

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE PRODUÇÃO CULTURAL

ALINE NASCIMENTO DA FONTE

A LINGUAGEM DO VIDEOCLÍPE NO UNIVERSO FÍLMICO: ANÁLISE
DO CASO *SNATCH - PORCOS E DIAMANTES* DE GUY RITCHIE

NITERÓI

2015

ALINE NASCIMENTO DA FONTE

A LINGUAGEM DO VIDEOCLÍPE NO UNIVERSO FÍLMICO: ANÁLISE
DO CASO *SNATCH - PORCOS E DIAMANTES* DE GUY RITCHIE

Monografia apresentada por
Aline Nascimento da Fonte, matrícula
108.33.002 como requisito
obrigatório para obtenção do título
de Bacharel em Produção Cultural
sob a orientação do
Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis

NITERÓI
2015

ALINE NASCIMENTO DA FONTE

A LINGUAGEM DO VIDEOCLÍPE NO UNIVERSO FÍLMICO: ANÁLISE
DO CASO *SNATCH - PORCOS E DIAMANTES* DE GUY RITCHIE

Monografia apresentada por
Aline Nascimento da Fonte, matrícula
108.33.002 como requisito
obrigatório para obtenção do título
de Bacharel em Produção Cultural
sob a orientação do
Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis

Apresentação em ___/___/___

Resultado _____

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis
Universidade Federal Fluminense

Prof. Dr. Maurício Bragança
Universidade Federal Fluminense

Prof. Me. Luiz Carlos Mendonça
Universidade Federal Fluminense

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

F682 Fonte, Aline Nascimento da.

A linguagem do videoclipe no universo fílmico: análise do caso *SNATCH – PORCOS E DIAMANTES* de Guy Ritchie / Aline Nascimento da Fonte. – 2015.

65 f. ; il.

Orientador: Felipe de Castro Muanis.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Produção Cultural)
Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social,
2015.

Bibliografia: f. 59-60.

1. Linguagem. 2. Videoclipe. 3. Televisão. 4. Ritchie, Guy, 1968-. 5. Snatch – Porcos e diamantes (Filme). 6. Imagem. 7. Som. 8. Multimeio. I. Muanis, Felipe de Castro. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD 777



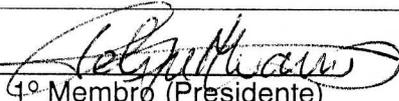
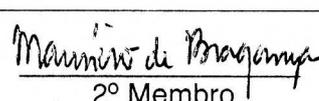
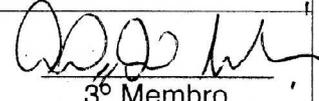
ATA DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHO FINAL DO CURSO DE PRODUÇÃO CULTURAL

IDENTIFICAÇÃO DO TRABALHO	
Nome do Candidato: ALINE NASCIMENTO DA FONTE	Matrícula: 10833002
Título do Trabalho: A LINGUAGEM DO VIDEOCLÍPE NO UNIVERSO FÍLMICO: ANÁLISE DO CASO SNATCH-PORCOS E DIAMANTES	
Orientador: Dr. Felipe de Castro Muanis	
Categoria: Monográfica	Data da Apresentação: 04/03/2015

BANCA EXAMINADORA
1º Membro (Presidente): Dr. Felipe de Castro Muanis
2º Membro: Dr. Mauricio Bragança
3º Membro: Me. Luiz Mendonça

AVALIAÇÃO:
Análise / Comentário A BANCA RESPECTA A QUALIDADE DO TRABALHO, A ABORDAGEM QUE CONTEMPLA A DISTRIBUIÇÃO, A LINGUAGEM, A ESTÉTICA E A QUESTÃO DE FRONTEIRAS ENTRE AS ARTES, ATRAVÉS DE UM TEXTO BEM ELABORADO, COM BOA ESCRITA E FARTA BIBLIOGRAFIA DE APOIO COM A QUAL DESENVOLVE CONCEITOS E ARGUMENTOS PRECISOS. A BANCA REFORÇA AINDA A ESTRUTURA EM QUE ARTICULA A PARTE HISTÓRICA E CONCEITUAL, COM A TEORIA E A ANÁLISE, ALÉM DO POSICIONAMENTO POLÍTICO IMPORTANTE DA ALUNA EM COLOCAR A TELEVISÃO COMO UM ESPAÇO IMPORTANTE DE REFLEXÃO ESTÉTICA NO AUDIOVISUAL. SUGERE-SE AINDA A CONTINUIDADE DA PESQUISA EM ÂMBITO DE MESTRADO.

Nota Final (média dos três integrantes da Banca Examinadora):	10,0 (dez)
---	------------

ASSINATURAS	 1º Membro (Presidente)	 2º Membro	 3º Membro
-------------	---	---	--

Dedico este trabalho aos meus pais, Denise e Roberto,
pelo apoio incondicional em todas as minhas escolhas.

AGRADECIMENTOS

A minha família.

Aos amigos.

Aos professores, em especial, Felipe Muanis.

"o essencial não é lembrar-se mas aprender (...) Erramos quando acreditamos nos fatos. Só há signos. Erramos quando acreditamos na verdade: só há interpretações".

Gilles Deleuze

RESUMO

Desde o seu surgimento, o audiovisual - através do cinema, num primeiro momento - vem sofrendo mudanças na sua estrutura enquanto linguagem. O advento da televisão, com a novidade da transmissão ao vivo; o nascimento do vídeo, com sua democratização do fazer imagens em movimento; e por último, a internet e a digitalização imagética, são marcos na trajetória do audiovisual. Dentre tantos produtos cinematográficos, televisivos e mesmo os produtos decorrentes da utilização do vídeo na Web, o videoclipe se destaca como uma maneira contemporânea de experimentação em audiovisual. Com potencial de alcance e popularidade como um produto de massa, revoluciona a história, contrapondo-se à exclusividade e ao intelectualismo dos formatos de vídeo com vertente artístico-estilística – não atrelados a uma narrativa – como o cinema estético-experimental e a videoarte. O videoclipe, fruto da pós-modernidade, vem para questionar a relação imagem x som, mercado fonográfico, experimentalismo e o campo sensorial. Estabelece-se um padrão de linguagem própria do videoclipe, baseado na pesquisa de teóricos como John Caldwell, Umberto Eco, John Fiske e Felipe Muanis. Apontadas as características que constituem tal linguagem, é possível analisar a aplicação destes postulados fora do videoclipe, mas em filmes. Assim, ao analisar o objeto *Snatch - Porcos e Diamantes*, do diretor Guy Ritchie, é possível discutir e problematizar as influências entre os gêneros.

Palavras-chave: Linguagem, Videoclipe, Televisualidade, Guy Ritchie, Imagem, Som, Snatch, audiovisual.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1. NASCIMENTO E DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM DE VIDEOCLIFE E SEUS ANTECEDENTES	18
1.1 Primeiro cinema e Vanguardas: o desenvolvimento da linguagem cinematográfica	18
1.2 A Experiência do Fantasia.....	22
1.3 A popularização da música no audiovisual (décadas de 1940 a 1960)	23
1.4 O nascimento do videoclipe e a MTV	26
1.5 Internet e anos 2000 (primeira década e atualidade)	27
2. LINGUAGEM DO VIDEOCLIFE	29
2.1. Imagem	30
2.2. Som	33
2.3 A narratividade e o videoclipe	36
2.4 A Linguagem do videoclipe	38
2.4.1 Os elementos e seus aspectos	40
3. ANÁLISE: Snatch - Porcos e Diamantes	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXO A: APRESENTAÇÃO DOS PERSONAGENS	61
ANEXO B: SEQUÊNCIA PERSEGUIÇÃO DA LEBRE	62
ANEXO C: ACIDENTE DE CARRO (Montagem Original)	63
ANEXO D: ACIDENTE DE CARRO (Ordem Cronológica)	64
ANEXO E: AUTORIZAÇÃO PARA DIVULGAÇÃO DA MONOGRAFIA	65

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Um Chien Andalou (1928), de Luis Buñuel	21
Figura 2: Anémic Cinéma (1926), de Marcel Duchamp	21
Figura 3: Video Killed The Radio Star (1979), de The Buggles	26
Figura 4: O Mágico de Oz (1939), de Victor Fleming	34
Figura 5: Encouraçado Potemkin (1925), de Sergei Eisenstein	35
Figura 6: Relax Take It Easy, de MIKA	36
Figura 7: Came Back Haunted, de Nine Inch Nails	37
Figura 8: Tighten Up, de The Black Keys	37
Figura 9: Love is Gone, de David Gueta	37
Figura 10: I Fink U Freeky, de Die Antwoord	42
Figura 11: What it Feels Like for a Girl, de Madonna	45
Figura 12: Sequência final de <i>Snatch</i>	55

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo o reconhecimento de uma linguagem típica do produto televisivo conhecido como videoclipe, e analisar seu uso em outros meios, mais especificamente no cinematográfico, através do filme *Snatch – Porcos e Diamantes (Snatch.)*, escrito e dirigido pelo realizador britânico Guy Ritchie, no ano de 2000.

Para alcançar os pontos pretendidos desta pesquisa, será traçada uma breve contextualização histórica do desenvolvimento da linguagem do videoclipe – através das linguagens do cinema, da televisão e do vídeo – considerando os pontos chave para sua formação. Posteriormente serão apresentadas teorias de imagem, som e texto para determinar que aspectos e elementos constituem a linguagem em questão, ponderando as fontes de influência advindas de outros meios como o cinema, demais produtos televisivos e as diversas possibilidades do vídeo. Por fim, será feita a análise da linguagem do videoclipe no filme supracitado.

No capítulo de contextualização histórica, será retratado o início do cinema, lembrando pontos chave da trajetória dos filmes (as vanguardas, filmes gráficos, os filmes dos Beatles, entre outros). Iniciando ainda no Primeiro cinema, quando eram experimentados e estabelecidos os padrões de linguagem que comporiam posteriormente a gramática cinematográfica clássica. Após o estabelecimento destas primeiras possibilidades formais do cinema, alcança-se o prematuro desejo de quebra dos postulados recém-postos: nas vanguardas cinematográficas dos anos 1920, onde se especulavam os usos da linguagem audiovisual e onde foi percebido o potencial livre das imagens em movimento, explorando também a riqueza da união com o som, e especialmente da música, em detrimento da relação com a narrativa. Mais adiante, estabelece-se a importância do som na era dos estúdios de Hollywood, nos anos 1930, quando o cinema falado substituiu o cinema mudo e mudou definitivamente a maneira de se fazer filmes. Não apenas tecnicamente mas através do desenvolvimento da linguagem do cinema e a função que este poderia ter ante a sociedade, num movimento crescente de consumo audiovisual. Em seguida, será examinado o fenômeno da TV, apontando a importância das primeiras apresentações musicais transmitidas ao vivo, e o início da formação de um público consumidor de música no âmbito audiovisual. Serão lembradas as experiências de música no cinema em curtas-metragens e o sucesso dos *band movies*, ressaltando as inovadoras obras cinematográficas dos Beatles. Estes longas-metragens dos Beatles, produzidos na década de 1960, já apresentavam fortes traços relacionados à linguagem de videoclipe, especialmente *Yellow Submarine* (George Dunning, 1968) – animação psicodélica que tem como trilha algumas das músicas mais experimentais da

carreira da banda. O filme *Magical Mystery Tour* (dirigido pelos Beatles, em parceria com Bernard Knowles, 1967) também revela sua relevância quando abandona o senso linear da narrativa, opta pelo *nonsense* e direciona sua exibição direto para a TV, sem passar pelo cinema. Serão trazidas as especificidades da videoarte, um movimento que caracterizou o olhar do artista plástico ao audiovisual e a exploração técnica para produção de distorções formais típicas do novo referencial imagético que se concretizaria na *neotelevisão*¹. Suas diretrizes estéticas foram fundamentais para referenciar a linguagem do videoclipe e a surgida *imagem estilo*². Os filmes das décadas de 1960 e 1970, impactados talvez pelo movimento psicodélico, trouxeram para o cinema o que rumaria para a TV na década de 1980 quando da *virada imagética*³. O surgimento da MTV em 1981, nos Estados Unidos, e sua importância na difusão do gênero do videoclipe estão explicitados e explicados neste mesmo capítulo. Desde a exibição do primeiro videoclipe, nos Estados Unidos, *Video Killed the Radio Star*, a MTV ajudou a consolidar um tipo específico de linguagem através destes vídeos. Especialmente entre as décadas de 1980 e 1990 as produções tinham custo elevado e muitas vezes eram captados em película, necessitando passar pelo processo de telecinagem⁴ para exibição na TV. Ao fim do capítulo, serão feitos apontamentos acerca do videoclipe desde esta época, comentando as transformações sofridas e os rumos a partir dos anos 2000, como a questão orçamentária e a mudança no consumo, com o aumento do uso da janela da *internet*.

No segundo capítulo, adentrando as particularidades de cada um dos três meios citados anteriormente – cinema, TV e vídeo – serão apresentadas teorias de imagem, som e texto. Primeiramente, definindo e diferenciando os três formatos audiovisuais, e posteriormente estabelecendo suas faculdades. Sendo o videoclipe um produto originário da TV, será dada ênfase nas teorias televisivas, sobretudo a da *televisualidade*, de John Caldwell, a *obra aberta* de Umberto Eco e as percepções de John Fiske a respeito dos conceitos textuais de Roland Barthes, todas interrelacionadas por Felipe Muanis: a ligação entre imagem estilo, neotelevisão, obra aberta (comunicabilidade e informação), e textos escrevíveis e produzíveis, será apresentada e organizada bem como cada uma dessas teorias. Os apontamentos

¹ Conceito de Umberto Eco compreendido como o período que abarca uma noção de linguagem televisiva pautada no poder da imagem, em grande parte sintética, com riqueza de efeitos e focada na sensorialidade sob outras lógicas que não somente a do texto e das possibilidades narrativas.

² Conceito de John Caldwell para um padrão de imagens televisivas com forte apelo sensorial, consolidado na década de 1980. O termo é associado por Felipe Muanis ao conceito de neotelevisão de Umberto Eco.

³ Conceito de Thomas Mitchell que caracteriza a mudança do referencial de imagem ocorrida na televisão entre os ditos períodos de paleo e neotelevisão, em 1980. A virada não compreende a substituição de uma pela outra, mas a alteração dos padrões de imagem vigentes e, conseqüentemente, a coexistência das duas no espaço televisivo.

⁴ Processo de transferência das imagens de película cinematográfica para vídeo, possibilitando, assim, a transmissão pela televisão

originários da exploração da relação destas teorias serão utilizados a fim de favorecer os objetivos desta pesquisa. Alguns dos tópicos percorridos e detalhados, no que tange o campo das imagens, são: a questão da montagem estilizada, herdada das vanguardas e do cinema soviético do início do século XX; o ritmo das imagens guiado pelo som, reforçado pela relação de sincronia entre ambos; os cortes e transições sob efeitos visuais; a equivalência entre imagem e som, próxima à premissa de Oskar Fischinger⁵.

Ainda no segundo capítulo, quanto ao som, conceitos como ritmo e sincronia surgirão como componentes da linguagem do videoclipe. Elemento principal, que estabelece a lógica de organização das imagens, a música, junto a suas possibilidades e efeitos serão apresentados e desenvolvidos. Apoiando-se em teoria musical, utilizando autores como Anton Schroll e Maria Luisa Priolli, será tratado o conceito da acentuação métrica como uma das formas de trabalhar o ritmo e, conseqüentemente, a sincronia de imagem e som. Através dos tempos fortes e fracos dos compassos, que desempenham papel norteador do som sob a lógica do ritmo, serão apontados os pontos tocantes entre o campo sonoro e o visual. Serão discutidos, de forma breve, os gêneros musicais mais associados à produção de videoclipes sob a forma de linguagem amalgamada para a qual se chama a atenção neste trabalho. São eles, primordialmente, *rock* e *pop* – e suas subdivisões – tidas como música massiva. Serão detectados os gêneros musicais, e seus atributos, como parte da lógica musical que rege as imagens no videoclipe. Se um videoclipe apresenta uma profusão de imagens frenéticas e pulsantes, provavelmente a música do clipe contém as mesmas características, sendo esses gêneros musicais bastante propensos a este comportamento sonoro.

