém uma delas é a mais importante para o clipe: lenos habitualmente vivem em pares⁵⁰ (FIG. 09). Ainda que *Poor Leno* possua um final aberto, o reencontro dos dois lenos dá um fechamento à história contada no videoclipe. Com a história abordada no clipe, podemos questionar, a partir da necessidade dos dois animais "fictícios" – as relações afetivas mantidas entre o homem e seus pares e também o quanto eles seriam capazes de abrir mão e se arriscarem para ir em busca de uma pessoa querida. A simples representação de companheirismo animal pode nos levar a desdobramentos e associações com diversos comportamentos humanos.

⁴⁹ O animal leno é fictício.

⁵⁰ Em inglês, no original, "*lenos usually co-habit in pairs*".



Figura 09 – Still de *Poor Leno*

As imagens iniciais do clipe apresentam um zoológico no qual é possível encontrar espécies incomuns como girafa, tigre e urso polar. Imediatamente somos levados a uma parte interna dedicada aos "pequenos mamíferos". Neste lugar só conhecemos a habitação do leno. É nesse instante que a câmera focaliza a identificação dos costumes e hábitos do animal daquela jaula. Após esta pequena introdução, o vídeo passa a alternar cenas do zoológico com imagens das montanhas no momento em que o leno foi capturado. A partir desta seqüência, o clipe mescla imagens numéricas em duas e três dimensões dos animais e do zôo com imagens gravadas em montanhas cobertas de neve (FIG. 10).



Figura 10 – Still de *Poor Leno*

A narrativa não possui uma estruturação linear, porém é bem clara e possibilita uma rápida compreensão do que está se desenrolando no clipe. A história volta no tempo para esclarecer como o leno foi levado até o zoológico e frequentemente as imagens da captura do pequeno animal são interrompidas por trechos da sua rotina entediante na jaula. Após esclarecer esta parte da história, o espectador é surpreendido

ao ver que um outro leno assiste atônito à captura de seu companheiro. A história dá um salto e segue direto para o reencontro dos dois através do vidro.

Em *Poor Leno*, as imagens criadas digitalmente são mais presentes que os registros em vídeo de uma locação material, por isso estamos nos relacionando mais com a idéia de câmera que orienta a construção da imagem no computador do que com a sua existência propriamente dita. Dessa forma, encontraremos imagens que se movimentam em variadas direções no lugar de zoom e closes, que são raros. As cenas nas montanhas, por exemplo, revelam que a câmera "imaginária" passeia pela região, porém o ponto-de-vista permanece o mesmo. A utilização de uma grua proporcionaria diversos níveis de enquadramento e angulações, além de uma natureza imagética baseada na figuração ótica. A criação imagética digital é capaz de reproduzir esses detalhes, porém exigiria um trabalho mais elaborado e uma performance maior do hardware. A questão vai além da técnica, pois a natureza das imagens problematizam questões da percepção e representação de um real como resultado de um registro do material e de um conhecimento científico a seu respeito. A iluminação dos ambientes é "dura", com poucas nuances. É possível notar o sentido de incidência da luz sobre os personagens e objetos, mas ela é pouco trabalhada para dar efeitos de textura e detalhamento das superfícies. As cores das imagens digitais apresentam-se bastantes uniformes e com a quase ausência de tons médios e derivações das cores.

A edição desempenha um papel discreto em boa parte do vídeo por ser responsável, basicamente, pela marcação do ritmo das imagens e da música. Ela ganha um destaque maior no momento em que é mostrada a captura do animal, em que vemos imagens digitais mescladas a imagens analógicas. Nessas cenas, a intenção é ressaltar a sua composição híbrida através da natureza múltipla dos elementos e da rapidez da troca de ângulo/câmera. Os cortes nas imagens não são freqüentes ou repetitivos e fazem com que o andamento do videoclipe seja tranqüilo.

Em uma análise mais aprofundada, podemos discutir a respeito do comportamento humano que busca domesticar e tornar acessível aquilo que lhe foge ao controle. *Poor Leno* exemplifica a intervenção do homem na natureza que retira a vida selvagem de seu habitat e impõe regras e dinâmicas estranhas aos animais para atingir seus ímpetos culturais. Os animais selvagens são transformados em peças de exibição de um zoológico especializado em, por assim dizer, manter em cativeiro aqueles que estão acostumados com a liberdade da selva.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

Em contrapartida, os lenos representam aquilo que os homens não conseguem domar. A girafa, o urso polar e o tigre aparentam estarem adaptados e acostumados àquela prisão, mas o leno não se conforma e sente saudade, a princípio, de sua floresta. No final, descobre-se que o sofrimento não é apenas por estar preso, mas também se refere ao seu companheiro que, por sua vez, arrisca-se e enfrenta o "mundo dos humanos" para se aproximar novamente de seu par aprisionado.

Uma interpretação imediata *Poor Leno* refere-se ao poder motivador do amor e da amizade para enfrentar situações desconhecidas e superar estes obstáculos. O leno que aparece do lado de fora da jaula é a representação do afeto que supera a dureza da espetacularização da natureza.

A utilização da imagem sintética não é um aspecto pontual ou esporádico na trajetória da dupla: *Remind Me*, seu primeiro clipe, é inteiramente produzido com este tipo de figuração (FIG. 11).

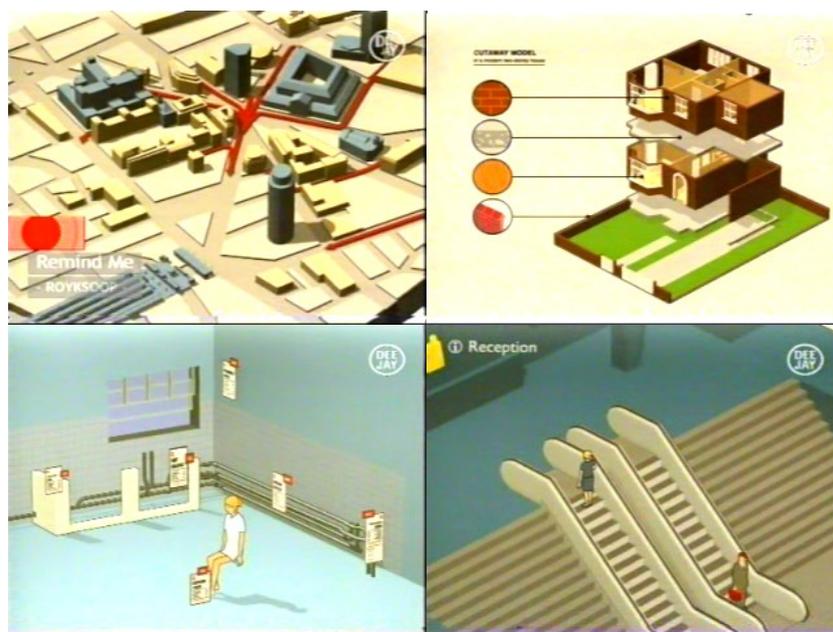


Figura 11 – Stills de Remind Me

As possibilidades expressivas que o controle computacional da criação imagética permite certamente influenciaram a escolha por este tipo de imagem em *Poor Leno*. O clipe, entretanto, não explora caminhos abstratos ou experimentais de representação, optando por uma aderência a uma idealização da realidade de um zoológico deste tipo em particular. Conceitualmente, a imagem numérica carrega a possibilidade de representar a realidade com exatidão matemática, em um grau de detalhes que se distancia do realismo da imagem fotográfica e da videográfica.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

As imagens dos animais e dos ambientes do clipe nos leva a ter uma relação teorizada com o real representado, transformando a aparência, a estrutura e a dinâmica dos elementos de cena em conceitos e idéias que figuram como uma reprodução da realidade. Em *Poor Leno*, a técnica digital utilizada na criação imagética não é apagada para aparentar outro tipo de imagem como em *All Is Full Of Love*. A ênfase no mundo simulado é pretendida e declarada. Os momentos em que as imagens técnicas dialogam com a síntese numérica revelam uma tensão entre estes dois campos, pois ambos estados da imagem exercem, alternadamente, papel de destaque naquela seqüência do clipe. Esta tensão vai além dos domínios do clipe do Royksöpp, pois esses dois tipos de representação dialogam e confrontam-se atualmente em diversas esferas e domínios da criação imagética e põem em questão como o real está sendo apreendido através das imagens que são puro simulacro e bastante freqüente nos meios de comunicação atuais.

