

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO
A subversão de espaço/tempo na linguagem do videoclipe

Rebeca Souza Venturini
Augusto Sephas C. Lopes Roberto Pais
Orientação de Profª Ma. Marcia Ortega

Introdução

O videoclipe surgiu a partir da videoarte, negando como ela a linearidade da linguagem clássica, buscando a perfeição entre imagem e música. Mas apesar disso, existe quem enxergue o videoclipe como um espaço promissor para a experimentação. Pelo seu formato compacto, ele é ideal para se aplicar novas técnicas, efeitos, que dêem uma nova visão plástica ao vídeo.

Assim, procura-se investigar a subversão do tempo e do espaço nesta nova linguagem, ainda pouco explorada. A pesquisa pretende investigar como se dá essa subversão para tentar perceber como os videoclipes são concebidos em termos de montagem.

Objetivos

Levando em consideração a história do cinema clássico, da videoarte e do videoclipe, como este último se tornou o que é hoje? Essa pesquisa visa analisar as características do videoclipe e suas possibilidades de experimentação, ressaltando a principal delas, que é a capacidade de subverter as relações de tempo e espaço e como essa subversão se dá. Visa ainda desenvolver estudos teóricos e práticos.

Metodologia

Realizamos pesquisa instrumental teórico de elementos da linguagem cinematográfica; pesquisamos em sites e blogs de cinema e vídeo. Assistimos diversos videoclipes para chegar numa escolha e melhor recorte da parte prática do trabalho; escolhemos e definimos os objetos de estudos fílmicos; analisamos os cliques através das articulações da montagem; realizamos estudos gráficos que comprovassem nossas pesquisas.

Justificativa

O videoclipe é uma nova forma de experimentação que tem a capacidade de atingir um maior número de pessoas e pode ser usado como meio de comunicação visual. Isso acontece por ser mais econômico e por possuir formato compacto. Com essas características, o clipe permite muito mais experimentações e criatividade, como efetuar diversas subversões de tempo e espaço. E também, devido a esse formato diferenciado, a montagem apresenta um rico campo de pesquisa. O videoclipe ainda pode ampliar e desenvolver novas linguagens.

Desenvolvimento

A Linguagem clássica do cinema tem como principal conceito a continuidade da sensação de realidade e a linearidade. O cinema começou como teatro filmado, onde não se utilizava o movimento de câmera. As regras do cinema clássico vêm das experimentações de David Wark Griffith, em 1910, onde as técnicas de produção de filmes ainda eram pouco exploradas. Griffith soube agrupar e ampliar as características da narrativa fílmica e aperfeiçoou os métodos de fazer cinema.

Foi ele sem dúvida o primeiro grande sistematizador, o modelo a ser seguido pelos cineastas. O uso psicológico do primeiro plano, os seus grandes finais marcados pela convergência de tensões e pela aceleração, a combinação coerente dos vários recursos até então presentes de maneira dispersa em diferentes filmes, estes são méritos que Griffith concentra em torno de si. (XAVIER, 2005,36).

Em suma Griffith sistematizou a linguagem clássica, estabelecendo leis de continuidade, inspirada na narrativa literária de Charles Dickens. Dentre as principais mudanças e inovações na linguagem, Griffith cria a técnica da montagem paralela, onde duas cenas distintas poderiam acontecer através da alternância de planos na etapa da edição.

Dessa forma as regras do cinema clássico foram sistematizadas. Em alguns países, contudo, outros diretores já realizavam novas experimentações para o cinema. Sergei Eisenstein, teórico, cineasta, expoente do construtivismo russo, observava no cinema uma possibilidade de arrancar o espectador da sua passividade, através do choque. Com a justaposição de imagens, o cineasta produzia tensão, gerada pela descontinuidade e o conflito.