Ainda no campo do som, serão apresentados traços de ênfase sonora advindas de filmes da década de 1930, como o trabalho de trilhas individuais realizado em *O Mágico de Oz* (Victor Fleming, 1939), que se repete no objeto deste trabalho – o filme *Snatch* – ainda que se manifeste de forma distinta. No caso de *O Mágico de Oz*, as músicas individuais são apresentadas sob diferentes versões instrumentais ilustrando o ânimo dos personagens no momento em que estão em cena ou são mencionados, enquanto em *Snatch* as alterações na música normalmente ocorrem sob a lógica das ações e, conseqüentemente, das imagens mostradas. São frequentes interrupções, distorções, variação de volume, adição de efeito e tantos outros artifícios. Ressalta-se que *O Mágico de Oz* é um filme dos gêneros fantasia e musical, assim comporta-se de uma maneira específica sobre as diferentes formas de se tratar a diegese. Nisto, difere de *Snatch* que, a rigor, não caracteriza universo nem retrata

⁵ Realizador de filmes abstratos entre as décadas de 1920 e 1950.

acontecimentos fantásticos, e a maior parte dos efeitos que estilizam o filme, ocorrem fora da diegese.

O reconhecimento da lógica musical nos vídeos abre espaço para discussões acerca de sua narratividade. Assim, este tema assume importância para sustentar as bases da linguagem do videoclipe. Discorrendo sobre narrativa linear, não linear e ausência de narrativa, serão alcançados pontos cruciais da poética em questão. Serão apontados alguns casos que explicitem as condições levantadas para tornar mais palpável as especulações feitas.

Comparando a nomenclatura de outros autores, como a *Linguagem MTV* de Kennet Dancyger e o *Amálgama* de Pedro Pontes, chega-se à definição de linguagem que atende à opção feita nesta pesquisa. Serão listados e desenvolvidos os elementos técnicos e estilísticos, bem como seus usos e efeitos.

Uma vez estabelecidos a trajetória do audiovisual, os conceitos de imagem, som e narratividade, e os elementos da linguagem de videoclipe, chegará o capítulo da análise. A proposta é apresentar o objeto através de seus dados técnicos e uma breve descrição. Posteriormente será apresentado o realizador, Guy Ritchie, diretor e roteirista de *Snatch*. Sua dupla relação com o filme, direção e roteiro, dá a completude explorada na análise, que se apoia no universo técnico estético para alcançar um terceiro nível, a recepção. As questões técnicas e estéticas interferem diretamente na compreensão, nas sensações suscitadas, na carga dramática transmitida, e na experiência individualizada a partir da apreensão dos elementos, em uma relação flexível de significados. Serão fornecidas informações acerca da trama do filme para que seja possível a compreensão dos efeitos dos artifícios técnicos e estéticos que constroem o clima a partir da própria história, alterando sua recepção. Na análise, elementos e aspectos da linguagem do videoclipe balizarão a avaliação e os apontamentos sobre sua influência no meio cinematográfico. A finalidade é afirmar e destacar a rede de intercâmbio entre esses gêneros – filmes e videoclipes – apresentando também possíveis razões para que isto ocorra, como por exemplo, o fato do diretor transitar entre realizações cinematográficas e videográficas, com prévia experiência em videoclipe.

A sugestão da investigação da linguagem do videoclipe se faz necessária para enriquecer as pesquisas do campo estético da imagem atrelada ao som e os efeitos provenientes desta relação. Pode-se citar sincronia, ritmo, velocidade, fragmentação, construção de uma narrativa não linear – ou ainda ausência de narrativa – percepção sensorial, absorção e associação de símbolos e criação de uma atmosfera psicológica a partir dos estímulos audiovisuais (cor, quebra da diegese, recursos sonoros adicionais à canção – à exemplo dos graves, silêncios e ruídos).

A escolha por *Snatch - Porcos e Diamantes* se deve ao fato do filme ser um exemplo explícito em que os elementos da linguagem reconhecida do videoclipe são essenciais e perceptíveis. Com isso, afirma-se que além do aparato estético por si só, a construção da narrativa do filme se apoia na maneira de apresentá-la ao espectador, com motivos muito semelhantes aos do gênero televisivo aqui retratado. Ou seja, a maneira que a história é mostrada influencia na dinâmica e no próprio entendimento da mesma. Os artifícios da linguagem são utilizados a fim de ressaltar pontos singulares da trama e, assim, fazer de *Snatch*, uma peça especial, inovadora e incomumente musicalizada.

Compreendendo a linguagem de videoclipe como herdeira da linguagem do audiovisual como um todo (iniciada no cinema, desenvolvida da TV e no vídeo, e consolidada no videoclipe) observa-se o retorno desta linguagem ao seu meio natural, devidamente alterada após transitar no meio televisivo. Assim, é o videoclipe influenciando o cinema, em um movimento de 360 graus, já que a linguagem audiovisual partiu deste mesmo ponto.

A motivação deste exame é o desejo de afirmar a relevância do campo televisivo, e mais especificamente do videoclipe, para a área audiovisual, e suas ricas trocas com o cinema. A importância da televisão para a sociedade pós-moderna têm sido talvez timidamente reconhecida no meio acadêmico – sobretudo no Brasil –, bem como o estudo da estética audiovisual e seu potencial universal enquanto linguagem não necessariamente subordinada ao texto verbal. E ainda, a importância da cultura pop e os meios de expressão que ela traz podem ser considerados novas formas de absorção de mensagem e sentido, menos dependentes da palavra e mais associativas e instintivas através dos símbolos (em maior esfera, sob o referencial ocidental, porém comportando outras possibilidades justamente por não depender de compreensão de idiomas, principal carga cultural normalmente restritiva).

As imagens em movimento têm o poder de transmitir informação e estimular os sentidos, independente do que se é colocado em palavras. Obviamente, em grande parte dos videoclipes há presença de palavra através das canções, especialmente as pertencentes aos gêneros musicais entendidos como massivos – pop e rock. Por outro lado, também há um imenso número de canções que semanticamente não mantêm a intenção de transmitir uma mensagem inteligível, ou a função de comunicar explicitamente um pensamento linear.

As diferentes janelas de exibição de audiovisual, recentemente ampliadas pela imagem digital, ajudam a compor novos rumos. Produto de curta ou média duração, é facilmente acessado através dos dispositivos móveis como *smartphones* e *tablets*. Esta nova maneira de consumo ajuda a promover mudanças para o campo da produção, fazendo repensar os planos

de custos e as estratégias de escoamento, por exemplo. Tudo isso influencia na linguagem, foco principal desta pesquisa, a ser apresentada em três capítulos, a seguir.

1. NASCIMENTO E DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM DO VIDEOCLÍPE E SEUS ANTECEDENTES

Neste capítulo será apresentada uma breve contextualização histórica do desenvolvimento da linguagem audiovisual, apontando os principais antecessores relevantes para o surgimento do videoclipe através dos anos, identificando alguns precursores no cinema, TV e vídeo. Essas aproximações entre os gêneros consideram aspectos estéticos e estilísticos, bem como técnicas e práticas comuns a eles. Serão apresentados os tópicos que desempenham papel de influenciar direta ou indiretamente os elementos que marcam a tão característica linguagem do videoclipe.

1.1 Primeiro cinema e Vanguardas: o desenvolvimento da linguagem cinematográfica

A trajetória do cinema acabou por estabelecer alguns padrões formais e estruturais que foram convencionados, praticados e reproduzidos ao longo dos anos, como modelo de realização de filmes. Logo nos primeiros anos, durante o período conhecido como *Primeiro Cinema*⁶, alguns experimentos resultaram nesses aspectos formais institucionalizados posteriormente: o firmamento do longa-metragem (com duração de 60 a 90 minutos), a escolha pela narrativa, a função de contar histórias pautadas no diálogo, os enquadramentos e a montagem com intenções dramáticas são frutos de pesquisa e experimentos realizados desde o seu surgimento. Por forças circunstanciais, mercadológicas ou com claros objetivos formais e comunicadores, propõe-se que a conhecida “gramática cinematográfica”⁷ começou a tomar forma entre os anos de 1910 e 1920, ressaltando realizadores como Méliès, em um primeiro momento, e principalmente Griffith, num período mais adiante (CESARINO, 2006):

[...] os cineastas experimentavam maneiras de conectar planos que pudessem tornar clara para o espectador a ação narrativa. A constituição de um sistema de convenções que deixasse claras essas questões só se completaria em 1917 [...] (BORDWELL e THOMPSON *apud* CESARINO, 2006, p.43).

⁶ Os primeiros anos de produção cinematográfica, desde 1894, contemplando o cinema de atrações, ressaltando realizadores como os Irmãos Lumière e Georges Méliès, até o estabelecimento de indústrias como a Pathé e a Biograph.

⁷ “O termo gramática migra para o audiovisual [...] à gramática cinematográfica é atribuída a função de articulação, funcionamento e adaptação de seus elementos formadores para os diversos gêneros que abrigam as criações audiovisuais em constante mutação”. REIS, Guilherme. Gramática Midiática do Medo: a Linguagem do “Real” no Horror Artístico Audiovisual. Dissertação (Pós Graduação em Comunicação Social) Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011. 150p. p. 57

Considerando as características do cinema, em seu primeiro momento, como espetáculo e, sobretudo, atração popular de entretenimento, observa-se que seu desenvolvimento não manteve somente esta possibilidade. Num momento posterior, quando a vanguarda Expressionista alemã incorporou o audiovisual através da realização de filmes, acabou por chamar a atenção dos intelectuais para esta atividade. O lançamento do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) foi determinante neste sentido pois, entre outros aspectos, a vanguarda trouxe uma maneira peculiar de apresentar os elementos estéticos da técnica cinematográfica (CÁNEPA, 2006).

Não só o Expressionismo na Alemanha, mas todo o cinema de vanguarda na Europa, ressaltando especificidades em cada local – e de acordo com o movimento artístico a que estava ligado – é bastante responsável por uma nova maneira de se encarar o cinema. A exemplo do Impressionismo, Surrealismo, Dadaísmo e as influências construtivistas e futuristas presentes no cinema soviético do início no século XX, todos apontados a seguir.

O Impressionismo francês trouxe um viés visual estético que tende para uma técnica subjetiva da imagem: “[...] os filmes impressionistas se caracterizam por um sem-número de proezas técnico estilísticas, que abrangem sobreimpressões, deformações ópticas e planos subjetivos” (MARTINS, 2006, p.91). Os impressionistas, defensores de uma linguagem universal das imagens – uma que mesclasse narrativa e visualidade –, além de buscar uma linguagem cinematográfica (texto verbal e imagem) e aspirar a uma linguagem pura (livre da literatura), contribuíram para o desenvolvimento doutrinário do cinema. A preocupação em postular teoricamente o que se realizava nas telas ajudou a aprofundar o reconhecimento do cinema enquanto arte (MARTINS, 2006).

O cinema soviético do fim dos anos 1910, que teve seu ápice nos anos 1920 e se prolongou até a década seguinte, desempenhou importante papel no desenvolvimento do estilo ligado ao experimentalismo. A ênfase desse cinema, nascente de uma revolução política, é na montagem e, por consequência, na percepção e desenvolvimento da linguagem cinematográfica. Ao passo que Kulechov⁸ colocava a continuidade como o poder da montagem, Eisenstein a pautava através do choque das imagens em que explorava os cortes secos e a descontinuidade. Estas práticas de montagem teorizadas a partir de termos musicais (tonal, atonal, métrica, rítmica) – e ainda a intelectual – se apropriam deste universo, criando analogias entre os efeitos subjetivos da arte e as intenções calculadas pelo artista. Herdeiro das teorias do construtivismo formalista, Eisenstein desenvolveu um cinema com base no

⁸ Para mais informações, ver “Montagem Soviética” de Leandro Saraiva, 2006, páginas 116-118.

controle do resultado e dos efeitos da obra sobre o espectador, o que caracterizou o chamado cine-punho, oposto ao cine-olho de Vertov (SARAIVA, 2006). Ainda sobre o cine-olho e o trabalho de Vertov no cinema:

[...] o cine-olho de Vertov é um método de decifração do mundo que recusa tanto a reprodução da aparência imediata quanto a sugestão simbolista de pretensas essências espirituais.

[...] Inversões temporais da projeção, aceleração, congelamento, e *ralenti* da imagem, sobreposições, animações, justaposições, infinitesimais – de até um único fotograma –, choque de angulações, intensas variações rítmicas: Vertov experimentou, ao longo da década de 1920, um leque de recursos de montagem tão extraordinário que, ainda hoje, acostumados que estamos às tremendas facilidades abertas pela edição digital, é capaz de nos surpreender (SARAIVA, 2006, p.134).

Tanto Eisenstein quanto Vertov deixaram legado importante sobre a montagem experimentando e teorizando acerca das possibilidades do cinema para além da representação e da literatura. Tais influências recairiam não só sobre o cinema experimental mas também movimentos cinematográficos como Nouvelle Vague (França) e a geração de Glauber Rocha na década de 1960, no Brasil (SARAIVA, 2006).

Ainda sobre as vanguardas europeias, o Surrealismo e o Dadaísmo (que teve seu ápice entre as décadas de 1920 e 1930, especialmente na França) aparecem com papel definitivo na construção da linguagem do cinema que desemboca no cinema experimental. Nestes movimentos, imagens e sons encontraram o uso com uma proposta mais radical.

Os Surrealistas, movidos pelas teorias publicadas em seu manifestos – primeiramente no âmbito das artes plásticas –, defendiam a linguagem das imagens como uma forma democrática de comunicação e método de alcance de uma realidade superior, capaz de subverter a ordem das coisas naquele mundo onde as afirmações estavam tão debilitadas pelas guerras, em especial a Primeira Guerra Mundial e demais atrocidades, combustível da rebeldia surrealista. O cinema deveria ser uma linguagem universal e, portanto, não se comunicar através de texto verbal ou encenações de atos, mas de sensações – uma forma mais pura e plural de comunicar. O artistas do movimento focaram na linguagem e, conseqüentemente nos símbolos, pois consideravam que, apesar de serem processos naturais intrínsecos ao homem, estavam sendo utilizados como instrumento de opressão, causando ampla submissão cultural e política através da história, sustentando o sistema que eles se opunham (PEÑUELA CAÑIZAL, 2006). Esta noção dos elementos simbólicos atrelados ao universo onírico, largamente explorado no surrealismo, relaciona-se intimamente à linguagem desenvolvida posteriormente nos videoclipes.

Os dadaístas, tais como Marcel Duchamp e Man Ray, buscavam extrair do cinema a experiência que antagonizava a função representativa das imagens e as sugestões de ações que o movimento delas poderia provocar. Era um cinema não narrativo e provocador, que buscava causar estranhamento e explicitar que as coisas estavam fora do lugar, mas evitando envolver e imergir o espectador na experiência audiovisual. Desta forma, salientava-se o aspecto imagético, associado à música, e muito do que esta relação poderia proporcionar (PEÑUELA CAÑIZAL, 2006).

À medida que o tempo foi passando, desenvolveram-se vertentes a partir do seguinte ideal comum aos dois movimentos citados: a oposição à arte como representação – o que consideravam como limitador e retrógrado – e os modos burgueses da sociedade, hipócrita e intransigente. Delas, podem-se citar os filmes gráficos ou abstratos – os quais recorriam ao uso de efeitos especiais e sinestésicos através de sons e cores – e o cinema subjetivo – que optava por não utilizar estes artifícios e priorizava o viabilização de diversas leituras através de alegorias construídas com as imagens (PEÑUELA CAÑIZAL, 2006). Como exemplo de filme surrealista, pode-se citar *Un Chien Andalou* (Luis Buñuel, 1928 – Figura 1), e como filme dadaísta *Anémic Cinéma* (Marcel Duchamp, 1926 – Figura 2).