Ao explorar o simulacro como um mundo possível e próximo, o clipe mostra que uma compreensão conceitual da realidade não é apenas escolha estética, mas pode ser também uma forma de ver e compreender o mundo. No caso das representações do clipe, um universo distante – a vida selvagem – se torna próximo com a descrição teórica de seu comportamento e de sua aparência. A domesticação não acontece apenas pelo aprisionamento dos animais em um zoológico, mas também através da imagem sintética que facilita a representação destes por meio de seus suportes técnicos e de seu conhecimento teórico. É esperado que se questione a maneira que os códigos do real são trabalhados em *Poor Leno*, pois a utilização da tecnologia intervém na representação e problematiza as noções de realidade e de figuração e expressão artística.

Apesar de possuir imagens de diferentes naturezas, este videoclipe não explora o hibridismo como uma característica particular, pois a imagem digital e a imagem técnica são exibidas de uma maneira que ressalta suas propriedades individuais e foge a uma integração mais orgânica, como é o caso do clipe da Björk. O destaque dado à figuração ótica e à representação digital não pretende ressaltar como esta união gerou um tipo de imagem que necessita da miscelânia como condição de existência. Pelo contrário, as cenas da captura do leno procuram ressaltar as suas diferenças. Os pequenos animais, por exemplo, apresentam uma definição bastante superior à baixa qualidade das imagens do vídeo.

Ainda que não escolha representações abstratas e mantenha uma forte aderência à descrição dos códigos do real, o clipe procura incentivar, com a utilização da imagem 3D, reconfigurações e reconsiderações do que foi estabelecido como real nas imagens

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

artísticas e midiáticas. A especialização na técnica computacional que leva ao domínio completo da estrutura imagética é mais destacado aqui. A tecnologia faz com que a imagem se apresente múltipla e com possibilidades quase infinitas. Os códigos do real são transformados em códigos binários e em uma linguagem que propõem, em uma visão macro, uma discreta e importante reformulação da experiência imagética.

4.2 Imagens sintéticas abstratas: as realidades alternativas

Ainda muito ligados à materialidade real, as imagens que analisamos neste tópico procuram renovar o nosso repertório imagético ao propor realidades independentes e alternativas. Os dois clipes – *An Eye For An Eye* e *Instinto Coletivo* – originam mundos novos a partir do estudo do funcionamento do mundo real. Esse tipo de imagem ainda não se descola de uma referencialidade e evita uma relação imediata com o real. A tecnologia digital fornece ferramentas para a criação de mundos completos a partir da modelagem tridimensional. Os dois clipes reunidos aqui problematizam a construção de imagens midiáticas de um mundo hiper-real nas quais o simulacro exerce um papel fundamental na representação e na percepção imagética.

An Eye for An Eye: a simulação da guerra

An Eye for An Eye é o primeiro clipe do segundo álbum do duo inglês U.N.K.L.E. chamado *Never, Never Land* (2003). A dupla formada por James Lavelle e Tim Goldsworth costuma chamar parceiros para a criação e produção de seus discos. Richard File remixou uma faixa (*Unreal*) do álbum de estréia – *Psyence Fiction* (1998) – e co-produziu o álbum de 2003. *Never, Never Land* conta ainda com a participação de Josh Homme, vocalista da banda Queens of the Stone Age, e de Robert Del Naja, membro da banda Massive Attack.

A direção de *An Eye for An Eye* ficou a cargo do coletivo Shynola, que é responsável por clipes de artistas como Beck (*E-Pro*), Radiohead (*Pyramid Song*) e Blur (*Crazy Beat* e *Good Song*) e campanhas publicitárias da Nike, da Honda e da operadora de telefonia Orange. O clipe contou ainda com o apoio da animadora Ruth Lingford.

Este clipe foi desenvolvido como um curta-metragem e possui a intenção de ser um filme curto ao mesmo tempo em que exerce função de videoclipe. Foi usado um sampler⁵¹ da trilha sonora do filme *Fantasia* (1940) de Walt Disney e pinturas em 3D da *Massive Attack*. O vídeo procura ser visto, primeiramente, como um manifesto anti-guerra que ganhou amplitude, pois durante a sua produção ocorreram os atentados de 11 de setembro em Nova York, dando-lhe uma nova dimensão. À época do seu lançamento (2002), o mundo passou a conviver com a constante ameaça de atentados terroristas, o que levou ao surgimento de diversas campanhas de conscientização para uma cultura da

⁵¹ *Sampler* ou *sampling* é a técnica de usar um trecho de uma música e usá-lo como um instrumento ou gravação diferente em outra canção. Os samplers podem ser de instrumentos, gravações, trechos falados, sons acidentais, entre outros.

paz em todos os países, apesar das invasões de tropas americanas e britânicas em territórios do Oriente

O vídeo foi produzido em animação tridimensional e apresenta pequenos seres pacíficos constituídos de massa rígida (FIG. 12) vivendo em uma espécie de paraíso constituído por flores e árvores frutíferas. Ao início da canção do U.N.K.L.E., após prólogo com a música do filme Fantasia, aponta no céu aviões que carregam uma espécie da mesma raça em uma altura gigantesca para os pequenos seres, aparentando fisicamente ser uma figura materna de todos aqueles seres.



Figura 12 – Still de *An Eye for an eye*

A criatura é jogada ao chão (FIG. 13) e possui pequenos encaixes em seu corpo que completam exatamente a única forma facial existente nos pequenos seres, uma espécie de boca. Os seres são atraídos pela curiosidade e pela figura familiar e encaixam suas bocas nos diversos plugues vermelhos espalhados pelo corpo do enorme ser.



Figura 13 – Still de *An Eye for an eye*.

A criatura revela sua natureza perversa e as intenções bélicas que estão relacionadas à sua presença naquele lugar e libera estranhos insetos pretos (FIG. 14) que lutam contra os pequenos seres e os machuca com suas garras. Após esse acontecimento, o caos se instala no lugar que antes se mostrava pacífico. As pequenas criaturas que demonstravam uma calma e tranquilidade constantes nas suas vidas assumem um comportamento e uma aparência assustadores. Seu interior é tomado pelos insetos e eles deixam de ser aquelas criaturas encantadoras, pois passaram a fazer parte do exército de insetos. No final do vídeo, o território e a população daquele lugar não mais existe, já que os objetivos de guerra foram atingidos. Os aviões voltam e levam a estranha e enorme criatura embora, provavelmente para atacar outro lugar. O videoclipe termina com a frase "olho por olho cega o mundo inteiro"⁵², reiterando a intenção de manifesto pacifista do clipe.



Figura 14 – Still de *An Eye for an eye*.

Em um primeiro momento, os aviões que carregam a enorme criatura podem nos remeter a imagens daqueles aviões que jogam comidas e medicamentos nos territórios de países que atravessam um momento de guerra ou de epidemia. Porém, o prosseguimento do videoclipe revela que são aviões de guerra e também nos remete à história do Cavalo de Tróia – artefato de guerra mascarado de presente e utilizado pelos espartanos para derrotar os troianos – no momento em que os estranhos insetos começam a sair da grande criatura e em seguida atacam os nativos daquele lugar. A operação se completa quando as pacíficas criaturas se transformam em estranhos insetos escuros e passam a fazer parte daquele exército destruidor/conquistador. O final do vídeo ainda nos traz símbolos de uma verdadeira guerra: o líder que coopta os novos

⁵² Tradução livre do original em inglês, "an eye for an eye makes the whole world blind".

guerreiros que se movem enfileirados em marcha como um exército, a bandeira fincada no território conquistado, o abandono do lugar para dar prosseguimento a novos objetivos de conquista.

Este videoclipe opta por um formato mais tradicional de constituição dos elementos, inserindo uma narrativa canônica, que possui começo, meio e fim, contando com um prólogo – a música de *Fantasia* – e um epílogo – a frase ao final do vídeo "escrita" com fogo, uma ferramenta simbólica de destruição. As intenções de construir um curta-metragem são favorecidas pela estruturação da narrativa, pois o clipe estabelece mais pontos de contato com o formato cinematográfico. É bastante comum alguns videoclipes procurarem explorar formatos de narrativa que se aproximam dos curtas-metragens – ao se basearem em poucos elementos narrativos e possuírem uma história simples e enxuta para ser desenvolvida – a fim de se diferenciar sua produção das outras mais voltadas para a estimulação visual, dando um caráter mais elaborado àquele produto.

