



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**JULIO PIO MONTEIRO**

**NOMADISMO SENSÍVEL: ESTÉTICA DO VIDEOCLÍPE E TENSIONAMENTOS  
EM STONEMILKER E BLACK LAKE**

**FORTALEZA**

**2017**

JULIO PIO MONTEIRO

NOMADISMO SENSÍVEL: ESTÉTICA DO VIDEOCLÍPE E TENSIONAMENTOS EM  
STONEMILKER E BLACK LAKE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis Filho

FORTALEZA

2017

---

M777n Monteiro, Julio Pio.  
Nomadismo Sensível : estética do videoclipe e Tensionamentos Em Stonemilker e Black Lake / Julio Pio Monteiro. – 2017.  
140 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2017.  
Orientação: Prof. Osmar Gonçalves dos Reis Filho.

1. Videoclipe. 2. Estética. 3. Björk. I. Título.

CDD 302.23

---

JULIO PIO MONTEIRO

NOMADISMO SENSÍVEL: ESTÉTICA DO VIDEOCLÍPE E TENSIONAMENTOS EM  
STONEMILKER E BLACK LAKE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis Filho

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis Filho (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Henrique Codato  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Thiago Soares  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

A meus pais, Francisca e Júlio.

Ao meu sim-fim de corações, minhas irmãs.

Aos meus amigos.

A cada adolescente estranho no mundo.

## **AGRADECIMENTOS**

Obrigado aos meus amigos que estiveram comigo durante esta jornada tão complicada. Obrigado por morarem em mim. Eu não posso numerar todos. Sou bom com afetos, não com palavras.

Obrigado aos meus pais. À minha mãe, matriarca forte que soube me dar carinho e força. À meu pai, para que eu nunca esqueça de quem ele é. Para que resistam ao tempo.

Ao meu orientador, Osmar. Me desculpe as falhas. Agradeço imensamente a paciência e a dedicação.

Obrigado a Björk.

Aos membros da banca, Thiago e Henrique pela generosidade imensa.

Ao PPGCOM e seus professores, por me abrir um caminho novo para ver o mundo.

“Moments of clarity are so rare – I better document this.” – Björk

## RESUMO

Esta pesquisa investiga como o videoclipe se estabelece como um gênero audiovisual híbrido que transita nos diversos dispositivos de exibição e fruição da imagem, sob o espectro das teorias modernas sobre arte e imagem e dos estudos do videoclipe dentro do seu contexto midiático - o universo de discursos e imagens que determinam seu posicionamento histórico na produção cultural. Para tal, colocamos em diálogo dois videoclipes da cantora Björk “*Black Lake*” e “*Stonemilker*”. A partir disso, mapearemos quais elementos constituem a imagem midiática de Björk e que implicações esta tem na constituição estética das obras estudadas e no trânsito do gênero entre televisão, ciberespaço e o espaço museológico. Tais reflexões se articulam com os estudos sobre territórios e nomadismo de Gilles Deleuze e Felix Guattari (2002); sobre história da arte, da imagem e da cultura de Aby Warburg (2015) e sobre a sensorialidade dentro da imagem em movimento de Laura U. Marks (2000); além das teorias sobre televisão e análise midiática dos videoclipes de Thiago Soares (2009), Andrew Goodwin (1992) e Arlindo Machado (2000)..

**Palavras-chave:** Videoclipe, Estética, Björk.



## ABSTRACT

This research investigates how the music video establishes itself as an hybrid audiovisual genre which moves between in a sort of image's exhibition and fruition devices, under the spectrum of modern theories about art and imagens and the videoclipe studies in their mediatic context – the universe of discourses and imagens that determine their historial place in the cultural production. For such proposition, we put in dialogue two music videos from the singer Björk “*Black Lake*” and “*Stonemilker*”. From that, we'll map wich elements constitute the mediatic image of Björk and what sort of implications it has in the aesthetic constitution of the analised works, and the transit of the genre between television, cyberspace and museum spaces. That reflections articulate with the studies about territories and nomadism from Gilles Deleuze and Felix Guattari (2002); Warburg (2015) art, imagem and culture history studies and the moving image sensory in Laura U. Marks (2000); the television studies and mediatic analysis of the music videos proposed by Thiago Soares (2009), Andrew Goodwin (1992) and Arlindo Machado (2000).

**Keywords:** Music video, Aesthetics, Björk.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Tríptico “O Jardim das Delícias Terrenas”, de Bosch, aberto .....	33
Figura 2	– Composição VII, de Kandinsky .....	34
Figura 3	– Fotograma de “It’s Oh So Quiet”, de Björk e dirigido por Spike Jonze	35
Figura 4	– Capturas de tela do site YouTube dos vídeos para a faixa “I Never Learn” de Lykke Li .....	40
Figura 5	– Fotograma de “All is Full of Love” .....	49
Figura 6	– Captura de tela do ‘webeo’ de “I’ve seen it all” .....	51
Figura 7	– Fotogramas do videoclipe “Pagan Poetry” .....	52
Figura 8	– Fotogramas do videoclipe “Where is The Line” .....	53
Figura 9	– Fotogramas do videoclipe “Mutual Core”, durante a estrofe .....	55
Figura 10	– Fotogramas do videoclipe “ <i>Mutual Core</i> ”, durante o refrão .....	55
Figura 11	– Fotogramas de 1 - Björk ao vivo no programa Top of The Pops em 1995 / 2 – Videoclipe “Hyperballad” .....	58
Figura 12	– Os três atos de “ <i>Solipsist</i> ” .....	60
Figura 13	– Cores e texturas em “ <i>Solipsist</i> ” .....	61
Figura 14	– Catarse em “ <i>Solipsist</i> ” .....	62
Figura 15	– Cores e texturas em “ <i>Before Your Very Eyes</i> ” .....	63
Figura 16	– Encarte do álbum “ <i>Vespertine</i> ” .....	70
Figura 17	– Detalhe do Tríptico “Jardim das Delicias Terrenas”, de Bosch .....	71
Figura 18	– Fotograma do teaser de “ <i>Black Lake</i> ” .....	76
Figura 19	– Björk-Vulnicura em sua forma pétrea .....	78
Figura 20	– Transformação de Björk em “Family (Moving Album Cover)” .....	78
Figura 21	– Fotogramas do videoclipe “Lionsong” .....	79

Figura 22	– Fotografia do participante da exibição entrevistado para esta pesquisa, na ocasião da exibição de “Black Lake” .....	80
Figura 23	– As telas de Black Lake em comparação pautada na montagem .....	83
Figura 24	– Fotograma com a tela estendida de “ Black Lake” .....	85
Figura 25	– Movimentos de Björk na caverna em “ Black Lake” .....	86
Figura 26	– Mudança de paisagem em “ Black Lake” .....	87
Figura 27	– Exemplos dos gestos da língua na iconografia de Björk .....	88
Figura 28	– Fotograma de “Black Lake” e a repetição dos gestos com a boca .....	89
Figura 29	– Fotogramas do ponto catártico de “Black Lake” .....	91
Figura 30	– Caminhada e Lava em “Black Lake” .....	92
Figura 31	– Björk deitada na ravina em “Black Lake” .....	93
Figura 32	– O rito final de cura em “Black Lake” .....	94
Figura 33	– Imagem do espaço expositivo da instalação de Black Lake .....	98
Figura 34	– Captura de tela no Virtual Boy .....	108
Figura 35	– Fotografias do modelo de headset utilizado na pesquisa .....	113
Figura 36	– Captura de tela do celular ao utilizar o aplicativo “ <i>Stonemilker</i> ” .....	120
Figura 37	– Visão esférica observada sem <i>headset</i> na tela do celular .....	122
Figura 38	– Gesto de cruzar os dedos em “ <i>Stonemilker</i> ” .....	123
Figura 39	– Paisagem sem Björk em “ <i>Stonemilker</i> ” .....	125
Figura 40	– Duas imagens da cantora em simultaneamente em “ <i>Stonemilker</i> ” .....	127
Figura 41	– Múltiplas Björks em “ <i>Stonemilker</i> ” .....	129

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>2</b>	<b>HIPERBALADA - VIDEOCLIFE, NOMADISMO E SENSIBILIDADE ...</b>	23
<b>2.1</b>	<b>Caçador – videoclipe e o panorama da cultura visual</b> .....	23
<b>2.2</b>	<b>Tudo em Neon – O percurso do videoclipe</b> .....	30
<b>2.3</b>	<b>Constelações desejadas – o videoclipe e o corpo midiático</b> .....	41
<b>2.3.1</b>	<i>Quem é? - Mapeando Björk Guðmundsdóttir</i> .....	47
<b>2.3.2</b>	<i>Uníssonos – Experimentações em Andrew Thomas Huang</i> .....	58
<b>3</b>	<b>BLACK LAKE - MERGULHO EM MEMÓRIA</b> .....	65
<b>3.1</b>	<b>Casulo - personas e estratégias de divulgação</b> .....	65
<b>3.2</b>	<b>Black Lake - a imagem que padece</b> .....	81
<b>3.3</b>	<b>Lugar escondido - Espacialidade e Visualidade</b> .....	95
<b>4</b>	<b>STONEMILKER - MERGULHO EM IMAGEM</b> .....	100
<b>4.1</b>	<b>Matéria escura - o videoclipe e as realidades virtuais imersivas</b> .....	100
<b>4.2</b>	<b>História dos toques - um comentário sobre método</b> .....	110
<b>4.3</b>	<b>Um Eco, Uma Mancha – Registro do Impossível</b> .....	114
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	131
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	134
	<b>ANEXO A – ATLAS-BJÖRK</b> .....	138
	<b>ANEXO B – ATLAS-HUANG</b> .....	139
	<b>ANEXO C – E-MAIL DO ENTREVISTADO COM FOTOS</b> .....	140

## 1 INTRODUÇÃO

“É aquela mulher do clipe onde ela vira um urso!” - foi assim que eu reagi quando uma prima minha disse que me emprestaria um disco da Björk - o “*Greatest Hits*”. Em 2004 eu a encontrei por acaso e no meio da conversa ela citou a cantora e de como ela misturava batidas eletrônicas e instrumentos de corda. Eu, garoto curioso e meio solitário, logo quis saber mais daquela mulher exótica com uma música tão peculiar quanto seu visual. Hoje, fazendo essa pesquisa, revejo a cena com uma curiosidade semelhante, mas voltada para os processos da minha memória. “É a mulher daquele clipe onde ela vira um urso!”. Eu não lembrei de instrumentação, de batidas, de vocais. Eu não lembrei do nome estranho. Eu lembrei do videoclipe. Eu lembrei da mulher careca se transformando em uma fera polar holográfica. Uma resistência na memória onde todos os pontos convergem para uma única imagem.

Queria descobrir o nome da canção do videoclipe do urso polar e o que mais aquela mulher pudesse ter lançado. Fortaleza não era contemplada com o acesso à MTV na modalidade de canal aberto. A emissora americana que revolucionou a forma de fazer televisão e articulou de forma pioneira a produção audiovisual da indústria fonográfica só estava disponível para o público da minha cidade via televisão paga – e nos anos noventa este era um luxo, contando nos dedos os que poucos podiam usufruí-lo. Então eu tinha algumas opções. Na época a única delas era aguardar para que aquele videoclipe passasse em outro horário, em outro programa. Ou conseguir ver na casa de algum dos pouquíssimos amigos que possuíam televisão a cabo – e claro, torcer para que algum momento eu pudesse assistir ao videoclipe desejado na gama de outras produções do gênero que veiculavam 24 horas por dia naquele canal.

Em 2001, ganhei mais uma possibilidade: torcer para que a TV União veiculasse alguma coisa da Björk - até hoje só “*Hidden Place*” entrou em veiculação, além de especiais em programas específicos. A TV União era uma rede local que transmitia majoritariamente videoclipes na sua programação, mais uma de tantas herdeiras da MTV. Seu slogan inconfundível no período era “Jovem de cara e de coração”, uma clara semelhança com o perfil midiático da emissora americana, trazendo para si a responsabilidade de ser aquilo que os jovens gostariam que ela fosse – uma rede de televisão que porejasse música, imagem e a velha dose de rebeldia (havia programas especializados em tribos urbanas como o “*Rock Collection*” ou o “*Tribos*”, que alimentava a televisão com reggae, rap, hardcore e outros gêneros similares).

Mas outra força já se esgueirava no que seria um ponto de ruptura no consumo de mídia. A internet já existia a essa altura, mas foi apenas no início dos anos 2000 que ela se tornou algo possível nas camadas mais pobres do país. Segundo o IBGE<sup>1</sup>, em 2004 apenas 12,4% das residências do Brasil possuíam microcomputador com acesso à internet - eu estava nos outros 87,6%. No entanto a internet estava disponível na *lan house* mais próxima, os estabelecimentos que forneciam acesso à rede mundial de computadores cobrando por hora e se tornaram febre durante os primeiros dez anos deste século no Brasil – um número que chegou a 108 mil estabelecimentos em 2009<sup>2</sup>.

Ainda assim a internet exigia uma curva de aprendizado da mídia que era bem mais complexa que a televisão – mesmo com todas as possibilidades que o hipertexto abre, a multimídia e a diversidade de conteúdo, a internet ainda carecia de uma organização de seu conteúdo. Para acessar um produto o usuário precisava procurá-lo, o que era muitas vezes uma tarefa infrutífera. No caso dos vídeos a questão era ainda mais delicada devido ao tamanho dos arquivos que trafegavam na rede, a qualidade da imagem e principalmente sua disponibilidade, que era incerta –ao contrário de imagens e canções, vídeos ainda não eram um produto fácil de ser adquirido (via VHS ou DVD) e a tecnologia utilizada para transferir a mídia física para a rede ainda era de difícil acesso. O consumo dessas obras passava então pela etapa de buscar os arquivos em sites soltos ou em redes de compartilhamento clandestinas como o *eMule* ou *Kazaa*, que criavam uma conexão ponto a ponto e reduziam o tempo de descarga dos arquivos.

Foi com a chegada das plataformas de distribuição de vídeos como o Putfile, YouTube e Vimeo que o consumo destes produtos ganhou novos contornos. Estes sites traziam uma organização catalográfica de vídeos e, com eles, a oportunidade de se organizar essas produções com possibilidade de se fazer uma busca refinada. Se antes era preciso contar com a sorte e a boa vontade das gravadoras – ou dos usuários que subiam estes conteúdos de forma não autorizada - agora bastava digitar “Björk” na caixa de busca, escolher um dos vídeos e assistir. E outros relacionados. O que antes era, a um certo nível, unilateral – excluindo talvez os programas de parada de sucesso onde os telespectadores votavam em maioria para assistir um ou outro vídeo – a prática de consumo destas obras se

---

<sup>1</sup> Disponível em < <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv94935.pdf>> acessado em 17 de dezembro de 2016 às 22h34

<sup>2</sup> Em três anos, 48 mil lan houses fecham as portas no Brasil. Disponível em <http://economia.ig.com.br/financas/seunegocio/2013-10-11/em-tres-anos-48-mil-lan-houses-fecham-as-portas-no-brasil.htmlx> acessado em 17 de dezembro de 2016 às 22h34

caracterizou então como um processo de curadoria própria, otimizada. Não precisava mais ficar esperando pacientemente que um clipe da cantora aparecesse no meu televisor. Aliás, seria uma tarefa ingrata - cada vez mais os videoclipes perdiam espaço na grade de programação, cada vez mais era possível ficar sabendo de um lançamento por causa de fóruns de discussão na Internet, em uma velocidade nunca antes vista.

Foi através do YouTube que descobri outros videoclipes de Björk. Foi lá também que percebi que muitas das músicas que eu gostava também ganharam videoclipe. Descobri que algumas delas eram conectadas também por imagens - vi a saga de Isobel inteira e em sequência, da floresta até a cidade que a aprisiona - trilogia de videoclipes formada por “*Human Behaviour*”, “*Isobel*” e “*Bachelorette*” (todos dirigidos pelo realizador francês Michel Gondry). Anos mais tarde me voltaria novamente a este grupo específico de videoclipes - ele se tornaria meu corpus de pesquisa ao fim da graduação. Minha pesquisa era mais voltada para a narratologia e como arquétipos se repetiam na produção audiovisual moderna. As investigações sobre a formação estética do videoclipe, no entanto, permaneciam como um ponto intrigante para mim. O que percebi é que as imagens engendram em si uma mitologia – um campo de forças que se repete eternamente, porque sua força parece estar sincronizada com um outro tempo, uma outra ordem das coisas. Sua violência ao se manifestar talvez ocorra porque é uma potência da ordem do mítico e do imaterial – e encarnar exige força.

Toda a gama de conteúdo que a internet tornou disponível para apreciação proporcionou a criação de um longo acervo sobre a cantora. É uma infinidade de fotos, coberturas jornalísticas, entrevistas, textos do site oficial, videoclipes, gravações de shows. Assim, admito que a cultura de fã está obviamente ligada a esta pesquisa. Se o desejo de produzir conhecimento vem das paixões - seja o afeto ou a vontade de mudar algo - assumo aqui a posição de alguém que admira o trabalho que estuda. Admira o bastante para colocá-lo à prova, dialogar com ele para além do véu dos afetos. O material que acessei ao longo dos anos me auxilia a criar uma constelação de informações - uma rede intrincada de dados, obras, eventos sobre a produção da cantora que nos dá pistas sobre como esta se inscreve midiaticamente.

Que Björk vemos hoje? A islandesa com formação musical clássica que alcançou o estrelato internacional nos anos noventa ao trazer sonoridades diferentes para o pop e principalmente seu visual pouco convencional para uma estrela do *mainstream* – um processo de criação de personas que na verdade articula uma infinidade de imagens, resultando em algo que abraça de forma indissociável audio+visual. Inez and Vinoodh, duo de fotógrafos

holandeses que criaram inúmeros trabalhos para a cantora – ensaios fotográficos, videoclipes e capas de discos – já falaram sobre como a natureza performática está arraigada no trabalho da cantora. Na contra-capas do DVD *Volumen*, que contem os videoclipes da carreira de Björk, podemos ver a cantora vestida de preto, com um dispositivo que lançava fios de sua boca. Questionados sobre a praticidade de desenhar os fios digitalmente, eles responderam: “Nós provavelmente poderíamos ter feito aquilo através do Photoshop, mas Björk não é alguém que separa vida de performance, é uma coisa só”<sup>3</sup>.

Esse mesmo conjunto de obras que gravitam a imagem de Björk deixou marcas importantes na produção artística dos últimos anos, sempre trazendo em seu discurso um movimento de aproximação e distanciamento simultâneo do pop e uma busca por movimentos mais experimentais e vanguardistas que marcaram o momento em que lançava discos. Em suma, sua imagem é como uma curva que ora cruza e ora se afasta do que se entende por corrente principal (*mainstream*) da cultura pop. Olho para trás e vejo que o videoclipe se move. Esteve na televisão. Esteve na internet. Esteve nos museus. E ainda está em todos estes campos, ao mesmo tempo. Por vezes confundindo-se em outras formas de se fazer audiovisual. Nesta pesquisa, observo o videoclipe como um nômade dentro de campos de produção de imagem em movimento – o cinema, a televisão, a videoarte e a publicidade – sem estar de fato em nenhum deles de forma enraizada, permanente, fixa. Sua presença causa marcas no fazer de cada um dos campos e marca a estética do próprio videoclipe, causando rupturas e lacunas de naturezas diversas – elas podem ser vistas como marcas estéticas ou mesmo como o estranhamento causado por este “estrangeiro” em espaços que ocupa de forma peculiar. Sua presença tensiona convenções e sensibilidades – em sua própria constituição, entre os sujeitos e outros gêneros e mídias.

Imaginar o videoclipe como um ente transitório é imaginá-lo junto aos elementos mais próximos do universo das imagens – é trânsito entre materialidade e pensamento, imagens são fugidias. Elas percorrem eras e sociedades, atravessam o tempo e os lugares. Pensá-las como nômades, como um conjunto de atravessamento de forças que se desloca e sofre marcas no processo de se mover (como, também, é marcada por esse movimento) é, aqui, pensar a imagem em sua constituição fugidia, de uma proximidade com o assombro. É pensar o videoclipe como um conjunto de ideias que conseguiram permanecer na cabeça de um garoto curioso no começo dos anos 2000.

---

<sup>3</sup>“We probably could have done that through Photoshop, but Björk is not someone that separates life from performance; it’s all one thing”. Disponível em <https://www.artsy.net/article/editorial-as-bjork-opens-at-moma-behind-the>. Acessado em 10 de maio de 2015



O que esta pesquisa propõe, em suma, é entender como o videoclipe se estabelece como um gênero audiovisual híbrido, que transita dos diversos dispositivos de exibição e fruição da imagem, sob o espectro das teorias modernas sobre arte e imagem e dos estudos do videoclipe dentro do seu contexto midiático. Escolhemos dois clipes da cantora Björk – os já citados “*Black Lake*” e “*Stonemilker*”. A escolha do videoclipe como objeto de estudo também se dá por sua importância como forma de se produzir audiovisual e a escassez de estudos sobre ele. Um fenômeno relativamente novo, que marcou toda uma geração de realizadores dos mais diversos campos (lembramos que o gênero possuiu até mesmo uma emissora especializada nestas obras – MTV – que ditou muito do que se produziu em termos estéticos entre 1980 e 2010 e fundou um modelo de canal televisivo). Seu espaço no universo das imagens em movimento é quase uma interseção entre campos como cinema, televisão e videoarte. Assim, abordo o trânsito do videoclipe dentro dos campos sensíveis e como é marcado por eles – campos estes que já encerram em si um universo de discussão e tensionamentos próprios, característicos da contemporaneidade cheia de dobras e lacunas, de espaços híbridos e com disputas ideológicas intrínsecas, complexas.

A produção de vídeos é prolífica ainda nos dias de hoje – se antes uma indústria fonográfica aliada a uma emissora de televisão especializada em vídeos (e com uma audiência jovem consolidada) já eram fatores preponderantes para um número considerável de vídeos produzidos anualmente; hoje há uma facilidade de tecnologia e distribuição da imagem em movimento. Temos vídeos que vão das super produções como as apresentadas por Beyoncé (como seu álbum visual, *Lemonade*) até obras no espírito “faça-você-mesmo”. A cantora cingalesa M.I.A., por exemplo, dirigiu o vídeo para sua canção “*Double Bubble Trouble*”, filmado com um iPhone. A própria artista disponibilizou o vídeo no YouTube – o que causou o bloqueio do vídeo na plataforma pela gravadora, que não havia permitido que ela lançasse a obra<sup>4</sup>. Desta maneira vídeo ainda é espaço de disputa, experimentação, ideologia, arte.

O processo de trânsito de realizadores do vídeo também pode ser verificado na produção de Björk. Vários realizadores de diversos campos já contribuíram com a cantora em inúmeros projetos – não apenas em fotos, figurinos e cenários, mas principalmente em vídeos. O designer de moda Alexander McQueen, por exemplo, dirigiu o vídeo de

---

<sup>4</sup> Através de suas redes sociais a cantora explicou a situação com sua gravadora, Universal Music Group. O vídeo foi liberado algum tempo depois sob protestos. Disponível em <http://www.rollingstone.com/music/videos/m-i-a-s-uncensored-new-video-includes-3-d-weapons-parrots-neon-20140519> acessado em 3 de dezembro de 2015.

“*Alarm Call*” – e também assina a direção de arte da turnê do disco, *Homogenic*. A turnê que celebrou a carreira da cantora, *The Greatest Hits Tour*, ganhou backdrops<sup>5</sup> do coletivo de designers londrino Lynn Fox – por fim, também dirigiram Oceania, clipe para a canção feita especialmente para a abertura das Olimpíadas de Atenas, em 2004. Além destes, diretores que começaram com videoclipes como Spike Jonze (“*It’s In Our Hands*” e “*It’s Oh So Quiet*”) e Michel Gondry (“*Isobel*”, “*Army of Me*”, “*Human Behaviour*” entre outros) também passaram a dirigir filmes, fotógrafos como Stéphane Sednaouie (“*Big Time Sensuality*” e “*Possibly Maybe*”) e Jean-Baptiste Mondino (“*Violently Happy*”) e artistas visuais como Eiko Eishioka (“*Cocoon*”) Nick Knight (“*Pagan Poetry*”) e Andrew Thomas Huang (“*Mutual Core*”, “*Family*”, “*Black Lake*” e “*Stonemilker*”) também contribuíram com os projetos de Björk.