Figura 1

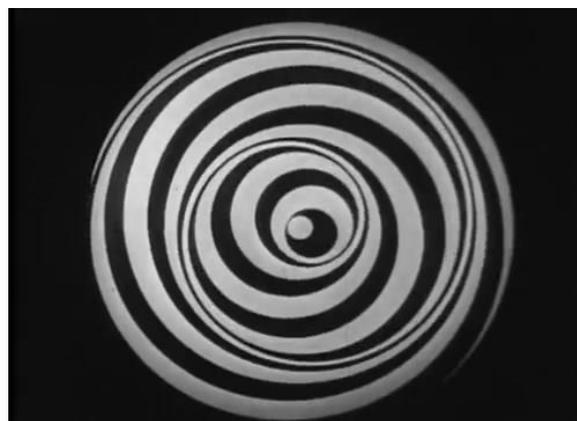


Figura 2

As animações gráficas caracterizam talvez a influência mais brutal sobre a linguagem que se desenvolveu e popularizou através do videoclipe décadas mais tarde. Nelas, os artistas animavam objetos de forma rítmica seguindo, por exemplo, o conceito de acentuação métrica musical⁹, utilizando os tempos fortes e fracos¹⁰ para orientar estes movimentos, além das cores, quando isso foi possibilitado pela técnica. Oskar Fischinger, artista plástico e animador,

⁹ “O acento métrico marca a intensidade (forte, fraca, meio forte) do tempo e das partes do tempo nos compassos.” Ver “Princípios Básicos da Música para a Juventude” – Maria Luisa de Mattos Priolli, 1978.

¹⁰ “Os compassos têm tempos fortes e fracos, como em uma palavra há sílabas fortes e fracas.” SCHMOLL, A. Novo Método de piano. Primeira parte. 1968.

autor de várias destas obras, deixou um amplo legado do que ficou conhecido por *Música Visual*¹¹ ou mesmo *Música das cores*. “[...] Fischinger criou vários curta-metragens abstratos que visavam transformar músicas instrumentais em imagens concretas” (HOLZBACH, 2010, p.9).

Na década de 1930 o cinema já se encontrava em seu estágio comercial. Os Estados Unidos liderando a produção e a exibição de filmes em todo o globo, em decorrência dos efeitos da I Guerra na Europa, que esfriou a produção cinematográfica destes lugares. Com a concentração de estúdios em Hollywood e o estabelecimento do cinema falado na virada da década de 1920 para a década de 1930, o cinema toma novos rumos, e o som assume papel definitivo.

Assim, ainda nos anos 1930 surgiram os *short films*, curtas-metragens, com imagens de artistas musicais em performances, exibidos antes das sessões de longas-metragens no cinema. Extinguiram-se após a Segunda Guerra Mundial (HOLZBACH, 2010, p.10).

1.2 A Experiência do *Fantasia*

No ano de 1940 é lançada a animação *Fantasia* (Norman Ferguson), por muito tempo a mais cara e ousada produção dos estúdios Disney. Consiste em um compilado de curtas-metragens de desenho animado em que a linha narrativa é a música, intercalados com a apresentação de Deems Taylor e a orquestra regida por Leopold Stokowski – parceiro de Walt Disney, e quem deu a ideia de chamar Oskar Fischinger¹² para o projeto. *Fantasia* se revelou bastante ambicioso e grandioso, tendo investimento robusto em pesquisa e aquisição de tecnologia de som (foi o primeiro filme lançado com som estereofônico simulado) e imagem (com o uso de Technicolor, estudos de luz e câmera nas sequências filmadas da orquestra). A ideia de W. Disney era popularizar a música clássica através de um trabalho visual que ele mesmo chamou, num primeiro momento, de “filme-concerto”, que se aproximava do conceito de Música Visual – que seria uma equivalência entre imagem e música e não a mera ilustração de uma pela outra. Apesar do viés comercial da empresa, *Fantasia* é uma obra extremamente inovadora enquanto proposta conceitual e técnica (SALLES, 2002). Sobre a peça audiovisual de *Ave Maria* (música de Franz Schubert):

¹¹ “obras visuais inspiradas em obras musicais” (SALLES, Filipe, 2002)

¹² O animador não concluiu o trabalho junto ao estúdio por divergências em relação à proposta conceitual da obra, e acabou por não ser creditado por suas contribuições ao projeto.

Tecnicamente, esta seção também é uma das mais originais, não só da Disney, mas de toda a história da animação, porque seus quase 7 minutos foram filmados numa só tomada, num plano único. Para isso Disney utilizou-se de uma técnica que ele mesmo desenvolvera antes em Branca de Neve, com vários desenhos sobrepostos, pintados em vidro. Assim, era possível dar a impressão de profundidade com muito mais sutileza do que num desenho chapado. A sensação causada por este efeito é digna de fascínio, pois os vidros estavam a distâncias diferentes um do outro e podiam se mover, dando a exata impressão de um movimento de câmera (SALLES, 2002).

Ainda que hoje tenha seu valor reconhecido, *Fantasia* foi um fracasso de público e crítica na época em que foi lançado, sendo apenas posto em evidência a partir da década de 1960 nos EUA com a ascensão do movimento psicodélico. Tal revés pode ser atribuído ao fato do filme destoar do caminho convencional seguido no cinema já na sua fase comercial e, à imagem da Disney estar associada aos contos de fada narrativos e tradicionais, voltados para o público infantil, com forte compromisso moral como mensagem.

1.3 A popularização da música no audiovisual (décadas de 1940 a 1960)

Entre as décadas de 1950 e 1960 foram produzidas uma variedade de peças audiovisuais com conteúdo musical. No cinema, na TV e no vídeo, podem-se citar os exemplos que mais se relacionam com o controverso nascimento do videoclipe. Há muita divergência sobre a autoria e o surgimento do gênero, e não pretende-se tomar partido ou encerrar estas questões neste trabalho. Optou-se por considerar as experiências que conduzem ao videoclipe “padrão” que ocupou as telas da MTV a partir dos anos 1980.

Com o fenômeno da difusão da TV, nos anos 1950 a música se insere neste meio e chega às residências. As apresentações musicais em programas de auditório, como o *The Ed Sullivan Show*, tornaram-se populares com performances de artistas de rock, como Elvis Presley. Outros programas, inclusive alguns que apresentavam exclusivamente números musicais, também surgiram na TV em outras partes do mundo nesta época. Através da TV, o mercado fonográfico e o audiovisual passam a se relacionar, produzindo obras híbridas de interesse tanto musical como imagéticos (HOLZBACH, 2010, p.11-12).

Outras experiências – como os já citados *short films* ou *jazz films*¹³ – foram feitas através dos anos. Gravadas em películas de 16mm e exibidas em aparelhos desenvolvidos especialmente para este fim, as *soundies*, exibiam filmes musicais de forma aleatória, em aparelhos que assemelhavam-se a máquinas de jukebox, distribuídos em locais públicos e estabelecimentos entre 1940 e 1946 nos EUA, cuja operação envolvia a inserção de uma

¹³ Termo usado em BRYAN, 2011.

moeda. Os filmes possuíam em média 3 minutos de duração e consistiam em apresentações dos artistas musicais em performances audiovisuais (HOLZBACH, 2010, p.10). Houve também o *Scopitone*, lançado na França na virada da década de 1950 para a década de 1960, bem parecido com as *soundies* (CORRÊA, 2007, p.8). Ambos não apresentavam grande inovação enquanto produto audiovisual, mas sua função os aproxima da história do videoclipes pois representavam a formação de um público consumidor de música através do audiovisual.

O caso mais próximo do videoclipe talvez sejam os *promos*, filmes promocionais que as bandas faziam para lançar suas músicas, cuja duração era o tempo da música. Os Beatles, no final da década de 1960, produziram vários destes, incluindo *Strawberry Fields Forever* (1967), filme não narrativo, repleto de efeitos em cores e movimentos (uso de câmera lenta, movimento reverso, sobreposições), e montagem acelerada, sendo um exemplo muito próximo dos videoclipes que seriam exibidos na MTV a partir da década de 1980. Ressalta-se que o filme foi dirigido por um diretor de TV¹⁴, o que poderia justificar a marca de um estilo televisivo no material em questão.

No cinema, após os *short films*¹⁵ na década de 1930, e o próprio gênero *Musical* ter se firmado como um dos principais e mais lucrativos da Era dos Estúdios de Hollywood, outras experiências envolvendo músicos e cinema foram realizadas. Os *Band Movies*, fizeram grande sucesso na década 1960. Após a TV “descobrir” um público para a música massiva no audiovisual na década anterior, havia espaço para a sua chegada no cinema (HOLZBACH, 2010, p.11). Estes longas-metragens variavam quanto ao conteúdo mas sempre traziam apresentações musicais (envolvendo performances ou não) das bandas e músicos – como o próprio Elvis Presley em *Jailhouse Rock* (Richard Thorpe, 1957) – em meio ao enredo da obra.

Os filmes dos Beatles podem ser citados como pioneiros em inovação estilística destes trechos musicais nos filmes. Em *Help!* (Richard Lester, 1965), primeiro filme a cores da banda no cinema, enquanto toca a canção *Ticket to Ride* pode-se dizer que existe uma linguagem latente através da intenção de realizar uma montagem incomum das imagens. No trecho de *I am the Walrus*, em *Magical Mystery Tour*¹⁶, há várias mostras de ritmo e sincronia na montagem, além de tratamento de cores não naturais e cortes secos para os músicos e atores, em locais e vestimentas diferentes da anterior, abandonando o senso de tempo e espaço

¹⁴ Para mais informações ver: The Beatles Encyclopedia: Everything Fab Four, Kenneth Womack, 2014.

¹⁵ Termo usado em HOLZBACH, 2010.

¹⁶ O filme não passou no cinema, foi exibido direto na TV. Fonte: SPITZ, B. The Beatles: a biografia. São Paulo. Larousse do Brasil, 2007.

natural. *Magical Mystery Tour* é um filme de comédia *nonsense* (SPITZ, 2007), concebido sem roteiro pré-existente, sem muito compromisso com a conexão dos atos, o que poderia justificar o espaço pra trechos como este. Em *Submarino Amarelo* estão os trechos mais interessantes do ponto de vista da linguagem de videoclipe. Animação psicodélica feita em 1968, traz sequências como *Only a Northern Song*, não narrativa, sincronizada e ritmada com a música, além de gozar de uma esplendor de cores com velocidade e agilidade, e conter a ilustração de uma banda sonora vibrante que varia e se movimenta de acordo com o som – semelhante a que aparece em *Fantasia*.

Já em 1959, artistas como Nam June Paik e Wolf Vostell iniciaram e enriqueceram a investigação acerca de imagem de televisão. Paik explorara o aspecto estético através da pesquisa técnica de transmissão e energia, obtendo ruídos e interferências. Vostell expôs seu experimento manifesto contra a massificação da TV, com estética semelhante (ZANINI, 2007). Paik e Vostell, junto com John Cage, são nomes importantes da videoarte. Com o início da difusão dos aparelhos de vídeo, a videoarte se desenvolve na década de 1960 e já lida com uma crise de janela, ou seja, o estabelecimento de um espaço de exibição, pois não tinha um destino afixado, porém abarcava várias possibilidades (TV, museu, salas de exibição).

A abordagem do vídeo, desde a década passada, vem sendo geralmente realizada por artistas plásticos, grosso modo, em angulações várias da percepção nova e direta que a mídia permite da realidade em tempo real e pela manutenção técnica do fluxo de imagens, convertidas em significantes abstratos (ZANINI, 2007, p.52).¹⁷

Assim, entende-se que a videoarte nasce do interesse em fazer do vídeo uma nova experiência de arte (FECHINE, 2007). A prática atravessou as décadas de 1970 e 1980 a pleno vapor, e se prolonga até os dias de hoje, por meios digitais.

O videoclipe distingue-se da videoarte em relação ao espaço de exibição. Destina-se em um primeiro momento à TV e posteriormente à internet e suas diversas plataformas (computadores, celulares, *tablets* etc). A receptividade da TV para com ele é incomparavelmente maior em relação à videoarte, pois atende à demanda mercadológica intrínseca à grande TV, fruto do público consumidor de música. A videoarte¹⁸, enquanto

¹⁷ Texto original da década de 1970. Versão de 2007, revisada e editada, compõe livro organizado por Arlindo Machado.

¹⁸ Há uma variante da videoarte intitulada *videodança*. Ligada às artes cênicas, também considerando aspectos formais que levem à convergência de imagem e som explorando ritmo e sincronia, porém usando os movimentos dos corpos.

extensão das artes visuais, relaciona-se mais com o espaço de exposição das artes, bem como os museus, galerias e eventos de mostras.

1.4 O nascimento do videoclipe e a MTV

Quando, em 1975, o vídeo da música *Bohemian Rhapsody*, da banda britânica *Queen*, foi lançado¹⁹, já havia uma promissora associação entre o mercado da música e o audiovisual (HOLZBACH, 2010, p.11), especialmente na TV. Aos poucos e à base de muito experimento para se definir enquanto linguagem e formato, estabeleceu-se o “padrão” de vídeo musical, que ficou conhecido como videoclipe. O videoclipe é uma peça publicitária de bandas e suas músicas, porém revela-se como um espaço de experimentação estética no campo audiovisual. Ainda que um tanto contraditório, é o elo do experimentalismo com a cultura pop e o meio massivo da televisão. Os aspectos mais comumente associados à sua linguagem são descontinuidade, cortes secos, montagem rítmica e acelerada, sincronia, efeitos visuais e tratamentos em cores e imagens (MACHADO, 2000).

O sucesso transformou a experiência em tendência, uma vez identificado o nicho jovem interessado nestas formas de entretenimento. A geração acostumada com as performances de ídolos do rock na TV, através dos programas de auditório nas décadas de 1950 e 1960, constituiria a demanda do público por vídeos musicais. A *Music Television* (MTV) surge como espaço de transmissão dos videoclipes, suprimindo a demanda recente e crescente, de forma contínua, alimentando o hábito de consumir música na TV.

Criada em 1981 para atender aos anseios desse público consumidor, a MTV popularizou e ajudou a consolidar o videoclipe enquanto gênero televisivo. O primeiro videoclipe exibido no canal foi o vídeo da música *Video Killed the Radio Star*²⁰ (Figura 3) escrito (em parceria com Bruce Wooley) e interpretado pelo duo britânico *The Buggles* (Geoff Downes e Trevor Horn), e sua letra discorre justamente sobre o tema da imagem – o vídeo – na música popular massiva.

Figura 3



¹⁹ Fonte: IMVDb Disponível em: <http://imvdb.com/video/queen/bohemian-rhapsody> Acessado em: 18/11/2014

²⁰ Fonte: IMVDb. Disponível: <http://imvdb.com/video/the-buggles/video-killed-the-radio-star> Acessado em: 18/11/2014

O videoclipe viveu sua era de ouro na TV entre as décadas de 1980 e 1990²¹. Muito desta “Era de Ouro” tem a ver com a própria MTV, principal meio de exibição destes vídeos. Outros canais surgiram com o propósito de exibir videoclipes e conteúdo de cultura pop – como a VH1 (EUA, 1985) e a Much Music (Canadá, 1984). Até esta época era muito comum o alto investimento nas produções destes vídeos, pois o retorno comercial dos videoclipes era enorme, e refletia diretamente nas vendas dos discos.