A técnica predominante no vídeo é a animação em 3D composta com 2D em momentos como a invasão dos insetos, por exemplo. O clipe foi construído com uma predominância de tons pastéis em contraste com os vermelhos. O preto disforme dos insetos faz um contraponto à ordem daquele sistema. A iluminação ressalta texturas artificiais e até irreais dos elementos do cenário. As frutas, as flores, o chão, entre outros, aparentam uma realidade excessiva, pois é raro encontrar o grande brilho apresentado por eles. É como se elas não possuíssem uma superfície porosa e de sua origem industrial/maquínica com ajuste de "imperfeições" em sua aparência.

A invasão do território nos faz refletir sobre a natureza humana em vários aspectos, a partir de analogias com o comportamento de seres que não existem na realidade material. Primeiro, questionamos a pulsão dominadora que leva determinados grupos oprimir outros. Este aspecto é o que mais ganha destaque devido ao alerta que o clipe busca fazer. Em segundo, podemos refletir se o homem pacífico não contém em si mesmo um potencial para atividades destruidoras e com o despertar desta tendência através de um fator externo, ele desenvolveria sua capacidade destruidora. Ao ampliar essa questão, perguntamo-nos se há algum indivíduo semelhante àquelas pacatas criaturas. A frase ao final do videoclipe tende a aumentar nossos questionamentos – e comprova o poder persuasivo do clipe – e nos colocar em uma posição de repensar nossas práticas cotidianas e transformá-las para algo voltado para o bem-estar coletivo.

Em todo o clipe, as imagens nos apresentam seres que possuem certa correspondência com nossa realidade – podemos comparar os pequenos seres nativos com crianças ou pigmeus, comparamos os estranhos insetos a moscas, também fazemos analogia entre a enorme criatura a uma figura materna que amamenta os filhos, as frutas nos remetem a cerejas, entre outras referências contidas nas imagens. As cenas nos levam a fazer alusões às ações de guerra – como desembarque e retirada de tropas – e suas estratégias e também nos remete a um acontecimento da mitologia grega. *An Eye for An Eye* utiliza o conhecimento do real como ponto de partida para uma transformação dos signos que se adéqüem aos propósitos estéticos da terra utópica representada em suas imagens. A relação com o real está muito próxima durante a nossa experiência deste videoclipe.

A partir da maneira que os significados foram trabalhados no clipe do U.N.K.L.E., podemos ver que a dinâmica desse universo paralelo não desafia o que encontramos no nosso cotidiano. O principal acontecimento do clipe – a invasão do território – é um fato recorrente na história do mundo. Por outro lado, esta guerra possui muitos pontos de contato com a realidade, a representação do confronto expressa particularidades que não encontramos correspondentes – como por exemplo, os pequenos não morrem ou ficam feridos após os insetos perfurarem seu corpo, mas aparentam terem recebido um vírus através de injeção que os transforma em insetos.

A simulação presente no clipe utiliza o real como ferramenta para a abstração e posterior criação de um mundo independente, que possui aparência e dinâmica próprias. Ainda que relações e associações com o mundo real sejam possíveis, o videoclipe constrói um universo único capaz de prescindir de quaisquer comparações com representações do mundo material devido ao posicionamento de imagens-simulacro como realidade primeira. A TV contribui para isto por ser uma mídia que não exige uma história e desdobramentos relacionados às imagens que exhibe, pois seu interesse é, declaradamente, o consumo visual efêmero daquilo que transmite.

Dessa forma, *An Eye for An Eye* constrói uma rede de semelhanças com signos comuns da nossa sociedade, mostrando-nos imagens simuladas de um mundo verossímil e existente à medida que esta representação midiática for assumida como parte da nossa realidade. Por tratarmos com naturalidade de mundos particulares criados para produtos culturais, a nossa relação com as imagens midiáticas simuladas se intensifica ao ponto de tornarmos as cenas deste clipe parte do nosso imaginário construído com imagens das mídias.

A capoeira "imaginária" d'O Rappa

Instinto Coletivo (2001) é o segundo clipe do disco homônimo da banda O Rappa e também é uma das músicas inéditas deste álbum gravado ao vivo. Este é o último lançamento que contou com a participação do baterista e principal letrista da banda até então, Marcelo Yuka – que deixou a banda em 2003 para fundar o projeto F.U.R.T.O., uma proposta que vai além da performance musical e possui uma preocupação com as condições sociais das comunidades carentes do Rio de Janeiro.

O diretor do clipe é Jarbas Agnelli conhecido por seus premiados filmes publicitários e videoclipes. Entre os clipes, destaque para *Made In Japan* da banda Pato Fu, *Todo Universo* para o cantor Lulu Santos e *Contact, Get Down* e *Call My Name*, do projeto de música eletrônica do próprio Jarbas com seu sócio Waldo Denuzzo chamado AD. Desde seu primeiro clipe – *Contact* –, o diretor foi reconhecido por seu trabalho diferenciado: o vídeo venceu a categoria de Melhor Videoclipe Demo do Video Music Brasil (VMB) em 1999, premiação de clipes da MTV Brasil. Logo no início de sua carreira na publicidade, Agnelli foi reconhecido pelo trabalho delicado com imagens em *Semana* da agência W/Brasil para o lançamento da revista *Época*.

Instinto Coletivo foi o vencedor das categorias de Direção e Direção de Arte do VMB de 2002, ambos os prêmios dados a Jarbas Agnelli. O boneco que estrela o clipe é retirado da capa do disco (FIG. 15) e foi animado a partir da técnica *Motion Capture*⁵³ de um capoeirista.

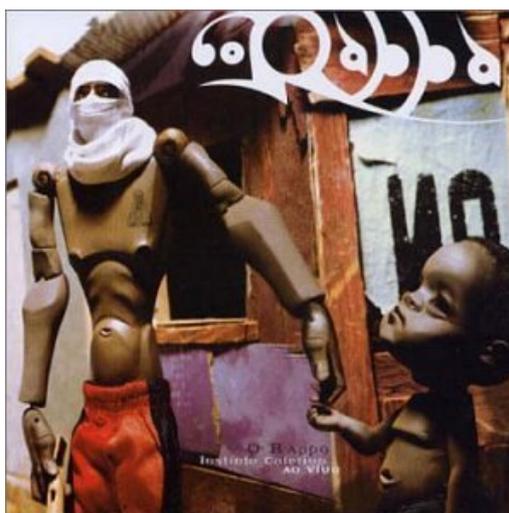


Figura 15 – Capa do álbum *Instinto Coletivo*

⁵³ Técnica que utiliza sensores ligados ao corpo que detecta a posição e/ou orientação através de processos óticos ou magnéticos que são transformados em dados a respeito do movimento e posteriormente inseridos nos modelos em 3D no computador.

O clipe é ambientado em um espaço branco e bastante iluminado, no qual não conseguimos identificar delimitações das paredes, assemelhando-se ao efeito de "fundo infinito" (FIG. 16) dos estúdios de fotografia e televisão e vídeo⁵⁴. A aparência propositalmente difusa das paredes de *Instinto Coletivo* impossibilita a determinação de seus limites e reproduz através da tecnologia digital uma ferramenta utilizada na produção de imagens com referentes reais (FIG. 13).



Figura 16 – Exemplo de imagem com fundo infinito



Figura 17 – Still que exemplifica a indefinição do espaço do clipe

O único elemento que sugere delimitação do espaço é a letra da música que surge repentinamente e começa a construir um "paredão" de palavras e acompanha o ritmo da música (FIG. 18). Porém, ela não põe um fim àquele espaço, mas amplifica a inexistência de um espaço reconhecível e limitado por possuir uma aparência sombreada, que não oferece resistência a tentativas de contato e atrito. Tampouco temos informações da existência do teto ou de portas, pois o espaço se deseja amplo e sem

⁵⁴ O fundo infinito consiste na utilização de uma superfície – geralmente utiliza-se papel branco ou preto, PVC ou madeira pintada – para evitar que as fotografias ou as gravações exibam ângulos das superfícies e das paredes, fazendo com que o destaque para os objetos seja maior.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

limites de existência, provocante a imaginação do espectador a se desenvolver e fluir sem limites. Em algumas tomadas de ângulos superiores vemos grafismos que se sucedem no círculo central (FIG. 19) e fazem parte de um leque de signos bastante amplo que mistura xilogravura, formas abstratas e até símbolos religiosos.