Andrew Thomas Huang, nosso segundo autor, é realizador audiovisual e já trabalhou com bandas famosas como Sigur Rós e Atoms For Peace. Seu estilo é caracterizado por uso intenso de imagens geradas por computador (CGI), performance de atores em grandes cenários e paleta de cores saturadas e contrastantes – tudo dentro de cenários vazios e negros, numa estética surreal e de alta tecnologia. Huang começou a se tornar um nome comum na crítica especializada e viralizou na internet ao lançar “*Solipsist*”, vídeo que concentra elementos característicos de sua estética. A obra foi premiada pelo júri no festival Slamdance, em 2012.

A escolha de “*Black Lake*” e “*Stonemilker*”, nesse universo imenso de videoclipes, não foi por acaso. São canções que giram em torno de um mesmo assunto – a separação da cantora do então companheiro, o artista Matthew Barney, após uma relação de mais de uma década. Ambas são parte do álbum “*Vulnicura*” (cura das feridas, em latim), e discorrem sobre família, abandono, dor, confusão. “*Black Lake*” foi comissionado especialmente para o MoMA. O videoclipe estreou no terceiro andar da exposição sobre a cantora durante o ano de 2015, numa sala escura que remete ao formato das salas de cinema, com bancos para que o espectador pudesse sentar e apreciar a obra. Um circuito incomum para o videoclipe. A obra também ganhou um *teaser* no YouTube antes ser disponibilizado na plataforma.

“*Stonemilker*” por sua vez é um videoclipe feito com uma câmera que captura imagens em 360° graus. Sua exibição se dá por Oculus Rift, aparelho que permite a apreciação da obra no que chamamos aqui de realidade imersiva – um universo de imagens

---

<sup>5</sup> Planos de fundo exibidos no palco durante um show de um artista

virtuais no qual o espectador pode ver todo um ambiente em um círculo completo, girando sua cabeça para observar o restante das imagens ao seu redor, simulando a realidade. O videoclipe estreou em uma das lojas da distribuidora de discos Rough Trade, em Londres, e logo circulou por museus e festivais pelo mundo – incluindo o Brasil. Hoje está disponível no MoMA PS1, em Nova York. A obra foi incluída no YouTube em uma versão onde se pode navegar por toda a extensão das imagens através do mouse ou de um VR headset - aparelho específico para experiências de realidade virtual imersiva.

Assim, são obras que operam dinâmicas diversas dentro de circuitos diversos – em um mesmo projeto (Vulnicura), de uma mesma cantora e realizador. Observar o percurso nômade do videoclipe é entender como sua unidade e singularidade são marcadas por este fluxo de forças. Observando a natureza de nossos objetos – que são audiovisuais, mas que operam dinâmicas de outros campos – se faz necessário um aporte metodológico que contemple a sua natureza múltipla e nômade.

Em uma primeira etapa, apresentar os artistas e situá-los dentro do universo do videoclipe e da indústria fonográfica . Entender de onde partimos. Apresentá-los se torna importante – para além do básico entendimento sobre quem estamos falando, significa entender como o artista se posiciona no que diz respeito a sua imagem midiática e sua liberdade de flexionar, romper e mudar elementos do videoclipe.

Busco outra abordagem de pesquisa para os dois videoclipes – articulando formas de se perceber e analisar as obras, respeitando suas particularidades. Aqui entra em cena a análise midiática dos videoclipes, proposta por Soares (2009). Analisar um videoclipe de maneira midiática é considerar que a produção de sentido de um clipe na cultura midiática pressupõe uma manifestação material ancorada nos aspectos expressivos dos produtos em suas particularidades - sobretudo de suportes. O analista deve se questionar de que forma as especificidades dos suportes midiáticos são determinantes na expressividade dos clipes. (SOARES, 2009, p.132). A análise midiática possui uma matriz semiótica, isto é, opera a relação entre ideias e suas representações em seus vários níveis, compreendendo que os objetos analisados possuem suportes, manifestações, integram cadeias de produção. Aqui entendemos estas cadeias para além de um viés industrial, mas como palimpsestos de fruição – amálgamas de tempo, formas de se produzir sensibilidade, consequências e quebras que acontecem na mesma superfície sensível das obras.

Outro ponto essencial desta metodologia é que ela não descarta a canção. Estamos tratando de uma obra sinestésica – imagens foram pensadas, escolhidas, decupadas e montadas respeitando uma canção, ou ao menos estes processos foram inspirados por ela

(MACHADO, 2000). É necessário que se leve em conta a canção. Andrew Goodwin (1992) aponta também que o videoclipe, ao ser estudado, precisa levar em conta a canção e suas dinâmicas, ou caíremos no que ele chama de análises com constrangedores silêncios que podem ser decisivos ao empobrecer as noções que supostamente o público teria ao consumir estas obras (GOODWIN, 1992, p.4). Mas entender que aquele elemento sonoro e poético faz parte da canção e levar em conta que alguns elementos básicos desta (como sua estrutura, ritmo e letra) são um fator essencial em nosso trabalho.

Assim, assumimos o videoclipe como um nômade e nossa análise como seu percurso nos campos sensíveis e espaços diferenciados da arte. O trabalho, então, se estruturaria como um caminho – não apenas entre ponto A e B, mas com uma certa navegabilidade, caminhos mais sinuosos que uma reta. Procuramos uma forma mínima de estabelecer quais elementos são relevantes para nossa pesquisa e, através daquilo que estes nos apresentam em termos de imagem, som e articulação midiática, um percurso entre campos de produção artística. A partir disso, passamos para o diálogo com os nossos objetos. Ambos serão estudados numa matriz de análise midiática, mas cada um terá procedimentos e diálogos com outras metodologias que possam nos dar mais suporte em nossa jornada.

Obviamente, há uma liberdade articulativa entre diversos campos através da análise fílmica que nos permite investigar em profundidade obras audiovisuais – até certo ponto. “*Black Lake*” é nossa primeira incursão no espaço de arte e sua relação com o videoclipe. Mesmo vislumbrando o videoclipe em questão numa estrutura mais “formal” no que diz respeito à organização de planos e mesmo tecnologia empregada na captura das imagens, entendemos que ele precisa ser observado com atenção. Apesar da análise fílmica ser utilizada aqui (pois podemos dividir suas cenas e sequências de forma mais simples), o videoclipe está inserido em uma cadeia de produção, possui forças diversas e é tensionado entre vários campos – foi comissionado para uma exposição e também está disponível na Internet. Nosso objetivo aqui é compreender como se dá a escolha e a relação estética do videoclipe ao ser exibido em um regime diferente da televisão e das plataformas virtuais; que disparidades ele encontra com o formato clássico dos videoclipes ao percorrer este campo sensível. Como já dito, será desenvolvida com uma breve análise fílmica mais clássica, ou seja, poderá ser analisado no espectro de suas sequências, cenas, figurino. A inviabilidade de se visitar a exposição é um dos nossos entraves. Por isso, nos centramos em diversos relatos da exposição e do vídeo disponibilizado no Youtube, criando uma certa arqueologia das impressões.

Já Stonemilker é radicalmente diverso. É um videoclipe feito para um ambiente

de realidade imersiva, em 360° - a ideia de sequência cinematográfica, a um primeiro olhar, torna-se difícil de definir. Contra-campo e enquadramento são fluidos e cambiantes. Mesmo escolhendo uma experiência única e a planejando, perderíamos muito do que a obra tem a oferecer, em termos de análise. Ainda que nosso trabalho observe esta possibilidade em uma perspectiva amostral, essa abordagem acaba não dando conta da dimensão de nossa obra – desconstruir seu fluxo pode aniquilar sua potência. É o que Susan Sontag nos apresenta em “*Against interpretation*”, de 1961. A análise fílmica pode se tornar falha ao tentar, sob um mesmo fiel da balança, analisar obras distintas com uma mesma abordagem. É o prelúdio de uma redução enciclopédica e estetizante da arte. Buscamos então observar a experiência de assistir este videoclipe, não apenas nas imagens, mas as configurações históricas do espectador contemporâneo diante destas imagens de natureza tão singular.

Antes de passar para o próximo videoclipe, iremos nos aprofundar nos conceitos da imagem háptica. O corpo e a presença já são fatores fundamentais para entender o videoclipe em circunstâncias de exposição. Mesmo sendo diluído nas outras etapas do trabalho, nesta iremos verticalizar nosso estudo. Isso se dá pela natureza do videoclipe seguinte, *Stonemilker*. É como se o videoclipe adentrasse mais um novo campo sensível, uma etapa do percurso que precisa de uma pausa dramática, um intervalo para entender em que território adentra. Assim, faremos uma revisão dos conceitos sobre os regimes visuais e a forma de se encarar a visualidade na contemporaneidade. Estamos compreendendo novas formas de se produzir imagens que entendem a percepção e a visualidade para além do sentido da visão – são discussões que deixam de lado um pensamento telescópico (que se volta para a visão como forma de se apreender o mundo em sua essência) para abraçarem uma abordagem mais cognitiva e que entendem o ato de ver como um processo corpóreo e que engloba todos os sentidos.

Ao fazer esta reflexão, chegamos ao ponto atual de nosso objeto. Em “*Stonemilker*” nos voltamos para uma experiência calcada em várias faculdades sensoriais e que opera várias forças – corpo, presença, realidade imersiva, sua entrada no espaço de arte e multiplicidade de meios. Observamos esta experiência e suas relações estéticas com videoclipe como uma forma de detectar as mudanças com a chegada de novas tecnologias, sua interação com o espaço de arte e que novos elementos ele traz para o videoclipe – para tal, usaremos um aparato de realidade virtual semelhante aos que estava presente na exposição. A partir das experiências com o aparelho – feitas em três sessões – iremos discutir a relação da obra com a estética do videoclipe, tendo em vista as relações que esta estabelece com o contexto midiático em que foi lançada.

Nosso corpus aqui é o próprio videoclipe e as impressões oriundas de sua exibição. Assim como Black Lake, não descartamos a oportunidade de entrar em contato com a exposição de fato. Caso se torne impossível até o fim desta pesquisa, contamos com a oportunidade de observar o videoclipe em um aparelho de realidade virtual. Nossa metodologia se baseia, desta forma, em um percurso – para cada etapa do caminho, uma abordagem.

## **2 HIPERBALADA– VIDEOCLIFE, NOMADISMO E SENSIBILIDADE**

### **2.1 Caçadora – Videoclipe e panorama da cultura visual**

Ao nos debruçarmos sobre o universo dos vídeos, percebemos um mundo móvel. Não como uma engrenagem fixa que se move de maneira premeditada e paciente; mas sim como um andarilho, um nômade que caminha sob um céu de infinitas constelações de discursos, imagens, forças, afetos.

Aproximamos o videoclipe do movimento porque de movimento são feitas as imagens. As imagens não são pacíficas. Elas se movimentam, são arredias, fugidias. Esta forma de compreender as imagens dialoga com vários outros pensadores que também abordam estes objetos como um atravessamento de forças e sensibilidades que vão para além da telescopia – buscar nas próprias imagens formas de entendê-las, seus gestos e resistências. O movimento e a possibilidade são conceitos-chave para o entendimento sobre a imagem, uma noção abstrata que não descarta a sensorialidade múltipla e corpórea no tensionamento entre imagem e sujeito, admitindo-a como um fenômeno que existe para além da soberania do olho como o elemento fundamental no ato de olhar. Nos deparamos com uma ideia de imagem como algo que nos demanda olhos, nariz, boca, pele, equilíbrio, senso de espacialidade – a visão para além dos sistemas de lentes (biológicos, mecânicos ou numéricos), a imagem para além da noção de uma luz indiscutivelmente real que toca uma superfície demasiadamente sensível.

A própria história do videoclipe é também fruto de uma série de movimentos transitórios de vários realizadores de diversos campos de produção de imagem - e aqui incluímos não apenas as imagens em movimento (cinema, televisão, videoarte) mas também fotógrafos, designers de moda e, claro, os músicos - produtores de imagens sonoras. A natureza inquieta do videoclipe dialoga com o panorama epistemológico dos estudos sobre cultura visual e filosofia da imagem no século XX e XXI. A imagem é inúmeras vezes abordada como uma instância movediça, de uma temporalidade singular – a maior parte das discussões sobre arte, imagem, política e cinema possuem em seus pilares noções de movimento, dinamismo, devires. Palavras como “entre”, “fluxo”, “trânsito”, “atravessamento” e “território” são elementos que se repetem em diversas correntes do pensamento contemporâneo que assumem o desafio de discutir a imagem e sua natureza tão quimérica, traumática e, principalmente, móvel.

Entender exatamente o que é imagem é um desafio por si só - a noção de imagem

parece desenhar silhuetas e insinuar contornos do que pode e principalmente do que pode não ser, como se estabelecesse mosaicos de uma ideia, uma impossibilidade estabelecida a partir da própria natureza dúbia que sua relação com as invisibilidades e materialidades. Encontramos nos estudos de José Gil (2005), por exemplo, uma abordagem do fenômeno da imagem como um provocador de tensionamentos, uma articulação entre forças - como um objeto que se curva para dentro e para fora, escondendo e exibindo suas formas e qualidades de maneira aleatória.

O autor português admite o ato de experimentar o mundo como mais que um constituinte da ligação entre as coisas - existir e perceber o mundo que nos cerca é o que estabelece o enlace da trama da realidade - tal qual um filme que surge no momento em que o assistimos. Em “A Imagem-Nua E As Pequenas Percepções”, onde o autor debate uma metafenomenologia, podemos perceber como a imagem existe dentro de movimentos reflexivos entre o que é tocado e aquilo que toca - numa potência que parece vir justamente do negativo, do entre, da “invisibilidade do invisível”(GIL, 2005, p. 37). O corpo, sua presença e sua sensorialidade é justamente o que existe nesse atravessamento de forças entre os pontos distintos de uma ação. O mundo existe porque há um agenciamento para que ele se torne fenômeno – o ato e o movimento são o conjunto de forças que articula o devir das coisas.

A ideia de imagem como uma dimensão que existe no “entre” aparece nas ideias de Henri Bergson. Em seus estudos sobre a fenomenologia da matéria, o autor coloca a imagem novamente nos espaços entre as coisas – para além disso, o movimento das coisas e das imagens é o que dá vida ao mundo. Ela existe para além da pura representação ou dos puros afetos – ela caminha entre as duas potências, não surge nem das coisas e nem de suas representações. Em uma leitura mais atenta de “Matéria e Memória”, percebemos como o conceito de imagem é mutável – é justamente este movimento, sua não-permanência demorada em nenhum outro ponto que não seja o “entre” que estabelece o fio condutor de seu pensamento.

por "imagem" entendemos uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa - uma existência situada a meio caminho entre a "coisa" e a "representação" (BERGSON, 1999, p. 2)

Podemos perceber ainda que, no pensamento do autor, o movimento é o meio pelo qual as imagens se relacionam entre si - um movimento que trata dos afetos e das respostas dadas pelo corpo (que o autor denomina como "a imagem que chamo de meu corpo"(p.14). Imagem e movimento são então processos e ao mesmo tempo seus resultados, onde sua



existência tensiona a estabilidade das coisas, produzindo então uma certa presença.

Há aqui uma clara conexão com o pensamento de Gilles Deleuze e Félix Guattari. Sim, nos vem imediatamente à cabeça o conceito de imagem-movimento amplamente debatido por Deleuze, na sua própria interpretação do pensamento de Bergson - uma imagem como um campo de potências - o movimento que não se curva ao tempo, uma possibilidade de relações entre a percepção, narrativa, plasticidade das imagens. Porém há, ainda, reflexões que nos são caras na sua obra: a desterritorialização e o nomadismo - que por sua vez evocam uma epistemologia do movimento. É possível observar como a obra dos dois está impregnada de movimento e seu devir - na forma na qual elas estão organizadas, em sua apresentação em capítulos cuja numeração não é ordinal ou hierárquica, cujos volumes são chamados de platôs e convocam, desta forma, um percurso não-linear, aleatório - por excelência, um movimento.

Em “1227 - Tratado de Nomadologia: Máquina de Guerra”, capítulo do volume quinto de "Mil Platôs", os autores entendem o nomadismo como uma ordem de existência que inscreve uma maneira de se pensar o mundo – caracterizada por desafiar a ordem das coisas (o Estado) e por ser uma potência desterritorializadora, que de maneira fulminante nos leva a questionar como compreendemos o que nos cerca, quem são os nossos inimigos, o que nos move.

A imagem do nômade muitas vezes é próxima da imagem do próprio homem em sua origem – aquele que migra de um ponto a outro, cujas raízes não estão na organização de um território específico – mais a fundo, aqueles que existiram antes do surgimento da história (escrita) e são da ordem do cósmico, ou seja das imagens. O homem cósmico é aquele que repete narrativas mitológicas através de imagens, movimentos e atos para que possa se desligar de seu tempo histórico e assim ser uno com o universo que o cerca – o tempo cosmológico, desenhado em círculo cujo fim e princípio são os mesmos. O homem passa a ser imortal através das imagens – que existem pelo movimento que faz para que estas se manifestem.

Em uma leitura das cosmogonias - as narrativas que tomam como missão ontológica e narratológica descrever a criação de um mundo - os pensadores atribuem à noção de Estado um sistema dual de forças que organizam um mundo delimitado por elas. “São os elementos principais de um aparelho de Estado que procede por Um-Dois, distribui as distinções binárias e forma um meio de interioridade. É uma dupla articulação que faz do aparelho de Estado um estrato.” (DELEUZE & GUATTARI, 2000, p. 12). Estes elementos, segundo os autores, não precisam ser opostos ou necessariamente díspares e antagônicos para que um conjunto organizado surja de suas interações. Externo a esse sistema, a guerra.

Enquanto as duas forças de estado agem como um conjunto limitado de possibilidades geradas pelas próprias forças. A guerra seria da ordem do fugaz e do efêmero - numa visão do Estado, daquilo que foge à norma, do passageiro. A guerra é uma exterioridade. Em uma analogia com jogos de tabuleiro que simulam batalhas - no caso o xadrez clássico e o go chinês - os autores nos apresentam um outro conceito que nos será fundamental adiante - o nômade. Para Deleuze e Guattari, o xadrez possui uma constituição lógica similar à ideia de Estado (há guerra, mas esta é “institucionalizada, regrada, codificada” enquanto o go chinês é “pura semiologia”( DELEUZE & GUATTARI 2000 p.14). O espaço dominado pelo xadrez seria então codificado, enquanto o go chinês o territorializa e desterritorializa, um processo que segundo os autores consiste em “fazer do fora um território no espaço, consolidar esse território mediante a construção de um segundo território adjacente, desterritorializar o inimigo através da ruptura interna de seu território, desterritorializar-se a si mesmo renunciando, indo a outra parte...” (DELEUZE & GUATTARI 2000 p.14).

A explicação do sistema do go chinês apresentada pelos autores nos oferece uma noção do que se trata a desterritorialização - um processo que está fundamentalmente atrelado à territorialização e a reterritorialização, num fluxo constante. Quando colocamos “noção”, estamos pensando no desafio que é compreender o conceito de território dentro do pensamento rizomático dos autores - os termos são utilizados de formas tão distintas e variadas por toda a obra que torna difícil, ou até injusta, sua cristalização em um único modo de entendê-la. Muito mais que determinar o que significa re-des-territorializar em um termo único e engessado, preferimos utilizar uma noção básica, um conceito chave que possa se desdobrar (já que para o próprio Deleuze a filosofia deve ser uma prática de conceitos e não de definições).

Assim, assumimos o território basicamente como uma confluência de agenciamentos. Territorializar é constituir uma unidade - que nunca será completamente estável - através de uma série de agrupamentos de agenciamentos - sistemas minimamente binários, dinâmicas que se montam e desmontam em fluxo infinito. A instabilidade do território é inerente à desterritorialização - uma entropia das coisas, um processo de desmonte, virtualização, descontextualização através de linhas de fuga. Ele acontece de forma concomitante à reterritorialização, uma reconstituição de coisas em outros espaços - tão instáveis quanto.

O pensamento de Deleuze e Guattari dialoga sobre a dimensão do Estado enquanto uma dimensão cuja instabilidade aplicada pela guerra, numa relação entre forças que existem de forma dependente. O Estado, apesar de uma forma circumspecta definida por um

sistema binário básico - na antologia cosmogônica, o deus juiz e o deus rei, ou seja, aquilo que é da ordem do burocrático e do direito básico, advindo das leis naturais e das leis arbitrárias sociais- tem seu equilíbrio desafiado pelo nômade, que é da ordem do desterritorializante, do mutável. Este jogo nos é apresentado como uma forma dual e dependente de se estabelecer referenciais de existência ao homem. O Estado recusa o nomadismo, o nomadismo desafia constantemente a existência de um Estado. A máquina de guerra é o nômade que desfaz as relações do estado, destrutivo, ressignificador.

Assim, Deleuze e Guattari nos propõem qualidades do Estado e do nômade como uma estruturação de modelos de pensamento: a forma de pensar admitida pelo Estado é uma ciência sobre o sólido - estabelece conexões com aquilo que se concebe como verdadeiro, real e indelével, uma ciência de definição daquilo pelo que é, do delimitado, do coeso e consistente. Os problemas da ciência do estado têm papel de entrave - aquilo que é preciso ser resolvido e superado, pois existe entre a ignorância e a verdade. O pensamento nômade, que é da ordem da guerra e do instável, ameaça o Estado. O pensamento do fluido, de forma pouco definida e profundamente insubordinado.

O pensamento que não se coloca a serviço do Estado e que constantemente se volta para sua própria constituição, as imagens que o fazem “girar”, voltando a um pensamento Bergsoniano. O pensar nômade é problematizar - o problema não é entrave, mas mote. (DELEUZE & GUATTARI 2000 p.25). O pensamento nômade, então, seria o pensamento que está sempre atentando contra uma ordem estabelecida - a atravessa, corta, problematiza, coloca em questão. É fluido.

A própria ideia de desterritorialização parece ter sido desterritorializada no decorrer da obra de Deleuze e Guattari, o conceito sendo reconstituído e deslocado a cada momento. Admitimos então o desafio de se estudar o universo das imagens numa perspectiva nômade como um trabalho sísifício - um eterno fluxo de constituição de métodos e conceitos que precisam ser constantemente mudados de lugar, deslocados, revistos. Talvez para fazer jus ao seu objeto - que muda constantemente, a um piscar de olhos e, simultaneamente, resiste a ao tempo.

A partir disso, podemos questionar o quanto desse nomadismo há de fato na constituição das ciências no que dizem respeito à imagem - mais especificamente ao campo do conhecimento voltado ao homem, como a filosofia, história da arte, comunicação. O quanto há de fuga?

Estamos diante de duas concepções da ciência, formalmente diferentes; e, ontologicamente, diante de um só e mesmo campo de interação onde uma ciência régia não

para de apropriar-se para de fazer fugir os conteúdos da ciência régia. No limite, só conta a fronteira constantemente móvel.

Ao observamos a abertura de “Em “1227 - Tratado de Nomadologia: Máquina de Guerra”, podemos ver uma ilustração de uma carruagem inteiramente de madeira. A imagem da carruagem é, em repetidas vezes, abordada em mitos sobre a ordem do pensamento. Em “Fedro”, de Platão, a carruagem representa a forma como o homem lida com o mundo a sua volta e se move para um determinado destino. Ela é dotada de dois cavalos alados. Um deles é branco, suave e obediente enquanto o outro é negro, afoito e insubordinado. O cocheiro da carruagem deve guiar com maestria os dois cavalos, como se a força do desejo (cavalo negro) fosse necessária, mas precisa ser controlada. Deleuze e Guattari retornam a este modelo de pensamento dual no texto, citando o *Timeu* de Platão que admite os modelos Cômpar e Díspar de ciência, onde uma trata de buscar nas variáveis uma constante, enquanto o outro evidencia justamente a infinita possibilidade das variáveis. Mas a carruagem ilustrada no capítulo está vazia. Está sem cavalos. Nem branco, nem preto, nem díspar, nem cômpar, nem apolíneo e nem dionisíaco. O que parece estar em jogo na descrição do nomadismo é seu próprio paradoxo: uma ciência que faz de sua fugacidade seu próprio modelo, reivindicando para si um constante estado de mudança das coisas. Daqui compreendemos que a imagem possui uma natureza similar: muda de espaços porque é de sua constituição mudar, morrer e renascer em outro ponto – sobreviver enquanto imagem e desafiar os espaços e leis que a cerca.