Em 1929 o também russo Dziga Vertov com seu filme “O Homem e a Câmera”, utiliza planos que, aparentemente, não teriam sentido juntos, mas consegue associá-los com a justaposição através do contraste (de velocidades, estaticidade e dinâmica) ou da metáfora visual, com uso de semelhanças gráficas. Este filme possuía diversos elementos estéticos que hoje em dia estão presentes na linguagem dos videoclipes, tendo como ponto principal, ao contrário da linguagem clássica do cinema hollywoodiano, a descontinuidade e a não-linearidade da narrativa.

Outros tipos de subversões ocorreram com a linguagem audiovisual algumas décadas depois. A videoarte foi a outra grande base para o surgimento do videoclipe. Ela surge na década de 1960, sugerindo uma renovação da arte em vídeo. Pregando que o vídeo é um espaço de total experimentação, pioneiros ousados como o coreano Nam June Paik criavam, em vídeos de curta duração, obras com uma reflexão contra a saturação, desgaste e ausência de criatividade do meio televisivo. A videoarte trazia uma nova linguagem através de vídeos experimentais de narrativa audiovisual, com ligações entre imagens e sons de forma não-linear. Nela se utiliza parâmetros e interatividades do espaço-tempo contrariando o conceito atual de sua época, subvertendo os paradigmas e renovando a linguagem videográfica.

A videoarte foi a última vertente audiovisual necessária para que as portas pudessem ser abertas para o surgimento do videoclipe. O videoclipe nasceu como uma vertente da videoarte dos anos 60-70 e do cinema de vanguarda dos anos 20. Ele deu continuidade às experimentações dessas vertentes, “popularizadas” para atingir as massas. Música e imagens sincronizadas trouxeram ao videoclipe a atenção necessária do espectador. Devido à forte popularização da música pop, que está intimamente ligada ao videoclipe, certas atitudes transgressivas inventivas audiovisuais puderam chegar à população em massa. Essas atitudes transgressivas são compostas por técnicas experimentais que os diretores ousados começaram a usar para estruturar seus videoclipes e que inauguraram uma fase revolucionária para o clipe, onde o espectador teve contato com técnicas nunca vistas antes. Por ter um tamanho curto de duração, comparado com uma grande produção fílmica, o videoclipe é um espaço perfeito para a experimentação (MACHADO, 2000).

O novo videoclipe experimental enuncia “várias tendências estilísticas e conceituais”, como a descontinuidade, truques de câmera que interferem na

espacialidade e temporalidade, aplicações de texturas, onde aos poucos, as imagens tornam-se símbolos, abolindo totalmente o uso da imagem da banda “substituindo-as por paisagens vagas, anamorfoses de toda espécie e até mesmo por imagens inteiramente abstratas.” (MACHADO, 2000:176)

Outra tendência observada é quando o clipe rejeita as regras da publicidade e do cinema comercial (onde imagens e sons deveriam ter um aspecto limpo, claro, definido) e adere à novas experimentações, que revelam uma “fúria desconstrutiva”, segundo Arlindo Machado, onde as formas se desmancham e começam a fazer parte de um fluxo contínuo audiovisual.

O videoclipe busca uma nova forma visual, que seria a soma de texturas gráficas e música, colocando a fotografia em segundo plano, explorando os sentidos e a capacidade de percepção do espectador. As imagens do videoclipe foram contagiadas pela música e acabaram, juntas, formando uma estrutura única, rítmica, energética. O clipe não é mais uma sequência aderida à música, mas uma parte essencial na formação da estrutura audiovisual.

O “Efeito Estroboscópico” é mais uma tendência a ser observada. Ele cria texturas gráficas para a sequência. Isto acontece, pois os planos colocados no clipe podem ser demasiadamente curtos, sendo impossível de identificar a imagem. Essas imagens podem ser recortadas de diferentes sequências e postas juntas, de forma a chocar o espectador, devido à surpresa de tantas imagens sem aparente ligação entre si, sendo colocadas umas justapostas às outras, numa velocidade muito rápida. No clipe, todas as características mudam de um plano para o outro. Isso acontece devido à descontinuidade, que é a tendência mais forte. Tal situação não acontecia com o sistema de construção de filmes clássicos da década de 1940, que trazia como regra principal, a continuidade de planos, onde nenhuma mudança drástica aconteceria entre um plano adjacente e outro.