Figura 18 – Letra da música que forma o "paredão" de palavras



Figura 19 – Imagens de Instinto Coletivo que destacam os grafismos no chão

A ação concentra-se basicamente em torno da capoeira que é jogada na maior parte do clipe por apenas um capoeirista. Em determinado momento, outro boneco surge

e os dois iniciam uma luta (FIG. 20), o clipe atinge um momento de tensão criado por suas imagens, pois o branco e o cinza-grafite dão lugar ao preto e branco em intenso contraste. Após esse confronto, o capoeirista que possui uma camisa amarrada ao rosto continua seu jogo de capoeira normalmente como antes.

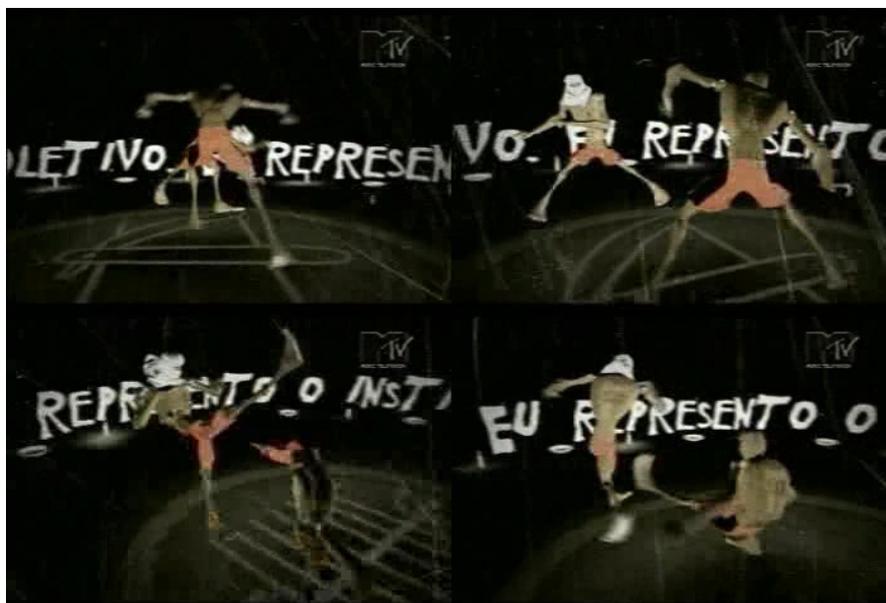


Figura 20 – Stills que mostram a luta entre os dois bonecos

Diferentemente de *Poor Leno*, a câmera de *Instinto Coletivo* executa movimentos de rotação em diversas direções e em diferentes pontos do espaço cenográfico, evitando apenas mover-se no sentido vertical. Os constantes movimentos giratórios do ponto-de-vista intensificam os elementos da cena: as palavras que constroem a parede, o boneco joga capoeira sendo acompanhado pela câmera que o fixa no centro da imagem para ressaltar seus movimentos. O grande papel da câmera no clipe é destacar a constante mudança da perspectiva do espectador e também o movimento dos elementos de cena. A essa inconstância, devemos um grande número de enquadramentos e angulações poucos usuais, que se assemelham à gravação com uma grua e também destacam possibilidades permitidas apenas com a imagem digital.

A estrutura do clipe é bastante linear, não há narrativa em paralelo ou recursos de edição que sejam utilizados para a complementação da história deste vídeo com informações originadas de outras fontes. A ação se desenrola de maneira clara e com poucos subtextos ou metáforas. O clipe exerce um papel de acompanhamento, ilustra a música sem relação imediata, busca uma estimulação visual e cria um universo imagético para a música. O jogo de capoeira é o motivo de *Instinto Coletivo* por se relacionar com a temática principal de celebrar a cultura popular brasileira, escolhendo esta dança/luta como representante da resistência de uma expressão cultural popular que

tem sua história estreitamente relacionada com o negro e com o tratamento marginal recebido por determinados grupos sociais. A música faz referências a folgedos populares brasileiros e estilos de música e de dança estrangeiros com o intuito de ressaltar a expressão do indivíduo em determinado grupo.

Em lugar de uma narração, o clipe escolhe trabalhar com conceitos através da junção da letra e das imagens do clipe. Dessa forma, a música torna-se, mais do que nunca, fonte de informações essencial para a compreensão das mensagens presentes no videoclipe. O espectador dispõe de informações visuais e textuais para completar sentidos e criar suas próprias histórias e interpretações, fica a critério dele se aprofundar em descobrir relações e associações existentes entre os signos do clipe e da música.

No videoclipe, as partes do corpo do boneco surgem de diversas direções e se unem para formá-lo, como se explicitasse na imagem um detalhe da construção dos modelos digitais (FIG. 21). Por estar "encapuzado" com uma camisa, não é possível uma individualização do personagem, o que leva a acentuar o alcance coletivo da mensagem do clipe. Outro momento em que esta oposição indivíduo *versus* coletividade é levantada é quando o jogo de capoeira se torna uma luta e o boneco encapuzado representando membros dos grupos sociais vence a disputa contra o outro que não está encapuzado e se apresenta como um indivíduo de rosto reconhecível e particulariza a sua aparição no videoclipe. Para o intuito do clipe, a vitória do "coletivo" reforça a crença de que apenas a articulação entre as pessoas é capaz de transformar o mundo.

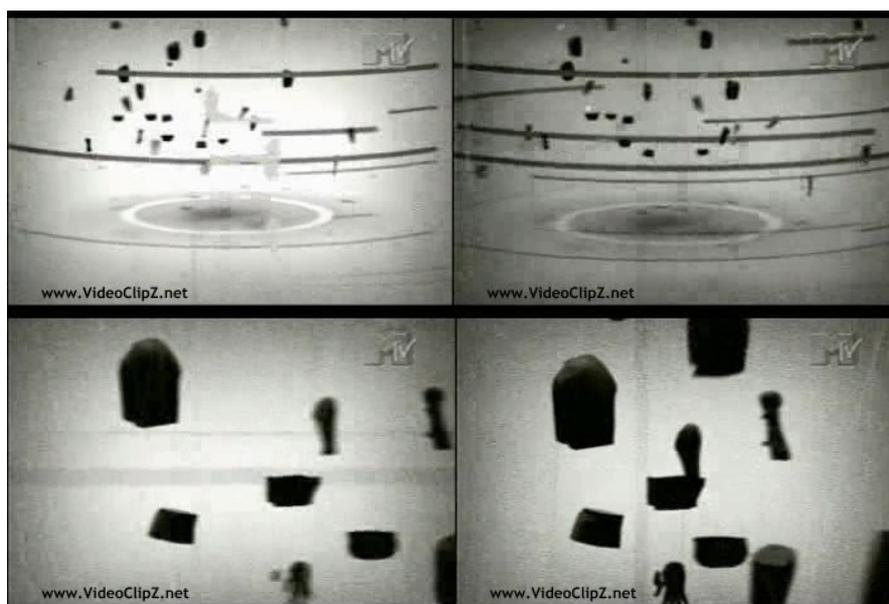


Figura 21 – Imagens iniciais de Instinto Coletivo durante a "formação" do boneco

A relação com o real não é imediata, já que representações de códigos e símbolos do mundo são feitas de maneira em que estes são deslocados e desligados de

seus contextos de origem. A imagem do clipe opta por não fornecer sentidos de orientação espacial ou temporal, aproximando suas imagens do mundo da imaginação e do sonho, livres de amarras narrativas e de sentido. O ponto de referência disponível é o boneco em pleno jogo de capoeira, que para os propósitos do clipe é o suficiente, não havendo a necessidade de adição de detalhes. Dessa forma, identificamos um impedimento da compreensão imediata ao potencializar a simulação através da abstração. Ao optar por um caminho "conceitual", as imagens se aproximam do irreal por extrair determinados códigos e conceitos de seu contexto social/natural e inserir no universo apresentado no clipe.