A ideia de uma imagem que foge e desafia a ordem das coisas nos remete à obra do alemão Aby Warburg. Seus métodos e interesses tão móveis quanto as imagens que estudara inauguraram um novo olhar sobre a história da arte e da cultura - constituindo uma “disciplina sem nome”, Warburg observou imagens que se repetiam através de vários momentos e em contextos sociais completamente distintos.

Em textos como “O Nascimento de Vênus e A primavera de Sandro Botticelli”, Warburg (2015) cria verdadeiros espaços de fluxo de imagem. Analisando a relação das figuras mitológicas retratadas nas obras do *quattrocento* com as histórias que as inspiraram, o autor estabelece uma rede de indivíduos que em diferentes momentos e tempos históricos se viram às voltas com figuras arquetípicas que se repetem, celebrando no movimento sua encarnação material. A figura de uma ninfa e do vento que sopra é viva tanto nos quadros do renascimento quanto nos textos gregos que o inspiraram, sendo motivo para as obras de Boticelli, Poliziano, Ovídio (WARBURG, 2015, p.29-32). Não apenas pinturas, mas textos e objetos - como a moeda cunhada com as três graças (p.58), esculturas como a Pamona do Uffizi (WARBURG, 2015, p.68). A imagem, seu movimento e maneirismos parecem circular

os fios do tempo.

A ideia da *nachleben* (pós-vida das imagens), onde a imagem sobrevive como um fantasma a assombrar o mundo dos vivos, nos norteia para um entendimento do movimento e dos gestos como instâncias que se fazem repetir. Imagens ressurgem com velhas histórias dentro de novas tecnologias - sejam estas a pintura, a fotografia ou óculos de realidade virtual. A empreitada de Warburg dialoga com a dimensão plural movimento - seus estudos se basearam no ato de contemplar o deslocamento e ressurgimento das imagens por meio da história da cultura visual. Bulas astrológicas, construções centenárias remontando à Idade Média, pinturas da Renascença, fotografias de viagem, cerâmica dos povos nativos da América do Norte. Uma série de estudos distintos que só puderam ser articulados com o passar incisivo do tempo - uma observação minuciosa de um dos maiores acervos de todos os tempos - as imagens produzidas pela cultura ocidental desde a Antiguidade Clássica.

O Atlas Mnemonsyne, obra inacabada do autor, nos aparece como inspiração para uma epistemologia da imagem. As grandes pranchas de madeira criadas pelo alemão são crivadas de várias imagens, em tamanhos diversos. São ligadas umas às outras fisicamente apenas por justaposição e estão livres para se deslocar dentro daquele espaço. São imagens diversas que comungam a temática do gesto - a repetição de movimentos e simbologias que resistiram e ressurgiram em vários momentos da história. Aqui lembro de Edgar Morin, que nos diz que a Indústria Cultural é “fundamentalmente estética e profana, ela secreta uma mitologia” (MORIN, 2002, p.79). Nas mitologias resistem as imagens, entidades cósmicas tão vorazes que são capazes de transportar o homem para um mundo cósmico - a mesma força que fazem o índio pueblo encantar serpentes em busca da chuva.

A forma como Warburg lida com o texto nos faz pensar em como o videoclipe é por muitas vezes admitido como uma estrutura puramente visual - ou no mínimo colocam o visual como um fator primordial em análises. Como aponta Andrew Goodwin em “Dancing in a Distraction Factory”, diversos estudos do videoclipe o enxergam como manifestações visuais, cinemáticas, publicitárias - mas esquecendo que elas são sonoras também.

Os efeitos deste estranho silêncio na pesquisa sobre televisão musical são de longo alcance. Quando videoclipes são lidos como mini-filmes silenciosos cujas narrativas podem ser compreendidas quando isoladas da música e sua vasta significância na cultura pop, o resultado é uma enorme confusão sobre como os públicos podem realmente entender o videoclipe . (GOODWIN, 1992: p.4).

Estendendo a ideia de Warburg de engolfar o texto em imagens para a música -

que, como veremos a seguir, possui uma história antiga com as imagens visuais - talvez aqui observamos o videoclipe como imagens que se ligam a música intensamente. Mesmo quando se desgarram aparentemente das imagens que acontecem enquanto são executadas, o fazem de forma potente, trazendo novos significados, tecendo novas teias de sentido na obra que constituem.

A aproximação do videoclipe à ideia de nômade encontra eco no panorama atual dos regimes estéticos: os borrões, misturas e atos clandestinos entre os fazeres artísticos nos dizem muito mais sobre o que se produz contemporaneamente que apontar, diretamente, uma direção onde uma ou outra produção se encaixa na televisão, no museu ou no cinema. O videoclipe, como veremos no decorrer desta pesquisa, é híbrido por excelência - sua origem remonta diversos fazeres audiovisuais.

Pensando, por exemplo, na origem do termo videoclipe, notamos como esse hibridismo já impregna o gênero desde o seu advento. Seu nome vem de “clipping” - o corte e a agrupamento de imagens. Aqui, imagens em movimento, acompanhadas por uma canção. Observando as primeiras produções do gênero, na virada dos anos 1980, percebemos uma montagem de imagens seguindo uma trilha sonora específica - no caso as canções a que são atrelados - num choque sinestésico onde som e imagem não se dissociam. Uma espécie de colagem que não necessariamente se preocupa com a transparência do corte, como no cinema clássico - o microcosmo cinematográfico aqui não busca uma imersão para uma realidade dentro do plano de corte, mas sim para uma experiência sensorial.

Videoclipes são, então, um campo de força onde imagens distintas - neles se cruzam não apenas as imagens dadas, capturadas e montadas. Circulam naquele espaço uma infinita quantidade de símbolos, outras imagens, sequência de pensamentos, possibilidades de discurso. E como dito antes, imagens não são pacíficas. O espaço não é de fluxo simples, ou coexistência estática. O choque provocado pelo videoclipe vai além de uma montagem sinestésica, mas a imensa força para colocar lado a lado outras imagens de força descomunal. O videoclipe aqui é entendido então como um campo de força de imagens, que por sua vez são campos de força de outras imagens - um fluxo onde o infinitamente grande e o individualmente pequeno se cruzam incessantemente.

## **2.2 Tudo em Neon – O percurso do videoclipe**

Buscar a origem do videoclipe é uma tarefa tão espinhosa quando defini-lo. A própria noção do que é o videoclipe se torna complicada: como definir exatamente o que o

caracteriza, em todos os aspectos metodológicos requeridos? É gênero? Dispositivo? Videoarte? Videodança? Filme? Peça publicitária? Produto televisivo? Ele é híbrido. Entendê-lo como um produto audiovisual híbrido é mais que uma “diplomacia metodológica”, mas uma forma honesta de observar que o videoclipe existe como um produto de entre-meios, proclamado pelo fato de estar baseado nas experiências estéticas advindas da imagem e do som que se conectam e desconectam. É múltiplo em sua natureza, nas suas características estéticas, na sua finalidade. Sua origem se dilui em inúmeros fragmentos, tentativas de atribuir sons às imagens, que aparentavam sofrer de um mutismo inquietante. A música, conforme aponta Arlindo Machado (2000), nem sempre esteve posicionada como uma linguagem que existia na forma puramente sonora.

A questão fundamental aqui não é entender exatamente se o videoclipe se encaixa estritamente em um gênero ou marcos históricos que denotem uma evolução – o desafio é mapear os vários momentos que a música e a imagem em movimento se cruzaram em campos diversos – da televisão ao museu; da indústria fonográfica às galerias de arte, como o nômade que é - e como desejos e expressões se articularam para originar o videoclipe. Machado (2000) aponta que os estudos musicológicos despiam de toda sua metodologia as imagens – um dos seus exemplos é a análise de Jean Barraqué da obra de Debussy, *La mer*, sobre a qual ele se debruça sem citar em nenhum momento o quadro que a inspirou (MACHADO, 2000, p. 153-154). O mesmo parece se repetir com os videoclipes, mas de forma inversa – as imagens tomam de conta das pesquisas e as impregnam de um silêncio sepulcral.

Partiremos da sinestesia, entendida aqui como um processo sensório experimentado através de duas ou mais faculdades corpóreas – transbordando, sendo mais que a “soma” de ambas. A literatura sobre o videoclipe - como em Kaplan (1987), Goodwin (1992) e Soares (2009) - aponta o ritmo visual como uma de suas características, uma experiência provocada por diversos elementos da obra: choque de planos, sincronias e assincronias, repetições e enquadramentos que condizem com a estrutura da canção; ou desta se afasta, jogando com uma certa expectativa que tem o som como referencial. Uma simbiose entre imagem e som que provoca sensações que vão para além do puro ouvir e do puro enxergar – talvez atinjam uma característica háptica, que instiga o corpo inteiro. Laura U. Marks (2000) indica a sinestesia e a sensorialidades como processos que desencadeiam memórias e podem ser disparados de diversas formas – tanto os filmes quanto os meios guardam em si marcas.

O que podemos perceber, no entanto, é que a tentativa de se unificar imagem e som precede até mesmo a imagem em movimento – obviamente o cinema é a primeira ideia

que se tem quando se fala em ‘audiovisual’, nascendo imagem e trazendo, por muito tempo, um desejo de se fazer ouvir. Desejo tão nômade, ele incorpora várias formas da cultura visual ocidental, até mesmo na pintura. Machado (2000) nota que a noção de música era, para os gregos, fundamentalmente multimidiática.

Sabemos que o termo grego *mousiké* (literalmente: a arte das musas) designava originalmente um certo tipo de espetáculo que hoje chamaríamos de multimídia, pois incluía não apenas a performance instrumental e o canto, mas também a poesia, a filosofia, a dança, a ginástica, a coreografia, a performance teatral, as indumentárias e máscaras e até mesmo ‘efeitos especiais’ produzidos através de jogos de luz, movimentos dos cenários e truques de prestidigitação. (Machado, 2000, p.155).

O tríptico “O Jardim das Delícias Terrenas”, de Hieronymus Bosch é uma das obras onde podemos notar esse desejo. Datado de 1503 e pintado em 3 tábuas articuladas, a peça mostra quatro olhares distintos para o universo: o primeiro é observável com as tábuas fechadas, onde vemos o universo cercado por uma esfera, em tons cinzentos, sem astros celestes ou humanos. Ao abrir as tábuas, três pinturas emergem: nas tábuas pequenas estão retratados o grande maniqueísmo cristão – do lado direito de um lado o paraíso, do outro o inferno. E entre eles o paraíso terreno, onde todo o pecado e desejo consomem os homens e criaturas.

O paraíso parece extremamente silencioso, retratando adão e eva em um jardim de paisagens curvilíneas. Silencioso. O quadro central – o maior do tríptico e que retrata as tais delícias terrenas e profanas – mostra uma grande festa com seres de anatomia fantástica, que se engendram e se misturam em êxtase. Parece prazerosa e barulhenta, gemidos, grunhidos dos seres consumidos por seus próprios ímpetos. Festas tem música, que está representada, obviamente, por músicos dentro da multidão.



Figura 1: Tríptico “O Jardim das Delícias Terrenas”, de Bosch, aberto



Fonte: MUSEO NACIONAL DEL PRADO (2016)

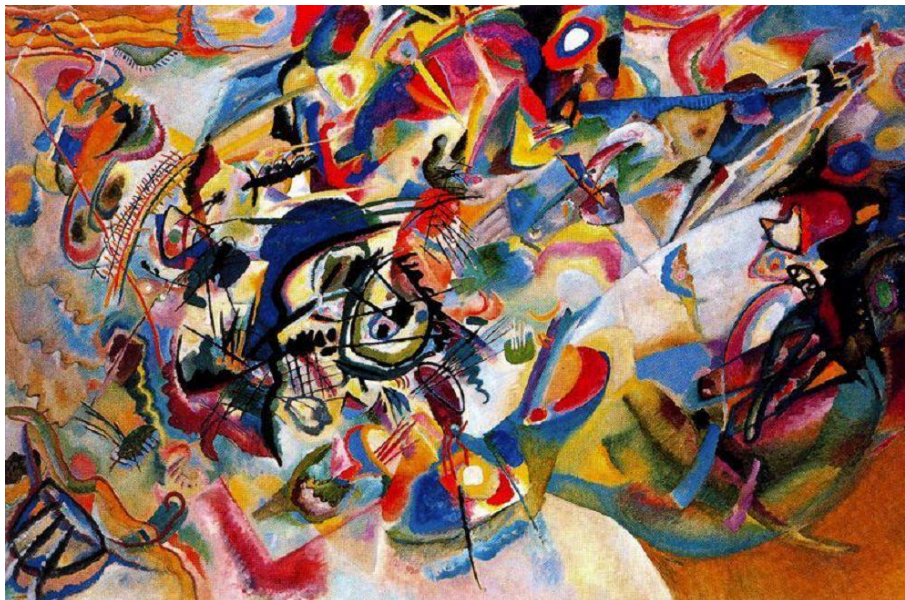
O que chama a atenção é, no entanto, a terceira parte da obra, a porção que retrata o inferno. Com tons radicalmente diferentes das outras duas partes – paraíso e plano terreno – o inferno é mais escuro, ainda mais cheio de volúpia e com uma atividade mais intensa. Além de uma representação mais direta do som – figuras que seguram instrumentos e outras que ensaiam movimentos, esta terceira parte guarda ainda um dos personagens mais curiosos de toda a obra – diversos instrumentos musicais em uma espécie de festa macabra no inferno, onde até mesmo um dos personagens pode ser visto sendo esmagado por uma harpa e com as calças arriadas, com as nádegas descobertas e nelas lemos uma partitura. A inclusão da partitura também nos dá indicações da noção de música da época – ela se transcreve em imagens, símbolos e linguagem de natureza também matemática (Machado, 2000, p.156).

A ideia de som na pintura não se manifesta apenas como representações e símbolos mais diretos (danças, instrumentos musicais, músicos, partituras). Ao observar obras modernas, como as de Wassily Kandinsky, conseguimos estabelecer ligações com a música de forma ainda mais abstrata e fluida. A ideia de ritmo sonoro tenta ser traduzida em suas pinceladas e gradientes, organizando no plano da tela de pintura um jogo musical. Os quadros aparecem como uma série de movimentos, tal qual as óperas – os títulos levam palavras como “Composições”, “Improvisações”.

Em “Do Espiritual na Arte E Na Pintura Em Particular”, Kandinsky elabora uma defesa da arte como manifestação do espírito humano, e sintetiza sua ideia sobre a sinestesia como uma dos fenômenos mais próximos desta ligação entre música e arte – citando casos médicos. Para Kandinsky, “A cor é o teclado, os olhos são os martelos e a alma é o piano,

com as suas inúmeras cordas. O artista é a mão que toca o piano, emitindo esta ou aquela nota para provocar vibrações na alma.” (KANDINSKY 1996, p.68).

Figura 2: Composição VII, de Kandinsky



Fonte: THE STATE TRET'YAKOV GALLERY (2016)

O som parece buscar as imagens e as imagens buscam o som. Um dos pontos notáveis desta busca implacável acontece no cinema que, como já mencionado, nunca foi de fato “mudo”. É possível dizer que seu advento surge imerso em som, mesmo que as tecnologias de captação, sincronização e reprodução sonora simultânea ainda não estivessem disponíveis na época. Desde os brinquedos visuais, como o taumatrópio, zootrópio e o diorama daguerreano, as atrações que lidavam com a imagem em movimento dispunham de acompanhamentos sonoros. Exibidos em feiras de variedade e entretenimento no começo do século XX, os primeiros filmes não eram apresentados na ideia imersiva do cubo preto da sala de cinema que nos é tão próxima – silenciosa, grave, uma respiração profunda antes da grande tela se iluminar. Os primeiros cinemas eram exibidos em ambientes dispersos e cheios de outros sons alheios ao do filme de fato. Mesmo com o modelo de “cabine cinematográfica”, havia um acompanhamento musical para o cinema, criando as primeiras trilhas sonoras. A figura do pianista em sessões dos primeiros cinemas não era incomum. Concordamos aqui com estudiosos do cinema como Carlos Gerbase (2003) e Márcia Carvalho (2012), cujos estudos apontam que mesmo com a chegada do som direto, a música ainda resistia nas produções - no entanto “o som do filme não escapa das mesmíssimas funções desempenhadas pelas trilhas desde 1929: conferir realismo, despertar emoção, comentar a

ação e ajudar a contar a história” (GERBASE, 2003, p.32). Esta hierarquia de som e imagem existia mesmo nos musicais de Hollywood do pré-guerra – cuja estrutura influenciou a forma de se produzir sequências musicais audiovisuais.

É curioso como essa mesma estética é relida em videoclipes como “*Material Girl*”, de Madonna. A própria Björk também joga com essa noção de musical e grandes efeitos sonoros em “*It’s Oh So Quiet*”. A canção é uma regravação em estilo *big band* de uma antiga canção de Betty Hutton. Com mudanças de fotografia entre refrões e versos, cantora gira no meio de pessoas, produtos e gerentes de uma loja de pneus – os atores tomam de conta da música e dançam com a cantora a cada refrão, abrupta e encantadoramente tal qual os velhos musicais hollywoodianos.

Figura 3: Fotograma de “It’s Oh So Quiet”, de Björk e dirigido por Spike Jonze



Fonte: VOLUMEN (1999)

O nômade insiste. A segunda metade do século XX foi notadamente a era de crescimento da televisão como um dos meios mais massivos de um mundo globalizado e conectado. O fato é que o crescimento da indústria fonográfica parece ter encontrado também seu nicho. A formação do público contemporâneo das imagens e dos sons parece ter deslocado em certo nível as duas dimensões sensíveis aqui debatidas – discos e rádios, conforme coloca Machado (2000), pareciam corroborar com a ideia de que o som é cego e a imagem muda, no que diz respeito à musicologia e o entendimento do processo sensorial. É com a chegada da sincronia da imagem e do som que este pressuposto cai por terra – daí por diante se observa uma escalada das imagens na indústria fonográfica - capas de discos, pôsteres, de apresentações ao vivo, exibição de números musicais na televisão e,

posteriormente, videoclipes. A capacidade de se filmar pequenas obras ou espetáculos e exibí-los repetidamente na televisão trouxe à tona resposta visual à música, um rosto ao som. Um encontro de dimensão sensorial (e comercial). Não há, novamente, consenso no que seria o primeiro videoclipe. Há quem aponte “*Video Killed The Lady Star*”, o primeiro a passar na MTV, como o real “primeiro” videoclipe. É compreensível a escolha – o surgimento da MTV é um marco na história do entretenimento mundial e especialmente do videoclipes. MTV foi inventada e inventou o videoclipe.

Voltada apenas para este gênero em sua programação, sua forma de fazer televisão pautou uma geração inteira, vinhetas e modelos de programas que inspiraram o modo de fazer televisão de toda uma era. Carla Cristina da Costa Teixeira (2006), que estudou a linguagem visual da MTV, fala dessa ligação direta entre a afirmação do videoclipe enquanto produto audiovisual massivo e o surgimento da emissora e que “Talvez essa relação tenha sido arquitetada pelo fato de a MTV dedicar, a princípio, grande parte de sua programação à exibição contínua de videoclipes, 24 horas por dia.” (TEIXEIRA 2006 p.74). A programação refletia bastante a própria estética dos videoclipes – não existia uma curadoria ou motivação específica na organização dos videoclipes, sua única ligação entre si talvez fosse o simples fato de serem exibidos um ao lado do outro, justapostos.

Não foi de pronto que a MTV se tornou uma referência televisiva. À época, já existiam atrações dedicadas aos videoclipes, como “*Popclips*” exibido pela Warner nos anos 80, ou o programa exibido pelo DJ Big Boi nos anos 70, como nos apontam Soares (2009) e Teixeira (2006). A essa altura os videoclipes ainda eram um investimento que parecia caro e incerto – poucas bandas eram contempladas pela gravadora com verba para produção. Ao conseguir ser uma referência para o público jovem, a MTV passou de “moda passageira” a uma garantia de audiência. A emissora mudou esse panorama ao mostrar o seu potencial em conseguir atingir um público-alvo, com faixa etária variando principalmente entre 12 e 29 anos, e que até então tinha demonstrado ser muito difícil de ser conquistado e fidelizado por meio da televisão. (TEIXEIRA, 2006 p.73)

Mas concordamos com Ariane Holzbach e Marildo Nercolini (2009) e Soares (2009) que admitem “*Bohemian Rhapsody*” como o primeiro a unir as características estéticas do gênero e com um impacto midiático – estreou no *Top of Pops*, um dos maiores programas de música da televisão inglesa, e foi divulgado como “vídeo promocional” (promo video) juntamente com o *single*. Seu surgimento – e sucesso – foi decisivo para a consolidação do gênero.

O videoclipe de “*Bohemian Rhapsody*” foi o pontapé inicial para que outras

bandas investissem em produções do tipo – o que foi crucial para o surgimento da MTV norte-americana, cinco anos depois. Dessa maneira, o videoclipe se consolidava como um produto significativo da indústria cultural. (Holzbach & Nercolini, 2009, p.51). Com audiências massivas, a visualidade proporcionada pela mídia televisiva guardava um proporcional incrível para a indústria do entretenimento.

Muitas de suas atrações, em seu início, consistiam em apresentações de teatro entre outras formas de apresentação ao vivo – ainda não existia tecnologia barata de armazenamento de imagens para exibição posterior. Se exibir material previamente gravado se tornava inviável, pelos custos, o surgimento do videotape instaurou um novo modo de se produzir e distribuir entretenimento. Obviamente a indústria fonográfica já havia percebido o poder da visualidade como ferramenta mercadológica – Elvis Presley já havia sido protagonista de mais de 30 filmes, os Beatles contaram com produções como “*Hard Day’s Night*” e “*Yellow Submarine*”, Roberto Carlos também já havia sido protagonista de 5 filmes – “Roberto Carlos em Ritmo de Aventura”, por exemplo, contava com disco lançado com a trilha sonora do filme nos anos 60. A televisão não era um meio estranho para a indústria e sua caracterização enquanto nicho economicamente viável trouxe a possibilidade de se produzir obras menores e mais baratas – que mesmo com custos altíssimos de produção, seriam ainda mais baratos que filmes inteiros.

É interessante perceber como o videoclipe percorreu diversos campos sofreu mudanças com as inovações tecnológicas deste campos. A Internet foi outro marco que mudou a forma de se pensar videoclipes. Seu espaço múltiplo e híbrido parece ser o ninho natural do videoclipe, outro híbrido por natureza. Ora, híbrido, mas, nômade. E não para em lugar algum – sua adaptabilidade lhe levou para diversos campos, e o ciberespaço parece convergir vários deles em possibilidades incontáveis. No princípio da Internet, no entanto, o videoclipe encontra a barreira da distribuição. Se na mídia ‘tradicional’ o videoclipe era aproveitável de várias formas – exibido em canais de televisão como comercial para a música e o cantor, vendido como mídia separadamente, etc – na internet ainda não existia uma forma viável de se ‘vender’ o videoclipe por falta de uma plataforma específica. Muitas de suas exibições ainda se davam diretamente no site de um cantor, ou seja, teria de ter seu acesso de forma voluntária. A cantora Lauryn Hill, por exemplo, chegou a fazer exibições pagas no sistema pay-per-view no seu site em 2004, referente ao single “Social Drugs”<sup>6</sup>. Björk, durante a divulgação do disco *Selmasongs* (2000) e do filme “*Dançando no Escuro*”, de Lars Von

---

<sup>6</sup> Disponível em <http://www.mtv.com/news/1484249/the-misvaluation-of-lauryn-hill-15-music-video-posted-online/>>. Acessado às 17:25 em 7 de novembro de 2015

Trier e do qual fez parte no papel principal e escrevendo a trilha sonora, lançou um pequeno vídeo para a canção “*I’ve Seen it All*” exclusivamente em seu site.

O surgimento do YouTube, no entanto, muda tudo. Criado em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen, and Jawed Karim, o site se tornou a principal referência no que diz respeito à plataforma de distribuição audiovisual na internet. Uma série de protocolos que diziam respeito ao domínio na produção e veiculação de material audiovisual foram revistos com o surgimento do site. O primeiro, obviamente, diz respeito a quem produzia este conteúdo – todos que possuem acesso a um dispositivo capaz de criar vídeos (como um celular, por exemplo) poderiam colocar seu próprio conteúdo *on-line*, criando seu próprio canal – algo similar às emissoras. A segunda questão é que o acesso continua voluntário, ou seja, o público precisa escolher procurar e assistir o conteúdo de alguém. A diferença surge, no entanto, na possibilidade de criar um acervo imagético dos artistas – apresentações ao vivo, recados em vídeos, comerciais, *teasers*, videoclipes. Por muito tempo a televisão possuía uma estrita seletividade no que era exibido. Mesmo em emissoras especializadas como MTV, nem todo produto era colocado em alta rotatividade. Há aqui toda uma cadeia de interesse de distribuição, perfil do artista dentro do *mainstream* e as próprias limitações da tecnologia – como a quantidade reduzida de horas dentro da programação para um sem fim de videoclipes.