A estrutura do clipe pode interferir na continuidade, onde o indivíduo pode estar vestido com determinada roupa em um plano e com outra totalmente diferente no seguinte. E isso se repete na mudança de lugares, luzes, campo e, até mesmo nos acontecimentos do enredo. Mesmo que este tenha uma linearidade na narrativa, ela pode ser apresentada ao público de forma descontínua, misturando a ordem de começo, meio e fim da narrativa.

Os planos de um videoclipe são unidades mais ou menos independentes, nas quais as idéias tradicionais de sucessão e linearidade já não são mais determinantes, substituídas que foram por conceitos mais flutuantes, como os de fragmentação e dispersão. (MACHADO, 2000: 182)

Ele tem espaço para todas as possibilidades criativas existentes, dependendo da sensibilidade dos criadores. Isso faz com que o clipe subverta a si mesmo o tempo todo, criando novas possibilidades para aquelas já dadas.

O videoclipe se desenrola sobre uma estrutura espacial e temporal. Essas estruturas são dotadas de linguagens próprias que formam a linguagem do clipe. Esses conceitos se combinam e formam a teia irresistível que é o espaço fílmico. Marcel Martin complementa dizendo que:

O espaço fílmico é um espaço vivo, figurativo, tridimensional, dotado de temporalidade como no espaço real, e que a câmera experimenta e explora tal como o fazemos em relação a este; ao mesmo tempo, o espaço fílmico é uma realidade estética comparável à da pintura, sintética e, como no tempo, tornada densa através da decupagem e da montagem. (MARTIN, 1990:210)

Assim como na pintura, o espaço e o tempo possuem conceitos que formam suas linguagens específicas e são usados para transmitir o significado do filme. Começamos pelo espaço. Este tem a ver com aquilo que se vê, ou seja, o comportamento dos planos diante das câmeras. Este plano pode apresentar dimensões diferentes daquelas encontradas no mundo real. Ela se modifica através da perspectiva, da profundidade de campo.

O videoclipe pode ainda subverter essa dimensão dentro do mesmo espaço, modificando a geografia, criando novos planos, aumentando a profundidade do cenário de forma rápida e estroboscópica, aumentando ainda mais a capacidade de subversão do espaço. O clipe ainda pode subverter esses lugares reais proporcionando a ilusão de ausência gravitacional. O personagem pode voar e flutuar pelo cenário, que pode ser um lugar real ou imaginário, de forma a causar estranhamento.

Agora, analisemos a influência do tempo dentro do clipe. “O tempo é uma força irresistível e irreversível”, comenta Martin, quando fala sobre a percepção que a mente humana tem sobre a sequência fílmica. O tempo é o responsável por dar uma duração ao filme e, através dos seus truques, pode escolher como o indivíduo perceberá essa passagem de tempo.

A câmera pode tanto acelerar, retardar, quanto inverter ou deter o movimento, modificando o tempo, subvertendo aquilo que seria considerado normal no mundo real. Martin complementa dizendo que:

O universo fílmico é um complexo espaço-tempo (ou ainda, um *continuum* espaço-duração) em que a natureza do espaço não é fundamentalmente modificada (mas apenas nossas possibilidades de experimentá-lo e percorrê-lo), ao passo que a duração desfruta aí de uma liberdade e uma fluidez absolutas, podendo seu fluxo ser acelerado, retardado, invertido, interrompido ou simplesmente ignorado. (MARTIN, 1990:201)

O videoclipe utiliza todos os artifícios que a câmera tem capacidade de fazer para criar um ritmo totalmente diferente e que satisfaça às necessidades da sincronidade de imagem e som.