Antes de relacionarmos os códigos presentes em *Instinto Coletivo* com a realidade, assimilamos a existência daquele mundo devido à naturalidade com a qual lidamos com a gramática visual derivadas de processos eletrônicos e/ou digitais de produção imagética que alteram, distorcem ou reconstroem a imagem bruta. É grande a possibilidade de tomarmos aquele universo como dado, único, finalizado e não questionarmos as relações que ele possa manter com o real. Por sabermos que aquelas imagens são de origem digital, podemos aceitar *Instinto Coletivo* como uma obra em si mesma independentemente da controversa "falta de referencialidade material" da imagem de síntese.

A experiência do indivíduo com os diversos tipos de imagem originados a partir de processos fotográficos ou eletrônicos, tornou-o apto a conviver com diversos modos de apresentação desta sem tornar relevante a existência ou não de um rastro de materialidade na representação.

4.3 Desreferenciação de um mundo independente: o puro simulacro

Quando a imagem atinge o distanciamento máximo do referente real nos defrontamos com uma situação preconizada por Baudrillard: a precessão da realidade pela imagem-simulacro. O tipo de imagem que o clipe do Autechre representa abre mão da presença direta ou indireta do real para escolher um jogo de signos e significados próprio, único e particular e tem uma grande proximidade com mundos irrealis existentes nas mentes dos indivíduos. A fase de criação não precisa trabalhar a partir de códigos existentes. A fruição se constituirá como um processo novo, que constrói um repertório imagético à medida que a experiência estética se desenrola. A nossa abordagem se propõe a compreender essa imagem sem referente e intensamente ligada ao modo de produção digital a partir de seus aspectos discursivos e tecnológicos e de seu contexto de produção.

O simulacro que precede o mundo em *Gantz Graf*

Gantz Graf (2002) faz parte do EP⁵⁵ homônimo lançado em 2002 do grupo de música eletrônica de origem inglesa, Autechre – que faz parte de uma cena experimental do techno⁵⁶ no final dos anos 1980 e início da década de 1990 e foi denominada Intelligent Dance Music (IDM). Este nome surgiu através de uma lista eletrônica de e-mails criada por um fã do selo Warp Records, ao qual o Autechre está vinculado. Além de IDM, diversos nomes foram escolhidos – *electronica*, *ambient techno*, *armchair techno*, dentre outros – para se referir a um estilo de dance music destinada a ser experienciada, preferivelmente, mas não exclusivamente, em casa do que em clubes e pistas de dança. O EP *Gantz Graf* também foi lançado em DVD em uma edição especial que reúne o clipe da faixa-título e os outros clipes do grupo até então: *Basscadet* e *Second Bad Vibes* dirigidos por J.S. Hunter e Chris Cunningham, respectivamente.

O diretor do clipe é Alex Rutterford que atua como designer gráfico e produz ainda curtas-metragens e publicidade. Além do clipe não-oficial para *Eutow* – outra faixa do Autechre presente no álbum *Tri Repetae* (1995), produzido para o programa Lo-fi do Channel 4 (Reino Unido) em 2001 –, Rutterford dirigiu também *Go To Sleep* (*Little Man Being Erased*) do Radiohead em 2003, clipe todo produzido em imagens

⁵⁵ Do inglês, *Extended Play* é um formato de disco que está entre a gravação curta do compacto (ou single) e muito curta para ser considerada um álbum. Um EP tem, geralmente, entre quatro e oito faixas.

⁵⁶ Estilo de música eletrônica surgido na metade da década de 1980 nas proximidades de Detroit (EUA) e se caracteriza por suas influências mecânicas de sonoridade "dura" que se assemelham aos sons ouvidos em indústrias.

3D. Ele ainda participou de *All Is Full Of Love* e *Come On My Selector*, vídeos dirigidos pelo Chris Cunningham, respectivamente, para a cantora Björk e para o grupo Squarepusher.

O diretor declarou no release do clipe que a idéia para *Gantz Graf* surgiu durante uma de suas viagens de LSD por volta de 1996 ou 1997, o que esclarece para nós a apresentação de um universo hermético e trabalhado especialmente para esta música. A faixa é composta de diversas camadas de sons nas quais são construídas texturas que se sobrepõem e compõem uma sonoridade que explora o aspecto "industrial" do techno.

Uma das funções da edição no audiovisual é alternar pontos-de-vista para poder expandir o conhecimento do espectador a respeito do ambiente e da cena que se desenrola. A tridimensionalidade dos objetos e dos ambientes em suportes digitais permite que todos os elementos de uma cena existam desde o momento de sua concepção, ou seja, o computador responde a alguns comandos e a face oposta é mostrada ao espectador instantaneamente. O suporte da tecnologia digital, portanto, permite que exista uma infinidade de imagens possíveis sem a necessidade de criação de imagens para este fim.

O ambiente simulado de *Gantz Graf* nos remete ao universo híbrido de *All Is Full Of Love* devido à caracterização que nos remete a uma indústria e seu funcionamento, à representação da tecnologia de ponta e também pelo uso do branco e do preto, basicamente, em suas imagens. Ambos os clipes compartilham também do uso de pequenas intervenções em vermelho para quebrar o monocromatismo de suas imagens. Porém, eles se diferenciam no uso do contraste que é comedido no primeiro videoclipe e bastante explorado no segundo.

A ação principal do clipe é o testemunho da constante transformação do sólido composto por pequenas partes ou mesmo por outros pequenos objetos (FIG. 22). O espectador é posto em um lugar de observação da ação do sólido, pois o quadro da imagem apresenta discretas marcas que se assemelham às marcações que as câmeras e à ilha de edição carregam para orientar a gravação e montagem das cenas.

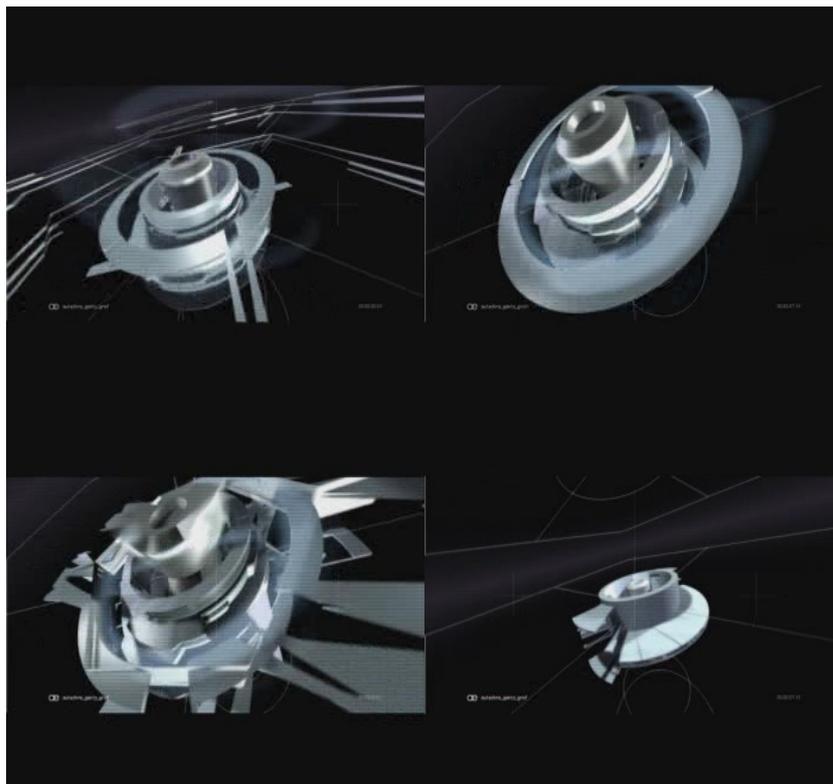


Figura 22 – Stills de Gantz Graf

Ainda é possível notar `autechre_gantz_graf` escrito à esquerda e um cronômetro à direita (FIG. 22), aparentando que aquelas imagens ainda não foram finalizadas. Por serem muito sutis, estes detalhes passam quase despercebidos na fruição do clipe, não chegando a alterar a percepção de seu motivo principal.