Tomemos como exemplo o videoclipe de “*Hidden Place*”. Lançado em 2001, o clipe não entrou em alta divulgação em vários meios de divulgação. Como veremos a seguir, o perfil de Björk dentro do *mainstream* é de excentricidade, sua música se alinha com o experimentalismo. O *single* em questão é do álbum “*Vespertine*”, registro que tem características semelhantes a gêneros eletrônicos como *glitch music* e *minimal techno* – outros álbuns no mesmo estilo foram lançados no mesmo ano - “*Kid A*”, do Radiohead e “*Drukqs*”, do produtor Aphex Twin. Era o único clipe da cantora em rotação na TV União, exibido em horários aleatórios. O gênero da música não se encaixava, por exemplo, em programas especializados como o Top Mais – a parada de clipes mais pedidos pelo público – ou no Clube Pop (Björk, apesar de se dizer uma cantora pop, parecia não se encaixar na noção de popular do público da época). Conseguir ver “*Hidden Place*” era então uma questão de sorte.

O espaço virtual se difere por ser dotado de simultaneidade e a curadoria de conteúdo é, a princípio, individual. A indústria fonográfica há muito já coexiste com a plataforma e exerce uma série de influências em seu conteúdo – muitos clipes possuem restrição geográfica na sua distribuição, por exemplo. E já existem formas de criar curadorias

de conteúdo, como é o caso da Vevo – empresa que abarca o catálogo controlado por gravadoras como Universal e Sony e distribui a produção audiovisual de seus contratados, articulando também estratégias de divulgação dentro da plataforma. O que permanece, no entanto, é a essencial liberdade que cada consumidor tem de escolher o que irá assistir. Se antes os programas se tornavam vitrines para grandes nomes consolidados dentro do circuito como Madonna ou Michael Jackson, agora cada pessoa pode escolher se irá assistir os videoclipes mais exibidos do planeta ou apenas um conjunto de vídeos do desdobramento audiovisual de Valtarí, da banda Sigur Rós.

No meio disso, nos perguntamos: e o que é, de fato, um videoclipe? Thiago Soares (2009) admite o videoclipe como “a união entre música e imagem com a finalidade de geração de um produto audiovisual que sirva como base para a divulgação de uma canção” (SOARES, 2009, p.18).

Nos colocamos diante deste postulado com duas questões. A primeira é como se articulam os desejos artísticos na construção de uma obra audiovisual e sua conjuntura dentro da indústria fonográfica – ou como a indústria cultural se relaciona seus produtos e indivíduos. Alguns videoclipes fogem desta perspectiva puramente mercadológica. Björk, durante o lançamento de *Dull Flame of Desire*, *single* do disco Volta, revelou que a gravadora a pressionou para que lançasse uma canção mais up-tempo<sup>7</sup> – ou seja, com uma estrutura musical mais próxima das canções pop e que são voltadas para as pistas de dança. A cantora mesmo assim insistiu no dueto com a cantora Anohni – à época conhecida como Antony Hegarty, do grupo Antony and The Johnsons – e lançou o vídeo para a canção. “*Dull Flame of Desire*” conta com três segmentos dirigidos por realizadores que participaram do concurso feito entre fãs para dirigir um videoclipe anterior, Innocence. O cantor canadense Mac DeMarco também lançou um estranho clipe para “*I Was A Fool To Care*”, um cover de James Taylor. A canção foi feita em parceria com o tecladista de apoio do cantor, Jon Lent (e lançada como dueto) e sem qualquer menção a um álbum ou *single* de apoio.

Vemos que nem sempre os videoclipes surgem com o intento unicamente de divulgar o artista – no primeiro caso, um desejo da cantora que ia de encontro com interesses da gravadora em explorar uma canção específica do disco; o segundo, um lançamento que só

---

<sup>7</sup> “Nós gravamos nossa parte na frente de uma ela verde e enviamos por e-mail aos diretores, um no Japão, um na Espanha e outro na França. Eles colaborando via e-mail. Eu não lembro quanto tempo levou. Eu estava sendo pressionada pela gravadora [para fazer mais] videlipes de canções mais up-tempo, mas eu tenho um grande amor por “Dull Flame of Desire”, e foi emocionalmente especial para mim fazê-la com Antony. Eu achei que seria um bom modo de fazer isso” (They’re collaborating via email. I don’t know how long it will take. I was being pressured by my record company [to make videos] for the more up-tempo songs, but I have great love for “Dull Flame of Desire”, and it was very emotionally special for me to make that with Antony. I thought this would be a good way of doing it.) Björk para Pitchfork Media. Disponível em <<http://www.bjork.fr/Interview-Declare-Independence>> acessado em 10 de junho de 2016. Tradução minha.

existe em videoclipe e não traz necessariamente o artista principal (Mac DeMarco) como ato solo a ser divulgado. Alguns vídeos disponibilizados pelas gravadoras possuem em um formato cujo privilégio é muito mais do áudio que do vídeo – os “*lyric videos*” ou “*Official Audio*”. São obras feitas para uma fruição que não depende de imagens, um uso da plataforma como um *streaming* de música muito mais que de vídeo. Existem inúmeros exemplos deste tipo de videoclipe – um deles é o da cantora sueca Lykke Li, que lançou vídeos para as músicas de seu disco “*I Never Learn*”, de 2014. Eles consistem em uma imagem de uma flor morta, em um fundo escuro, girando – enquanto a canção toca. Sete faixas do disco foram disponibilizadas neste formato, algumas delas se transformaram em vídeos distintos posteriormente.

Figura 4: Capturas de tela do site YouTube dos vídeos para a faixa “*I Never Learn*” de Lykke Li



Fonte: LIKKY LI (2016)

Ou seja, vemos nuances da ideia mercadológica de divulgação do artista e que podem existir motivações e afetos diversos na produção de um videoclipe. Pensando assim, encontro minha segunda questão: como as diversas intensidades com que os elementos estéticos e motivações de ordem midiática se organizam dentro de uma obra e como elas se deslocam entre as fronteiras de gênero midiático. Talvez esta seja a essência do videoclipe: ele se apresenta de maneiras diversas, trazendo em sua base a canção e imagens. Caminhamos com ele até aqui. Na era da internet, da informação em escala singular e das imagens infinitas, o videoclipe parece caminhar para espaços de arte. Não como uma tentativa de fuga, pelo contrário – as imagens não são fluidas nem domesticadas. Imagens não são pacíficas, colonizam territórios e os destroem, borram suas fronteiras, remonta-os. Mas seu



atravessamento de forças não ocorre apenas com a imagem e música que vemos na tela – antes de encontrarmos seus novíssimos caminhos, precisamos dar conta do intrincado trançado de imagens que o caracteriza – o artista como uma constelação imagética.

### 2.3 Constelações desejadas – videoclipe e o corpo midiático

Ao iniciar este trabalho, me deparei com a velha questão metodológica que assombra os que estudam a imagem: estaria eu seduzido pelo meu objeto, cegando qualquer possibilidade de crítica ou erro de pesquisa? Essa questão já havia sido feita por uma professora minha ainda na graduação, discutindo se minha posição de admirador do trabalho não estaria me fazendo enxergar em Björk uma heroína – já que minha pesquisa, naquele momento, se voltava para os aspectos mitológicos e arquetípicos dentro dos videoclipes da cantora. Pergunta muito pertinente – as imagens são sedutoras e confundem quem as vê.

Minha resposta permanece a mesma: em princípio, tomo o desafio de colocar o objeto pelo qual tenho expressa afeição a toda ansiedade e exaustão de qualquer pesquisa, de abraçar os descaminhos e as críticas que precisam ser feitas às obras. Estudar as imagens talvez seja aceitar que uma série de questionamentos de ordem objetiva, quase impessoais e inorgânicos irão crivar as canções que me tocam profundamente. Mas faço isso com o mesmo afinco de alguém que rasga embrulhos e desmonta objetos com a vontade de chegar o mais próximo daquilo que os fazem ser o que são. Trabalhar com o que se admira talvez traga alguma doçura para um caminho que por vezes parece tão árido e estéril que é a escrita acadêmica. Pensando nos autores com os quais dialogamos nesta pesquisa, lembro do termo *pathosformel* de Warburg – a fórmula do *pathos*. Cunhado pelo autor na sua conferência sobre as gravuras de Dürer d'A Morte de Orfeu em 1905, o termo fala da dimensão emocional da imagem, de ordem cosmológica e que se manifesta de maneira orgástica. Padecer pela imagem. Na introdução do Atlas Mnemosyne, Warburg reflete sobre sua metodologia diante da História da Arte, e conta que

Desde os dias de Nietzsche, não é mais necessária uma atitude revolucionária para visar a essência da Antiguidade no símbolo de uma herma dupla com Apolo e Dionísio. Pelo contrário: o uso rotineiro e superficial desta teoria dos contrários para observar as formas de arte pagã antes dificulta o esforço sério em conceber a sofrósina e o êxtase, na unidade orgânica de sua função polar, na definição dos valores limítrofes da vontade expressiva humana. (WARBURG 2015, p. 369)

Alinho-me então com a possibilidade do afeto, do catártico. O autor dialoga claramente com a ideia dos cavalos alados do desejo e da vontade – talvez sua dicotomia, como se uma coisa precisasse anular a outra. Talvez a essência traumática dos desejos precise

ser encarada para entender o fundamental papel das imagens para a expressão artística. É justamente a articulação entre o que é da ordem racional e da ordem do *pathos* que traz movimento às imagens, as fazem renascer incessantemente nas diversas formas de expressão do homem. A natureza sensível das imagens não são, nessa pesquisa, encaradas como o problema das ciências dos sólidos do Estado, mas como gatilho para uma concepção do nômade.

Em segundo lugar, a proximidade pode ir por um caminho oposto ao da “contaminação” (novamente, uma ideia discutível ao se estudar imagens) – a intimidade com o objeto talvez me traga desvios positivos pelo caminho, atalhos. Em suma, são dez anos de material reunido sobre Björk– discos, matérias, entrevistas, críticas, textos acadêmicos, ensaios fotográficos e informações sobre figurinos, direção de arte de turnê, registro em vídeo entre outros elementos que constituem um grande acervo sobre a artista que protagoniza os videoclipes com quem dialogo. Assim, tenho um longo mapa nas mãos que me traz um norte para entender as escolhas estéticas que Björk e seus colaboradores fazem ao longo de suas realizações.

Assim, chegamos a outros dois questionamentos desta pesquisa. Porque videoclipes como “Black Lake” e “Stonemilker” estão em museus? Compreenderemos o espaço de exibição do museu como dispositivo – e assim, inscrita em um contexto histórico. Partindo da discussão de Giorgio Agamben (2010), dialogamos aqui com suas ideias em “O que é contemporâneo”. Em um dos textos da obra, “O que é dispositivo”, o autor nos traz sua leitura do conceito cunhado por Michel Foucault, no que diz respeito aos espaços de arte e sua curadoria, além da sua sua relação com o público o dispositivo. Este conceito se caracteriza pelos seguintes aspectos:

- a. É um conjunto heterogêneo, linguístico e não-linguístico, que inclui virtualmente qualquer coisa no mesmo título: discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de polícia, proposições filosóficas etc. O dispositivo em si mesmo é a rede que se estabelece entre esses elementos.
- b. O dispositivo tem sempre uma função estratégica concreta e se inscreve sempre numa relação de poder.
- c. Como tal, resulta do cruzamento de relações de poder e relações de saber. (AGAMBEN 2010 p.29)

Desta forma, ao analisar os produtos que ocupam seu espaço precisamos colocar em questão todos os aspectos que compõem sua relação com os sujeitos. Como nos diz o próprio Foucault o dispositivo é “Tanto o dito como o não dito” (FOUCAULT, 2000, p.244). Desta forma, tentar compreender como um videoclipe ocupa um museu precisa ser norteado por um entendimento de discursos que não estão propriamente dados naquele espaço

– o contexto midiático no qual cada um dos videoclipes se insere está “assombrado” pela imagem-Björk, isto é, está impregnado também por relações com o público, cobertura da imprensa, etc. É uma tarefa de migalhas de pão pela floresta, tal qual o conto de João e Maria. Atentos ao que nos diz Machado (2000):

Naturalmente, atitudes transgressivas e inovadoras dentro do clipe estão em geral associadas à música de bandas que também adotam uma postura independente ou desconfiada em relação aos ditames das indústrias fonográfica e televisual (Lou Reed e o Velvet Underground, R.E.M., Garbage, Radiohead, Joy Division/ New Order), ou que abertamente incorporam distorções, ruídos dissonantes e sonoridades pouco suportáveis a ouvidos tradicionais (Sonic Youth, Rage Against the Machine e, no Brasil, Arnaldo Antunes). Na verdade, sempre acaba acontecendo uma atração natural entre videastas e músicos que buscam um trabalho menos esclerosado e que se dispõem a colocar entre parênteses os esquemas adquiridos à custa do hábito, da repetição ou da imposição do mercado. (MACHADO, 2000, p.178)

Assim, para prosseguir em uma conversa com os dois videoclipes, precisamos mapear as figuras de Björk, cantora que estrela as obras e Andrew Thomas Huang, o realizador. Os discursos que não estão no museu não estão ditos ali, mas *assombram* o dispositivo – são constituídos na cobertura midiática das exposições, na divulgação da gravadora, no jornalismo musical, nas canções. E para entender o ponto onde estão estes discursos, o mapeamento desse universo de imagens se faz necessário. Para tal, iremos empregar uma construção de atlas semelhantes aos de Warburg – uma tentativa de criar espaços imagéticos que nos servirão de cartas de navegação dentro deste cosmo. A construção desses pequenos atlas de manifestações midiáticas se articulam com o conceito de “semblante do pop”, de Goodwin (1992); desdobrado na pesquisa de Soares (2009). Este semblante pode ser compreendido como o conjunto encadeado de discursos, textos, imagens e outros produtos midiáticos que constroem um semblante de um artista ou grupo dentro da cultura popular massiva. Não apenas seu rosto é responsável pelo semblante pop - num pensamento deleuziano, sua rostidade não se dá apenas pela imagem de sua face, mas sim transpassada por diversas forças como entrevistas, postura na mídia, ensaios fotográficos, letras, melodias – é um rosto-Björk que é preciso navegar, transitando juntamente com uma de suas minúcias – o videoclipe.

A noção de rostidade não é uma instância dada unicamente pela feição de um semblante, os pedaços de carne e ossos dispostos na cabeça. Ela opera uma série de elementos imagéticos dispostos num sistema básico de buraco-parede, proposto por Deleuze e Guattari como uma configuração de coisa-não coisa, um espaço extenso e uniforme perturbado com uma dimensão diferente deste. O rosto e sua rostidade se fazem reconhecíveis por articular

uma série de imagens antes estabelecidas - percebemos um eco com a própria noção de imagem midiática do artista e seu aspecto de constelação de outras imagens.

é somente no interior do rosto, do fundo de seu buraco negro e em seu muro branco que os traços de rostidade poderão ser liberados, como os pássaros; não voltar a uma cabeça primitiva, mas inventar as combinações nas quais esses traços se conectam com traços de picturalidade, de musicalidade, eles mesmos liberados de seus respectivos códigos. (DELEUZE, 1996, p.59-60).

Aqui ele é um dos elementos que caracterizam esta entidade midiática, um elemento movediço. Busco investigar seus movimentos para entender como este semblante pop se desenha. Como bem pondera Soares (2009):

Nas diversas esferas do star system percebe-se que artistas, ao relatarem ações e planejamentos que dizem respeito a tomadas de posição na carreira, se remetem a si mesmos como um outro. No campo da música ou do cinema, esta aparente “divisão” entre público e privado, pessoa e persona, se constitui no principal artefato de circulação de informação sobre figuras do star system. A imagem de galã heterossexual de Rock Hudson nos filmes holywoodianos nos anos 50 e 60 contrastava com o sua vida pessoal homossexual; os “garotos de Liverpool” se diziam tímidos na “vida pessoal”, mas “se transformavam” ao subirem no palco como The Beatles. Estas sucessivas “divisões” apresentadas pelos artistas e incorporadas como discurso sobre o star system pelas instâncias da mídia servem como fonte da circulação e movimentação de informações, gerando publicações, sites, blogs, revistas de fofoca, entre outros produtos, que só fazem reforçar uma aura intangível deste star system. A aparente existência de um eu-privado e de um eu-público fomenta discursos que incorporam elementos biográficos como integrantes de uma dinâmica midiática. (SOARES, 2009, p.193-194).

Assim, reiteramos que este trabalho compreende o videoclipe como um atravessamento de forças, compreendemos então que uma imagem é um conjunto de diversas outras instâncias que tecem outras imagens. O videoclipe não é unicamente a sucessão de fotogramas com uma música tocando. Ele é uma inserção de um artista sonoro-visual num universo visual-sonoro. Junto com ele, todos os seus discursos, outras imagens, outras aparições e sua dinâmica dentro de diversos domínios – o mercado, a música, a cultura visual – também são agentes dentro da experiência do videoclipe. Goodwin (1992) fala do videoclipe como “forma cultural cujos códigos visuais *ilustram* seu som (e não o contrário)”<sup>8</sup> (GOODWIN, 1992, p.50, grifos do autor) e ainda que “[...] novas tecnologias do fazer musical demonstraram para músicos, críticos e público que mais do que nunca a performance pop é uma experiência *visual*”<sup>9</sup> (GOODWIN, 1992, p.33, grifos do autor).

<sup>8</sup> That last notion, which seems more than appropriate for a cultural form whose visual codes illustrate its sounds (and not the other way around)

<sup>9</sup> new music-making technologies demonstrated to musicians, critics, and audiences more forcefully than ever before that pop performance is a visual experience.

Por performance, entendemos aquilo que está entre uma intenção e um ato estabelecido pelos gestos, onde se estabelece como uma instância colada ao ato e que é mais do que o ato em si. Como pondera Richard Schechner (2006) em “O que é Performance?”:

O que leva à questão, “Aonde acontecem as performances?” Uma pintura “acontece” em seu objeto físico; um livro acontece nas palavras. Mas uma performance acontece enquanto ação, interação, e relação. Deste modo, uma pintura ou um romance podem ser performativos ou serem analisados “enquanto” performances. A performance não está “em” nada, mas “entre”. (SCHECHNER, 2006, p.30).

A performance pop seria então um desdobramento deste diagrama intenção-ato circunscrita num circuito de produção cultural massiva, balizada por códigos midiáticos intrínsecos ao *mainstream*. Então, buscar na discografia um processo de ligação entre sons e imagens é como tentar encontrar uma taxonomia pertinente entre os videoclipes e as canções, numa relação que vai da unidade (videoclipe-canção) até um agrupamento (álbum). E de como as visualidades criam as fronteiras que delimitam os universos particulares de cada um destes produtos. Como conta a própria cantora, “para cada álbum que fiz há um personagem que faz o álbum, e conta a história de cada canção [...]”<sup>10</sup>.

Criaremos então dois agrupamentos de imagens que intitulamos de Atlas-Björk e Atlas-Huang. Estas pranchas reunirão sob a forma de imagem e texto um apanhado histórico visual de como a imagem de Björk reverbera no videoclipe e na mídia. Para identificar o período de tempo no qual a obra foi produzida, denominaremos uma classificação estruturada a partir do termo “Era” acompanhado do título do disco em questão – os clipes deste trabalho então pertencem a “Era Vulnicura”. Essa escolha por dividir esses agrupamentos de imagem por discos é importante porque estes movimentam uma série de outros discursos – a produção prolífica de Björk nos últimos vinte e cinco anos exige uma certa segmentação daquilo que foi produzido para que entendamos como aquelas obras dialogam historicamente com um universo midiático e mercadológico. E, principalmente, devido à característica da cantora de criar a cada disco uma unidade visual e sonora particular – um cosmo a cada álbum. Deste universo, excluiremos os discos “*Björk*” (1977), os álbuns de remixes (“*The Best Mixes from the Album Debut for All the People Who Don't Buy White Labels*”, “*Telegram*” e “*Bastards*”), covers e versões (“*Army of Me: Remixes and Covers, Vulnicura Strings*”) e nem a trilha sonora de “*Drawing Restraint 9*”. A obra, feita o filme de mesmo nome do artista Matthew Barney, não apresenta videoclipe (ao contrário de Selmasongs, do filme

---

<sup>10</sup> Trecho da entrevista cedida pela cantora para o documentário *Inside Björk*, que conta a trajetória da cantora desde a infância até o lançamento da compilação *Greatest Hits*.

Dançando no Escuro de Lars Von Trier). Além disso, entendemos que a obra possui uma complexidade que não seria abarcada por esta pesquisa no presente momento.

Dentro destas pranchas, contaremos com as capas dos discos da cantora além de três fotogramas de videoclipes que consideramos marcos de produção na videografia de Björk, obedecendo critérios de relevância tecnológica ou icônica. A escolha por apresentar as capas dos discos se dá por uma questão de ligação com as demais imagens – ele serve como apresentação da era em questão, uma espécie de imagem que se apresenta em primeiro lugar ao adentrar aquele microuniverso de significados. A capa, assim como o videoclipe, parece funcionar como uma imagem que seduz o consumidor e, ao mesmo tempo, estabelece uma série de diálogos entre música, proposta artística e momento midiático.

Os fotogramas do videoclipe serão utilizados como um registro visual de cada uma das obras - um apanhado nos dá conta, em parte, de uma Björk em movimento. Sobre os critérios para escolha dos videoclipes que irão figurar neste apanhando, entendemos como relevância tecnológica um conjunto de inovações na produção de uma obra que contrastam ou causam ruptura com as técnicas empregadas na época (como, por exemplo, o uso de tecnologia 3D) em relação com outras obras do mesmo gênero. Admitimos também imagens que não necessariamente trazem novas técnicas em sua produção mas que por razões de outra ordem se tornam referência para a imagem da cantora ou engendram relações com os circuitos de exibição (televisão, YouTube, museu) – que entendemos aqui como relevância midiática. As anotações virão abaixo de cada um dos videoclipes com o nome da canção e o realizador audiovisual da obra. Os fotogramas não serão necessariamente distribuídos em ordem cronológica, mas por afinidade ou relação discursiva (como é o caso da trilogia de Isobel).

Para o diretor Andrew Thomas Huang, criaremos sua prancha com os diversos videoclipes que produziu. O foco da pesquisa ainda é a obra da cantora – é inegável a forma como a figura da artista engolfa a imagem e o videoclipe. Quando referenciamos o videoclipe, sempre citamos o artista em questão e não o diretor, ao menos não em primeiro lugar. Não negamos que o realizador possui um papel fundamental na criação destas obras, mas não é sua imagem que é articulada dentro do videoclipe. O que entendemos então é que as características estéticas e visualidades do realizador são engendradas para *dentro* do universo imagético do artista. Seu atlas então será resumido aos fotogramas de sua videografia – uma tentativa de estabelecer que repetições acontecem em sua produção e como elas conversam com a imagem da cantora.

A partir do processo de busca e organização destas imagens, tentamos experimentar através das imagens a criação da imagem da cantora – vislumbrar como os

discursos visuais articulam potências imagéticas e enunciativas. É uma tentativa de criar uma espécie de montagem sem videoclipe que nos dê pistas de como a postura da cantora é construída midiaticamente. É adentrar esse sem fim de material reunido sobre Björk e editá-lo, recortá-lo, reorganizado. Este método diz respeito muito mais ao processo em si do que apenas seu produto final – é uma articulação percurso-destino que tenta atravessar um sem-fim de imagens para entender como suas presenças e suas justaposições exprimem uma série de significados. Um diário imagético de uma viagem através da produção direta e indireta de uma infinidade de artistas que resultaram em um cosmo de imagens.

### 2.3.1 Quem é? – Mapeando Björk Guðmundsdóttir

A obra de Björk inteira parece ter realmente “pedaços” dela – ou de suas personas. A cantora já disse mais de uma vez que cada disco é realmente contado por um personagem – que se mistura, aparece e desaparece dentro de cada música, colocando lado a lado elementos de fantasia, experimentação e confissões biográficas. Mapear Björk através de seus discos parece ser um exercício de busca. Esses fragmentos são delimitados por uma série de visualidades que dão conta de determinar que persona nos conta uma determinada narrativa - figurinos, tipografias, movimentos.