A disseminação das bandas entre os jovens através dos vídeos era uma realidade. Premiações eram promovidas e recordes de vendas de CDs foram ultrapassados. Foi feita uma remodelação na forma de fazer música e de se apresentar. Houve um reforço na preocupação imagética das *personas* do mundo da música, suas performances e apresentações. Artistas como Madonna e Michael Jackson alcançaram níveis de estrelato em torno da própria figura muito em razão desta exploração da imagem no mundo da música, promovida, em grande parte, pela cultura do videoclipe. É evidente que sempre houve artistas marcantes e performáticos em seus shows e apresentações, mas o videoclipe veio ampliar este fenômeno, levando esta ideia a qualquer lugar do mundo onde houvesse um aparelho de televisão em funcionamento, sintonizado nos canais que ofereciam videoclipe em sua programação.

O objetivo não era tão novo assim: os *band movies* e *promos* dos Beatles foram usados para levá-los onde a agenda de shows não supria. Mas a diferença do alcance do cinema e da TV é grande, tendo fixado os *band movies* como uma fase, os *promos* veiculados eventualmente em TVs locais, e o videoclipe uma cultura, um gênero, um fim em si mesmo. Músicas foram compostas pensadas para videoclipes, como numa inversão de prioridade do mercado fonográfico. O videoclipe era o principal instrumento publicitário de propagação das músicas e promoção das bandas. Investia-se mais em imagem, performance e outros quesitos do campo visual, antes coadjuvantes na área da música.²²

1.5 Internet e anos 2000 (primeira década e atualidade)

Todo este universo teve espaço e de fato criou uma geração consumidora do videoclipe na televisão. Mas com o aumento do alcance da internet no uso doméstico (a partir dos anos 2000) e tendo, sobretudo, os jovens como boa parte dos usuários, a concentração deste público alvo em outra plataforma de exibição, a internet levou a uma mudança de janela do produto. Este movimento acabou por empobrecer os canais de TV dedicados à música,

²¹ ESSINGER, S. Música para ver. *O Globo*, Rio de Janeiro, 13 de março de 2012. Segundo Caderno.

²² Informações retiradas de entrevistas da série documental “Video Killed the Radio Star” lançada no Brasil pela Coqueiro Verde em DVD e exibida na VH1 a partir do ano de 2012.

transformando-os em canais mais genéricos em relação aos produtos exibidos, mas sempre com temática de cultura pop. Uma vertente recorrente é a ampla exibição de programas do tipo *reality show*, a exemplo do canal VH1 e do que ocorreu à própria MTV (MUANIS, 2014).

Uma vez na internet, novos rumos foram definidos na trajetória do videoclipe. A novidade possibilitada por esta janela é uma forma diferente de interatividade, possibilitada pelo fato de ser exibido *online* nos *sites* de vídeo como o YouTube, da empresa Google, ou hospedados em sites próprios dos músicos e bandas, quando não em site desenvolvido especialmente para o lançamento do videoclipe, que por vezes se torna um projeto maior do que somente o videoclipe. Outro traço decorrente da migração do videoclipe para a internet é o aspecto financeiro: os orçamentos das produções tiveram uma redução drástica²³ e se devem aos seguintes fatores: a demanda da qualidade dos vídeos para internet é menor do que para a TV – neste primeiro momento (início dos anos 2000), não é necessário alimentar um mercado tão deliberadamente competitivo como na TV; na internet o consumo ocorre mais direcionado, quando o usuário procura diretamente pelo que deseja, e não através de uma pré-seleção de programação que, muitas vezes na TV, custava dinheiro aos produtores e, por fim, o último fator está associado a uma alteração técnica: o padrão para a gravação digital em detrimento da película cinematográfica. Nas décadas de 1980 e 1990, era muito comum que videoclipes fossem produzidos em película para atender justamente a uma qualidade impecável, à medida que os televisores foram aumentando de tamanho e atingindo níveis mais altos de transmissão de imagem de qualidade. É certo que mais tarde a tecnologia digital foi se desenvolvendo de maneira a atender igual demanda de alta qualidade de imagem na TV e mesmo na internet – que com as *Smart TVs* têm suas fronteiras enfraquecidas.

Isto posto, fica claro o percurso traçado pelo cinema, vídeo e TV, até que se consolidasse o videoclipe enquanto gênero. Deste modo, pode-se estabelecer que esta trajetória tem sua relevância enquanto desenvolvimento de uma linguagem própria do gênero. Esta será esquematizada e comentada no capítulo a seguir.

²³ PIMENTEL, João. Videoclipes de roupa nova... e barata. O Globo, Rio de Janeiro, 13 de fevereiro de 2011.

2. LINGUAGEM DO VIDEOCLÍPE

A relação entre imagem e som, no cinema, sempre foi um ponto de discussão importante no estudo de sua linguagem. O fato do cinema nascer mudo, porém não silencioso, evidencia o porquê optar por não hierarquizá-los. A música, e portanto o som, sempre esteve presente nos filmes, e com funções bem delineadas. Muitos usos criativos em torno do mesmo podem ser exemplificados ao longo dos anos, até antes do esplendor do cinema falado e da era dos musicais.

Mesmo em muitos destes exemplos onde o som foi posto no centro, seu uso frequente ainda era sob uma forma subordinada às imagens, servindo-lhes e complementando, conferindo significados. O próprio fato do cinema falado ter substituído o cinema mudo como formato padrão é, ao mesmo tempo, vitória e estigma do som: por um lado, ser incorporado como parte essencial do filme; por outro, ser reduzido à diálogos e efeitos sonoros diegéticos referentes às imagens.

O estudo do som e da imagem no cinema contribuem para a pesquisa acerca da linguagem do videoclipe, especialmente quando considera os pontos tocantes entre as duas. O videoclipe é uma peça em que o som, a música, é elemento fundamental, e na maioria das vezes a música antecede o vídeo, sendo este seu adereço de cobertura. Não propõe-se uma inversão de poder entre os dois, apenas destacando a peculiaridade de um vídeo que parte do som, mais especificamente de uma canção, e não de uma obra literária expressa por palavras, como é o caso do cinema tradicional e as obras audiovisuais narrativas em geral.

As discussões acerca da relação imagem-som ultrapassam o universo do cinema, estando também fortemente presentes nos estudos sobre TV e vídeo. Os estudos de televisão desenvolvidos por John Caldwell e sua teoria da Televisualidade associada aos conceitos de obra aberta e paleo²⁴ e neotelevisão, de Umberto Eco, e ainda, a ampliação dos conceitos de Roland Barthes sobre textos escrevíveis e produzíveis feita por John Fiske, serão importante alicerce para a exposição da linguagem de videoclipe.

Além de apresentar os elementos imagéticos e sonoros peculiares aos videoclipes e suas relações com os demais audiovisuais, também serão apontadas questões da narratividade. Traços como a narrativa não linear e fragmentada e mesmo a polêmica “ausência de narrativa” constituem parte importante da linguagem deste tipo de vídeo.

²⁴ “[...] o estilo próprio de imagem da paleotelevisão, que ainda é visto e utilizado em muitos programas nos dias de hoje, caracterizava-se, sobretudo, pelo fato de o texto narrativo se sobrepôr, em importância, às possibilidades de desenvolver melhor uma televisualidade.

[...]Trabalhar o estilo da imagem era secundário nessas produções, que priorizariam o texto e não a forma [...]” (MUANIS, 2010, p. 46)

Cabe desse modo, neste capítulo, fazer uma breve investigação dos aspectos da linguagem nos diferentes formatos audiovisuais, o cinema, a televisão e o vídeo. O cinema foi a primeira das formas audiovisuais como se conhece: seqüências de imagens projetadas, exibidas a certa velocidade, criando a ilusão de movimento. Como foi o primeiro entre os três citados, conforme mostrado no primeiro capítulo deste trabalho através da trajetória de seu desenvolvimento, foi também nele que foram testadas as primeiras formas de linguagem audiovisual. Mais tarde, com a invenção do vídeo e a transmissão de TV, estas formas também assumiram papel protagonista no desenvolvimento das linguagens audiovisuais. Nunca tendo, é claro, competido em espaço com o cinema, pois a natureza do consumo da TV e do vídeo é diversa da experiência do cinema: os dois primeiros domésticos e o último, uma experiência coletiva fora de casa, em salas próprias para as exibições. É claro que estas fronteiras ficam cada vez mais tênues, à medida que passa o tempo, o aparato tecnológico tende para a digitalização do cinema e a sociedade assume uma cultura audiovisual mais massiva, porém este não é o foco deste trabalho.

Retomando a questão dos formatos, o videoclipe caracteriza-se como uma obra captada por película cinematográfica ou vídeo²⁵, inicialmente transmitida pela TV e, atualmente, massivamente difundida através da internet em suas diferentes janelas (computadores, *smartphones*, *tablets*, *smart TVs*, etc). Conforme já apontado no primeiro capítulo, o primeiro destino do videoclipe foi a televisão, sendo por vezes considerado um produto televisivo e portanto sujeito às análises deste campo de imagem.

2.1. Imagem

Há diversos estudos sobre a linguagem cinematográfica e as formas como ela influencia a linguagem televisiva e, especificamente, a do videoclipe. Sobre este tópico, Caldwell (1995) considera que filmes como *2001: a space odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) e *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969), ambos do final da década de 1960, influenciariam diretamente o movimento de estilização da imagem da televisão alguns anos mais tarde. Esta ideia de estilização – modificações formais estéticas – da imagem, proposta por Caldwell sob o termo de televisão-estilo (*style television*) coincide com o fenômeno conhecido por neotelevisão, de Umberto Eco (MUANIS, 2010).

A *televisão-estilo* opõe-se à *televisão de intensidade zero*, onde a preocupação estética com a imagem da televisão ficava em segundo plano, além de atender a um referencial

²⁵ A película caindo em constante desuso atualmente, pois há uma indicação mercadológica que é regida por fatores práticos: a redução dos custos e o aumento de qualidade do aparato técnico de gravação de vídeo.

cinematográfico clássico, como imagem limpa, sem interferências e perturbações. Por outro lado, a televisão-estilo caracteriza-se por uma estetização da imagem televisiva, onde a forma é elemento protagonista e o referencial de imagem de qualidade não se restringe apenas à definição (apesar de ser um dos elementos principais, vide o desenvolvimento dos aparatos técnicos da época) mas a um apanhado de proezas técnico-estéticas de caráter inovador.

A *neotelevisão* – caracterizada por imagens sob efeito de “filtros e lentes, uma iluminação mais dramática e menos uniforme além de posições [e movimentos] de câmera atípicas” (MUANIS, 2010, p.138), opõe-se a *paleotelevisão* cujas imagens “distinguem-se por uma iluminação uniforme, que tira o contraste e a profundidade da imagem e nivela o primeiro plano com o último” (MUANIS, 2010, p.46).

A época em que tanto as características de uma televisão-estilo quanto da neotelevisão começaram a se manifestar foi a década de 1980. Neste momento, outras experiências cinematográficas – como os já citados filmes dos Beatles, Monty Python, Laranja Mecânica – e videográficas – como a videoarte, e mesmo os primeiros videoclipes – já tinham aflorado e apontado numa direção estilística da imagem que rumou para a televisão. Em 1981, com o nascimento da MTV nos Estados Unidos, abriu-se o espaço para que os videoclipes fossem exibidos, transformando a TV no celeiro deste produto audiovisual completamente condizente com estas alterações percebidas como televisão-estilo e neotelevisão.

Para retratar as características deste tipo de imagem que emergiam na TV, Felipe Muanis relaciona as teorias de obra aberta de Umberto Eco, com as percepções de John Fiske acerca das terminologias de Roland Barthes sobre textos escrivíveis.

As obras abertas podem ser entendidas como aquelas capazes de informar, conservando seu potencial de múltiplas interpretações díspares, que não direciona a leitura do seu espectador para um só referencial, em contraponto às obras fechadas que comunicam e transmitem significados já estabelecidos. Para efeito dos objetivos deste trabalho, através dos apontamentos de Felipe Muanis, pode-se concluir que as possibilidades audiovisuais que apostam em apresentações de signos de maneira estilística, renunciando à narrativa e ao sentido direto, satisfazem à ideia de obra aberta, trazendo para o espectador a participação através de uma recepção interpretativa calcada em sua vivência e percepção pessoal, transformando a experiência audiovisual em algo mais múltiplo e sensitivo.

Na televisão, encontram-se conteúdos desta natureza em publicidades, vinhetas, videoclipes, aberturas e, mesmo dentro dos programas de estrutura mais clássica, permitem-se

trechos de natureza estilística correspondente às imagens estilo, associadas às obras abertas.²⁶ No caso dos videoclipes, estes encaixam-se na gama de audiovisuais que corresponde a estas definições que relacionam obra aberta, informativa, trazendo a eloquência das imagens abstratas sem intuito de comunicar uma ideia fechada, mas estimular o espectador através de seus apontamentos imagéticos e sonoros em congruência.

A paleotelevisão e a neotelevisão coabitam na TV, a partir da dita “virada imagética” (MISSIKA, 2006). Sobre este conceito de Mitchel:

O conceito central de Mitchell [...] é que teria havido uma virada imagética, na qual o texto e a palavra passaram a perder espaço para as imagens, cada vez mais presentes na contemporaneidade. É justamente nesse contexto que se passa a transformação na imagem televisiva, em que se caminha para a neotelevisão e para as imagens autorreferentes, as metaimagens (MUANIS, 2010, p.31).

Desta forma, imagens com características de paleotelevisão passam a dividir o espaço televisivo com as imagens típicas da neotelevisão, não havendo substituição de uma pela outra. Assim, vários programas de televisão de natureza mais clássica são influenciados, ainda que não inteiramente, pelos mais abertos. Os programas de televisão permeiam uns aos outros, através não apenas da linguagem mas do tema, discurso e demais meios. Muitas das características neotelevisivas, desenvolvidas e internalizadas pelo gênero do videoclipe, por exemplo, migram para outros produtos da TV, possibilitando o intercâmbio de programas como a telenovela e o videoclipe.

Quanto aos aprofundamentos de Fiske sobre as teorias de Barthes, Muanis ressalta que os textos escrevíveis seriam “abertos, segmentados, fragmentados e antidiegéticos” (MUANIS, 2010, p.114); já os produzíveis seriam a combinação da abertura dos textos com a capacidade de comunicar dos mesmos. Muanis ainda aponta que a presença dos textos produzíveis na televisão promovem um fenômeno incomum: a popularização dos textos escrevíveis, estes característicos das artes vanguardistas. Estes tipo de texto são próprios das imagens estilo, consideradas portanto obras abertas, fazem da TV o espaço de democratização das formas outrora herméticas, através de produtos como o videoclipe, que fazem referência a si mesmos, sendo assim metaimagens.

Apresentadas as características das imagens em questão, pode-se aferir que estas contêm uma forte presença de efeito e mesmo distorção, algumas justamente remetendo às primeiras experiências de Nam June Paik com magnetismo e transmissão ao vivo.

²⁶ Para mais informações, ver Felipe Muanis (2010)

Estritamente sobre a imagem pode-se destacar usos incomuns de elementos como cores, movimentos de câmera, enquadramento, duração de planos, uma montagem chamativa e impactante, videografismos, mesclas (*live-action*²⁷ com animação, por exemplo), enfim, um sem número de recursos formais; afora uso de elementos comuns de forma inusitada, em conformidade com a proposta do movimento surrealista. Outra marca importante é a não narrativa, tendo outras lógicas, como a musical, para desenrolar as imagens no tempo.

Quando se traz à luz o movimento de troca entre programas televisivos de natureza diferentes (uns paleo e outros neotelevisão), conforme apontado anteriormente, pode-se concluir que há um intercâmbio de linguagem entre os componentes da própria TV. Considerando que imagens semelhantes às do cinema vanguardista dos anos 1920, por exemplo, permeiam a TV especialmente a partir de 1980, com a “virada imagética”, há de se perceber um intercâmbio entre os gêneros cinematográficos e televisivos. Pela mesma lógica, há de se considerar o poder de influência que o videoclipe mais tarde vai exercer sobre o cinema, como num movimento de retorno, porém com suas transformações. Este ponto será desenvolvido no capítulo 3 deste trabalho, e é o pilar que torna possível a análise da linguagem de um gênero televisivo em uma obra cinematográfica.