Figura 22 – Still com nome do artista e cronômetro na base do quadro

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

Este objeto sofre inúmeras transformações na aparência, dimensão e composição (FIG. 23) que variam de acordo com a intensidade da música. Ele é retorcido, repartido, diminui a espessura, aumenta de comprimento, desdobra-se e encolhe de maneiras que são possibilitadas através dos recursos que a tecnologia digital fornece para a criação imagética. Rutterford declarou que o clipe não foi feito a partir de um algoritmo, ou seja, o trabalho poderia ter ficado a cargo da performance do programador e do hardware. Porém, ele dedicou-se a animar os estados do objeto com base de cálculos e descrições matemáticas feitas a partir da música e da concepção visual desenvolvida para o clipe. É possível acompanhar a mutação do sólido em sincronia com diversos conjuntos de sons da faixa, pois é intenção do diretor que música e imagem caminhem no mesmo passo e não percam o elo desenvolvido por ele. Uma clara influência do clipe é o construtivismo – através do manuseio e manipulação das formas do sólido – e o futurismo – na aproximação/celebração dos sons industriais e da dinâmica das engrenagens de uma máquina de tecnologia de ponta.

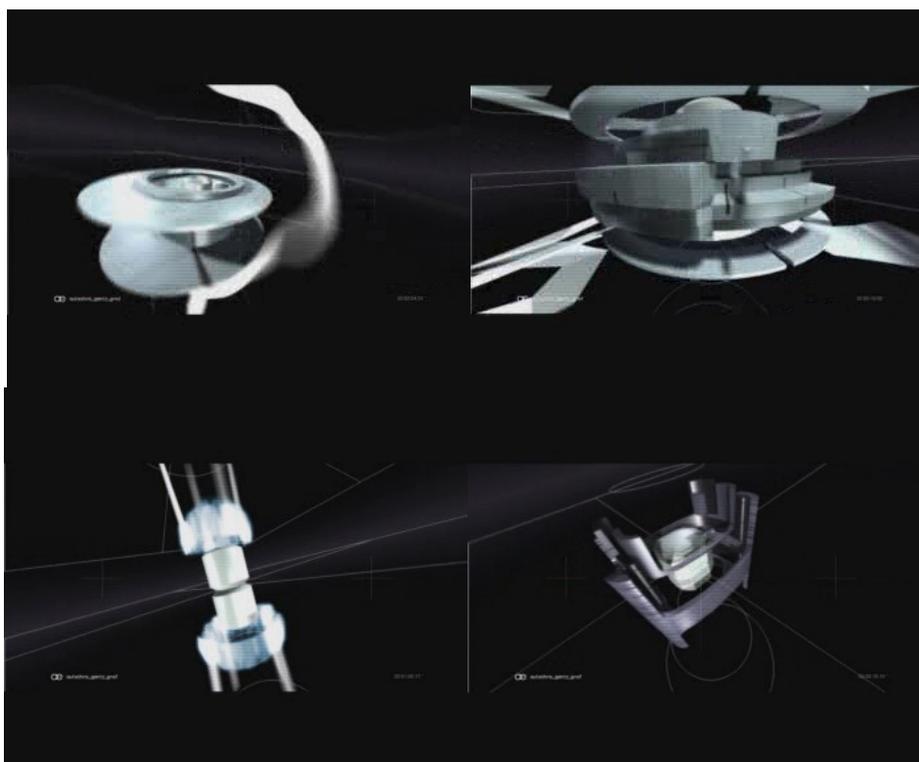


Figura 23 – Stills com as diversas formas assumidas pelo objeto durante o clipe

Gantz Graf é território da pura simulação, onde a técnica ocupa posição de destaque na concepção visual do videoclipe. Os diversos modos de apresentação do sólido – ou ainda, os diversos modos de rearranjo das pequenas partes do sólido – sublinham a sua distensão estrutural proporcionada pelo papel fundamental

desempenhado pelo cálculo na construção de imagens tridimensionais digitais. A mutação do objeto é encarada com naturalidade e, em certo ponto, esperada em um clipe em que a técnica não apenas desempenha um papel de ferramenta a serviço da estética, mas age como elemento de seu discurso. A possibilidade de rearranjar os componentes do sólido através da tecnologia digital também está presente nas primeiras cenas de *Instinto Coletivo* em que podemos ver a formação do boneco a partir da junção de pequenas partes independentes.

A origem em alucinações de uma experiência com uma droga sintética, leva a representação do sólido de *Gantz Graf* a perder sua aderência ao real e retrata a "precessão dos simulacros" que Baudrillard (1991) considera ser um sintoma da cultura e da mídia contemporâneas. As imagens do clipe do Autechre não apenas adicionam novas referências ao nosso imaginário, mas também constroem um novo campo signífico, no qual serão construídas associações e relações entre os demais componentes do nosso repertório de imagens. Além disso, o objeto não revela ter sido derivado de algo conhecido e/ou reconhecível na realidade material, fazendo com que o tomemos como dado e ele seja inserido de maneira natural ao vasto campo das imagens midiáticas. As suas formas longilíneas ou mais robustas podem servir, posteriormente, de base para a criação de objetos de utilização diária ou podem permanecer no domínio da expressão artística que é explicitado através do clipe.

É ainda encontrada no clipe outra característica relacionada com as imagens-simulacro: a dinâmica própria de sistemas independentes do mundo material. Essa independência permite que o sólido se transmute em várias formas sem a obrigatoriedade de espelhar no comportamento de objetos materiais. Assim, a animação digital em 3D se encontra com o início da animação tradicional que potencializa o comportamento de alguns de seus personagens que evitavam a verossimilhança e subvertem as leis da física ao confrontar as nossas expectativas baseadas na observação da realidade com atitudes inesperadas e situações fora do conhecimento dos indivíduos. A imagem sintética transportou para o cálculo numérico e para o uso da computação gráfica o processo criativo que busca a criação de mundos paralelos e possíveis a partir da livre imaginação do criador, ampliando, assim, as ferramentas disponíveis para a criação artística.

Gantz Graf é um exemplo de produto cultural no qual a técnica aplicada na produção é manifesta. É ainda um sintoma da cultura midiática contemporânea, que não mais se preocupa com a referencialidade e com a história de suas imagens, pois o

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

momento da exibição e a fruição é mais importante que seu registro histórico. A importância que a tecnologia digital conquista ao proporcionar a execução de representações que anteriormente eram impossíveis de serem alcançados com as ferramentas disponíveis ou muito trabalhosos pode ser mensurada na influência que seus signos de origem simulada exercem no imaginário da sociedade. Estamos, pois, na era do simulacro e temos consciência que essas imagens não existem na realidade física, mas na realidade virtual dos dispositivos tecnológicos onipresentes na nossa vida cotidiana.

5 Conclusão

As transformações dos modos de produção e de percepção não se limitam apenas ao âmbito da expressão estética e das técnicas empregadas, pois, como vimos, a sociedade, a música, a mídia e o indivíduo foram influenciados por essas mudanças ou as acompanharam.

Com o videoclipe, música e mídia sofreram modificações. A obra musical passou a compreender cada vez mais uma dimensão visual que corresponda ao universo de referências criado pelas músicas e pela própria figura do artista. O reflexo imediato deste aspecto se deu nos meios de comunicação que foram a principal vitrine dessa forma de expressão artística ligada à música. Outra consequência se deu na indústria da música que assistiu às mudanças nas suas formas de promoção dos artistas. Como desdobramento, tanto a experiência televisual quanto a musical foram impelidas a se adequarem aos novos modos de expressão e de sensibilidade trazidas pelo videoclipe.

O homem foi, ao mesmo tempo, agente catalisador e testemunha destas transformações. Ele se adequou aos novos espaços de expressão artística – os meios de comunicação e espaços públicos, por exemplo –, às novidades tecnológicas que facilitaram o acesso aos dispositivos e multiplicaram a produção de registros e representações de esferas que anteriormente estavam muito distantes entre si, como é o caso da vida cotidiana e da arte. Ele ainda foi impelido a se adaptar a novas sensibilidades surgidas com a imagem simulada do computador, que possibilitou a existência de todas as imagens a partir do cálculo.