A cantora começou sua carreira cedo – em 1977, gravando um disco com apenas 12 anos. A maior parte das canções são regravações de clássicos de pop e rock. O disco muitas vezes não aparece na contagem de discos da cantora, nenhuma de suas faixas foram utilizadas no disco *Greatest Hits* ou mesmo foi relançado – incomum para o histórico de lançamentos da cantora. Depois de gravar projetos de jazz e passar por diversas bandas de punk e pós-punk islandesas – ganhando certa notoriedade internacional – Björk se muda para Londres buscando uma carreira internacional. Em 1990 ela lança “*Debut*” – o primeiro disco. Na capa, uma Björk tímida, em tons de sépia – segundo a própria, uma figura “tímida e polida” que vinha mostrar aos outros o que poderia fazer. Um disco que trazia uma mistura de tudo que Londres produzia musicalmente no período. Os videoclipes também foram produzidos por uma variedade de realizadores – não apenas diretores de audiovisual como Michel Gondry (“*Human Behaviour*”) e Sophie Muller (“*Venus As A Boy*”), mas também de fotógrafos como Stephane Sednoui (que viria a dirigir outros videoclipes como “*Scar Tissue*” da banda Red Hot Chili Peppers) e Jean-Baptiste Mondino (“*Violently Happy*”).

A mesma profusão de diretores de diversos campos é notória na videografia de Björk. No projeto seguinte, *Post*, Björk relata suas aventuras na grande metrópole para sua

família e amigos distantes, como cartas para uma casa longínqua. Segundo a cantora, a capa retrata “uma garota que consome a cidade enquanto é consumida por ela”. Os gêneros musicais do disco são diversos, com mudanças ainda mais radicais que o anterior. Entendo aqui gênero musical como um conjunto de elementos estéticos e discursivos que estabelecem uma categoria específica para uma série de obras em um determinado período histórico. Sobre gêneros musicais na perspectiva do videoclipe, Thiago Soares (2009) coloca que:

O videoclipe dentro da “cultura da mídia” reforça seu caráter industrial, organizado com base no modelo de produção de massa e produzido de acordo com tipos (gêneros), segundo fórmulas, códigos e normas convencionais, não esquecendo que este caráter massivo do videoclipe encontra reverberações de circulação também nas plataformas de compartilhamento de vídeos digitais bem como nos programas de download de músicas. (SOARES, 2009. p.58)

Do Jazz em estilo Big Bang dos musicais de “*It’s Oh So Quiet*” ao Trip Hop melancólico e compassado de *Possibly Maybe* – passando pelo Ambient de *Isobel*, a marcha industrial de *Army of Me* e o catártico hit IDM de *Hyperballad* – Björk transitou em diversas possibilidades no seu disco com o maior número de *singles* (cinco). Essa decisão mercadológica parece refletir a ideia de circulação midiática – uma gama maior de possibilidades de público pode ser atingida ao escolher uma profusão de gênero – da pista à audiência doméstica. Os clipes desta era foram dirigidos novamente por Gondry (uma parceria de longa data que se estenderia até a era *Biophilia*). Em “*Hyperballad*”, o videoclipe foi gravado em uma só tomada, com todas as projeções feitas ao vivo em estúdio), Setephane Sednaoui (numa música cujo tema era justamente o relacionamento entre ele e a cantora), Spike Jonze (diretor de “*Ela*” e “*Quem Quer Ser John Malkovich*”, onde a cantora também colaborou com a faixa “*Amphibian*”) e John Kricfalusi (animador da *Spümcø*, responsável pelo desenho).

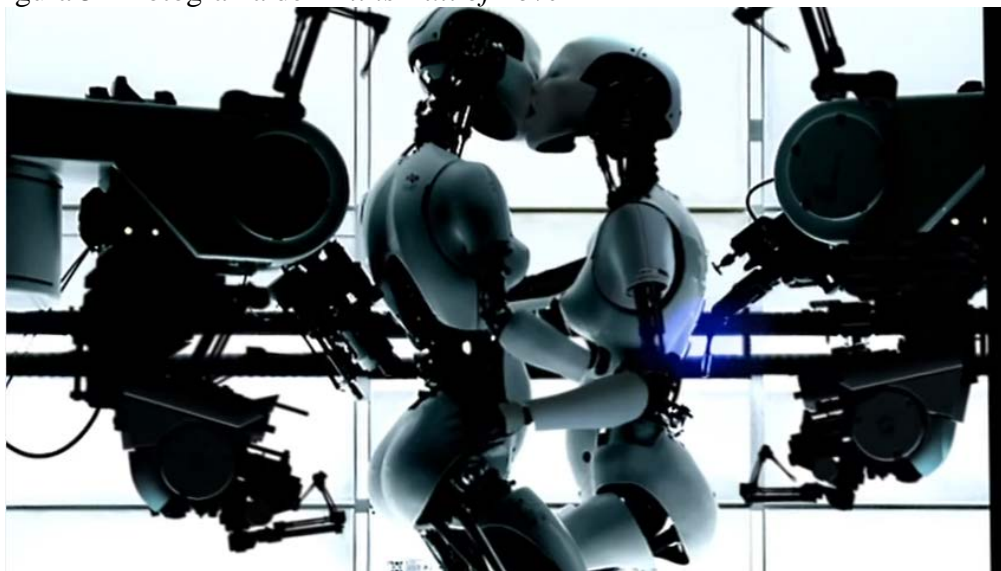
Em 1995 a cantora lança *Homogenic*, um dos discos mais aclamados pela crítica e que traz um de seus videoclipes mais icônicos. Após a longa e exaustiva turnê do disco *Post*, Björk passou por uma série de processos traumáticos – após um ano onde só possuiu 3 dias de descanso (incluindo o Natal), a artista foi vítima de um atentado. Carlos Lopez, um stalker, enviou uma carta bomba que lançaria ácido na pessoa que a abrisse. Ele revelou todo o plano em uma gravação caseira – na qual ele comete suicídio. Após o episódio Björk se separa do então namorado (o cantor Goldie) e se isola para compor, no que ela chama de “uma terapia musical”. O resultado é o disco “*Homogenic*”, que mistura batidas semelhantes a erupções vulcânicas a cordas. Inspirado pela sua terra natal – incluindo as escatologias mitológicas nórdicas presentes no *Ragnarök* (a batalha final dos deuses guerreiros vikings) - e suas



experiências pessoais (como o fim dos seus relacionamentos), o disco conta com quatro singles. Os vídeos foram dirigidos novamente por uma gama distinta de realizadores: Michel Gondry (“*Jóga*” e “*Bachelorette*”), o estilista Alexander McQueen (que além de dirigir “*Alarm Call*”, assina o figurino usado por Björk na capa do disco, além da direção de arte dos cenários da turnê) e o artista visual Chris Cunningham.

“*All is Full of Love*” foi o último *single* do disco. Composta numa manhã de primavera, durante o degelo, a música fala de como o amor reside em tudo – a faixa vem logo após a faixa techno *Pluto*, que fala de renascimento pela destruição. O videoclipe, dirigido pelo artista inglês Chris Cunningham, é um dos mais conhecidos da cantora. Dois robôs com o rosto de Björk se encontram em uma instalação industrial, onde passam a trocar carícias.

Figura 5 – Fotograma de “*All is Full of Love*”



Fonte: BJÖRK – ALL IS FULL OF LOVE (2016)

Aqui encontramos um primeiro ponto de cruzamento entre as midialidades possíveis espaços de ocupação da imagem em movimento. O videoclipe recebeu prêmios de vários setores da indústria – incluindo o MTV Video Music Awards para Vídeo Revelação e Efeitos Especiais. A criação em questão passou a figurar também no circuito de arte como a 49ª Bienal de Veneza em 2001 e a exibição de Chris Cunningham para o MoMA PS1<sup>11</sup> – neste momento “*All is Full of Love*” passa ainda para integrar a coleção permanente do museu, junto a outras obras como as latas de sopa de Warhol ou *Les Femmes d'Alger*, de Picasso.

<sup>11</sup> Disponível em < <http://momaps1.org/exhibitions/view/46>> acessado em 10 de junho de 2016

Há outros videoclipes dentro da coleção do MoMA como “*Bedtime Stories*” da cantora Madonna e com direção de Mark Romanek – por coincidência, a música é composta também por Björk. Observando a articulação entre posicionamento do artista e circuito midiático, qual seria o deslocamento que sofreu uma obra que carrega um nome tão à cultura massiva quanto o de Madonna a figurar num espaço de arte do mesmo modo que Björk – colocada como “excêntrica” ou de vanguarda? Estamos diante então de uma modulação do discurso e das propostas artísticas – uma reorganização de significados e enunciados que se desviam da corrente principal (*mainstream*) em algum grau e se aproxima das vanguardas em outro. Não esqueçamos: estas obras também figuram na televisão e estão disponíveis para a sua apreciação no YouTube.

Entendemos então que, para além de uma aura benjaminiana de contemplação, a inserção de obras desta natureza no museu parece se aproximar de uma concepção de que a potência plástica e contexto histórico dessas produções conferem a estas uma necessidade de serem colocadas em evidência no seu circuito. As obras não são afastadas de sua mídia original calcada na repetição – que como fala Soares (2009), “seria, portanto, uma característica contextual incorporada a uma dinâmica textual, que se filia à perspectiva de que texto e contexto de clipes estão direcionados para uma estratégia promocional de uma canção” (SOARES, 2009, p.224) - mas sim enxertadas no museu. São assinaladas como algo importante ou que mereça ser assistido de maneira mais atenta – o dispositivo então parece estabelecer uma relação nova entre o sujeito e a obra – sua simultaneidade em espaços midiáticos tão distintos fala muito mais sobre como a obra é admitida num tempo histórico do que sobre sua natureza aparentemente descartável.

Björk também transitou pelo cinema – apesar de já ter atuado em filmes como “*Juniper Tree*” (1980) e feito participações em Prêt-a-Porter (1990), foi em “*Dançando no Escuro*”, de Lars Von Trier, que a cantora teve maior destaque e reconhecimento na área. Björk compôs a trilha sonora do filme e em certo ponto Trier a convidou para viver o papel principal, Selma. Apesar da experiência traumática – Björk afirmou que nunca voltaria a atuar depois de sua conturbada relação com Lars Von Trier – a cantora foi premiada como melhor atriz em Cannes e indicada ao Oscar de Melhor Canção Original por *I’ve Seen It All*. O disco com a trilha do filme, *Selmasongs*, passou por diversas mudanças – a letra de Scatterheart foi quase completamente reescrita. Podemos perceber que os vocais são executados unicamente por Björk (no filme o ator Peter Stormare cantava partes da música). *I’ve Seen It All* foi regravada com Thom Yorke, da banda Radiohead, e teve um “clipe” de divulgação feito especialmente para a internet.

Chamado à época de ‘webeo’ (aglutinação dos termos em inglês *web* e *video*), o clipe foi feito na ocasião do MTV Awards e utilizava a tecnologia Flash para que os usuários pudessem interagir com as imagens. Dirigido por Floria Sigismondi (responsável por “*Obstacle 1*” do Interpol, “*The Stars*” de David Bowie e “*End of The World*” de The Cure), a obra permitia que o usuário, através do mouse, controlasse mudanças de cores e luzes no vídeo – do fundo ao rosto da cantora. Aqui observamos mais um ponto de ligação entre as multimedialidades na obra da cantora – no caso, o uso de recursos da tecnologia da informação para estabelecer uma ligação entre espectador e obra no ciberespaço. Novamente a imagem da cantora é ligada a ideia de vanguardismo e experimentação.

Figura 6 – Captura de tela do ‘webeo’ de “*I’ve seen it all*”



Fonte: BJÖRK WEBEO (2016)

Em 2001, a cantora lança “*Vespertine*” e, com ele, 3 videoclipes ligados diretamente à temática do disco: sexo e intimidade. Criado com batidas microscópicas – os virtuosos do *minimal techno* Matmos ajudaram na finalização do disco e foram parte da turnê com a cantora – *Vespertine* trouxe canções intimistas e de letras dúbias, influenciado fortemente pelo casamento da cantora com o artista plástico Matthew Barney. O divórcio, mais de dez anos depois, seria o tema central de *Vulnicura* – álbum que abriga as duas canções/videoclipes abordadas neste trabalho. “*Hidden Place*”, “*Cocoon*”, “*Pagan Poetry*” foram os três videoclipes do disco – o primeiro a não ter nenhuma obra assinada por Gondry. Dirigiram, respectivamente, o duo de fotógrafos Inez e Vinoodh, a designer japonesa Eiko Ishioka e o artista visual Nick Knight. “*Pagan Poetry*” chegou a ser banido da MTV por trazer cenas de sexo da cantora – gravadas por ela mesma em uma mini dv – e cenas

explícitas de perfuração, simulando um vestido costurado na própria Björk.

Figura 7 – Fotogramas do videoclipe “Pagan Poetry”



Fonte: BJÖRK - PAGAN POETRY (OFFICIAL MUSIC VIDEO) (2016)

O videoclipe foi censurado para televisão por conta de seu conteúdo extremamente gráfico. Novamente observamos a articulação das mídias e dos enunciados das imagens como um produtor de significados e mais um indicativo de que a imagem do videoclipe não opera sozinha seus significados – a quem diz e para quem é dito. A questão da censura, por exemplo, não é novidade neste universo. Goodwin (1992) cita o caso da banda The Police.

A questão da disjuntura é por muitas vezes o coração das questões de censura, quando um compositor declara que o significado de uma canção é lido pelas emissoras de uma forma diferente por conta de suas imagens em vídeo. Um exemplo notório foi o banimento do clipe INVISIBLE SUN pela BBC (que apresentava imagens de arquivo de soldados britânicos na Irlanda do Norte) uma ação que foi justificada pela BBC no seguinte território - : "O tema do single é anti-violência, mas a forma como o filme se apresenta poderia ser transmitir significados que não estão presentes no single" (aspas do Daily Minor, 23 de setembro de 1981)<sup>12</sup>. (GOODWIN, 1992, p.88, tradução nossa)

O célebre caso do videoclipe *Justify My Love*, da cantora Madonna, também nos dá outro viés de como o tensionamento entre mídia, videoclipe e público pode criar novas formas de se veicular as obras. A MTV se recusou a exibir o videoclipe dentro de sua grade de programação devido ao conteúdo erótico que a obra trazia – como voyeurismo, bissexualidade e nudez. A figura erótica de Madonna já vinha sendo elaborada em suas aparições e temáticas de canção - a polêmica trouxe a oportunidade de lançar o então banido videoclipe como um VHS que, segundo Teixeira (2006) vendeu meio milhão de cópias no natal de 1990. No caso

<sup>12</sup> The question of disjuncture is often at the heart of censorship issues, when a songwriter claims a meaning for a song that broadcast institutions read differently through its video image. A notorious example of this was the BBC's banning of the Police clip INVISIBLE SUN (which featured footage of British soldiers in Northern Ireland) — an action that was justified by the BBC on the following grounds: "The theme of the single is anti-violence, but the presentation film could be said to convey meanings which are not present in the single" (quoted in the Daily Minor, September 23, 1981).

de Björk, a eroticidade se repete em vários momentos de sua obra e são importantes para entender sua imagem – mas por enquanto, continuemos a estabelecer como ela foi construída.

Em “*Médulla*”, a cantora utilizou apenas recursos vocais, estabelecendo um dos registros mais experimentais de sua carreira. Ao contrário dos outros álbuns, não houve turnê de divulgação. Os videoclipes comissionados para esta era foram “*Who Is It*”, “*Triumph of A Heart*”, “*Desired Constellation*” e “*Oceania*” (que foi apresentada nos Jogos Olímpicos de Verão de Atenas em 2004). Um último videoclipe e *single* – “*Where is The Line*” – teve seu lançamento cancelado para que não coincidisse com o lançamento da trilha sonora de *Drawing Restraint 9*, feita para a obra de mesmo nome do seu então companheiro Matthew Barney. O videoclipe da canção, dirigido pela islandesa Gabriela Friðriksdóttir acabou sendo veiculado como parte de uma obra da artista – a *Versations Tetralogia* – e estreou na Bienal de Veneza de 2005<sup>13</sup>.

Mais uma vez as produções envolvendo a cantora são deslocadas de seu espaço de televisão – essa em específico tomou um rumo inesperado. As implicações do mercado e suas estratégias de divulgação e comercialização privaram “*Where Is The Line*” de uma veiculação no meio televisivo; as relações com os realizadores (no caso uma artista visual) levou o videoclipe a uma instalação, como parte/citação dentro de uma obra de arte. E mais tarde o mesmo videoclipe foi incluído em “*The Médulla Videos*”, DVD lançado em maio de 2005, que compilava os vídeos da era Médulla – um produto comercial que seria a única forma até o momento de se assistir “*Where is The Line*”, já que plataformas como o YouTube eram inexistentes no momento.

Figura 8 – Fotogramas do videoclipe “*Where is The Line*”



Fonte: BJÖRK – WHERE IS THE LINE (2016)

---

<sup>13</sup> Disponível em <https://icelandicartcenter.is/projects/venice-biennale/gabriela-fidriksdottir/> acessado em em 10 de junho de 2016

Em seu disco seguinte, “*Biophilia*”, Björk se rende ao universo científico da natureza e da música. Em 2011 a cantora lança um de seus projetos mais ambiciosos e que adentra o campo da tecnologia de maneira extremamente complexa. Cada faixa debate um fenômeno das ciências naturais e da musicologia. “*Thunderbolt*”, por exemplo, trata do fenômeno do trovão e dos *arpeggios* – acordes quebrados em notas individuais. O disco trouxe três grandes elementos inovadores. Os temas musicais foram incorporados às canções junto com os fenômenos que as guiavam – para isso foram comissionados instrumentos musicais específicos para cada canção. Em “*Solstice*” – que trata da gravidade, movimento terrestre e as estações e do contraponto musical – a cantora utilizou harpas que eram impulsionadas pela força gravitacional. Além do disco em seu formato tradicional (reunião de faixas armazenadas em mídia física como cd e vinil ou digital), o álbum foi disponibilizado como um aplicativo para dispositivos móveis inteligentes (à época, apenas iPhone e iPad, da Apple). O aplicativo *Biophilia* foi distribuído inicialmente de graça e reunia a possibilidade de comprar cada faixa em separado – inicialmente apenas a canção “*Cosmogony*” estava disponível. Cada faixa correspondia a uma espécie de mini-aplicativo que contava com a canção exibida em uma espécie de karaokê, sua versão instrumental e um jogo que possibilitava a experimentação empírica do fenômeno musical em questão. *Thunderbolt*, como já citado, permitia que usando os dedos o usuário criasse *arpeggios* que variavam em duração e extensão dos acordes<sup>14</sup>. O projeto também se desdobrou no *Biophilia Educational*, que levava os instrumentos e iPads para escolas por todo o mundo. A turnê da cantora foi organizada em “residências” – além de shows, o projeto educacional era apresentado para crianças na cidade em questão. Estes elementos, como veremos mais tarde, reaparecem na exposição da cantora que abrigou “*Black Lake*”.

O disco contou com videoclipes para as faixas “*Crystalline*” (com o parceiro de longa data Michel Gondry), “*Moon*” (feito durante as sessões de fotos para a capa do disco sob responsabilidade do duo Inez e Vindoooh), um vídeo promocional para *Hollow* (do animador e cientista Drew Berry) além de “*Mutual Core*” de Andrew Thomas Huang. Aqui estabelecemos o primeiro encontro dos dois artistas e mais um ponto em que a produção da cantora toca os espaços museológicos. Comissionado pelo Museum of Contemporary Arts de Los Angeles (MoCA), o videoclipe estreou em 2012 – em exposições no museu e também no canal da instituição no YouTube. Na obra, Björk acaricia suavemente a areia e os objetos

---

<sup>14</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Ro95XXL5pBU>. Acessado em 11 de junho de 2016.

voadores que aparecem em cena durante as quatro estrofes - marcadas pela voz da cantora em uma assinatura de batidas suave e sons graves e difusos ao fundo, em uma assinatura rítmica de 5/4.

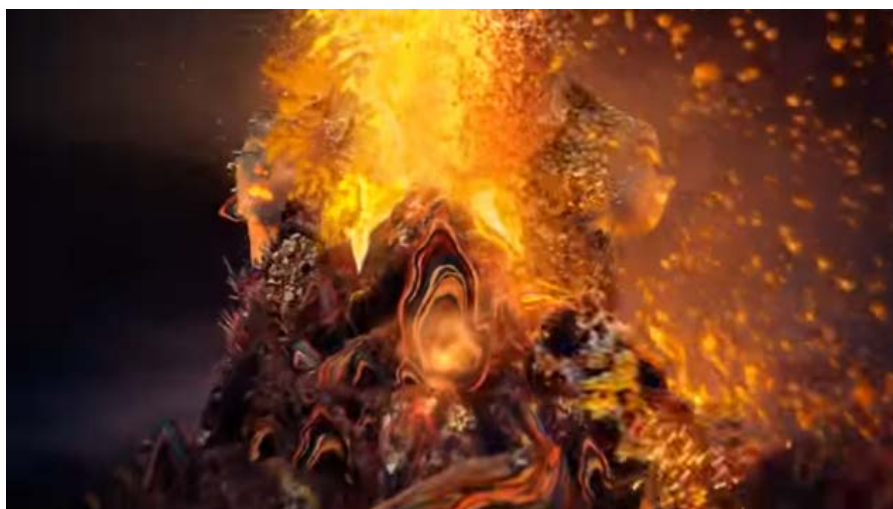
Figura 9 – Fotogramas do videoclipe “*Mutual Core*”, durante a estrofe



Fonte: BJÖRK - MUTUAL CORE - OFFICIAL - ART + MUSIC - MOCATV (2016)

As estrofes são sempre terminadas pela palavra “Core” (Núcleo, em inglês) - quando o tom da música passa de um acorde menor (menor) para um maior (major). Intercalando-as, o refrão - crivado de batidas violentas (com assinatura de 2/4, em estilo breakbeat) e vocais mais intensos - estes são marcados por rochas colidindo, formando o rosto da cantora, expelindo lava e faíscas por todo lado.

Figura 10 – Fotogramas do videoclipe “*Mutual Core*”, durante o refrão



Fonte: BJÖRK - MUTUAL CORE - OFFICIAL - ART + MUSIC - MOCATV (2016)

A ideia de movimento se torna mais notável no videoclipe à medida que observamos seus elementos estéticos. Segundo Soares (2009), as canções pop possuem em sua estrutura momentos (ou movimentos) distintos e que caracterizam uma atmosfera emocional definida - são as pontes, estrofes e refrões. Os mesmos possuem o que o autor chama de ganchos visuais, isto é, imagens correspondentes a determinados movimentos como os descritos acima.

*Mutual Core*, como veremos a seguir, guarda uma série de relações com a obra de Andrew Thomas Huang no que diz respeito às suas características estéticas – uso de imagens geradas por computador, texturas super saturadas e similares a areia, grandes cenários vazios e ação centrada em personagens chave em um estado de sonho.

O disco mais recente da cantora à época desta pesquisa, “*Vulnicura*” (cura das feridas em latim), traz a anatomia do seu divórcio com Matthew Barney. Durante o ano da separação, a cantora vestiu amarelo – uma cor que ela afirmou associar com cura. A mesma cor que permeia todos os videoclipes, a capa do disco, a programação visual do encarte. Das nove canções do disco, cinco se tornaram videoclipes: “*Stonemilker*” e “*Black Lake*” (que fazem parte do diálogo desta pesquisa), “*Lionsong*” (dirigido mais uma vez pela dupla Inez e Vinoodh), “*Mouth Mantra*” (do realizador Jesse Kanda). A faixa “*Family*” ganhou uma pequena peça audiovisual denominada pela cantora como “*Moving Album Cover*”<sup>15</sup> – usando uma versão editada da canção “*Family*”, a capa do disco (em sua edição *deluxe*/vinil e também de criação de Andrew Thomas Huang) é utilizada como base para uma performance onde a cantora costura uma ferida imensa em seu peito. “*Family*” e “*Mouth Mantra*” também ganharam uma versão em 360°, bem como “*Notget*” e “*Quicksand*” (dirigidos por Warren Du Preez e Nick Thornton Jones). “*Quicksand*” contou ainda com uma transmissão ao vivo em 360° e em realidade aumentada, realizada em Tóquio. Na ocasião, o cenário poderia ser contemplado em sua totalidade enquanto efeitos especiais eram sobrepostos ao vivo no rosto da cantora. Estes videoclipes foram reunidos na turnê Björk Digital, que leva os videoclipes em realidade imersiva, o projeto Biophilia e outras obras em 2D da cantora para exibição em salas específicas. A turnê tem ligação direta com esta pesquisa, mas sua complexidade e impossibilidade de ver as obras (ao contrário de Stonemilker e Black Lake, ainda não foram disponibilizadas em plataformas como o YouTube) traz problemas e imprecisão para uma pesquisa que faça jus a sua complexidade.