A aceleração, ou *Fast-motion*, a câmera lenta ou *slow-motion*, a inversão ou *Reverse* e congelamento das imagens ou *Freeze-frame* são as artimanhas que a câmera pode proporcionar para subverter o tempo. Todas essas técnicas de subversão temporal, anteriormente mencionadas, dizem respeito ao tempo da ação. O *Fast-motion* acelera a velocidade dos *frames*, fazendo a cena passar de forma mais rápida que o natural; o contrário acontece com o *Slowmotion*, onde os frames, passando de forma mais lenta que o habitual, fazem retardar o tempo da cena. A sequência ainda pode acontecer partindo do final e voltando ao começo, onde as ações são feitas “de trás para frente”; esta técnica é chamada *Reverse*, muito utilizada por diretores da atualidade. E por último, o *Freeze-frame* congela o frame e a ação. Podemos também mexer no tempo diegético, dentro do enredo, podendo voltar ao passado (*flashback*) ou ir ao futuro (*flashforward*).

Quando se utiliza essas ferramentas de subversão do tempo, pode-se fazer com que o espectador que assiste ao filme tenha uma percepção de tempo muito diferente da real duração do mesmo.

A dominação absoluta que o cinema exerce sobre o tempo é um fenômeno inteiramente específico. Ele não apenas o valoriza, mas também o subverte: transforma o fluxo irresistível e irreversível que é o tempo numa realidade totalmente livre de qualquer constrangimento exterior- a duração. (MARTIN, 1990:201)

Tendo em mãos essa análise de todas as características do clipe e de que forma articula suas linguagens imagético-sonora no tempo e no espaço, vamos agora, analisar duas obras do diretor Michel Gondry, que trazem em sua

composição, formas peculiares de abordar o tempo e o espaço. Estas obras são *Sugar Water*, da dupla japonesa, *Cibo Matto*, e *Lucas with the lid off*, do rapper Lucas.

Análise fílmica

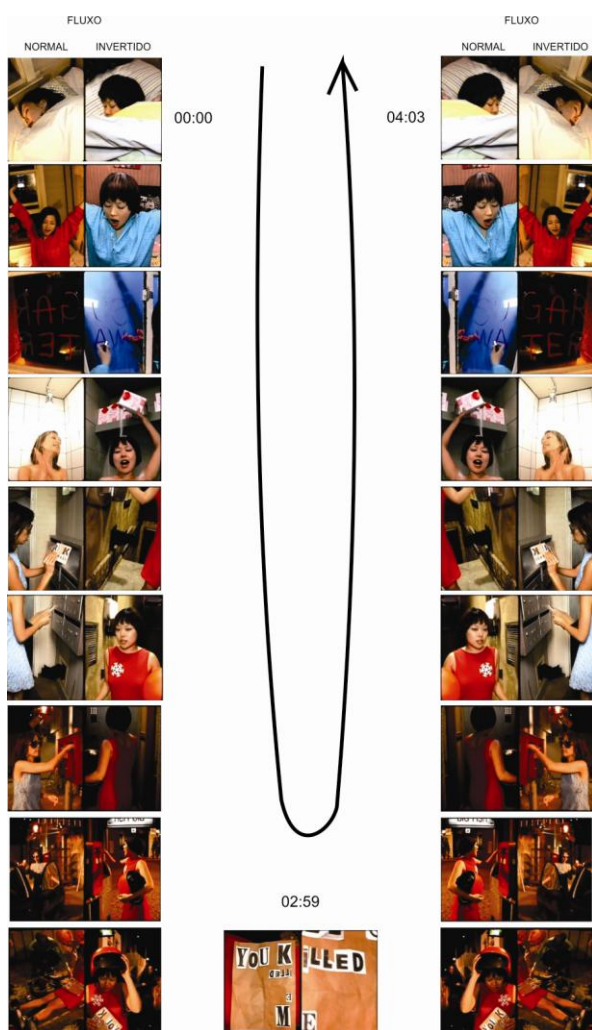
Este videoclipe é um plano-sequência¹ que apresenta os conceitos de *Splitscreen* e *Reverse* onde, no primeiro conceito, a tela é dividida em duas partes e, o segmento da tela situada à esquerda mostra uma narrativa em fluxo normal de tempo e a parte da direita uma narrativa em fluxo inverso. O segundo conceito,