O surgimento e aprimoramento de diversos dispositivos tecnológicos colocaram a produção imagética em um constante processo de adaptação às novas ferramentas. É preciso destacar que muitos avanços foram feitos por artistas e/ou em função deles, pois a relação entre tecnologia e arte é de influência mútua. A partir do panorama de transformações na sociedade, na música e na mídia que foi construído, a referencialidade foi questionada e discutida a partir dos novos meios técnicos de criação imagética. A imagem de síntese embaralha e reconfigura as nossas noções de referente e representação ao nos apresentar os objetos no lugar de registrá-los através de figurações que variam do realismo fotográfico à completa ausência de referência a códigos da realidade material.

A princípio, o conjunto de videoclipes analisado nesta pesquisa levanta uma discussão que diz respeito ao papel que o emprego da tecnologia desempenha na

construção do discurso de cada um deles. Identificamos – e não esgotamos – maneiras diversas de alinhamento do discurso estético ao técnico, nas quais prevalecem os efeitos que o uso da tecnologia digital produzirá em cada produto. Esses casos refletem um posicionamento da expressão artística atual que procura transformar os "truques" maquínicos em diferencial estético.

All Is Full Of Love é o primeiro exemplo desse aspecto ao apagar a intervenção da simulação 3D para dar a impressão de que as cenas do clipe tiveram origem na figuração ótica, apesar da evocação de um universo caracterizado pela presença da tecnologia de ponta.

Ao evitar que um possível destaque no emprego da imagem computadorizada adquirisse mais ênfase do que o seu discurso relacionado à tecnologia, o videoclipe da Björk toma uma posição de transição para transmitir a sua mensagem, pois suas imagens dão a impressão de terem sido trabalhadas na gramática da produção videográfica ao mesmo tempo em que discutem, indiretamente, a tecnologia digital no nosso cotidiano. Ao criar um invólucro de figuração ótica em uma produção imagética essencialmente híbrida, este clipe contribui para que a simulação seja absorvida e tomada como verossímil pelo espectador mais desavisado e intensifica os pontos de contatos entre realidade e simulação computacional.

O videoclipe do Röyksopp (*Poor Leno*) utiliza imagens que se diferenciam em relação ao seu processo de produção, mas prioriza o digital na construção de sua mensagem. As intervenções das cenas do helicóptero e da perseguição na montanha, por exemplo, são "estranhas" ao universo simulado apresentado desde o início do clipe e se configuram como uma pausa de um discurso baseado na síntese em 3D para a inserção de imagens videográficas. A imagem de *Poor Leno* não procura ressaltar uma natureza híbrida, mas enfatiza o confronto criado pela junção de diferentes processos de produção imagética. Esse contraponto vai além da mera utilização de suportes digitais, como exposto acima, atingindo a esfera discursiva e perceptiva do clipe.

O caminho construído por *Poor Leno* se opõe ao de *All Is Full Of Love*, pois as imagens do clipe ressaltam a natureza de produção das imagens e, por conseqüência, o processo de criação de cada uma. Este videoclipe utiliza imagens digitais e videográficas em momentos específicos do seu discurso, pois nas cenas em que a intervenção do homem na natureza são mostradas, as imagens hibridizam a simulação do pequeno animal com o registro ótico das montanhas e de um helicóptero, por exemplo. Ao pontuar as cenas com determinado uso da tecnologia de produção

imagética e associá-las a aspectos da narrativa, o clipe carrega a simulação digital para dentro de sua dimensão textual, integrando-a e a tornando importante para sua consolidação.

Esses dois clipes demonstram a tentativa de construir representações através da técnica digital que estabelecem uma ligação mais estreita e firme com as referências ao mundo material. Esse tipo de figuração procura ser consumido com mais imediaticidade por explorar nosso repertório imagético construído através das mídias, que tem a ênfase na aparência como característica principal.

An Eye For An Eye e *Instinto Coletivo* trabalham a integração entre técnica e estética de maneira semelhante por explorarem a realidade como base para a criação de mundos “independentes” e “auto-suficientes”. A riqueza de detalhes e a aparência hiper-realista da floresta encantada do clipe do U.N.K.L.E. é possibilitada pela ação do cálculo numérico. A sensação de descolamento do real produzida por um ambiente sem paredes que transpôs as rodas de capoeira feitas ao ar livre e por elementos de cena que surgem e desaparecem sem um comportamento padronizado no clipe d'O Rappa intensificam a percepção de um mundo alternativo originado nos processos criativos envolvendo o diretor – que também é o animador do clipe – e a banda.

O tratamento dado à representação nestes dois clipes não perde seu contato com a realidade, mas evita retratar seus temas e motivos de maneira direta. Aqui é necessário que o espectador participe do jogo de semelhanças entre as imagens do clipe e aquilo com o que elas se assemelham. Outra demanda destes videoclipes é a incorporação dessas “novas” imagens ao imaginário dos indivíduos, pois é desejável que no momento de sua percepção, os indivíduos não questionem a origem destas imagens apenas como fruto do cálculo numérico ao qual elas estão envolvidas e dêem uma importância secundária a sua dimensão estética.

Em *Gantz Graf*, a tecnologia fica mais evidente não apenas devido à evocação que as imagens e os sons da música fazem do universo industrial, mas também porque fica claro que a simulação digital é a grande responsável pela produção do clipe. Esta responsabilidade se deve a impossibilidade de trabalhar o tipo de representação imagética apresentado em outro suporte técnico que não permita a construção de um sistema – ou um universo – com características que ressaltam a composição digital da imagem, o desenvolvimento de sua dinâmica mutacional de forma que nos foi apresentada e também sua imediata visualização a partir de perspectivas diferentes.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

A tecnologia digital exerce papel fundamental nas imagens que optam pela não-referencialidade, pois elas incidem no contexto da expressão estética por executar um tipo de figuração que trabalha com questões que vão além da representação do real. Agora, está em discussão a criação de universos figurativos independentes e intensamente relacionados com a intervenção da técnica, que, por sua vez, desempenha um papel fundamental: o fornecimento de ferramentas que dão maior liberdade à imaginação e produção imagética.

Os casos que envolvem a utilização/participação da tecnologia digital em 3D apresentados nesta pesquisa nos mostram diferentes interações que a expressão estética pode manter com os dispositivos técnicos. O que se destaca, porém, desta dinâmica é a maneira como as referências ao mundo material são trabalhados através da criação artística que baseia seu processo no suporte computacional. Vimos ainda que estes códigos do real podem exercer um papel predominante e marcar uma forte presença em todo o clipe (*Poor Leno*) ou – no caso oposto – não ser encontrado em nenhum momento, apenas se relacionando a partir de desdobramentos da nossa fruição do clipe (*Gantz Graf*). *All Is Full Of Love*, *An Eye For An Eye* e *Instinto Coletivo* nos mostram os meios criativos de como a imagem pode explorar o digital e o simulacro sem perder contato com as normas e formas das imagens técnicas e também da visão humana. Em comum, todos estes clipes compartilham a utilização da tecnologia para atingir os objetivos estéticos dos seus criadores.

Esta pesquisa procura destacar através de sua abordagem as possibilidades expressivas que as ferramentas digitais proporcionam para a criação artística. Discutimos as formas que as representações foram construídas para ressaltar os papéis exercidos pela simulação da imagem em diferentes níveis de ligação com o real. Os casos abordados mostraram como o uso da computação gráfica serviu aos propósitos estéticos dos clipes ao trabalhar com maior ou menor – ou até ausente – intensidade sua ligação com a realidade. Os exemplos demonstram, então, que a simulação é a grande contribuição da tecnologia digital à produção da imagem, pois ela libertou os criativos das amarras do registro do visível e das técnicas analógicas de pós-produção, dando-lhes ferramentas que tornaram possíveis uma criação artística que, potencialmente, é capaz de alcançar estágios ainda não explorados da produção de imagens.