---

<sup>15</sup> “björk: family (moving album cover)” Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HAXvkbOzK6E>> acessado em 22 de junho de 2015 às 15h32.



Aqui é preciso discutir como aspectos biográficos de uma obra musical são evocados pela canção e de forma ainda mais intensa, pelos videoclipes. A noção de discurso biográfico aqui encontra um diálogo com o disco não apenas pela letra, mas pelos paratextos que as acompanham. As composições do disco são todas assinaladas pela cantora não apenas pelo seu nome, mas por marcas de temporalidade – cada canção, dentro do encarte, possui uma indicação sobre a que época pertence a contar da data do término (“9 months before” em Stonemilker, por exemplo). Em entrevistas sobre o disco, a cantora fala abertamente sobre o término e como o processo de criá-lo foi obra da “antropóloga secreta em mim”. Não se trata de uma causalidade sobre biografia e eventos na vida de um artista que recai sobre o que ele produz - uma obra, quando pronta, está sob os auspícios do olhar público. No entanto os videoclipes possuem imbricações com a indústria – tanto quanto a obra em si, que reflete uma canção e a ela está ligada e faz parte de um circuito midiático; quanto todas as estratégias de divulgação, cobertura jornalísticas e outros discursos que acompanham invariavelmente estes produtos. Há uma nebulosa de informações que circunda estas produções, que articulam uma série de ligações entre autor e obra que não são facilmente dissociadas - o que ocorre, no entanto, é uma ligação com uma persona. Na produção da cantora esse discurso artístico toma contornos definidos através das imagens.

Neste caso, entendemos que a voz descreve um senso de personalidade e, por isso, se próxima do conceito de biografia ou de "descoberta biográfica", uma vez que, sabe-se, na indústria fonográfica, muitas vezes, artistas constroem personagens detentores de "fatos biográficos" isolados. O conceito de biografia, aqui, não é pensado no sentido de compreender o que o letrista quis dizer com aquele texto, mas de que forma, o intérprete, ao colocar sua voz sobre a canção, permite que sua vida seja "encenada" diante de um material que pode não ter sido escrito ou produzido por ele. (SOARES, 2009 p. 186)

O atlas-Björk então se constitui como uma coleção de personas dentro de eras – narrativas que se confundem com a própria artista e criam uma jornada própria, remontando uma espécie de mitologia do homem contemporâneo, uma reconstituição de gestos e arquétipos que se traduzem em imagens. Percebemos que sua imagem assume o papel de uma narradora, sempre e através daquele personagem experimentamos um processo de imersão circunscrito por uma série de artifícios imagéticos que revelam ou articulam em algum grau a imagem-Björk. As capas são em si a manifestação de uma identidade corpórea da cantora – todas as capas até hoje trouxeram o rosto da artista. Goodwin (1992) define que um dos ganchos visuais dos videoclipes são “os rotineiros close-ups do rosto de uma estrela do pop que são frequentemente repetidos durante o refrão de uma canção” (GOODWIN, 1992, .90). O rosto então é uma espécie de marca imagética que traz para a canção a presença do artista

em questão - por uma lógica metonímica – e confere uma identidade discursiva a partir daquela face que é por sua vez paramentada com uma identidade visual bem definida - esquema de cores, tipografia e direção de arte (Björk sempre trabalhou com estúdios de design diretamente em seus discos, como o Paul White até a Era Homogenic e o m/m Paris a partir da Era Vespertine).

Os figurinos também compõem o personagem em questão a cada era. Em Vespertine a cantora utiliza o mesmo vestido de ganso que usara na cerimônia do Oscar – talvez um dos figurinos mais icônicos da cantora, tão ligado à imagem excêntrica de Björk quanto o sutiã de cones desenhado por Jean-Paul Gaultier é ligado à imagem hipersexualizada de Madonna. O vestido utilizado para caracterizar a versão 16-bits de Björk no clipe de “*Hyperballad*”, por exemplo, foi usada pela cantora em outras ocasiões ao vivo (como no programa *Top of The Pops*). As sessões de foto para as capas de *Biophilia* e *Vulnicura* serviram de ocasião para a realização dos videoclipes de “*Moon*” e “*Lionsong*”, respectivamente.

Figura 11 – Fotogramas de 1 - Björk ao vivo no programa Top of The Pops em 1995 / 2 – Videoclipe “Hyperballad”



Fontes: 1 - BJÖRK - IT'S OH SO QUIET ON TOP OF THE POPS (2016) / 2 – VOLUMEN (1999)

O videoclipe então aparece como um espaço imagético de encarnação dessas personagens – a potência do videoclipe acontece por este se tornar o ponto de encontro entre rosto, voz, som e narrativa – um choque de forças imensuráveis e que se estendem por diversos campos de produção artística.

### 2.3.2 Uníssonos – Experimentações em Andrew Thomas Huang

A produção cultural massiva é caracterizada por uma coletivização das obras – seja na indústria fonográfica, cinematográfica e televisiva, os conceitos são criados e executados

por uma gama diferentes de artistas. No universo imagético de Björk, este coletivo se mostra diverso e transitório. Como já falado, a cantora firmou parcerias com designers gráficos, designers de moda, artistas visuais, realizadores no campo do cinema e da televisão e fotógrafos. Esse trânsito de diretores reflete uma série de aspectos na sua videografia, dialogando com a estética das obras, sua postura midiática e com a própria imagem da cantora.

Andrew Thomas Huang é um destes realizadores, contribuindo com Björk para a produção de “*Mutual Core*”, “*Family*” (tanto em sua versão “moving album cover” quanto em realidade virtual), “*Black Lake*” e “*Stonemilker*”. Formado em Belas Artes e Animação pela Universidade do Sul da Califórnia (USC), em Los Angeles. Huang expôs vários de seus vídeos em festivais e exposições artísticas pelo mundo – assim como *Mutual Core*, comissionado pelo MoCA e os dois videoclipes deste trabalho. E assim como ele, diversos colaboradores de Björk também realizaram obras com e sem a cantora que figuraram em espaços que não o da televisão.

Sua primeira produção a ganhar notoriedade pública foi o curta-metragem “*Doll Face*”, de 2007, onde uma espécie de ginóide tenta replicar imagens de um rosto similar ao seu em um monitor. Sua busca fracassa – o monitor se afasta cada vez mais e a extensão de sua coluna é limitada, culminando na destruição da personagem. O vídeo se tornou viral, atingindo uma marca de mais de oito milhões de visualizações no YouTube. A primeira experiência de Huang na direção de um videoclipe foi em “*What’s In It For?*”, do projeto de rock Avi Buffalo. Aqui nos deparamos com as primeiras constituições estilísticas do diretor, como a aparição de cores saturadas em contraste à monocromia de sua produção anterior.

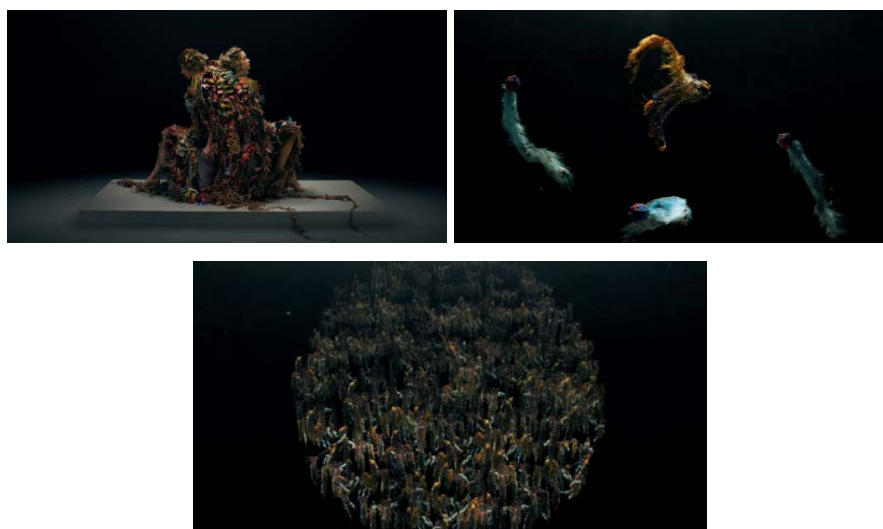
Foi com “*Solipsist*”<sup>16</sup> que o nome de Andrew Thomas Huang passou a ser repetido em diversas publicações digitais, lhe rendeu um Leão de Ouro na Mostra Saatchi & Saatchi de Novos Diretores do Festival de Cannes e o prêmio de melhor vídeo experimental no festival Slamdance, ambos em 2012. “*Solipsist*” traz uma série de elementos visuais que marcam sua atual estética de forma mais bem desenhada. “*Solipsist*” consiste num vídeo em 3 atos que trabalham a ideia de polaridade, movimento e catarse. O primeiro é centrado em duas personagens que repetem um movimento de vai-e-vem, de costas uma para outra. Durante a performance das duas, uma série de ornamentos começa a cobrir seus corpos até que não reste nada visível – inclusive seus rostos. O segundo trata de uma série de pequenos organismos feitos de linha, suspensos em água. Seus espasmos são traduzidos em pequenos

---

<sup>16</sup> Solipsist – disponível em <<https://vimeo.com/37848135>> acessado em 17 de outubro de 2016.

flashes emitidos do que seria sua cabeça – e eles se unem uns aos outros de forma inquieta, formando um grande agrupamento. Ainda em 2013, Huang cria uma peça publicitária para a plataforma de streaming de música Rdio, similar ao segundo ato de *Solipsist* – porém utilizando artefatos similares ao metal ornamental bizantino ao contrário das peças de tecido. O terceiro ato é realizado por mais dois personagens com rostos coloridos de forma berrante e em círculos concêntricos, adornados com fios de tecido. Caminhando em direções opostas, os personagens começam a se dissolver a partir das regiões coloridas de seus corpos – a matéria resultante caminha em direção ao personagem oposto, se unindo no meio do caminho. Ao fim, todos os três atos entram em um estado de catarse, explodindo em nuvens de fumaça e pó coloridos. O vídeo também se tornou um fenômeno na internet, sendo escolhido pela plataforma Vimeo – semelhante ao youtube - como destaque no “*Staff Pick*”, curadoria dos melhores vídeos escolhidos pela equipe do Vimeo.

Figura 12 – Os três atos de “*Solipsist*”

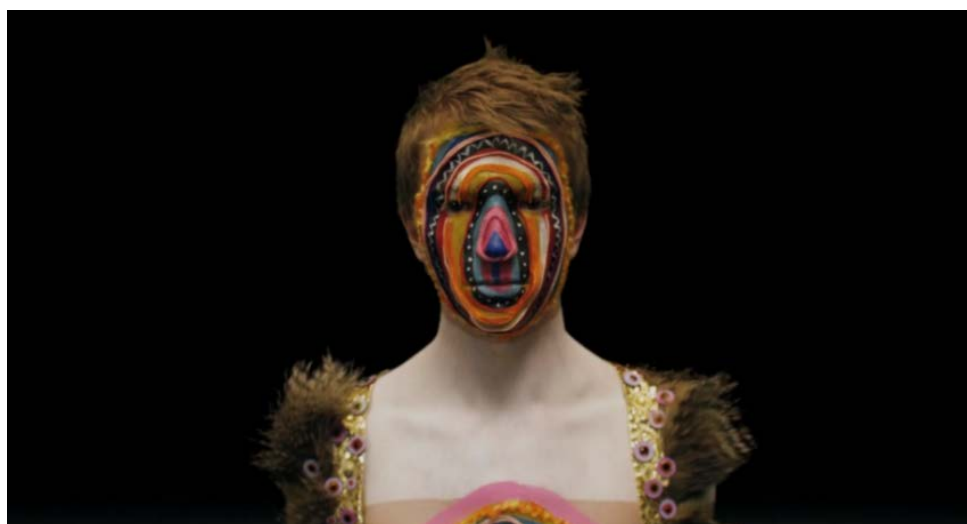


Fonte: SOLIPSIST (2016)

Delimitamos aqui três elementos fundamentais para constituir um conjunto de escolhas estéticas que caracterizam a obra do Huang – observar estes aspectos nos ajudam a entender as escolhas que também permeiam “*Black Lake*” e “*Stonemilker*” e que relações elas estabelecem o percurso do videoclipe pelos espaços museológicos. O primeiro é o uso das cores e texturas a partir de imagens geradas por computador e imagens de objetos materiais. Em “*Solipsist*” nos deparamos com uma paleta de cores contrastantes e saturadas que permeiam toda a imagem – principalmente no terceiro ato. Além disso, as texturas são fluidas e secas – lã e ornamentos deslizam pelo corpo das personagens, de forma fluida, mas

trazem em sua textura o aspecto seco. O mesmo acontece com a areia em padrão concêntrico na face e torso em personagens do terceiro ato. Os seres aquáticos do segundo ato possuem o mesmo aspecto de tecido.

Figura 13 – Cores e texturas em “*Solipsist*”

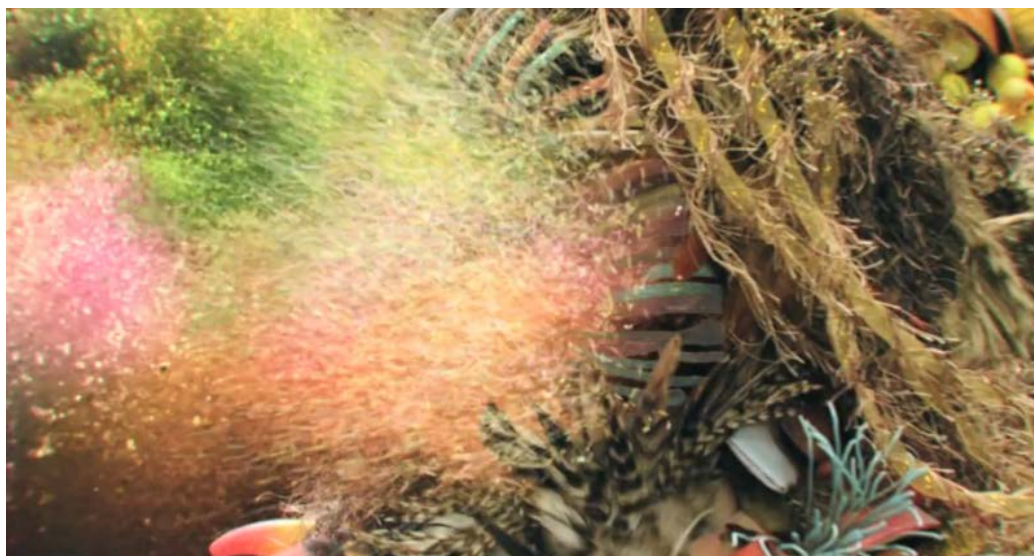


Fonte: SOLIPSIST (2016)

O segundo elemento é a polaridade estabelecida entre personagem e cenário, onde os personagens executam ações catárticas em grandes cenários vazios, evocando uma ideia de sonho/delírio – um corpo que invade um espaço estável e nele gera um evento de ordem não estável. No primeiro e no terceiro ato a polaridade é estabelecida através de um sistema binário unificado (dois corpos distintos) que provoca um terceiro entendimento ou significado para a configuração em questão. O segundo ato trata de um espaço preenchido por partículas diferenciadas por cor. A polaridade é definida ainda pelo contraste vazio/cheio.

O que nos leva ao terceiro elemento – a narrativa em processo. Os três atos tem o andamento da sua narrativa constituído através da ideia de processo, ou seja, uma ação compassada e em etapas visíveis que se intensificam gradativamente até um ponto de ruptura. No primeiro ato, o movimento é o gatilho de transformação do sistema binário entre as personagens. O segundo são as batidas sonoras e luzes que aos poucos unem os pequenos seres suspensos em um grande agrupamento. O terceiro é o processo de desintegração dos corpos e união das partículas resultantes em um único ponto entre os dois personagens.

Figura 14 – Catarse em “*Solipsist*”



Fonte: SOLIPSIST (2016)

As mesmas características também são operadas em “*Interstice*”, obra recente de Huang sobre deslocamento cultural de indivíduos – como refugiados e exilados. Trazendo figuras executando movimentos de dança e ritualísticos que gradativamente se multiplicam pelo espaço cênico em vermelho vivo e de fundo infinito.

Estes elementos podem ser verificados na sua produção para videocliques, dialogando com a própria estética do gênero em maior ou menor grau. Em “*Mutual Core*”, a já citada primeira colaboração entre Björk e Andrew Thomas Huang (e também criado especialmente para uma exibição em um museu). A personagem de Björk é revelada depois que uma cortina de areia se dissolve na tela – com uma paleta similar às cores berrantes de *Solipsist* – aparecendo em um grande espaço escuro, enterrada até a cintura na areia, enquanto figuras feitas de pedra e tecido interagem entre si. Os atos de explosão marcados pelo refrão são novamente disparado pelas batidas, estabelecendo um processo de formação de uma unidade. A mesma dualidade estrofe-refrão é repetida e novamente observamos o processo se repetir de forma amplificada, formando imagens da cantora esculpidas em pedras – duas delas, numa configuração similar ao primeiro ato de *Solipsist* - jorrando lava pela boca. As batidas da canção são a marca temporal-sonora para os cortes das sequências e para o movimento das rochas, evocando a técnica de montagem on-beat característica dos videocliques. Como apontam Holzbach e Nercolini (2009), a montagem on-beat foi um dos diferenciais do videoclipe em suas primeiras aparições, figurando como uma “tentativa inovadora de combinar imagens com as principais batidas da música, provocando variadas

sensações sinestésicas” (2009, HOLZBACH E NERCOLINI, p.51).Essa marcação sonora e mais vívida dos videoclipes difere das outras produções de Huang – em “*Solipsist*” e “*Interstice*” os planos são muito mais longos e as sequências processuais mais lentas e de evolução mais sutil.

A configuração cromática contrastante se repete em vídeos como por exemplo “*Before Your Very Eyes*” (2013), do Atoms For Peace (banda de Thom York, do Radiohead) e “*Brennisteinn*” (2013), da banda de post-rock islandesa Sigur Rós. Em “*Before Your Very Eyes*” elas começam na cor dourada da areia (contrastando com o céu azul) e vão mudando até se tornarem um padrão horizontal contrastado. Este processo acontece através do rosto do cantor Thom Yorke, esculpido na areia e que aos poucos é tragado para o fundo do solo, até se tornar uma unidade num fundo infinito preto. Já em “*Brennisteinn*”o processo se dá através de muito mais violência e o contraste de cor amarela/preto-e-branco.

Figura 15: Cores e texturas em “Before Your Very Eyes”



Fonte: ATOMS FOT PEACE – BEFORE YOUR VERY EYES(2016)

Desta forma, a videografia de Huang também encontra uma série de pontos de encontro entre os campos da televisão, do cinema e da videoarte – a ponto de borrar estas linhas, trazendo prioridade ao espaço do museu para lançamento de videoclipes ou tornando as plataformas digitais na internet o espaço de estreia de obras que mais tarde percorrerão museus e galerias de todo o mundo. Da mesma forma, as dinâmicas dos videoclipes e da videoarte se tornam ainda mais difíceis de serem distinguidas, trazendo elementos dos dois campos para um jogo de forças e símbolos que desafiam a lógica da imagem domada – que há muito não se deixa classificar em um ponto ou outro dos espaços em que se manifesta – o museu, o cinema, a televisão.

Ao cruzar o conjunto de imagens reunidas dos dois artistas, percebemos que há o mesmo ímpeto de extrapolar as linhas que dividem intenções e possibilidades de seus discursos artísticos, articulando suas produções numa arte de fronteira. Björk parece alinhar sua imagem midiática de forma muito mais próxima da experimentação e do entendimento da música como também uma experiência visual. O desdobramento deste encontro às escondidas, nas fronteiras, acontece em “Stonemilker” e “Black Lake”. A investigação a seguir dará conta de forma mais detalhada de que processos sofre o videoclipe ao adentrar esses espaços que aparentemente ele não pertence e que forças midiáticas são operadas neste processo – do corpo do espectador à biografia manifestada na imagem na tela, o nômade não anda sem deixar rastros.



### 3 BLACK LAKE - MERGULHO EM MEMÓRIA

#### 3.1 Casulo – Personas e estratégias de divulgação

Observar Black Lake é assistir a manifestação da persona de Björk em Vulnicura atravessar seu processo de luto. Levando em consideração a ideia de endereçamento e autobiografia dos videoclipes, que se vale da articulação entre corpo, voz e imagem apresentadas na tela, percebemos aquela que canta e gesticula na tela como uma mulher que chora pela sua relação desfeita e família arruinada, cuja dor se manifesta fisicamente no seu peito – em gestos, imagens digitalmente alteradas, grafismos. A aparição desta persona, como veremos adiante, foi feita em etapas, como se porções de visualidades e sonoridades se revelassem aos poucos - esta Björk que nos canta sobre seu sofrimento é constituída de imagem e som, ao mesmo tempo e de forma indissociável. Sua potência está no campo de forças resultantes entre aquilo que se vê e ouve na tela, bem como os discursos que a circundam - um jogo de movimentos e articulações entre diversos pontos da imagem midiática e do videoclipe em si.

Concordamos com Soares (2009) sobre a relação das letras e visualidades não estar calcada numa busca por intenções e significados, “mas de que forma, o intérprete, ao colocar sua voz sobre a canção, permite que sua vida seja "encenada" diante de um material que pode não ter sido escrito ou produzido por ele” (SOARES, 2009, p.185).

Essa forma dimensão ficcional da música e das imagens do videoclipe o coloca numa posição de estranheza e configura uma espécie de segunda realidade própria da experiência audiovisual. É da natureza da imagem a estranheza e a alteridade. Ao ser vista, devemos lembrar de sua distância daquilo que a produziu, mesmo com todos os sinais de sua ligação com o real sensível, com a biografia, com aquilo que se aponta como história - um olhar sempre desconfiado para imagem. Conforme nos lembra a filósofa francesa Marie-José Mondzain em “A imagem pode matar?”, obra que nos apresenta uma discussão sobre a imagem e sua força dentro de um contexto de disputa e economia do visível, “toda imagem é de um outro, mesmo nos auto-retratos” (MONDZAIN, 2009, p.24).

Assim, nos voltamos para o contexto midiático do lançamento de “*Black Lake*” para entender como o videoclipe, ao se articular com o espaço de uma exposição e os produtos lançados sob a marca da cantora, ainda apresenta elementos estéticos distintos de sua natureza televisiva e, ao mesmo tempo, exhibe novas formas de se organizar e tensionar visualidades e sensorialidades. Por contexto midiático, entendemos o conjunto de discursos,

imagens e gestos circunscritos nos meios de massa, cujo produto direto é a constituição da imagem midiática dos artistas. Nos aproximamos de Goodwin quando este diz que “visualidades são um elemento chave na produção do sentido musical antes da intervenção das imagens videográficas, por causa da circulação dessas representações visuais do pop na mídia musical, nos comerciais e na performance ao vivo”<sup>17</sup> (GOODWIN, 1992, p.50).

Este diálogo com o contexto midiático em que se insere nos aponta, sobretudo, sinais de sua relação com quem o assiste – esta é diferente das mídias domésticas. A opção por determinar mídias como a televisão e as plataformas digitais de distribuição audiovisual, como o YouTube, tenta aproximar estes meios em uma categoria que explicita o contexto social no qual operam suas potências, diferindo-os dos espaços museológicos ou cinematográficos. São experiências alocadas em um contexto privado (o lar, por exemplo) e consumo individualizado. Observar esse sistema intrincado entre imagem-mídia-espectador nos auxilia também a compreender que ponto constelar este videoclipe ocupa na imagem midiática de Björk - uma constelação imagética constituída e expandida conforme outras imagens e discursos se manifestam e, no processo, apontam os borrões nas fronteiras dos campos de consumo dos produtos culturais.