Reverse, mostra o fluxo inverso de tempo e a partir dele efetua um contraste entre o tempo normal e o tempo invertido.

Se o *Splitscreen* representa uma subversão do espaço fílmico, o plano-sequência e o *Reverse* parecem evidenciar que a mudança mais marcante é temporal. Duas personagens diferentes preenchem as narrativas, que se desenvolvem em cada parte da tela. Essas narrativas, aparentemente, não têm relação entre si, mas se cruzam em determinados pontos em comum. Essa intersecção combina o espaço sobre o tempo, criando um espelhamento, ou seja, provocando metalinguagem².

Estes pontos de intersecção acontecem, por exemplo, quando um gato preto entra em um buraco na tela direita e

sai por outro buraco na tela esquerda. Quando o animal cruza a tela, os planos de



¹ Plano-sequência: Como o termo indica, trata-se de um plano longo e articulado para representar o equivalente de uma sequência, porém sem cortes. AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico de Cinema**. São Paulo: Papirus, 2006.

² Dentre as seis funções da comunicação, desenvolvidas pelo teórico e linguista Roman Jakobson, ele define a função metalinguística como uma linguagem que fala de si mesma. O linguista completa dizendo que “desempenha também papel importante em nossa linguagem cotidiana. A metalinguagem está presente na gramática, nas artes plásticas, no cinema, etc...” (JAKOBSON, Roman. **Linguística e poética**. São Paulo: Cultrix, 2005, pág. 127)

ambas narrativas acabam se unindo, criando uma ponte entre si. Também existem os intervalos em que temos a percepção de que a divisão das telas é dissolvida, quando as sílabas presentes, cada metade em um lado da tela, se unem no sentido normal de leitura e podemos identificar os termos. Isso acontece quando a carta, que as personagens recolhem da caixa de correspondência, fica em plano de detalhe, lado a lado e podemos perceber a frase completa *“You killed me”*. Essa mesma situação pode ser observada quando ambas as janelas das duas narrativas ficam lado a lado e lemos as sílabas escritas com batom *“SUGAR WATER”*. Neste ponto das narrativas acontece uma inversão: a narrativa da direita vai para a esquerda e começa a correr no sentido normal de tempo, enquanto que a narrativa que estava na esquerda, vai para a direita e corre no sentido reverso de tempo.

Quando as narrativas têm seu fluxo de tempo invertido, as ações que as personagens realizavam antes do ponto de inversão acontecem novamente, porém no sentido contrário de tempo, ou seja, a personagem da tela direita (que tinha o fluxo temporal invertido) se desloca para a esquerda, repetindo as mesmas ações, mas em sentido temporal normal. Ao mesmo tempo, a personagem da tela esquerda realiza suas ações em sentido inverso de tempo, porém agora, estando na tela direita. Esta etapa de inversão e repetição das narrativas faz com que as personagens terminem exatamente do jeito que começaram o clipe.