Referências Bibliográficas

- ARAUJO, Denize Correa. *Imagens revisitadas: ensaios sobre a estética da hipervenção*. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- ARNES, Roy. *On Video: o significado do vídeo nos meios de comunicação*; trad. George Schlesinger. São Paulo: Summus, 1999.
- AUMONT, Jacques. *La Estética Hoy*. Madrid: Cátedra, 2001.
- AUSTERLITZ, Saul. *Money for Nothing*. Nova York: The Continuum International Publishing Group, 2007. pp. 135-161
- BANKS, Jack. *MTV and the Globalization of Popular Culture*. *International Communication Gazette*, Londres, v. 59, n. 1, p. 43-60, jan 1997.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *A Arte da Animação. Técnica e estética através da história*. 2 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- BARTHES, Roland. *Mitologias*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2003.
- BASTOS, Elizabeth Duarte. *Televisão: ensaios metodológicos*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- BAUDRILLARD, Jean. *A troca simbólica e a morte*; trad. Maria Stela Gonçalves, Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Loyola, 1996.
- _____. *Da sedução*. 3 ed. Campinas: Papirus, 1991.
- _____. *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*; trad. Sérgio Paulo Rouanet. 7 ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- _____. *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*; tradução José Carlos Martins Barbosa, Hermerson Alves Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- BERLAND, Jody. *Sound, Image and Social Space: Rock Video and Media Reconstruction*. *Journal of Communication Inquiry*, Iowa, v. 59, v. 10, p. 34-47, jan 1986.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens. foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papirus, 1997.
- BOLTER, Jay David & GRUISIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- COELHO, Teixeira. *Moderno pós-moderno: modos & versões*. 3 ed. São Paulo: Iluminuras, 1995.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
SIMULAÇÃO, ARTE E MÍDIA NOS VIDEOCLIPES DE ANIMAÇÃO 3D

- CONNOR, Steven. *Cultura Pós-Moderna: Introdução às teorias do contemporâneo*. 4 ed. São Paulo: EDIÇÕES LOYOLA, 2000.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*; trad. de Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- CRARY, Jonathan. *Techniques of the Observer*. Cambridge: MIT Press, 1990.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DOMINICK, Joseph; SHERMAN, Barry L. & COPELAND, Gary. *Broadcasting/Cable and beyond: an introduction to modern electronic media*. New York: McGraw-Hill, 1990.
- DUARTE, Elizabeth Bastos. *Televisão: ensaios metodológicos*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. 8 ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FAHLE, Oliver. *Estética da Televisão*. Trad. Georg Otte. In: GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos Camargo (orgs.). **Comunicação e experiência estética**. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2006. pp.190-208.
- FEATHERSTONE, Mike. *Cultura de Consumo e Pós-Modernismo*. São Paulo: Studio Nobel, 1995.
- FISKE, John. *MTV: Post-Structural Post-Modern*. *Journal of Communication Inquiry*, Iowa, v. 10, p. 74-79, jan 1986.
- FREIRE FILHO, João. *Repensando a resistência juvenil: subculturas, mídia e sociedade de consumo*. In: XIV Compós, 2005, Niterói, 2005.
- _____. *Formas e Normas da adolescência e da juventude na mídia*. In: _____.; VAZ, Paulo (orgs.). **Construções do tempo e do outro**: representações e discursos midiáticos sobre a alteridade. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006. pp. 37.63
- FRITH, Simon. *Youth/Music/Television*. In: FRITH, Simon, GOODWIN, Andrew & GROSSBERG, Lawrence (eds.). **Sound and Vision**: the music video reader. Londres: Routledge, 1993.
- FRY, Virginia H. & FRY, Donald L.. *MTV: The 24 Hour Commercial*. *Journal of Communication Inquiry*, Iowa, n. 1, v. 10, p. 29-33, jan 1986.
- GIANETTI, Cláudia. *Estética Digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnologia*. Barcelona: Asociación de Cultura Contemporània L'Angelot, 2002.

- GOODWIN, Andrew. Fatal Distractions: MTV meets Postmodern Theory. In: FRITH, Simon, GOODWIN, Andrew & GROSSBERG, Lawrence (eds.). **Sound and Vision: the music video reader**. Londres: Routledge, 1993.
- GUIMARÃES, César Geraldo, LEAL, Bruno de Souza. Experiência Estética e Experiência Mediada. **Compós 2007**, Curitiba. Disponível em http://www.compos.org.br/data/biblioteca_236.pdf. Acesso em 10 nov 2007.
- HARDT, Hanno. MTV: Towards visual domination, a polemic. **Journal of Communication Inquiry**, v. 10, n. 2, pp. 64-65, jun 1986.
- HARVEY, David. Condição Pós-Moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 14 ed. São Paulo: Loyola, 2005.
- HEBDIGE, Dick. From Culture to Hegemony; Subculture: The Unnatural Break. In: DURHAM, Meenakshi Gigi e KELLNER, Douglas. **Media and Cultural Studies**. Keywords. Oxford: Blackwell, 2006.
- KAPLAN, E. Ann (org.). O mal-estar da pós-modernidade: teorias e práticas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.
- JAMESON, Fredric. Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio. 2 ed. Sao Paulo: Ática, 1997.
- JANOTTI Jr, Jéder. O videoclipe como forma de experiência estética na comunicação contemporânea. In: MATTOS, Sérgio (org). A televisão e as políticas regionais de comunicação. Salvador – São Paulo: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 1997, p. 46-53
- LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking - from flip-books to sound cartoons. New York: Crown, 1979.
- LIPOVETSKY, Gilles. O Império do efêmero. A moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- LUSVARGHI, Luiza. De MTV a Emtevé: Pós-Modernidade e cultura mcworld na televisão brasileira. São Paulo: Editora de Cultura, 2007.
- LOPES, Denilson. Da Estética da Comunicação a uma Poética do Cotidiano. In: GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos Camargo (orgs.). **Comunicação e experiência estética**. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2006. pp. 117-150.
- LYOTARD, Jean-François. A Condição Pós-Moderna. 5 ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1998.

- _____. Algo assim como: comunicação... sem comunicação. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-Máquina**: a era das Tecnologias do Virtual; tradução de Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. pp. 258-266.
- MACHADO, Arlindo. A Arte do Vídeo. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- _____. Televisão Levada a Sério. 3 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- _____. Artemídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.
- _____. As imagens técnicas: da fotografia à síntese numérica. *Imagens*, Campinas, n. 3, p. 8-14, 1994.
- _____. Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. 2 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.
- _____ & VÉLEZ, Marta Lucía. Questões metodológicas relacionadas com a análise da televisão. E-compós – Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (On-line), v. 8, abril 2007. Disponível em <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/123/124>. Acesso em 22 fev 2008.
- MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MUGGLETON, David. **Inside Subculture**. The Postmodern Meaning of Style. Oxford/New York: Berg, 2002.
- PARENTE, André (org.). **Imagem-Máquina**: a era das Tecnologias do Virtual; trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p. 214-30
- PLAZA, Julio & TAVARES, Monica. Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais. São Paulo: HUCITEC, 1998.
- PROBST, Christopher. Amorous Androids. Disponível em: <http://www.director-file.com/cunningham/pr09.html>. Acesso 02 ago 2008.
- SNOW, Robert. Youth, Rock'n'roll and Electronic Media. **Youth & Society**, n. 4, v. 18, pp. 326-343, jun 1987.
- SOARES, Thiago. Videoclipe: o elogio da desarmonia. Recife: Ed. Do Autor, 2004.
- SONTAG, Susan. Contra a Interpretação. Porto Alegre: L & PM, 1987, p. 318-337.
- TETZLAFF, David J. MTV and the Politics of Postmodern Pop. *Journal of Communication Inquiry*, Iowa, v. 10, p. 80-91, jan 1986.
- VENTURELLI, Suzete. Arte: espaço_tempo_imagem. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.
- WILLIAMS, Raymond. Television: Technology and Cultural Form. Londres: Routledge, 1990.

Dias, Eduardo
Simulação, arte e mídia nos videoclipes de
animação em 3D / Eduardo Dias. – Recife: O Autor,
2009.
134 folhas: il. fig.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de
Pernambuco. CAC. Comunicação, 2009.

Inclui bibliografia.

1. Comunicação de massa. 2. Vídeo - Arte. 3.
Processamento de imagens - Técnicas digitais. 4.
Arte moderna - Séc. XX. 5. Animação por
computador. 6. Simulação (Computadores digitais).
I. Título.

659.3
302.23

CDU (2.ed.)
CDD (22.ed.)

UFPE
CAC2009-43