Muitas vezes é dada ao videoclipe a missão de apresentar um novo trabalho ou fase de um artista, funcionando como primeiro contato visual do público com novos discursos, melodias e visualidades contidos num novo álbum - uma nova persona.

E esse olhar é seminal para que sua nova imagem se manifeste e seja experimentada e assim, finalmente, exista de fato. Rememorando o que diz Christian Metz em “O dispositivo cinematográfico como instituição social”, é o olhar que dispara o advento do filme, pois “Olhando o filme, ajudo-o a nascer, ajudo-o a viver, posto que é em mim que ele viverá e para isso é que foi feito: para ser olhado, isto é, somente ser pelo olhar” (METZ 1983, p. 203). Desta forma, a visualidade se torna a pedra fundamental na performance pop, conforme nos lembra Goodwin (1992), e pauta o consumo das obras sob sua égide - um rito de criação que articula o olhar de um sobre um outro e que abre espaço para o nascimento de uma persona que dá voz às canções de um disco e assim articula dinâmicas sobre a imagem do artista.

As imagens são um ponto de articulação entre aquilo que é visível e invisível através do olhar do espectador, produto e meio de uma relação entre algo e alguém. A sua

---

<sup>17</sup> Visuals are a key element in the production of musical meaning before the intervention of video imagery, because of the circulation of visual representations of pop in the music press, in advertisements, and in live performance.

essência está calcada no fantástico e o ato de manifestá-la na realidade sensível provoca uma espécie de rebelião - novamente, as imagens não são pacíficas. Desta forma, entendemos o processo de encarnação como “dar carne e não corpo, isto é, operar na ausência das coisas” (MONDZAIN, 2009, p.24). A potência da imagem é dar visibilidade àquilo que não pode ser visto, ou seja, opera no campo das paixões, daquilo que não seria representável - que por sua vez é da ordem do cosmológico, do sonho, o delírio, a memória. Recordando o que coloca Edgar Morin sobre as relações do homem com essas imagens, se dá também “sob forma de espetáculos, de relações estéticas” e que “fundamentalmente estética e profana, ela secreta uma mitologia” (MORIN, 2002, p.79).

Dentro deste contexto, a imagem midiática é em si um espaço nomádico - sua constituição é criada por esse movimento de encarnação e desaparecimento, um campo de forças habitado de forma inconstante pelos mais diversos personagens. Tal qual o go chinês citado por Deleuze e Guattari, este território é constantemente expandido e ressignificado, com suas fronteiras incessantemente ampliadas por imagens, um palimpsesto de personas. Observa-se também que essa lógica de imagens constantemente cambiantes já foi assimilada - ou territorializada - pelo sistema de produção mercadológico, onde se aguarda ansiosamente essas novas imagens ou se constroem imagens midiáticas cuja característica é estar em constante mudança - é o caso de Bowie e da própria Björk - que já definiu a capa de seus discos, por exemplo, como “cartas de tarot”<sup>18</sup>.

Goodwin nos aponta que o videoclipe possui âncora na narrativa da música pop, cujas histórias são “contadas por auráticos (e, frequentemente, visíveis) narradores presentes” (1992, p.75). A aura, conceito do alemão Walter Benjamin, é explicada como “uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja” (BENJAMIN, 1985, p.170). A figura do artista seria então algo único e que culmina uma manifestação no tempo e espaço que, por mais próxima que esteja continua distante. Este mesmo célebre texto - “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” - traz questionamentos sobre o quanto desta aura ainda resiste a obras que rechaçam a existência singular de um objeto.

Talvez a aura resida na manifestação da persona e sua encarnação na tela, na singularidade daquela exata forma de se fazer ver e ouvir - as personas existem enquanto um momento no tempo e a sua existência é celebrada na canção. Artistas famosos dentro da cultura pop - como os já citados Bowie, Prince, Madonna, entre outros - são rostos comuns

---

<sup>18</sup> Em “Björk: Making of Black Lake”. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=tnnELMSiUFI>>.

para uma grande parcela do público (e claramente para aqueles que consomem sua produção) e não estão ali como uma aparição única *per se*. Sabemos que ali existe um artista e que ele dá carne ao que vemos. É sua aparição enquanto persona, sua manifestação única dentro de um conjunto definido de signos sonoros articulados com outros de ordem visual que os coloca em um status aurático e, principalmente, seu desaparecimento logo em seguida. Não existe uma relação de “se tornar” ou “interpretar” um personagem, mas sim um tensionamento entre essa manifestação imagética com seu narrador aurático, explicitada pelo endereçamento direto de discursos audiovisuais para o público. Esse ponto de ruptura com o “sistema “realístico” de endereçamento não é esteticamente radical, mas uma convenção na performance pop” (GOODWIN, 1992, p.76).

A persona demarca uma espécie de era e faz parte de um conjunto muito maior - a imagem midiática do artista *per se*. A persona pode ser mais ou menos complexa - no que diz respeito a ter um segundo nome, uma biografia fictícia e ter sua fabulação constituída em maior ou menor número de gestos que descrevem um “senso de personalidade e, por isso, se aproxima do conceito de biografia ou de “descoberta biográfica””(SOARES, 2009, p.185).

A título de exemplo, David Bowie pode ser apontado como um dos artistas que diversas vezes criaram personas mais complexas e definidas ao se apresentar na mídia, com nomes e histórias próprias. Major Tom (*Space Oddity*) Ziggy Stardust (de *The Rise And Fall of Ziggy Stardust and The Spiders From Mars* e *Alladin Sane*) ou o Thin White Duke (*Station to Station*) foram encarnadas por Bowie por um determinado período de tempo e depois desapareciam, dando lugar a outras personas. Por vezes suas narrativas se estendiam em mais de um álbum de forma expressiva (como é o caso de Ziggy e toda sua história narrada no disco que leva seu nome) ou é apenas mencionado em algumas canções. Björk também já encarnou Isobel, personagem mítica da floresta que se aventura na cidade e é retratada em *Human Behaviour*, *Isobel* e *Bachelorette* - em três discos distintos.

Em outro espectro, algumas personas são uma espécie de metamorfose ou rito de passagem para uma nova etapa na carreira do artista. Por exemplo, cantores pop cuja carreira artística começou enquanto ainda eram crianças - as *child stars*, estrelas mirim - assumiram uma persona mais sexualizada para demonstrar um rompimento definitivo com sua figura pueril. Essa persona não ganha exatamente um nome ou histórias próprias e separadas de seu autor, mas funcionam como uma espécie de destruição imagética de uma imagem anterior - seus gestos são operados ainda dentro de seu nome, sob sua imagem mais imediata (corpo). Um dos exemplos apontados por Soares (2009) é Britney Spears.

No momento em que estava lançando o álbum “Britney”, a cantora Britney Spears era constantemente convocada a falar sobre a sua sexualidade, sobretudo, em função de sua então condição de “virgem”. Obviamente que, em função de seu próprio crescimento e desenvolvimento corporal, Britney passou de uma adolescente a uma mulher, sempre tendo sua vida documentada pela mídia. Dessa forma, podemos reconhecer que, discursivamente, é possível apreender como a mídia encenou uma biografia para Britney a partir de matérias, programas de TVs, apresentações ao vivo, etc. Os jovens puderam crescer juntamente com Britney Spears, acompanhando, nas letras da cantora, todos os percalços da adolescência, dos medos e anseios desta fase da vida. Diante do fato de que Britney Spears crescia aos olhos do público e da mídia, obviamente que a imagem da “garotinha teen inocente” não cabia mais no corpo de uma mulher. Portanto, endossar uma estratégia de construir Britney Spears como uma artista madura era premente. (SOARES, 2009, p.228).

A apresentação de uma nova persona configura um rito de uma aparente destruição de uma imagem para a encarnação de outra - que estabelece um luto pela imagem que se desconectou com o tempo presente e, desta forma, deixou de existir enquanto tempo histórico e corrente para voltar ao campo do invisível - e só viverá novamente quando for vista, habitando neste meio tempo o terreno daquilo que já passou. Este processo pertence ao universo da memória e da cosmologia - em suma, da mitologia criada e operada pelo *star system*. Há ainda o sentimento de antecipação pela nova imagem que irá ocupar o seu lugar. Entre os dois eventos, a imagem midiática do artista, que se estabelece como o espaço onde essas mudanças acontecem enquanto tem sua constelação de imagens e discursos modificada.

A corporeidade do artista é convocada neste jogo de aparições e morte, já que “a natureza da canção em si [...] requer a presença física (nem que seja minimamente corpórea, uma voz) de um narrador” (GOODWIN, 1992, p.75). É na relação entre imagem e corporeidade que elas se apresentam e ressoam. *Black Lake* foi o rito onde Björk apresentou a persona do disco *Vulnicura* - a mulher que expõe um diário de uma separação, catalogado por data e descrições sobre cada etapa do rompimento, deixando a mostra uma ferida (*vulnus*) em processo de restauração (*curo*).

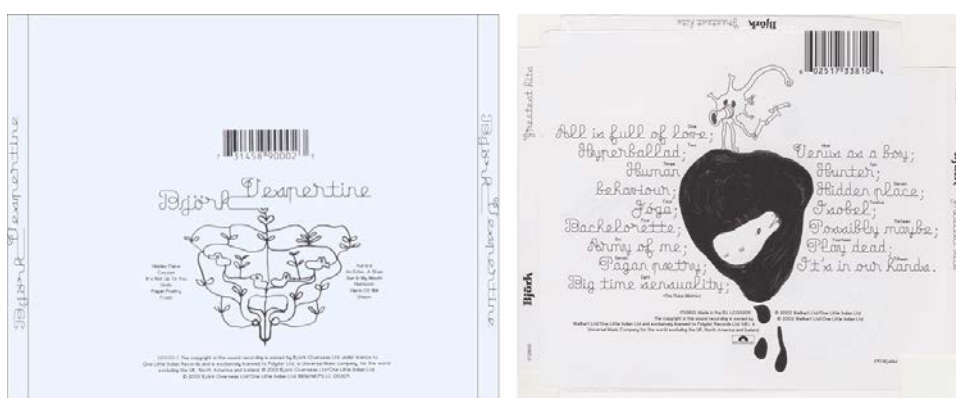
*Black Lake* e, por consequência, o lançamento de *Vulnicura*, aconteceu em conjunto com dois outros eventos da carreira da cantora islandesa: a exposição “Björk”, que celebrou a sua trajetória artística em uma retrospectiva no Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA), contando com objetos, letras e videoclipes; e a publicação *Björk: Archives*, livro que também percorreu sua carreira em retrospecto, incluindo textos de vários colaboradores da cantora como Chris Cunningham (*All is Full of Love*) e Spike Jonze (*It's Oh So Quiet, Triumph of a Heart* e *It's In Our Hands*), além de fotografias e introdução do

curador da exposição, Klaus Bisenbach. Devido ao vazamento on-line de *Vulnicura*, ainda no começo do ano de 2015, o lançamento do disco foi antecipado - originalmente planejado para março, o disco acabou sendo lançado ainda em janeiro.

A exposição e o livro possuem pontos de ligação com *Vulnicura* e *aidna* que se estabeleçam como produtos individuais e independentes do álbum. Ambos compartilham um mesmo tema (a carreira da islandesa) e também inauguram a era *Vulnicura*, trazendo canções inéditas do disco. Na exposição, como abordaremos mais adiante, *Black Lake* foi exibido na forma de videoclipe/sala de exibição imersiva. Mas é na capa de *Björk: Archives* que podemos observar a primeira manifestação midiática da canção *Black Lake*.

O livro foi anunciado em novembro de 2014, em pré-venda no site Amazon. Na capa, a partitura de uma canção à época desconhecida. A imagem possuía uma tipografia similar ao projeto gráfico da era *Biophilia* - que assim como todos os outros álbuns da cantora, possui uma pletora de elementos visuais que determinam uma identidade visual à era e a torna inconfundível diante das outras, reforçando uma espécie de marca pessoal. Essa identidade é reprisada em toda a produção da cantora até que uma nova era - e por consequência, uma nova identidade visual - seja inaugurada. Por exemplo, a tipografia utilizada durante a era *Vespertine* foi a mesma empregada na coletânea “*Greatest Hits*” e no DVD de videoclipes “*Volumen*”. A mesma tipografia só deixou de ser utilizada com a chegada do álbum “*Volta*”.

Figura 16 – Encarte do álbum “*Vespertine*”

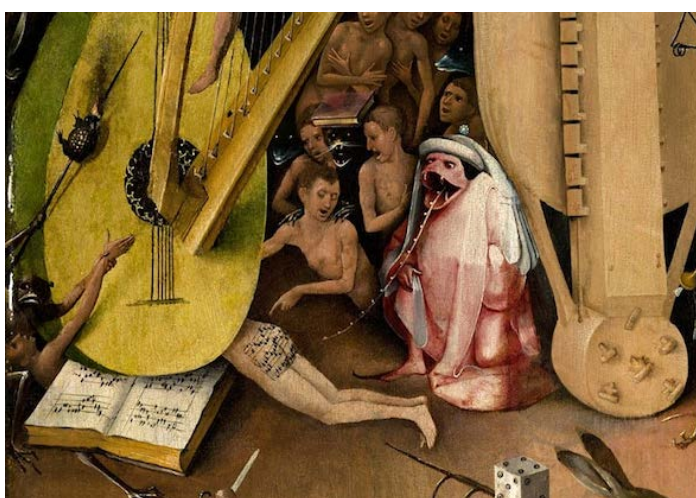


Fonte: BJÖRK (2001)

Aquela canção não figurava em nenhum outro videoclipe ou disco - o que levou a especulação sobre um novo lançamento e o quanto ele estaria ligado ao projeto anterior. Em junho do mesmo ano o aplicativo móvel *Biophilia* havia sido adicionado à coleção permanente do MoMA e, logo depois, a exposição foi anunciada. Quando foi revelado o

lançamento do disco, a canção foi identificada como parte deste novo projeto. Aquela capa seria uma aparição visual sem manifestação sonora de uma nova canção, um lançamento realizado de um modo curioso - afinal, não era possível *ouvir* a canção nem havia uma performatividade da cantora naquela imagem. No entanto, qualquer um que soubesse ler notação musical seria capaz de compreender e reproduzir a melodia base de *Black Lake* - algo similar ao tríptico de Bosch, onde uma canção aparece escrita em forma de notação musical nas nádegas de uma das figuras retratadas no Jardim das Delícias Terrenas.

Figura 17 – Detalhe do Tríptico “Jardim das Delícias Terrenas”, de Bosch



Fonte: MUSEO NACIONAL DEL PRADO (2016)

A cantora já havia utilizado estratégia similar em seus outros discos. *Volta* ganhou *video-teasers* e faixas falsas, construídas através de colagens de várias canções do disco e disponibilizadas em uma página gerida pela gravadora na rede social MySpace, sob o nome de “*Work In Progress*”. É comum que, aos poucos, os elementos constituintes de um disco sejam revelados ao público. A lista de faixas, o próximo single a entrar em rotação, a capa do disco são divulgados de maneira espaçada até que o videoclipe - e, com ele, a manifestação definitiva de persona - é finalmente exibido.

As mídias *teaser* são produtos cuja função criar uma presença inusitada e sem contexto explícito, que acaba estabelecendo em torno de si uma atmosfera de enigma. Utilizado como estratégia publicitária, o *teaser* é sucedido por uma explicação de sua presença, convocando o público a conhecer o produto que divulga desde o começo de sua aparição - um objeto de desejo. Esta função é, muitas vezes, cumprida pelo trailer que geralmente apresenta atores, diretores e, por vezes, uma espécie de sinopse visual da obra em

questão, trazendo em alguns minutos parte de uma narrativa contada em mais de uma hora de duração.

O uso de divulgação para estreia de videoclipes sempre existiu em algum nível - por exemplo, os videoclipes do Fantástico durante os anos 80 e 90, ou a estreia destes produtos em grandes eventos como Superbowl ou Grammy - esses espaços eram dedicados a grandes artistas da indústria por serem extremamente caros (como por exemplo, “*Like a Prayer*” da cantora Madonna). Com o advento de plataformas audiovisuais digitais como o YouTube este procedimento se tornou mais recorrente e abrange artistas de diversos níveis, já que o custo de divulgação é praticamente nulo e sua produção pode ser realizada apenas montando partes do videoclipe. Um exemplo é “*XXXO*”, da cantora M.I.A., cujo teaser consiste apenas em uma imagem e um trecho da música ao fundo.

Lançar o videoclipe como um elemento promocional que inaugura um novo trabalho - tanto que os videoclipes foram por muito tempo denominados promo videos - é uma estratégia utilizada regularmente pela indústria fonográfica. De um disco são extraídos *singles*, as canções de trabalho utilizadas para divulgar o cantor e o álbum. O single pode ou não ser vendido em mídia própria (muitas vezes apenas tocam na rádio e são chamados de *promo single* ou apenas *promo*), usualmente ganham videoclipe (*Virus, promo* de Biophilia, não ganhou videoclipe) e quando são lançados antes do disco, recebem o nome de *lead single* (uma espécie de carro-chefe do trabalho). *Black Lake* foi o *lead single* de “*Vulnicura*” e consequentemente ganhou um papel de destaque nas novas aparições de Björk na mídia antes do lançamento do disco.

Desta forma, ao ser anunciado como primeiro videoclipe de *Vulnicura*, o disco no qual se insere, *Black Lake* se tornou a apresentação desta nova era, e consequentemente, uma reapresentação da imagem midiática de Björk. A reapresentação do artista a cada disco é, em suma, um gatilho para a manifestação de uma nova persona de características narratológicas heróicas, isto é, se estabelece em uma narrativa cosmológica e principalmente imagética, articulando assim uma série de representações arquetípicas que serão protagonistas de uma jornada específica - o álbum em si. A noção de arquétipo evoca uma dimensão imagética definida por um conjunto de características dadas a um personagem de uma narrativa e que se repete em diversos momentos da história do homem. Este arquétipo existe em um campo do imaginário coletivo e se configura como uma espécie de campo de partilhas entre os sujeitos, um código mútuo.

A criação de uma persona identifica uma imagem criada por um conjunto de outras imagens e discursos, manifestando-se por um período de tempo determinado. Esta



noção de videoclipe como um produto que é ao mesmo tempo publicitário e se estende para além da publicidade - como uma obra que pode ser experimentada por si só e não necessariamente como um reclame comercial - encontra eco em Goodwin (1992), quando diz que, ao encapsular a canção e oferecer por si só uma experiência audiovisual, sendo ao mesmo tempo uma peça de promoção e um *commodity*, tensionando a ideia de uso-valor.

A primeira manifestação da imagem em movimento da cantora dentro da era Vulnicura foi no trailer que divulgava a exposição. A exposição não era o foco desta divulgação, já que a mídia amplamente divulgava sua realização, mas sim o videoclipe e a instalação em si - a novidade eram as imagens de *Black Lake*. Lembrando que o disco só foi lançado antes da exposição devido ao vazamento on-line das faixas, este trailer deveria ser, originalmente, o primeiro contato com a canção em sua manifestação sonora.

O trailer começa em um fade-in do preto<sup>19</sup>, a imagem de Björk surge bem no centro da tela. Deitada em um buraco entalhado em pedras, coberto de musgos escuros, vemos a cantora de longe, em uma posição bem acima do solo. Enquanto a canção começa, a câmera se aproxima daquela mulher deitada e que canta.

***Our love was my womb***

(Nosso amor era meu ventre)

***But our bond has broken***

(Mas nosso laço se desfez)

***My shield is gone***

(Meu escudo se foi)

***My protection is taken***

(Minha proteção foi levada)

Enquanto a câmera se aproxima, notamos detalhes do corpo de Björk. Seu corpo também está coberto com os mesmos musgos que o ambiente e, bem no meio de seus seios, uma enorme rachadura que começa ali e termina em sua área genital.

---

<sup>19</sup> Transição de planos onde uma imagem vai se tornando mais transparente enquanto outra aparece no lugar

Figura 18 – Fotograma do teaser de “*Black Lake*”



Fonte: THE MUSEUM OF MODERN ART (2016)

Enquanto continua cantando, uma espécie de substância azul é secretada nesta rachadura e segue um caminho até embaixo.

**I am one wound**

(Eu sou uma única ferida)

**My pulsating body**

(Meu corpo pulsante)

**Suffering being**

(Ser sofrente)

Enquanto Björk canta, a lava encontra outras rochas abaixo dela e aos poucos são revelados nome, data e local da exposição. Esta produção especial para divulgação trouxe uma cena que não entrou no corte final do videoclipe. Apesar disso, a peça possui uma série de elementos que dialogam com o videoclipe final e a era Vulnicura - algo similar a um *outtake*<sup>20</sup>. A ideia de ferida, representada na letra e nas imagens se torna fundamental para a constituição desta persona que canta a dor de uma separação. A rachadura colossal no seu corpo, o próprio corpo descrito como uma única ferida pulsante. Esta ferida é repetida nas imagens e letras de todo o disco. A primeira aparição corpórea e em movimento de Björk-Vulnicura acontece neste trailer - e seu rito de nascimento é uma imensa ferida que está presente em toda a iconografia da era Vulnicura. Observemos então as capas dos discos. Em um primeiro olhar, são um espaço onde comumente vemos um “resumo” das intenções e temáticas apresentadas por um artista, já que “rostos na música pop habitam inúmeros

<sup>20</sup> Imagens gravadas e descartadas na edição. Desta maneira, não foram utilizadas no produto final

contextos, de capas e encartes de álbuns, passando por vídeos, clipes, anúncios publicitários. A dinâmica é a da co-presença em inúmeros contextos” (SOARES, 2009, p.236) e, conforme já observado nesta pesquisa, as capas dos discos da cantora manifestam uma espécie de visualidade arquetípica do narrador de cada uma dessas obras. Em *Vulnicura*, três capas do disco foram disponibilizadas - a versão standard, a versão deluxe e uma versão em vídeo, denominada “*moving cover art*”.

A versão standard corresponde ao disco em sua proposição original e que é o comumente encontrado no mercado. Neste, vemos Björk vestida com uma enorme roupa de látex preto e uma peça que cobre sua cabeça e parte do rosto - esta última coberta de pequenos espinhos. No meio de seu peito, uma enorme ferida multicolorida e profunda. Na versão “Deluxe” - que geralmente engloba uma capa distinta do disco ou conteúdo extra (como faixas inéditas, versões *demo* ou ao vivo) - uma caixa de acetato foi incluída na embalagem, trazendo uma versão em CGI da cantora na posição de yoga conhecida como ponte, deitada em uma pedra e com a mesma ferida a mostra. A caixa envolve a embalagem que carrega a mesma imagem da versão standard.

A versão “*moving album cover*” se trata, na verdade, de um vídeo curto com a canção “Family” e mostra a mesma figura da capa Deluxe, na posição de ponte. A câmera percorre seu corpo, cuja aparência é similar às rochas na qual se encontra, bem como a textura dos musgos e fungos vistos no figurino da cantora tanto no trailer quanto no clipe de *Black Lake* em si - formando uma espécie de mausoléu ou tumba, ressoando as primeiras porções da letra da canção “*Is there a place where I can pay respects/ For death of my family?*” (Há um lugar onde eu possa prestar condolências pela morte de minha família?), cercada de escuridão e descargas elétricas. A sequência tem como canção um rápido e tenso trecho musical de violino e os vocais da cantora tem início: “*How will I sing us out of this sorrow?/ Build a safe bridge for the child/ Out of this danger/ Danger!*” (Como eu cantarei para que nós saíamos deste luto? Construir uma ponte para minha criança / Fora deste perigo / Perigo!). A ponte que ela constrói com o próprio corpo e se manifesta visualmente na tela dá destaque ao vale aberto em seu peito.

Figura 19 – Björk-Vulnicura em sua forma pétrea



Fonte: BJÖRK: FAMILY (MOVING ALBUM COVER) (2016)

Repentinamente a canção se torna mais calma e etérea, a figura pétrea agora aparece em um amplo campo rochoso similar ao de Black Lake. Sua ferida começa então a expurgar uma espécie de cera roxa que, aos poucos, recobre toda a figura, revelando a cantora - agora em sua forma carnal. Enquanto canta, ela costura a ferida e a enche com pérolas - outro elemento recorrente em sua música, presente na canção Cocoon e Moon - até formar um casulo de fios, do qual se liberta e segue caminhando. O figurino também muda (para o mesmo do videoclipe de “Stonemilker”).