2.2. Som

O som no cinema, comparativamente com a TV e o vídeo, não é considerado natural, uma vez que sua captação é feita através de um aparato distinto, e que toma forma posteriormente. Mesmo o cinema tendo nascido mudo, sem falas sincronizadas e seus diálogos e descrições das imagens feitas através de cartelas escritas (intertítulos), quase sempre esteve associado a algum acompanhamento sonoro, seja por músicas tocadas ao vivo durante as exibições, ou narradores/explicadores do conteúdo dos filmes. A questão central é que som e imagens foram associadas desde os primórdios do cinema. Enquanto na TV e no vídeo o som é tido como natural, pois imagem e som são captados pelo mesmo equipamento no ato da gravação, apenas sendo possível dissociá-los quando é feita esta opção, desligando-se a captação do áudio. Deste modo, o som é inerente às imagens e vice versa (MUANIS, 2010).

Estes pontos indicam a TV como um ambiente disposto por natureza a obras de estrutura genuinamente audiovisual, diferente do cinema, que nasceu mudo com coberturas sonoras externas, porém presentes. É evidente que o processo de elaboração do videoclipe se dê de

²⁷ Imagens captadas de atores e elementos reais; imagem não sintética.

maneira distinta. Apesar do som ser captado junto às imagens na câmera de vídeo, não é este o som utilizado no produto final. Este é adicionado posteriormente, e o vídeo é montado sobre a música, de maneira semelhante ao que é feito nas novelas e telejornais, embora talvez com um compromisso estilístico mais ambicioso.

A trajetória do som no cinema segue um percurso específico: nos primeiros filmes exibidos, era comum o uso do acompanhamento musical ao vivo, por exemplo. Houve experiências de reprodução simultânea de som e projeção cinematográfica, em aparelhos separados, na tentativa de alcançar alguma sincronia de forma manual, até se criar o aparato da captação de som e inserir a pista sonora na película cinematográfica para finalmente reproduzi-las simultaneamente. Assim, o esplendor do som assolou o cinema, fazendo-se presente primordialmente através de diálogos e ruídos até ser amplamente explorado nos famosos musicais da década de 1930. Já nesta época pode-se observar a forte presença da música e números de dança dentro dos filmes, por vezes rompendo a diegese, porém sempre retornando ao enredo como se não tivesse havido qualquer interrupção.

Afora este papel secundário do som, algumas experiências elevaram o som a um patamar mais interessante. No filme *O Mágico de Oz*, musical de 1939, cada personagem tem sua trilha musical própria, reproduzida a cada aparição sua, num movimento de identificação. Essas trilhas variam com o estado de espírito em que os personagens se encontram, podendo ser mais tristes (quando do uso do violino, com notas alongadas, por exemplo) ou mais eufóricas (com muitas batidas e mais acelerada), e mesmo o tema central da trama, que toca em diversos momentos, também sofre estas alterações carregadas de efeito dramático num movimento atípico de exploração de som no cinema. Neste mesmo filme, pode-se observar outro uso inusitado do som quando os movimentos dos atores acompanham as variações da música enquanto eles caminham na floresta cautelosamente, por temer a aparição de animais selvagens (Figura 4).



Figura 4

Desde a era dos musicais, não houve na história do cinema um movimento ou grupo de cineastas que dedicassem ao som o paradigma estético de seus filmes. As experiências deste caráter resumem-se a casos isolados de propostas, como os já citados filmes de vanguarda das décadas de 1920 e 1930 e os da década de 1960 (*Yellow Submarine*, *Easy Rider*, *2001: uma odisseia no espaço*). Um caso interessante é o do cineasta Sergei Eisenstein, que estabeleceu uma série de postulados acerca de montagem e edição utilizando a nomenclatura e a lógica musical (citados no capítulo anterior). No *Encouraçado Potemkin* (Eisenstein, 1925), é importante destacar a cena da escadaria de Odessa (Figura5), onde, além do efeito dramático do recurso de montagem, percebe-se seu potencial rítmico explorando a tensão da música que o acompanha atrelado aos movimentos.



Figura 5

Sobre a associação de sons e imagens fora do cinema, no vídeo e na TV o som assume uma posição antecessora em relação às imagens, ou seja, ele norteia a montagem das imagens. Programas de formatos bastante difundidos como a telenovela e o telejornal são montados a partir do som. “O som muda a imagem, o seu fazer e interfere também a recepção” (MUANIS, 2010, p.95). Outra questão é a herança do rádio, de modo a pautar a programação da TV por horários e sons, especialmente a música e os diálogos (MUANIS, 2010).

No vídeo, já foram apontados alguns casos de ênfase na música e sua importância através da videoarte, iniciada na década de 1960, e o próprio videoclipe. Na televisão, muitas vezes captada por aparelho videográfico, além da montagem pautada no som dos casos supracitados, é interessante observar outros aspectos: as chamadas de programas e alguns *spots* publicitários são narrados sob uma música de cobertura; as publicidades constantemente utilizam-se de músicas para criar certo clima desejável a alguma sensação que se queira passar junto aos elementos visuais presentes, como uma música calma, feliz e acolhedora em produtos comestíveis enquanto é retratada uma família durante a refeição; as vinhetas dos canais e programas que normalmente movimentam-se sob a lógica de uma música ou som (inclusive ruídos); as aberturas de programas que utilizam lógica semelhante à dos *trailers* de

filmes – sucintos, com elementos de fácil associação e familiarização referentes à obra em questão, sob uma música que transmite a ideia e o clima central da mesma.

Desde a virada imagética, são comuns as inserções de trechos estilizados dentro de obras mais tradicionais. Assim, não é raro o uso de uma lógica mais musical com sincronia, ritmo e efeitos dramáticos bem próximos às características consolidadas como típicas dos videoclipes.

2.3 A narratividade e o videoclipe

No audiovisual, narrativa e som estão intimamente ligados. Muitos autores consideram os videoclipes como narrativas não lineares ou mesmo desprovidos de narrativa.

O texto não-narrativo abre mão justamente das relações de causa e efeito proporcionadas por um texto oral (falas de personagens e locuções – texto de prosa) ou por um texto visual (regras e linguagem de câmera) sobre uma linha de tempo. Assim, o som possível no audiovisual não-narrativo são palavras desconexas, ruídos, música, o texto poético ou ainda, o efeito de silêncio (MUANIS, 2010, p.99).

Para o caso de ser considerado não narrativo, ressalta-se a forma de organizar as imagens, que pode tornar difícil ou impossível sua apreensão enquanto um discurso lógico, tanto pela rapidez quanto pela distorção das mesmas; além de usos de imagens muitas vezes não identificáveis e abstratos. Como conter narrativa se sequer são decodificados os objetos em questão? Não raro, são observados o uso de objetos disformes ou geométricos pairando ou movimentando-se em fundos coloridos. Mesmo quando do uso de objetos identificáveis de fácil apreensão, a sequência não direciona para nenhuma história ou, como disse Muanis, não há relação de causa e efeito, apenas movem-se segundo a lógica da música, apoiando-se em outro elementos como cores, símbolos, ritmo, sincronia etc (Figuras 6 e 7).



Figura 6



Figura 7

Quando apontado como narrativa não linear, pode-se observar a presença de blocos de imagens com tempo e espaço distintos distribuídos no vídeo intercalados por cortes secos ou transições, ou ainda divisões de telas, sem novamente apresentar relação de causa e efeito entre elas nem dentro de cada uma. Muitas vezes contendo o mesmo personagem em diversas indumentárias e cenários em atuação performática, sendo este personagem comumente o artista musical, logo, o protagonista do vídeo. Há também os casos de um ou mais atores desempenharem o papel dos artistas musicais, simulando cantar no vídeo, inclusive havendo discrepância de idade e gênero entre a voz e a imagem (por exemplo uma voz feminina sobreposta e sincronizada à imagem de um homem e vice versa). Quando não há esta alternância de imagens por bloco, o protagonista do clipe pode realizar ações desconexas mesmo que o faça no mesmo espaço, sem distinção de tempo, entre outras possibilidades (Figuras 8 e 9).



Figura 8



Figura 9

Ainda há que se considerar a possibilidade narrativa linear nos clipes. São comuns os videoclipes que se parecem com pequenos curtas-metragens com histórias completas com início, meio e fim, ou trechos que se assemelham a um conto ou esquete. Além dos típicos clipes de música pop que contam histórias românticas ou divertidas, há possibilidades mais arrojadas. Atualmente a cantora estadunidense Lady Gaga empenhou-se em realizar videoclipes grandiosos em que a qualidade da imagem se destaca. A maioria deles extrapolando o tempo da música, tendo pausas no decorrer da mesma em prol da narrativa apresentada, ou mesmo a música iniciando depois ou terminando antes das imagens cessarem,

sendo precedidas por diálogos e ações. Estes recursos de intercalação entre a narrativa e a música com interrupções e prolongamentos não são raros em clipes que optam pela narrativa linear.

Casos de difícil diagnóstico aparecem quando as possibilidades tecnológicas e inventivas se ampliam. É o caso, por exemplo, dos clipes “interativos”. Este tipo normalmente é hospedado em uma plataforma própria e seu desenrolar é alterado pelo clique do usuário. É claro que é preciso ter em mente que a interatividade e o controle sobre a obra é limitada, porém não obedece a uma lógica comum de narrativa. Há os casos híbridos, quando o videoclipe mantém uma narrativa linear com uma história desenrolando-se mas ao mesmo tempo é permeada por *inserts* de planos da banda tocando ou de outras imagens que não tem qualquer relação com a história em questão. Este formato é bastante difundido. Novas possibilidades surgem a cada vez que é quebrada a barreira das formas em nome da inovação, sendo o videoclipe um ambiente bem propício a este tipo de motivação.

2.4 A Linguagem do videoclipe

Há de se compreender que existe um sem número de possibilidades formais e temáticas do videoclipe como em qualquer gênero. O que se estabeleceu como *linguagem de videoclipe* para este estudo é um recorte específico de um tipo de apresentação de imagens constantemente atribuídas ao gênero por serem peculiares a ele. Muitas herdadas de outros gêneros e momentos, outras inovadas, adaptadas ou criadas. O fato é que existe uma maneira de apresentar imagem e som em audiovisual que chama a atenção de diversos estudiosos da área. Seja sob o nome de *Linguagem MTV* – como colocou Dancyger – ou *Amálgama* – como chama Pedro Pontes – a questão é que esta poética²⁸ existe, e é objeto central de análise deste trabalho.

No videoclipe, a música e a imagem mantêm uma relação de equivalência, próxima ao pensamento do realizador Oskar Fischinger. O videoclipe difere em diversos aspectos dos demais formatos audiovisuais, a começar pela sua motivação, o que impulsiona sua criação: a música, geralmente uma canção, e não um texto literário. Considerando que grande parte das músicas, em especial a música massiva/popular – principal difusora do videoclipe – tem letra, e portanto texto literal, pode-se ponderar que o norteador para as imagens neste tipo de vídeo não é somente a letra (parte literal da música) mas principalmente a base instrumental.

²⁸ Para mais informações: ECO, Umberto. A obra aberta. São Paulo : Perspectiva, 2005, p. 179,180

Os componentes da música estão intimamente ligados ao tempo, especialmente o ritmo. A duração das notas, a regularidade com que aparecem, os compassos onde estão inseridas, tudo se desenrola no tempo, variando entre as frequências sonoras, combinações ditas dissonantes ou consonantes, formando acordes ou não. A base instrumental tida como harmonia dialoga com a melodia (base rítmica que guia a forma de cantar a letra ou o instrumento musical principal de uma música não cantada), ambas formam a música, e esta normalmente é o ponto de partida do clipe (não excluindo os casos em que o clipe inspira uma música para si, mas compreendendo seu caráter de exceção). Os elementos musicais guiam a intensidade das imagens e movimentos no vídeo, de uma forma peculiar e entrelaçada diferente do que ocorre no cinema clássico quando há uma trilha musical, ou números de dança cantados.

A natureza não literal do videoclipe muitas vezes se reafirma através de vídeos com narrativas não lineares ou mesmo sem narrativa alguma. É frequente a caracterização destes materiais como extremamente performáticos (principalmente os videoclipes de música pop e rock), rítmicos, fragmentados, repletos de efeitos, ou seja, recursos estilísticos típicos de vídeos que não tem como elemento central a narrativa, mas a exposição mais detalhada e abundante das suas especificidades audiovisuais por si só, a exemplo do que os impressionistas chamavam de “cinema puro”, almejando a linguagem audiovisual. Esta expectativa não se cumpriu, tendo os filmes trilhado o caminho subordinado às palavras e histórias, e as imagens em movimento servindo na maior parte das vezes para contá-las e encená-las, próximo à representação teatral. Porém, ao longo de sua história, e tendo como herança direta as próprias vanguardas cinematográficas das décadas de 1920 e 1930, o audiovisual desenvolveu-se através do cinema, da TV e do vídeo, até culminar no formato tipicamente pós-moderno e revolucionário enquanto linguagem: o videoclipe.

Ao montar o videoclipe, busca-se muito mais do que a sincronia de lábios e palavras, ou congruência de ações e a indicação literal. A música precisa imprimir qualquer coisa de abstrata e suscitar sensações através de sua relação com as imagens. O que ocorre nestas obras é uma equivalência entre imagem e som, semelhante à proposta de Oskar Fischinger em seus preliminares vídeos gráficos chamados de “música visual”. Nem sempre os videoclipes tem intervenções ou são formados em sua totalidade por imagens sintéticas²⁹, algumas obras são completamente *live-action*, mas a questão da equivalência imagem-som se conserva na maneira de montar o vídeo e relacionar estes dois elementos de maneiras específicas.

²⁹ Imagem “não captada, mas gerada em computador”. Para mais informações MUANIS, 2010, p.183.

Segundo as lógicas que relacionam obra aberta, textos escrevíveis e produzíveis, e imagem estilo, discorrida no tópico das imagens deste capítulo, o extrato audiovisual do videoclipe forma um produto final cuja apreensão é apoiada na colaboração do receptor, e é o som, ao ter as imagens associadas a ele, que pauta as imagens estilo sob sua lógica³⁰. Os videoclipes não comunicam ideias claras e unânimes, mas ampliam as possibilidades da apresentação de elementos que fazem com que o espectador estabeleça relações individualmente, a partir do que assiste. A assimilação de símbolos, cores, as intenções sensoriais de certos movimentos e enquadramentos de câmera, os efeitos, todos os artifícios são jogados para o espectador “descolados”, para que este os junte.

O volume de informação transmitido pelos videoclipes pode ser muito elevado e veloz. Este emaranhado de referências habitualmente qualificado como “esquizofrênico” dita o que ficou conhecido como a linguagem de videoclipe, bastante difundida entre as décadas de 1980 e 1990 pelo canal de televisão MTV, em todos os países onde foi ao ar. Também chamado de linguagem ou estética MTV por alguns autores, este conjunto estilístico de vídeos musicais de canções começou a se formar na década de 1960, com os já citados vídeos dos Beatles, consolidado na década de 1970, difundido entre 1980 e 1990 e extrapolado desde o seu surgimento.