O videoclipe do artista Lucas intitulado *“Lucas Withthelid off”* trata a questão da espacialidade de uma forma muito particular e rica. Dirigido pelo diretor Michel Gondry em 1994, é composto por um único plano-sequência onde o artista varia cenários e contextos sem um único corte. Por ser um plano-sequência, onde não existem cortes para denominar a divisão dos “planos”, a mesma é dada por uma série de molduras pretas posicionadas durante o vídeo. Dentro dessas molduras a ação se desenvolve. A câmera se movimenta entre essas molduras utilizando-as como divisores, criando fragmentos independentes no contexto geral, mas interligados entre si. O sobreenquadramento³ que ocorre por meio desses “quadros”, que emolduram a ação dentro de uma área da tela, cria um outro nível de

³ Segundo Jacques Aumont – Se o enquadramento é a formatação simbólica de uma realidade da nossa visão (ela é limitada espacialmente a cada instante dado), o sobreenquadramento corresponde a outra realidade empírica: nós vemos frequentemente através de aberturas, de forma frequentemente regular – janelas, espelhos, portas, notadamente. Assim, o que vemos está como que “enquadrado” por elementos do próprio visível. Em uma imagem, a reprodução desses quadros chega a inserir um segundo quadro no quadro da imagem – daí o termo sobreenquadramento, às vezes utilizado. (AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, Papirus, 2003. Traduzido por Eloisa Araújo Ribeiro)

espacialidade na imagem, diferente do contexto geral de onde o vídeo foi gravado, criando e dividindo aquele espaço em muitos outros.

Outro aspecto importante é o caráter cíclico do videoclipe. Diversos fragmentos criados por estes sobreenquadramentos são repetidos uma ou mais vezes criando uma ideia de continuidade maior. A falta de cortes característica do plano sequência, somada a essas repetições faz com que o espectador não saiba a duração e importância real das ações que estão acontecendo ali. Elas não possuem começo, meio ou fim definidos. A narrativa do videoclipe segue um processo não linear.



Há também a projeção de imagens – numa sala de cinema por meio de diversos fragmentos – interagindo com os atores nos enquadramentos, criando um terceiro nível de planos adjacentes menores. Este nível de imagens e ações interage diretamente com o segundo plano, contendo tudo o que acontece dentro da moldura preta que, somados formam o primeiro plano que é o plano-sequência completo do vídeo.

Já a questão temporal nesse clipe apresenta-se em segundo plano. O caráter cíclico e os fragmentos independentes entre si pelos seus próprios enquadramentos o tornam de certa forma atemporal. Não há uma sequência lógica de acontecimentos, o que torna seu começo, meio e fim, seja do videoclipe como um todo ou de cada fragmento entre si, pouco tangíveis.

Considerações finais

O videoclipe aborda em si linguagens pouco exploradas e dentro delas, muitas possibilidades. Dentre essas possibilidades, mostramos a capacidade de subverter o tempo e o espaço. Podemos criar uma geografia, transportar personagens, excluir a gravidade e também, rodar o filme em câmera lenta ou câmera rápida, ir até o final ou voltar ao começo, sem implicar na lógica linear e contínua do filme, pois dentro do videoclipe, a descontinuidade é também uma forma de linguagem. Em suma, o clipe é uma forma de arte, e arte é expressão e comunicação. Ao descobrir as possibilidades de linguagem do clipe, podemos decifrar diferentes formas de transmitir a mensagem e fazê-la chegar de forma atraente e criativa a um grande número de pessoas.

Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995. Traduzido por _____. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, Papirus, 2003. Traduzido por Eloisa Araújo Ribeiro.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense. _____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2001.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e poética**. São Paulo: Cultrix, 2005, pág. 127 Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990; p. 196-237.

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

Sites

SOARES, Thiago. **Videoclipe, o elogio da desarmonia: hibridismo, transtemporalidade e neobarroco em espaço de negociação**. 2004, 16 pág. Universidade Salgado de Oliveira, Pernambuco. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/novosite/pdfs/34993058721904594029607013385137403671>>. Acessado em 29/08/2011.

Referências videográficas

GONDRY, Michel. **Sugar Water**. (Cibo Matto, 2005) Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=EN9auBn6Jys>>. Acessado em 05/09/2011.

_____. **Lucas with the lid off**. (Lucas, 1994) Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=_kocw7bcd0&feature=fvst>. Acessado em 05/09/2011.