Por extrapolado entenda-se que a linguagem não se restringe apenas ao formato original, o videoclipe, mas segue o impulso dos demais audiovisuais, influenciando-os de volta, num intercâmbio proveitoso entre TV, cinema, vídeo, *games* e mesmo artes plásticas. Afora a riqueza de temáticas possíveis e a ampla possibilidade de exploração de simbologias, a linguagem em si de fato se relaciona com os demais audiovisuais e acaba por diferenciá-los de seu próprio gênero quando estes padrões estilísticos se apresentam com forte expressão. Assim, propõe-se a análise da linguagem do videoclipe em filmes, no terceiro capítulo: admitindo que existe uma linguagem característica deste gênero, postulando seus aspectos, e analisando-os em obras cinematográficas, no caso, o filme *Snatch – Porcos e Diamantes* como objeto principal da análise.

2.4.1 Os elementos e seus aspectos

Os videoclipes são peças incrivelmente versáteis que podem assumir diferentes formas e estilos, utilizando técnicas muito diversificadas para alcançar o resultado pretendido. No entanto, conforme preconizado no segundo capítulo deste trabalho, optou-se por analisar a

³⁰ Embora não seja o único fator a se relacionar com as imagens-estilo, propostas por Caldwell.

dita *linguagem de videoclipe*, e serão escolhidos os casos que favorecem a exposição das características que a compõem. Estes elementos e seus aspectos serão brevemente apontados a seguir. Sobre eles, podem-se antecipar: o ritmo e a sincronia estão relacionados, bem como a fragmentação e a velocidade ligam-se à montagem. Todos se relacionam simultaneamente estabelecendo a linguagem de videoclipe.

Ritmo

O ritmo é a característica de união entre o som e a imagem. É um dos mais notáveis pontos da linguagem de videoclipe, estabelecendo usos interessantes a partir da premissa de união dos dois elementos que compõem o audiovisual. O ritmo, no caso do videoclipe, vai levar as imagens a se comportarem conforme a música sugere. Aqui, vale lembrar a questão apontada no primeiro capítulo, onde percebe-se que a lógica do ritmo pode ser regida pela acentuação métrica musical. Os sons se organizam em tempos fortes e fracos, compondo os compassos. Assim, há um som que sobressai, e periodicamente se repete em cada frase musical. Os sons alocados nos tempos fortes tem intensidade maior que os demais. Em didática musical, os tempos fracos são representados por “f” e os fortes por “F”. O compasso quaternário, por exemplo, é composto por quatro tempos em cada frase musical (representada por “[”]). Nele o primeiro tempo é forte e os outros três tempos são fracos, fechando a cadeia de quatro tempos desta maneira: |Ff f f|Ff f f| ...³¹

No videoclipe, as imagens se comportam como os sons: quando o som é mais intenso há alguma indicação mais marcante na imagem. Pode ser um movimento brusco, a mudança de cor de um objeto ou da tela, um corte seco, são inúmeras as possibilidades.

Não apenas dentro da lógica dos compassos e da acentuação métrica musical, o ritmo se desenrola. É muito comum que as imagens sigam outros elementos, como as batidas da percussão, o *glissando*, efeitos musicais, intervenções sonoras e mesmo uma indicação semântica da letra. Tomando a palavra no contexto da letra da música, cantada, ou seja, oral, pode-se considerá-la como um som, e portanto as afirmações anteriores atendem também a este caso. Assim, o videoclipe vale-se tanto da absorção da imagem com status simbólico quanto da forma de ofertá-la ao espectador, dentro do ritmo da música, para que a imagem remeta ao som, e vice-versa.

Sob o efeito do ritmo pode-se apresentar o seguinte caso: se uma música tem uma batida pulsante persistente, nos momentos em que esta percussão sobressai, são os momentos

³¹ Alguns autores consideram o terceiro tempo do compasso quaternário como “meio forte”. Para mais informações, ver Maria Luisa Priolli, 1978, p 33-34

escolhidos para a aparição de algum elemento visual também pulsante, em sincronia. No clipe da banda Die Antwoord, por exemplo, nos trechos em que um garoto dá pauladas em um leão empalhado, o movimento das pancadas é sincronizado com as batidas da música (Figura 10).



Figura 10

Fragmentação e velocidade

A velocidade do videoclipe confere a ele um dinamismo incomum aos outros audiovisuais. Com planos de até meio segundo, e uma média bem baixa de duração de planos em geral, o gênero ganha status de “efusivo” e “esquizofrênico”. Isto ocorre, em parte, porque está ligado a estilos musicais como o pop e o rock, podendo ter composições muito aceleradas e diversas camadas de som sobrepostas. As imagens acabam por se organizar da mesma forma.

A baixa duração dos planos, além de deixar os vídeos velozes, faz com que eles sejam fragmentados, com muitas ações interrompidas, repetidas, recortadas e editadas de maneira bastante artificial, no sentido de não imitar situações físicas reais através de regras de eixo³² e continuidade³³. As sequências de imagens podem não concluir ações retratadas ou sequer retratarem ações, apenas “enfileirando” imagens totalmente destacadas umas das outras, ainda que ligadas pelo fio condutor do ritmo e da sincronia, lógicas musicais.

Montagem

A montagem abarca as questões de velocidade e fragmentação, uma vez que é através dela que se conseguem ambos os efeitos. Porém, além destas duas possibilidades, a montagem também possibilita outros feitos. É comum o uso de montagens vertiginosas (que causam estranhamento espacial, subvertendo suas lógicas naturais), irregulares (que causam estranhamento temporal, dissolvendo suas lógicas), atemporais (sem relação temporal

³² “[...] quebra de eixo, nome que se dá ao salto do ponto-de-vista de um lado para o outro do eixo dramático”;
“O eixo dramático, estabelecido pela relação entre dois personagens” para mais informações
<http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/141-glossarioaudiovisual>

³³ É a consistência dos elementos da imagem, relacionados a questões de tempo e espaço.

diegética), invertidas (em relação a tempo, espaço e movimento) e planos sequência (filmados em um único take). A curta duração do videoclipe permite que esses recursos sejam usados sem cansar, perturbar ou comprometer a experiência audiovisual. O fato de, em muitos casos, não ser narrativo, ou compor uma narrativa não linear, coloca o videoclipe em uma posição favorável para a experimentação técnica e estética.

Algumas das facetas recorrentes no gênero, parecem herdadas dos filmes vanguardistas das décadas de 1920 e 1930. O aparato técnico e a recepção de um público preparado faz com que o videoclipe tenha características experimentais, mas consiga ser popular e habitar um meio de comunicação de lógica comercial como é a televisão.

Repletos de cortes bruscos ou transições incomuns, normalmente estilizadas, o videoclipe eleva a montagem a seu ponto mais ousado, ditando novos referenciais que influenciam, inclusive, o cinema. É como se o vídeo devolvesse ao cinema as formas que outrora recebeu dele, porém, transformado por sua natureza experimental.

Sincronia

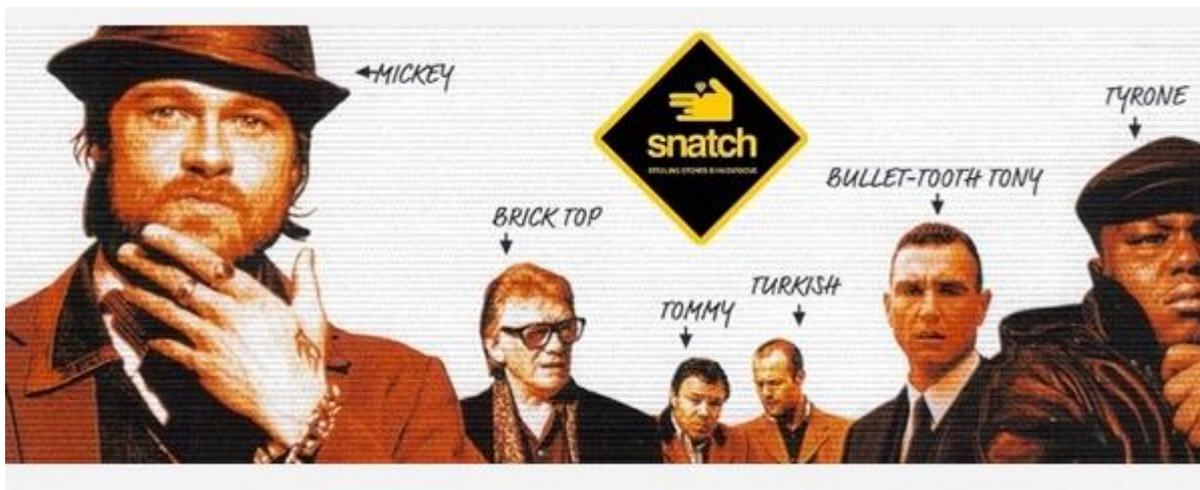
A sincronia é o ponto de contato entre som e imagem, quando a imagem faz exatamente o que se espera do som, e vice versa. No audiovisual comum, a sincronia serve para naturalizar as imagens. Quando há um diálogo, e filma-se a pessoa que fala, é feita a sincronia dos movimentos da boca com o som da fala. No videoclipe a sincronia ocorre de duas maneiras, uma mais explícita que a outra. A mais implícita é a que dura o tempo da música, e as imagens são sincronizadas a ela obedecendo à lógica do ritmo. A mais explícita é aquela em que a sincronia é feita em cima de uma imagem correspondente, como este caso dos movimentos da boca unindo-se às palavras ou quando a letra coincide com a imagem mostrada ao mesmo tempo.

Recentemente foi lançado no YouTube o canal House of Halo que exhibe vídeos (em sua maioria videoclipes e aberturas de programas de TV) sem o áudio final. O exercício de assisti-los faz perceber claramente a relação poderosa entre imagem e som que os videoclipes estabelecem e o quão é vazio e sem impacto a imagem isolada da música. Mesmo mantendo seu áudio original, como os artistas ofegando, cantarolando, os sapatos riscando o chão e até músicas utilizadas para embalar o artista no momento da performance, durante a gravação, revelam um material que desperta pouco interesse estético enquanto audiovisual, mesmo depois de finalizados os efeitos e cortes na imagem. Isso ocorre porque aqui está anulada a relação de sincronia entre a música e as imagens.

As imagens funcionam como a referência visual, a fantasia que a música quer anunciar, o estado de espírito e a sensação que se quer passar com a ela. Sem ela não há razão motora para os aleatórios acontecimentos do vídeo, e sem os pontos de toque entre a imagem e o som (por exemplo, quando a boca do artista sibila o trecho da música que toca no exato momento, ou quando a batida coincide com algum movimento pulsante no vídeo), a música não passaria de uma apresentação coberta por uma música que poderia ser qualquer uma, se esta não estabelece equivalência com o vídeo.

Apontados os elementos da linguagem do videoclipe e seus aspectos, passa-se ao terceiro capítulo para analisá-los no objeto, o filme *Snatch – Porcos e Diamantes*.

3. ANÁLISE: *Snatch - Porcos e Diamantes*



Guy Ritchie é um diretor versátil com trabalhos de direção de vídeo e cinema, tendo iniciado sua carreira fazendo videoclipes (como *What It Feels Like For a Girl* da cantora Madonna – Figura 11). Desta forma, seu senso cinematográfico não tradicional, presente em seus filmes, advém de sua experiência com os dinâmicos e estilizados videoclipes. Também em decorrência disto, desenvolveu estreita relação com música massiva, outro traço constante em seus filmes. Esta trajetória é fundamental para sua formação singular como cineasta, influenciado pela linguagem de publicidade, música, cultura pop, releituras e diversos outros.³⁴



Figura 11

O objeto escolhido para realização do estudo de caso do trabalho é o longa-metragem *Snatch - Porcos e Diamantes (Snatch.)*, escrito e dirigido pelo britânico Guy Ritchie, lançado entre 2000 e 2001 em diversos países, incluindo o Brasil. O filme narra a história de um roubo de diamantes, e o destino da pedra principal, um enorme diamante, entrelaça as vidas dos personagens da trama. Para entender a trama, e a citação dos trechos analisados, segue-se um resumo do que ocorre na narrativa de *Snatch*.³⁵

³⁴ Fonte: IMDb Disponível em: http://www.imdb.com/name/nm0005363/bio?ref_=nm_ov_bio_sm Acessado em: 05/02/2015

³⁵ Checar Anexo A – apresentação dos personagens

O filme conta a história de um enorme diamante roubado, que é objeto de desejo de todos que tomam conhecimento de sua existência. A partir desta busca pelo diamante, os personagens se encontram e, também em decorrência de seus encontros, alguns chegam ao diamante. A maioria deles pertence ao submundo londrino de atividades ilícitas, desde a organização de lutas clandestinas até venda de armas e assassinatos.

O assaltante, Franky (Benicio Del Toro), sofre um golpe ao ser traído por um dos ajudantes do crime. O mandante do roubo, o judeu americano Avi (Dennis Farina), toma conhecimento de seu sumiço e aciona seus contatos em Londres, para que se inicie a busca por Franky e o diamante.

O diamante e o boxe clandestino se entrelaçam, pois Franky é viciado em apostas e é induzido a apostar, pelo vendedor de armas Boris (Rade Serbedzija), ligado ao traidor do roubo do diamante. Desta forma, ladrões contratados por Boris vão atrás de Franky e o capturam. Ao fazer isto, assaltam a casa de apostas de Brick Top (Alan Ford) – também instruídos por Boris – na noite da luta organizada por ele e Turkish (Jason Statham), onde um lutador original foi substituído pelo cigano Mickey (Brad Pitt). Isto ocorreu pois Turkish fez um mal negócio com Mickey e perdeu seu lutador na confusão da negociação de um trailer. Turkish está encurralado por Brick Top por ter trocado o lutador.

Boris mata Franky por acidente e leva o diamante. Ele tenta vender o diamante na loja de Doug (Mike Reid), o comprador original, contato de Avi em Londres. Doug já havia acionado Tony (Vinnie Jones) para a busca de Franky e o diamante, mas quando Boris vai até sua loja, o conflito é antecipado. Ex-agente da KGB, Boris é capturado com dificuldade pelos ajudantes de Avi. Eles vão até sua casa, transportando-o na mala do carro, e recuperam o diamante.

Em outra parte de Londres, Brick Top se enfurece com os assaltantes de sua agência e estes prometem o diamante de Franky como pagamento da dívida do assalto da agência. Assim, vão atrás de Boris por acreditarem que este possui o diamante.

Mickey não cumpre o combinado da fraude da luta, exigida por Brick Top e este castiga os envolvidos: destrói os negócios de Turkish e a família de Mickey. Este decide lutar para conter Brick Top. Neste momento, a arma de Tommy (Stephen Graham) torna-se necessária para defenderem-se de Brick Top, porém ela não funciona, e ele vai atrás de Boris para exigir nova arma.

Há um acidente de carro envolvendo os três núcleos de personagens: assaltantes, Avi e seus ajudantes, e Turkish e Tommy. Boris foge do carro nesta ocasião. Ele retorna a sua casa

e lá encontra Tommy exigindo nova arma. Boris está furioso por ter sido capturado e vai atrás de Avi e Tony para recuperar o diamante e não dá atenção a Tommy.

Boris, os assaltantes da agência, Tony e Avi encontram-se num bar, e todos querem o diamante. Há uma enorme confusão em que Boris finalmente morre, porém os assaltantes levam o diamante de Avi. Ele e Tony vão atrás dos assaltantes. Eles os encontram e neste ponto o diamante é engolido pelo cachorro que Vinny (Robbie Gee), um dos assaltantes da agência, ganhou dos ciganos, e que sempre retorna ao acampamento deles. Avi, furioso, na tentativa de atirar no cachorro, mata Tony acidentalmente e volta para os Estados Unidos. O cão foge no meio da confusão.

Chega o dia da nova luta de Mickey contra o lutador de Brick Top. Ele, Tommy e Turkish estão sob ameaça, e se não cumprirem o trato da fraude da luta, morrerão e o acampamento será destruído.

Mickey não cumpre o combinado, mas quando Brick Top está prestes a cumprir suas ameaças, Mickey já havia preparado uma emboscada junto aos outros ciganos, revertendo a situação, assassinando Brick Top e todos os seus comparsas, e fugindo.

Turkish vai ao acampamento e descobre que os ciganos desapareceram de Londres após a chacina. Ele e Tommy encontram o cão de Vinny e, para despistar a polícia sobre sua relação com os ciganos, eles levam o cão como se ele os pertencesse. Eles decidem ficar com o cão, e ao levá-lo ao veterinário descobrem o diamante em seu aparelho digestivo.

O filme retorna para a cena inicial, onde Turkish e Tommy estão na sala de Doug, que examina o diamante em questão e liga para Avi, mandante do roubo do diamante, no início do filme. O filme termina com o que seria o carimbo no passaporte de Avi, retornando a Londres.

Desde o início da narrativa, fica evidente a importância do estilo visual que o diretor optou. Sequências de imagens frenéticas de montagem estilizada (veloz, dinâmica, vertiginosa, com planos em enquadramentos e movimentos incomuns, efeitos visuais, transições criativas etc.) preenchem a obra. É importante pontuar as duas possibilidades do uso da linguagem do videoclipe no caso dos filmes: enfatizando a trama ou transcendendo-a. Para o primeiro caso, serão citadas passagens do filme que mostrem como o estilo enfatiza as ações, agregando percepções sensoriais, sobretudo a montagem, o ritmo e a sincronia. Para o segundo, serão explicitados os trechos em que os aspectos técnico estilísticos se sobrepõem à importância do conteúdo narrativo em função principalmente da fragmentação, velocidade dos planos e efeitos nas imagens e seus movimentos, sempre em concomitância com os sons (em grande parte ruídos, efeitos e trilha musical).

Em *Snatch*, a trilha musical se faz presente além do usual em obras cinematográficas tradicionais. A relação entre as músicas e os personagens perdura por todo o filme, tendo cada um sua própria trilha, que é reproduzida durante as cenas em que estes aparecem ou são mencionados. Este recurso é bem semelhante ao trabalho feito em *O Mágico de Oz* (1939), citado no capítulo anterior. Esta forte relação de *Snatch* com a música se apresenta caracterizando os personagens através do áudio, equivalente a sua personalidade ou mesmo seu estereótipo. No filme, a apresentação dos personagens é muito importante, uma vez que a trama entrelaça a todos com diversos ganchos que os interrelacionam, e como são muito numerosos, fazem-se necessárias essas trilhas individuais, que promovem sua identificação. Suas músicas de fundo parecem recordar o espectador, e reforçar quem eles são. Afora esta necessidade quase didática, Guy Ritchie escolhe apresentá-los da mesma maneira que optou por apresentar o filme ao público, com esta linguagem dinâmica interligada que faz referência ao tom frenético da própria trama. Este recurso unindo música e imagem de forma bem estruturada se estende às cenas de ação e drama intensos, e caracterizam o uso de uma linguagem típica do videoclipe.

Apesar do tema violento, *Snatch* tem uma ênfase no humor, e o estilo do filme torna-o mais sutil. Os acontecimentos são dinâmicos, em cadeia e cíclicos. Talvez pelo fato de dirigir publicidade televisiva, Guy Ritchie desenvolveu a habilidade de inserir elementos de rápida associação, o que funciona muito bem em videoclipes, onde grande parte das imagens é efêmera e a exposição de conteúdo de cunho simbólico é frequente. Isto ocorre porque o videoclipe não se apoia em palavras – além da letra da canção em questão – e em raras vezes legendas ou falas. Ele transmite informação através da absorção das imagens entrelaçadas com o poder do som.

No caso dos filmes, mais especificamente *Snatch*, isto pode ser percebido na construção de estereótipos. Seja no plano estritamente visual, com objetos de cena, figurino e cenário, seja através do linguajar, posição social e relações dos personagens. *Snatch* só é funcional se pudermos identificar rapidamente a que se referem os personagens e ambientes, e também nisto ajuda a trilha musical.

Sobre o papel das trilhas no filme, percebem-se dois casos: a música como elemento diegético e como não diegético. No primeiro caso, a música tem um destaque na própria trama e na construção de personagens e o reforço de seus “tipos”, criando *links* sonoros para cenas interligadas – a exemplo da apresentação de Tony Dente de Bala, atrelada à música *Lucky Star* da cantora Madonna: primeiro em um bar, sob a forma de *flashback*, depois no rádio do carro de Tony. Cada personagem tem sua trilha, que promove a rápida associação ao que cada

um é, e o reconhecimento dos mesmos. As trilhas dos personagens também podem aparecer na forma não diegética, a exemplo da reprodução da música *Ghost Town*, de Jerry Dammers, todas as vezes que Vinny e Sol, assaltantes da agência de Brick Top, aparecem. Essa relação de associação entre os personagens e suas músicas se aproxima do fator de utilização de elementos de rápida associação – destacada anteriormente como traço de uma linguagem de publicidade, amplamente explorada nos videoclipes –, além de ajustar o espectador às mudanças de núcleo de personagens.

A música fora da diegese também estabelece ritmo em congruência com as imagens, nas cenas de maior ação – embalando as montagens frenéticas ricas em efeitos; expressando o drama acentuado das sequências mais fortes na trama –, como a de Mickey fitando o trailer em chamas onde está sua mãe.

Alguns exemplos surgem para reforçar a função dramática e estilística do som não diegético. Não apenas os personagens têm sua trilha própria, mas cada acontecimento é embalado por uma música específica, totalizando um grande número de acompanhamentos musicais ao longo de todo o filme. Um deles pode ser a cena da chegada de um grupo a um prédio, vista através das câmeras de segurança³⁶. Esta sequência é embalada pela música *Kosha Nostra*, de John Murphy e Daniel Griffiths – com instrumental típico de músicas tradicionais judaicas – fazendo referência a *Kosher Nostra*, termo para a máfia judaico-americana, pois os personagens em questão são os supostos judeus que roubam o diamante.

Outro exemplo é a sequência do assalto, cunhada na montagem, movimentação e efeitos de câmera. A montagem é acelerada e sincronizada com a música. Os planos têm movimentos e efeitos vertiginosos, distorcendo as imagens, pondo-as de cabeça para baixo e girando-as em uma organização frenética. A sequência é acompanhada pela música eletrônica *Supermoves*, do DJ britânico Rob Overseer. Estes aspectos conferem um efeito diferenciado, que causa confusão ao espectador, abrindo mão, inclusive, da apreensão plena de algumas ações, reforçando seu senso de caos.

Sequências como estas, ambas no começo do filme, explicitam como, algumas vezes, é elevada a importância do estilo, mesmo quando isso amplia e torna ambígua a apreensão das ações. Estes aspectos remontam a um tipo de imagem característico da neotelevisão, pós virada imagética. Estas impressões audiovisuais são calcadas na ênfase da imagem, equiparando-a a relevância do conteúdo, mesmo *Snatch* sendo uma obra narrativa.

³⁶ Nesta mesma cena, utiliza-se de um efeito que promove uma alteração da trilha quando o elenco em quadro entra no elevador, sugerindo que neste momento a música seja diegética. Isto reforça o caráter do filme trazer o som e sobretudo a música como um dos elementos protagonistas.

O início do filme já preconiza os pontos levantados na análise, acerca dos elementos da linguagem de videoclipe, associados a ênfases dramáticas e experiências sensoriais. A vinheta de abertura do filme é um exemplo que comporta o uso da linguagem associada a quebra de narrativa. A música *Diamond*, dos DJs Joshua Harvey e SEBA, que embala os movimentos bruscos da câmera e os efeitos escolhidos, é dinâmica. Este trecho do filme carrega aspectos estilísticos fortes talvez pelo fato de ter mais liberdade em relação a narrativa. As cartelas produzidas a partir de imagens congeladas em *closes* dos atores, onde se adicionam os nomes dos personagens, constituem imagens tratadas, com alterações na aparência sob os aspectos de textura e cor. As cartelas também provocam pequenas interrupções nas ações, promovendo sutil quebra na narrativa.

Há o exemplo estilístico de paralelismo de sequências, a interrelação de dois ou mais núcleos, como na relação entre as seguintes passagens: na primeira, uma lebre é perseguida por dois cães; na segunda, Tyrone (Ade) é perseguido por Errol (Andy Beckwith) e John (Dave Legeno), dois ajudantes de Brick Top. Através de três recursos – montagem, ritmo musical e sincronia – as cenas são relacionadas de modo que Tyrone é equivalente à lebre, sendo a presa, e Errol e John aos cães, predadores. Neste trecho a montagem se alterna entre as duas cenas relacionando-as claramente, organizando-as intercaladas. Não fica claro se são simultâneas dentro da diegese, ou apenas fora dela. A cena da lebre não existe apenas para o paralelismo com a cena de Tyrone, como uma metáfora. Ela faz parte da narrativa, e envolve outro núcleo de personagens, onde novamente Turkish e Tommy perdem uma aposta para Mickey. A música tem um ritmo crescente que enfatiza a perseguição.³⁷

Percebe-se um claro referencial sonoro regendo a organização das imagens, através do ritmo e da sincronia. Para isto, vários recursos são utilizados, entre eles interrupções, efeitos, distorção das músicas, alteração de volume, entre outros. Este perfil audiovisual ressalta a opção do diretor de distribuir as imagens e desenvolver o filme sob uma lógica musical, ainda que seja uma obra narrativa, o que o torna incomum.

Na sequência da luta final, Mickey atinge seu oponente e o derruba, dando a entender que é definitivo. Neste momento a música que embala a luta, *Fuckin' In The Bushes*, da banda Oasis, é interrompida e a câmera faz um zoom veloz nos rostos de Turkish e Tommy e suas expressões são de incredulidade e desespero. Quando o lutador se levanta, a luta permanece sem música, apenas com som diegético, até Mickey ser atingido e reagir, retornando à luta, ao mesmo tempo que a música retorna, bem agitada. Durante toda a luta, a música referencia o

³⁷ Checar Anexo B – Sequência Perseguição da Lebre

ritmo e a intensidade das ações enquanto as imagens são distorcidas e alteradas. Em alguns momentos a música some, dando sempre lugar a ruídos sonoros acompanhados de efeitos visuais equivalentes. Próximo ao fim da luta, Mickey é atingido, e entram em cena imagens alternadas da luta com imagens de Mickey imerso na água, vendo a si mesmo e o oponente de baixo do ringue. Com ruídos acompanhando as imagens, ele permanece neste estado de semiconsciência ilustrado pelo seu mergulho até emergir. Este plano é seguido pelo plano em que Mickey se levanta no ringue e nocauteia o lutador de Brick Top. Como esta é a atitude que ele não poderia tomar, no contexto do filme, novamente o som é interrompido com um efeito e a imagem congela nas expressões de Tommy e Turkish. Há uma pista de fundo no áudio desta sequência: a partir do momento em que Mickey nocauteia o oponente e o áudio retorna ao fim do congelamento da imagem de Turkish e Tommy, a música que toca ao fundo não é a que acompanhava a luta, mas sim a música *Angel*, da banda Massive Attack. Esta é a mesma música utilizada na cena em que Mickey surta ao ver o trailer da mãe em chamas. Neste momento do filme, a música faz referência direta à cena do trailer, para explicar os acontecimentos a partir de Mickey e sua reação ao assassinato da mãe. Ao explicar literalmente através da narração e as imagens do ocorrido sob a ciência de Mickey, a música da luta retorna, emprestando novamente ação aos acontecimentos e resolução deste ato, que culmina no assassinato de Brick Top e a fuga de Mickey e dos ciganos.

Sobre a montagem, ainda pode ser citado o caso da cena dos acidentes de carro em *Snatch*. Esta sequência é montada irregularmente e não obedece a uma lógica temporal, nem de causa e efeito, nem alternância de equivalência. A sequência é embalada por *Hava Nagila*, tradicional música judaica de ritmo crescente. As cenas estão embaralhadas, separadas por núcleos de personagens e fora da cronologia natural. O que ocorre nesta cena é o seguinte: Turkish e Tommy discutem no carro em movimento pois Tommy acredita que Turkish não deveria consumir leite; Tommy joga a embalagem de leite cheia pela janela; a embalagem de leite que Tommy joga pela janela atinge o para-brisa do carro de Tony, onde estão Rosebud e Avi junto a ele, e Boris na mala, vendado e amordaçado; Tony perde a direção e bate num obstáculo na calçada, onde o carro fica preso; o acidente é fatal para Rosebud; Boris escapa do porta-malas e tateia no meio da rua, sem visão, para escapar; Vinny, Sol e Tyrone estavam seguindo Tony, Rosebud e Avi para chegar a Boris, a fim de obter o diamante pois acreditam que Boris o tem; no carro eles discutem pois Sol arrumou réplicas de armas para realizarem a

busca do diamante, e Vinny está consternado; Sol decide testar a arma e o estouro faz com que Tyrone perca a direção do carro e atrole um sujeito: Boris.³⁸

Sequências como esta suscitam o ponto levantado anteriormente: a interferência do estilo na narrativa. A planificação e a montagem desta sequência não caracterizam a forma mais clara de narrar os acontecimentos. A montagem é confusa e não está organizada na forma temporal correta se considerarmos a ordem dos acontecimentos na diegese. Na cena, há a seguinte organização: Boris é comum ao núcleo 1 (Vinny, Sol e Tyrone) e ao núcleo 3 (Avi, Tony e Rosebud); o leite é comum ao núcleo 2 (Tommy e Turkish) e ao núcleo 3; o freio brusco do carro é comum aos núcleos 1 e 2. Em pares, os núcleos se relacionam, mas não há elementos conectores entre os três núcleos simultaneamente. Pode-se decifrar o ocorrido através destes elementos comuns a dois dos núcleos, e organizá-los mentalmente na ordem cronológica natural da diegese, mas isto é feito com algum esforço. O normal do cinema narrativo é planificar e montar as imagens para a melhor compreensão das ações e da trama. Ao optar por esta montagem peculiar, Guy Ritchie renuncia ao papel de transmissor de uma ideia didática e convida o espectador a se envolver no filme. Para isso, ele oferece o ponto de vista de cada núcleo, pois dentro da história, eles se ignoram (com exceção de Sol Vinny e Tyrone, que perseguiram o carro de Tony atrás de Boris). Assim, o espectador é posto no mesmo lugar que os personagens, tendo que juntar cada núcleo para chegar à ação.

Ao utilizar-se do estado do sonho, o realizador pode afastar e trazer para perto – simultaneamente – o espectador, além de permitir alterações que subvertem as lógicas naturais de tempo e espaço na gramática cinematográfica, com maior aceitação e quase com um consentimento do espectador (DANCYGER, 2003 p.195-198). A partir deste apontamento, considerando a associação do plano dos sonhos com o uso da linguagem de videoclipe, podem surgir dois casos: a que enfatiza ou a que descentraliza o poder da narrativa. A possibilidade de um vídeo não narrativo recaem sobre um interesse maior em estilo imagético e a exploração sonora em concomitância com este fator. Mesmo nos casos narrativos, ou nos casos em que uma mensagem clara deseja ser comunicada, é factível apresentar a história através dos efeitos que o audiovisual estilizado possibilita, influenciando desta maneira na apreensão da própria trama, e numa nova maneira de expor conteúdo. Sobre a temática sob as impressões da linguagem, é importante lembrar que o estilo é utilizado de forma a interferir no conteúdo ou na recepção dele.

³⁸ Ver anexos C e D

Snatch não faz uso do universo dos sonhos, mas explora cenas de delírio e embriaguez (todas as vezes que faz referência ao vício de Franky Four Fingers em apostas e na cena do enterro da mãe de Mickey), e inconsciência (na cena em que Mickey está debaixo d'água, durante a luta), utilizando a mesma lógica do sonho. São nestes trechos do filme que as imagens estilo se sobrepõem ao conteúdo da trama.

No caso de Franky, sempre que alguém fala sobre seu vício em jogos e apostas, a trilha interrompe a cena abruptamente, acompanhada por uma sequência de imagens estáticas em que Franky aparece em êxtase em ambientes de jogos. Esta sequência de imagens estáticas não têm uma relação de causa e efeito, apenas trazem à tona o sentimento de Franky pelo jogo. A música transmite a sensação de diversão e loucura, complementada pelas imagens de Franky bêbado em situações inusitadas.

Na sequência do enterro da mãe de Mickey, ele aparece bebendo. As cenas começam calmas, com imagens com cores alteradas e efeitos, acompanhando a música. Logo que Mickey começa a beber, a música acelera e as imagens seguem este impulso, com movimentos irregulares, em angulações não naturais para a visão humana. Enquanto Mickey aparece bebendo, dançando, caindo, vomitando e sendo levantado, há uma série de efeitos nas imagens que nos remetem ao ponto de vista de uma pessoa embriagada, com muitas oscilações e vertigens. É justamente a esta sensação de embriaguez que a sequência se refere, mas ela não se limita a mostrar ao espectador a ação de Mickey bebendo, ela propõe o ponto de vista que simula a própria embriaguez, mais uma vez num exercício de supressão da narrativa pelo estilo.

Por último, há a cena em que Mickey é nocauteado no ringue. Esta cena tem dois valores: o que favorece a narrativa e o que a transcende. O primeiro foi citado anteriormente neste capítulo, o segundo será exposto a seguir. Durante a luta, em vários momentos, Mickey vai perdendo os sentidos ou tendo-os perturbados pelo impacto das pancadas que recebe. Isso é explorado através do efeito e da oscilação do som. Quando recebe o último soco, Mickey cai na água. Este ambiente, debaixo d'água, não é um lugar real dentro da diegese. Mickey está semiconsciente no ringue, e sua movimentação na água, junto a ausência da música (antes muito rápida e em primeiro plano) é a representação disto. Ele permanece neste lugar, vagando por algum momento até olhar para cima e perceber seu próprio corpo no chão, ainda no ringue. Ele oscila entre vagar e se olhar até fazer um claro esforço para emergir, o que se concretiza com a reação de seu corpo real, levantando-se e nocauteando o oponente. Este retorno de Mickey à realidade diegética é a representação da reação do corpo, saindo do estágio inconsciente. Apesar desta cena não ter acompanhamento musical nos trechos

embaixo d'água, há ruídos e silêncios que enfatizam o destacamento da realidade, uma vez que o personagem encontra-se em um ringue barulhento.

Como na já citada sequência de abertura do filme, quando são apresentados os personagens, há alguns momentos onde há cortes e transições estilizados. Há os cortes escondidos – como ocorre em diversos trechos da sequência supracitada. Na cena em que Avi guarda o diamante no cofre e Vinny abre o cofre pelo outro lado, da sequência de abertura. Aqui, a câmera faz um falso movimento de passar pela parede para chegar a outro cômodo, separando dois ambientes distintos e, na realidade, não vizinhos. Encontram-se transições estilizadas, como o momento em que é girado o tambor de uma arma e a câmera imita o giro do objeto para mostrar a cena seguinte, que se passa em espaço e tempo diferentes da anterior. Estes efeitos também ocorrem em outros casos, como o plano sequência no início do filme, onde a câmera passeia pelas telas do sistema de segurança do prédio. Encontram-se transição com efeito de dilatação da imagem (na passagem da apresentação de Doug para Brick Top, também na sequência de início); efeito de esmaecimento da imagem na transição de Brick Top de volta ao diamante na mão de Franky. Em alguns casos, a transição feita por corte é acompanhada de sons (ruídos) que os pontuam, como as repetidas sequências de viagem de Avi, que inclusive estabelecem uma estética que ajuda a estilizar a cena final do filme (Figura 12)



Figura 12

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O caminho trilhado neste trabalho de conclusão de curso, começando pelo levantamento histórico do audiovisual e o desenvolvimento de sua linguagem, primeiro através do cinema, depois na televisão e no vídeo, chegando ao videoclipe; depois passando aos aspectos técnicos e estéticos da linguagem audiovisual, destacando as especificidades de cada formato, ressaltando a linguagem do gênero escolhido; e finalmente alcançando a análise dos elementos da linguagem do videoclipe no objeto, o filme *Snatch*, foi o percurso encontrado para alcançar e apurar os tópicos que motivaram esta pesquisa. As considerações aqui presentes esforçam-se para contribuir para o estudo do audiovisual, especialmente sob o prisma da relação entre seus dois elementos componentes – a imagem e o som –, sem contudo expressar pretensão de esgotar as possibilidades existentes acerca do assunto.

Para circundar o foco deste TCC, afere-se que por meio da análise do objeto escolhido, é possível reconhecer a presença da linguagem de videoclipe no meio cinematográfico, através da exposição de seus aspectos, presentes no filme *Snatch* em comparação com os tópicos apontados e expostos no capítulo que precede a análise. Questões que envolvem estéticas sonoras, imagéticas e narrativas, além da relação entre elas, são balizadoras da discussão levantada.

Apesar de se propor uma linguagem típica de um gênero audiovisual, no caso o videoclipe, admite-se que as assuntos que permeiam as especificidades desta linguagem, além de advir de outros meios, permanecem em atividade nos mesmos, não sendo privilégio exclusivo do videoclipe explorá-los. Ainda que se parta deste princípio, onde reconhece-se a fluidez das linguagens e da diferenciação entre os meios em que transitam, é possível observar certos padrões de comportamento, a frequência de usos, estabelecendo uma constante, e portanto uma lógica detectável deste tipo de vídeo. Assim, a proposta inicial de analisar características de um gênero televisivo no meio cinematográfico se mantém, mesmo admitindo a ponderação acerca da separação e diferenciação dos meios e dos usos dos recursos de linguagem.

As comparações feitas entre os videoclipes e as obras experimentais cinematográficas de vanguarda, as inovadoras diretrizes da videoarte, e a tendência imagética estilizada através da relação com o som – característica da neotelevisão –, revelam características de obra aberta nos videoclipes. O fato de estar impregnado de pontos experimentais e estéticos típicos de obras herméticas não impede o videoclipe de manter-se como obra popular e massiva, talvez – como aponta Felipe Muanis – por fazer parte do meio televisivo. A natureza de fácil difusão

da televisão possibilitou o experimentalismo a alcançar popularidade através do videoclipe, assumindo assim características de um texto produzível (conforme conceito de Fiske).

Estas considerações que envolvem estética, técnica e recepção são relevantes para o estudo da forma audiovisual através da linguagem para se entender as maneiras de transmitir informação condizentes com a sociedade pós-moderna. Hoje, o público é preparado para uma recepção mais ativa, que gradualmente se torna mais intrínseca a lógica audiovisual, onde se comunica através de imagens. Ao contrário do que frequentemente se afere, o sujeito pós-moderno não é menos capaz de manter atenção em conteúdos mais lentos e textuais, apenas agrega a possibilidade de não o fazer e, ainda, manter atenção múltipla e realizar fácil relação entre os diversos meios e textos.

O consumo de videoclipe através da internet personaliza a maneira de se assistir vídeos, divergindo muito da maneira que era feita no início das exibições com a chegada da MTV. Isto promove alterações também no fazer, como na redução dos custos das produções, uma vez que a resolução demandada pode ser inferior ao material que vai para a TV, bem como as chances de disponibilizar os vídeos gratuitamente. Isto subverte a lógica mercadológica da música e da TV, abalando o poder do mercado fonográfico e a supremacia da TV. Isto porque para alcançar a televisão, artistas e bandas necessitam de agenciamento e necessariamente compor e sustentar a indústria fonográfica e suas condições. Hoje, a internet se apresenta como uma opção mais livre que a TV, onde mais discursos podem tomar parte sem obedecer necessariamente a uma lógica mercadológica rígida. É claro que existem negócios lucrativos e venda de “espaço” na internet, mas ela contempla as possibilidades não pagas também.

A despeito da lógica de escoamento dos vídeos, esta pesquisa se concentra na produção das obras audiovisuais. Cita-se esta parte do processo pois ela influencia o fazer das obras, reduzindo os custos ao diminuir a qualidade necessária à imagem, ante às exigências da televisão. No caso do cinema, a qualidade da imagem precisa ser primada. Com o declínio do uso da película cinematográfica devido ao rápido desenvolvimento das câmeras digitais, observa-se uma mudança no referencial da produção: cada vez mais se fazem filmes com aparato digital, e imagens em resolução altíssima são possíveis. Esta alteração favorece o cinema calcado nos efeitos, pois a imagem quando não captada em vídeo, precisa ser telecinada para ser editada, conforme já dito anteriormente. A exclusão da telecinagem, reduz o custo do processo e o torna mais prático, como na produção de filmes de temas fantásticos ou abordagem não realista. A linguagem de videoclipe acrescenta possibilidades de produções cinematográficas com abordagens estilizadas sem a obrigatoriedade de manter as expectativas

verossimilhantes e realistas. A liberdade das imagens abre espaço para a exploração de seus elementos intrínsecos (cor, forma, movimento), bem como das relações possíveis com outros fatores, como o som.

É possível identificar um desgaste da estrutura clássica do audiovisual. Também percebe-se que estetismo por estetismo não é facilmente apreciado. Se as imagens estilizadas forem utilizadas a fim de conferir algo a mais ao que se apresenta na tela – valendo-se de lógicas como a da música para desenrolar os enredos, como se a linguagem fosse quase mais um dos elementos da trama –, talvez a possibilidade de identificação entre o público e a obra possa se elevar. Preservam-se as expectativas narrativas de um público acostumado ao cinema clássico, surpreende-se ao apresentá-las de uma maneira que só o audiovisual é capaz, explorando a linguagem das imagens em movimento, sob lógicas de equivalência entre som e imagem, afinal o audiovisual é a união entre som e imagem. Por que não desenvolvê-los em congruência? Não seria o caminho para se extrair mais do que ele tem a oferecer?

O desafio desta análise foi justamente conseguir conciliar teorias de som e imagem, que dialogam para o entendimento do audiovisual, mas raramente são direcionadas ao campo de estudos de televisão. Mesmo os conceitos acerca dos meios audiovisuais (TV, vídeo e cinema) parecem se interditar cada um em seu terreno, raras vezes se tocando. Aí também reside o que a torna mais interessante, relacioná-los apesar das dificuldades, e encontrar obras que se valham dessa relação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, Roland. *Image, Music, Text*. London, Fontana Press. 1977.
- BRYAN, Guilherme. *A Autoria no Videoclipe Brasileiro: Estudo da obra de Roberto Berliner, Oscar Rodrigues Alves e Mauricio Eça*. Dissertação de Mestrado (Pós Graduação em Meios e Processos Audiovisuais) Universidade de São Paulo, 2011.
- CALDWELL, John Thornton. *Televisuality: style, crisis, and authority in American Television*. New Jersey, Rutgers, 1995.
- CÁNEPA, Laura. *Expressionismo alemão* In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História do cinema mundial*. Campinas, Papirus Editora. 2006.
- CESARINO, Flávia. *Primeiro Cinema* In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História do cinema mundial*. Campinas, Papirus Editora. 2006.
- CORRÊA, Laura Josani A. *Breve história do videoclipe* In: VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO CENTRO-OESTE, 2007, Cuiabá.
- DANCYGER, Ken. *Técnicas de Edição para cinema e vídeo*. Campus/Elsevier 2003.
- ECO, Umberto. *A obra aberta*. São Paulo, Perspectiva, 2005
- ESSINGER, S. *Música para ver*. O Globo, Rio de Janeiro, 13 de março de 2012. Segundo Caderno.
- FECHINE, Y. *O vídeo como projeto utópico de televisão* In: *Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro*. São Paulo, Iluminuras. 2007.
- FISKE, John. *Television Culture: Popular Plesures and politics*. Routledge, 1987.
- HOLZBACH, Ariane. *Excesso, esquizofrenia, fragmentação e outros contos: A história social do surgimento do videoclipe* In: XXXIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2010, Caxias do Sul.
- MACHADO, Arlindo. *A Televisão Levada a sério*. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2000.
- MARTINS, Fernanda. *Impressionismo Francês* In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História do cinema mundial*. Campinas, Papirus Editora. 2006.
- MISSIKA, Jean-Louis. *La fin de la television*. Paris, Seuil, 2006.
- MITCHELL, W. J. Thomas. *Picture Theory: Essays on verbal and visual representation*. Chicago, Chicago Press, 1994.
- MUANIS, Felipe de Castro. *MTV Brasil e o Ocaso do Fluxo*. **Revista Novos Olhares** vol 3, nº 2. São Paulo, segundo semestre de 2014. Seção: Dossiê. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/90203/92911> Acesso em: 07/12/2014
- _____ *As Metaimagens na Televisão Contemporânea: Rede Globo, MTV e suas vinhetas*. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte. 2010.

PIMENTEL, João. Videoclipes de roupa nova... e barata. O Globo, Rio de Janeiro, 13 de fevereiro de 2011.

PONTES, Pedro. Linguagem dos videoclipes e as questões do indivíduo na pós-modernidade. **Sessões do Imaginário** nº 10. Porto Alegre, 10 novembro de 2014.

PRIOLLI, Maria Luisa de Mattos. Princípios básicos da música para a juventude, 1º volume, 16ª edição. Rio de Janeiro, Editora Casa Oliveira de Músicas, 1978.

PUÑUELA CAÑIZAL, Eduardo. Surrealismo In: MASCARELLO, Fernando (org.) História do cinema mundial. Campinas, Papirus Editora. 2006.

REIS, Guilherme. Gramática Midiática do Medo: a Linguagem do “Real” no Horror Artístico Audiovisual. Dissertação (Pós Graduação em Comunicação Social) Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011.

SALLES, F.M. Imagens musicais ou Música visual – Um estudo sobre as afinidades entre o som e a imagem, baseados no filme Fantasia de W. Disney. Dissertação de mestrado. PUC/SP, São Paulo, 2002. Disponível em: http://www.mnemocine.com.br/filipe/tesemestrado/tesecap3_3.htm Acesso em: 17/11/2014.

SARAIVA, Leandro. Montagem Soviética In: MASCARELLO, Fernando (org.) História do cinema mundial. Campinas, Papirus Editora. 2006.

SCHMOLL, A. Novo Método de piano - Primeira parte. São Paulo, Editorial Brasileira J. Schmoll, 1968.

SPITZ, Bob. The Beatles: a biografia. São Paulo. Larousse do Brasil, 2007.

WOMACK, Kenneth. The Beatles Encyclopedia: Everything Fab Four. 2014.

ZANINI, Walter. Videoarte: Uma poética Aberta In: Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro. São Paulo, Iluminuras. 2007.

ANEXO A – APRESENTAÇÃO DOS PERSONAGENS



ANEXO B – SEQUÊNCIA PERSEGUIÇÃO DA LEBRE



ANEXO C – SEQUÊNCIA ACIDENTE DE CARRO (MONTAGEM ORIGINAL)



ANEXO D – SEQUÊNCIA ACIDENTE DE CARRO (ORDEM CRONOLÓGICA)





SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
COORDENAÇÃO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL

AUTORIZAÇÃO PARA DIVULGAÇÃO DE MONOGRAFIA

Niterói, 04/03/2015

Eu, **ALINE NASCIMENTO DA FONTE**, CPF 124.309.637-36 formando(a) do curso de graduação em Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense, autorizo a divulgação do conteúdo da monografia (texto integral e/ou fragmentos, respeitada a autoria) intitulada “ **A LINGUAGEM DO VIDEOCLÍPE NO UNIVERSO FÍLMICO: ANÁLISE DO CASO SNATCH- PORCOS E DIAMANTES**” defendida nesta data, em bibliotecas e sítios de divulgação de resultados científicos e acadêmicos. Para tal, comprometo-me a entregar a presente monografia em versão digital, em PDF


ALINE NASCIMENTO DA FONTE