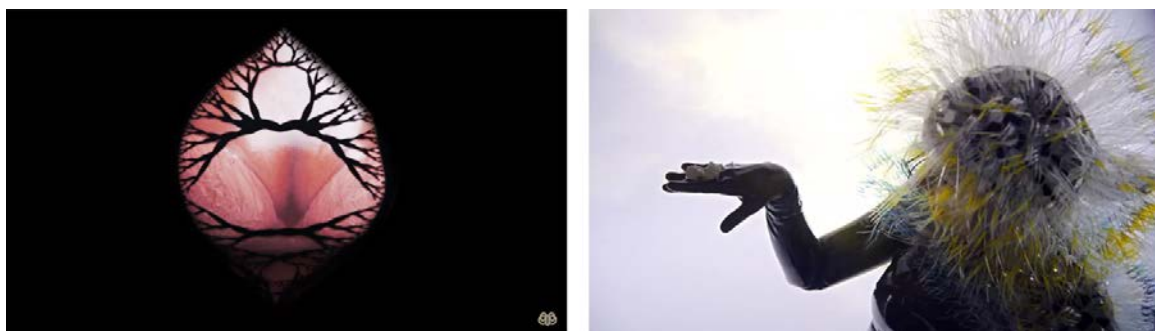
Figura 20: transformação de Björk em “*Family (Moving Album Cover)*”



Fonte: BJÖRK: FAMILY (MOVING ALBUM COVER) (2016)

A mesma rachadura no peito também pode ser observada no videoclipe *Stonemilker* (que analisaremos no capítulo a seguir) e também *Lionsong*, que parece ser uma segunda “moving album cover”, exibindo Björk nos mesmos trajes da capa da versão “standard”. O início da obra é marcado por um plano desta ferida, pulsando - um movimento que também é repetido pelo seu gestual em *Black Lake* e citado na letra.

Figura 21 – Fotogramas do videoclipe “*Lionsong*”



Fonte: BJÖRK: LIONSONG (2016)

Desta maneira, percebemos como a ferida é uma ideia que se faz presente e coloca em um mesmo jogo de sentidos imagens e som, definindo assim um gancho visual. Sobre esta noção, Soares (2009) discute como os planos do videoclipe podem apresentar um conjunto de visualidades que definem uma identidade própria do artista e associam-se a ele como uma marca.

A geração de planos que se configurem em marcas visuais de um determinado artista ou de um determinado álbum fonográfico. Lembremos da cena do guitarrista do Dire Straits, Mark Knopfler, visto através de interferências gráficas no clipe da canção “Money For Nothing” que, na verdade, era uma síntese da capa do álbum; ou da imagem de Sinead O’Connor no clipe “Nothing Compares 2 U” que também se configurava numa encenação “em movimento” da capa do disco. Podemos pensar nesta categoria de “gancho visual”, ainda, o plano de Michael Jackson segurando o chapéu, na ponta dos pés, numa postura lateral ou o rosto de Morrissey através de interferências gráficas como uma ligação ao universo visual do The Smiths. [...] (SOARES, 2009, p.151)

Evocamos então esta mesma noção de forma expandida, definindo não apenas os planos, mas as diversas imagens que compõem a imagem midiática do artista em questão. Outros elementos que definem os ganhos visuais da era Vulnicura são a tipografia - utilizando uma fonte sem serifa e simplificada, em contraste com a utilizada anteriormente em *Biophilia* - e a paleta de cores nos tons de roxo e amarelo, constantemente apresentadas em degradê. Esses elementos estão constantemente chamando para si a imagem do artista. Isto se repete também nos videoclipes porque “as imagens do videoclipe tentam tocar as associações visuais

que existem antes da produção do clipe em si, no sistema interno de signos do público” (GOODWIN, 1992, p.58).

Tendo estas ideias em mente, observemos então a exposição *Björk* que se caracteriza por trazer todo o conjunto destas visualidades e sonoridades em um som ambiente, como uma forma de remontar sua imagem midiática através da lógica dos espaços expositivos. Realizada em três áreas diferentes do MoMA, a curadoria dividiu a experiência em uma cronologia não ordenada - um encontro com o que acabou de acontecer, aquilo que já aconteceu e uma visão do que está prestes a acontecer.

O primeiro encontro do espectador se dava com os instrumentos customizados da era Biophilia (como a harpa-pêndulo, a bobina de Tesla, o gameleste). Depois, um andar dedicado a retrospectiva, dividida por álbum/era e trazendo toda a *memorabilia* que o caracterizou - cenários, figurinos, letras e narração do poeta e colaborador de longa data Sjón.

Essa porção da exibição funciona como uma espécie de curadoria de objetos cuja relação com quem os olha é da ordem de uma aura-fetichismo - coisas que estabeleceram contato com as diversas personas da carreira e com a própria Björk. Por fetichismo, entendemos como um objeto cujo contato anterior com uma outra coisa de grandeza maior o dota de poderes de representação e evocação deste. Marks (2000) determina que estes objetos - e sua imagem - podem despertar nos sujeitos memórias também através dos outros sentidos além da visão porque eles são, na sua materialidade, testemunhas do tempo.

A natureza aurática desses objetos se dá por evocarem o momento do tempo em que estavam presentes e em contato com aquele corpo. No caso da exposição, roupas e cenários de vários videoclipes e discos da cantora, como a jaqueta em formato de envelope da capa de *Post*, o vestido de ganso que usou no Oscar (e tornou-se uma de suas imagens mais icônicas e reproduzidas pela mídia), os iates gigantes do cenário de *Wanderlust* e os robôs de *All is Full of Love*. Para Marks (2000) a reapresentação desses objetos - ou de sua imagem - nos remetem uma espécie de depósitos de tempo e apresentam uma certa característica “radioativa”, pois desfazemos essas mesmas camadas do tempo para encontrá-los. Esta noção encontra eco nos videoclipes pela sua articulação com a indústria fonográfica, onde o ritmo de lançamento das obras é cada vez mais rápido e as personas desaparecem de forma cada vez mais veloz. Nos depararmos com estes objetos nos traz a memória de uma imagem celebrada no passado e que rivalizam com o gesto por não serem uma repetição de um movimento, mas algo que esteve de fato em um momento único do tempo.

Em um terceiro andar, com uma sala exclusiva de exibição, *Black Lake*. Infelizmente, para esta pesquisa, não tivemos a oportunidade de visitar a exposição durante o

tempo que esteve presente no MoMA. O recurso metodológico para entendê-la será o de ouvir relatos, numa tentativa de remontar o que aconteceu através das narrativas e discursos de outros. Essa opção nos coloca em uma posição de também remontar o evento a partir de seus vestígios e memórias, registros no tempo - uma arqueologia recente e documentada. Além da cobertura midiática disponível sobre a exposição, nos valem de dois relatos importantes: o press release oficial do MoMA e a descrição visitantes. É um esquema proposto a partir de uma dualidade de pontos de vista - o espaço que abriga a imagens e o olhar de quem se colocou diante delas. Circulando esta relação, os discursos do sistema midiático que os abriga.

O press release oficial serve como uma espécie de descrição técnica. Levando em consideração seu papel enquanto instituição curadora, que coloca aquela produção artística em circulação, o press release contém informações privilegiadas sobre a obra, tem ciência de que tecnologias foram empregadas para sua construção e, desta forma, nos dá pistas de quais processos e intenções foram dinamizados para que *Black Lake* existisse.

No nível mais inferior da estrutura do Marron Atrium, o mais novo personagem e álbum será exibido em uma experiência imersiva de música e filme, *Black Lake*. O vídeo de 10 minutos de duração, concebido e realizado com o diretor Andrew Thomas Huang, foi filmado em uma locação na Islândia durante o verão de 2014, e inclui temas como a paisagem islandesa - cavernas, ravinas, lava e campos de musgo - e reflete ideias de dor, perecimento e renascimento. *Black Lake* foi realizado em colaboração com a firma de design 3D Autodesk, que trabalhou com David Benjamin e The Living na instalação do MoMA. (Museu de Arte Moderna de Nova York, 2015, p.2).

O segundo relato é de um dos visitantes da exposição e que também compartilha do universo da cultura de fã que, de alguma maneira, tangencia essa pesquisa. Nosso contato foi estabelecido nos fóruns digitais dedicados a Björk. A exposição foi realizada no mesmo ano em que ele foi aos Estados Unidos para um intercâmbio. Por meio de seu relato, imagens e vídeos feitos na sala de exibição, temos acesso a um ponto de vista subjetivo de *Black Lake*.

O relato do sujeito sobre aquilo que ele viu - círculos de cores mutantes, que ao início do experimento eram vermelhos e terminavam pálidos - coloca a corporeidade do sujeito de forma mais presente na análise das imagens que, como veremos a seguir, não estimulam apenas o sistema ocular e sim manifestam-se como um conjunto multi-sensório de experiências - a relação entre essas forças constitui então o ato de ver, para muito além da telescopia.

“Para assistir o clipe, precisava agendar o horário no próprio museu. Com o horário agendado da exibição, fui até a fila da sala e aguardei. Ao entrar na sala me deparei com um ambiente totalmente escuro, com apenas algumas luzes de sinalização. A sala em si era ampla e não apresentava nenhum empecilio, fazendo com que as pessoas pudessem vagar por ela durante a exibição. O formato do local era quadrado, e possuía dois telões e detalhes nas paredes/teto. Estes detalhes eram texturas que simulavam rochas, o material em si creio que era feltro de cor preta.

Todo o espaço (com exceção do piso e dos telões) eram revestidos com estas 'rochas', o que me deu uma sensação um tanto claustrofóbica. As pessoas entraram na sala e se acomodaram no espaço escuro (alguns sentados no chão, outros escorados nas rochas/paredes, e outros em pé). Com a porta fechada, os cliques começaram a serem exibidos (em ambas as telas simultaneamente). A experiência foi incrível, me senti transportado para uma caverna durante a exibição. Quanto ao clipe, as cenas as vezes não eram as mesmas nos dois telões. Todos ficaram em silêncio observando os dois telões e vagando pelo espaço. A temperatura no ambiente era peculiar, suspeito de que havia alguns umidificadores escondidos por trás das rochas, pois a sensação era de pesada umidade, assim como dentro de uma caverna. O som do ambiente também merece destaque, em alguns momentos o chão tremia, e a sensação era de completa imersão no universo de Black lake. Ao término dos cliques nos telões, algumas luzes de orientação acenderam e evacuamos o local, dando espaço para uma outra seção.” (transcrição *ipsis literis* do e-mail de um dos visitantes)

Nos aproximamos desse relato não em busca de uma verdade documental ou testemunhal de alguém, não é a partir dele que buscamos uma comprovação de um evento histórico, nem é desejo nosso discutir o que há de falta ou imprecisão no relato. Pelo contrário, procuramos nas impressões e imprecisões as formas como a sensorialidade é convocada pela instalação visitada por alguém, fazendo jus a natureza tão fugidia e nômade de nosso objeto. Esse olhar sobre o testemunhal é uma tentativa de se construir um mapa também da experiência que foi *Black Lake* através de todos os discursos que a formam - uma tentativa de entender o campo de força que esta produz. Como já defendido, as imagens são um conjunto de outras imagens, gestos, discursos - aparições. Nosso trabalho é, então, recuperar um evento através de seus vestígios.

Figura 22 – fotografia do participante da exibição entrevistado para esta pesquisa, na ocasião da exibição de “Black Lake”



Fonte: Entrevistado (Ver anexo C)



### 3.2 Black Lake – A imagem que padece

Black Lake foi comissionado especialmente para a ocasião da exposição e realizado por Andrew Thomas Huang, Björk e a empresa de inovação tecnológica Autodesk - focada em produtos de design, arquitetura e produção em 3D. Os detalhes desta parceria foram apresentados no vídeo “*Bjork: Making of Black Lake*”, uma obra do tipo making-of e que mostra os bastidores do videoclipe. Esse tipo de produção é mais um dos discursos midiáticos que circundam a imagem do artista e operam forças que dizem respeito ao *star system* e a natureza espetacular (no sentido de espetáculo, apresentação) da música, bem como do videoclipe. Apresentar o modo como estas produções são criadas ressoam a ideia do videoclipe enquanto um espetáculo de prestidigitação e remonta a noção de cinema como atração - os brinquedos cinemáticos, os *nickelodeons*, os efeitos especiais vindos dos truques de mágica. Desvendar esses mistérios é trazer ao público a verdade sobre a imagem, não para desacreditá-la, mas para revelar os segredos que a compõem - o mistério que paira sobre o mágico articula profundo desejo de se ver a maquinaria por trás daquele que executa façanhas imagéticas, ou seja, faz visível o invisível.

É possível observar em diversos momentos da produção de videoclipes a criação de um “chamariz” sobre como são feitas essas obras, seu custo, nomes relevantes da indústria envolvidos, etc. “*Scream*”, de Michael Jackson e Janet Jackson, por exemplo, ainda guarda o recorde de videoclipe mais caro da história, com U\$7 milhões de dólares gastos na sua criação, e é referenciado até hoje como tal. Lady Gaga anunciou “*Telephone*”, com a presença de Beyoncé, inúmeras vezes em entrevistas e antecipou fotos da produção em seu website, além de uma sequência para a obra. Björk também mostrou os bastidores de seus videoclipes em inúmeras ocasiões - *All is Full of Love*, *Triumph of a Heart*, *Declare Independence*, *Wanderlust* são algumas produções esmiuçadas em pequenos documentários dentro de outros produtos, como DVDs de apresentação ao vivo.

O uso do making off aponta como o videoclipe é em si uma obra de múltiplos usos - além de uma divulgação de um artista e do seu uso como mídia de fruição da canção em si, ele se caracteriza como uma obra independente e de características próprias, um produto audiovisual independente, que provoca fascínio por si.

No *making off* de Black Lake percebemos ainda como a indústria fonográfica se articula constantemente com outras marcas e produtos, reforçando o videoclipe como um *commodity* em si, a ponto de funcionar como espaço publicitário. Esta articulação entre marcas e artistas aponta para origens publicitárias do videoclipe.

A forma como essas parcerias são feitas vão desde aparições literais de marcas e produtos na tela, denominadas “product placement” (notado na caixa de som da marca Beats by Dre ou nos protetores labiais EOS exibidos e utilizados por Miley Cyrus no vídeo de “*We Can’t Stop*”; e no perfume *Radiance*, endorsado pela própria Britney Spears em seu videoclipe para a canção “*Hold it Against Me*”) até produções inteiras comissionadas para revistas ou feitas em parceria com empresas, como é o caso de “*Sweet Sound of Ignorance*” da cantora Soko (estreado no portal da revista Nylon) ou “*You’re Not Good Enough*” de Blood Orange, produzido em parceria com a marca jovem Urban Outfitters. Note que a natureza das marcas e a forma como elas se aliam ao videoclipe é diretamente ligada ao posicionamento do artista dentro da mídia e por consequência operam uma série de qualidades cooptadas pelo sistema mercadológico como rebeldia, inovação, estranheza, popularidade, beleza, etc.

No caso da Autodesk, as qualidades operadas por ela enquanto discurso institucional e midiático encontram um denominador comum com Björk no que diz respeito à inovação e possibilidades criativas de produção visual. A cantora sempre esteve deslocada dentro do que se define como *pop music*, exibindo visualidades e sonoridades estranhas ao mainstream. Essa noção de excentricidade e criatividade é o ponto chave da articulação entre ambos e atrela a imagem da empresa como a de mecenas para gênios artísticos, pioneira.

Segundo Huang, *neste mesmo making off*, toda a articulação para a criação de Black Lake ocorreu “basicamente a serviço da canção”<sup>21</sup>. Partiremos deste ponto para entender como a canção se organiza, modula atmosferas e temáticas e assim distribui as visualidades que a representa no videoclipe em questão e como ela se articula com o ambiente em que foi inserida - a instalação no terceiro andar do MoMA. Para Soares (2009)

“É preciso não só localizar as referências de aberturas-pontes-estrofes-refrões e as correlações com as imagens do clipe que “cobrem” tal estruturação, mas também identificar o que seria o “gancho” existente na canção popular massiva. Assim, poderemos vislumbrar de que forma este “gancho” sinaliza aspectos das marcas visuais nos vídeos” (p.147)

Black Lake, no entanto, não possui uma estrutura comum na música pop - não é dotada de refrões e pontes, por exemplo. No entanto a organização de seus elementos possui uma outra lógica de repetição e, a partir de sua identificação, podemos compreender como elementos-chave constituintes do videoclipe - composição de planos, montagem, cenários e a performance da cantora - encontram eco em sua porção sonora e nos sinalizam que escolhas o distanciam e o aproximam de determinado dispositivo de exibição. Essa estrutura ecoa ainda

<sup>21</sup> Em “Björk: Making of Black Lake”. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=tnnELMSiUFI>>.

um posicionamento da artista dentro de uma identificação afastada do mainstream, onde suas opções artísticas a colocam em um domínio do estranhamento, do novo.

A cantora Björk detentora de atos performáticos que a situam numa instância pelos consumidores e que inscrevem uma forma de visualização que, muitas vezes, são incorporados aos seus videoclipes [...] A excentricidade dos atos performáticos de Björk podem se apreendidas através das próprias configurações da cantora em seus produtos. (SOARES, 2009, p. 195)

O videoclipe de Black Lake foi exibido, como corrobora o relato do participante *in loco*, em duas telas diferentes. A versão final (ou sintetizada) está disponível no youtube sob o nome de “björk: black lake”, além de uma versão com as duas telas sendo exibidas ao mesmo tempo, sob o título de “*björk: black lake (two screen version)*” - na plataforma, as telas foram dispostas uma sobre a outra. A montagem das duas telas são similares - chegando a serem iguais por alguns minutos em diversos pontos. Até o minuto 1:21, as sequências são idênticas até começarem a exibir imagens diferentes - as principais disparidades entre as imagens da versão “*two screen*” são uma pequena dissincronia entre as duas imagens, uma ordenação discretamente diferente em cada uma das telas.

Algumas vezes as paisagens e porções da coreografia de Björk também são desiguais, efeito provocado pela mudança de ângulo da câmera nas duas filmagens - não há um plano radicalmente diferente entre as duas telas. Este ritmo de sincronia e dissincronia se repete por toda a extensão das duas imagens, ecoando uma noção de ritmo que pode ser percebido em Black Lake em diversos outros elementos, como a coreografia, a ambientação dos planos e a própria estrutura da música em si. Desta forma, optamos por analisar o videoclipe a partir da versão simplificada - ela possui todos os elementos das duas montagens e é, metodologicamente, mais simples de ser decupada e observada e não há omissão de planos.

Figura 23: as telas de “Black Lake” em comparação pautada na montagem



Fonte: BJÖRK: BLACK LAKE (TWO SCREEN VERSION) (2016)

A canção possui 10:08 minutos de duração, uma duração pouco usual para o parâmetro da indústria que geralmente fica em torno dos quatro minutos, e o vídeo possui a

aproximadamente a mesma duração (10:11 minutos). É comum que canções de longa duração sejam editadas para o formato de vídeo - outra canção de Björk, Pagan Poetry, possui mais de seis minutos no álbum, enquanto o videoclipe apresenta uma versão de quatro minutos. A duração dessas peças obedecem uma lógica oriunda da televisão e cuja subversão também aponta maneiras de destacar sua produção dentro de um ambiente tão prolífico - é o caso de Thriller, de Michael Jackson, cuja versão original possui apenas cinco minutos de duração, enquanto o videoclipe se estende por mais de catorze minutos.

A criação de Black Lake, segundo a cantora, se valeu do mesmo processo de composição que *Possibly Maybe*, quinto single do seu disco *Post* e que trata de uma temática similar - a separação entre ela e seu namorado à época, Stephane Sednaoui (que, curiosamente, dirigiu o videoclipe da canção). A estratégia de Björk foi de contabilizar os versos da canção como períodos de tempo. No caso de *Possibly Maybe*, a música possui 9 estrofes distintas (sem contar as repetições durante a canção) e se relacionam com os 9 meses de sua relação acabada - sendo cada estrofe uma etapa distinta do relacionamento (do primeiro contato à memória sobre a separação ao utilizar um batom).

Em *Black Lake* há uma estratégia semelhante, onde cada estrofe foi escrita tempos depois da outra, criando uma espécie de diário da separação - um acompanhamento temporal para cada fase de seu luto. Os espaços entre cada estrofe, sem letra e unicamente com elementos musicais, conotam a falta de palavras para expressar a dor sentida pela cantora. Segundo a mesma, “Você pode talvez emitir cinco palavras e então permanecer na dor. E os acordes no meio de certa forma representam isso. Aquelles minutos de um silêncio gaguejante. E então você consegue usar mais algumas palavras para novamente travar”<sup>22</sup>.

Determinamos, então, dois elementos chaves que organizam a canção em uma estrutura de estrofes e intervalos instrumentais que se alteram, organizando dois conjuntos de forças e atmosferas distintos. As estrofes fazem uso da palavra e, por tanto, negocia um código específico e com significados balizados que, de um forma ou de outra, estabelece um ponto referencial de sentidos. Os intervalos instrumentais, por sua vez, trabalham com referenciais de ordem abstrata e que tentam construir uma atmosfera ou estabelecer um ponto de vazão das emoções evocadas pela cantora - estas se aproximam da tristeza, da raiva e da catarse. Estes elementos são intensificados ou constituídos pelo uso das técnicas de

---

<sup>22</sup> “You can maybe utter five words and then you’re just stuck in the pain. And the chords in-between, they sort of represent that. Those minutes of stuttering silence. Then, you maybe manage a few more words, and then you’re stuck again”.

composição - ritmo, instrumentação grave ou aguda, uso ou não de batidas, camadas de instrumentos de corda ou longas pausas.

*Black Lake* nos chama atenção por sua proporção de tela (*aspect ratio*) incomum. O videoclipe foi exibido em uma longa tela, comparado com os formatos cinematográficos mais comuns dos videoclipes - enquanto proporções de tela cinematográficas utilizam a proporção 2.40:1, o videoclipe em questão é exibido em uma proporção de aproximadamente 7:2. É um formato longo, similar aos dos utilizados durante a era de ouro do cinema hollywoodiano.

Figura 24: Fotograma com a tela estendida de “*Black Lake*”



Fonte: BJÖRK: BLACK LAKE (2016)

Assim como o teaser da exposição, *Black Lake* inicia com um fade-in do preto. O primeiro contato com a imagem de Björk se dá novamente em um ambiente escuro e rochoso - como uma espécie de caverna na qual ela se abriga para curar a dor. A perspectiva da paisagem acaba por criar uma espécie de efeito de continuidade que dialoga com o restante do ambiente. Esta composição nos dá pistas sobre as possibilidades do videoclipe enquanto produto nômade e como se relaciona com o espaço que ocupa para além da televisão - a imagem busca o universo para além da tela, no espaço expositivo e assim tensiona o posicionamento do sujeito perante aquilo que ele olha.

Björk então aparece ajoelhada enquanto canta o primeiro bloco de estrofes antes da primeira pausa instrumental - que correspondem aos mesmos já mencionados no teaser da exposição, que vão de “Our love was my womb” até “Suffering being”. Enquanto canta, a islandesa indica com seu próprio corpo e gestos os elementos da canção, como levar as mãos até o baixo ventre ao mencionar “womb” e fazer um movimento de cima para baixo com as duas mãos no meio de seu corpo, exatamente onde a “ferida” se manifesta

Ao cantar “pulsating body”, ela também apresenta movimentos pulsantes em seu próprio corpo. O intervalo instrumental é marcado pela intensificação destes movimentos,

onde ela se apoia em seus braços e flexiona, como se expurgasse algo ou estivesse em uma espécie de transe.

Figura 25: Movimentos de Björk na caverna em “*Black Lake*”



Fonte: BJÖRK: BLACK LAKE (2016)

O corpo aqui funciona como um elo entre a canção e a imagem, não somente nas porções vocais, mas também nas instrumentais (neste caso, um grave conjunto de cordas). Se as porções vocais evocam em si um corpo - já que existência daquela voz pressupõe a existência de um corpo que a provocou, a corporeidade da cantora convoca para si as porções não vocais, repetindo-as com movimentos específicos.

O videoclipe é um produto de natureza audiovisual em sua constituição e desde sempre as marcas visuais são profundamente ligadas a sua porção sonora, através da montagem on-beat e dos ganchos visuais apontados por Goodwin (1992) e Soares (2009). No entanto, aqui, o corpo tem o fundamental papel de manifestar essa canção do mesmo modo que a dor se manifesta imagetivamente - a ferida que tanto dói toma conta desse corpo que padece ao passo da narrativa, reencena o processo de regeneração. Talvez aqui o corpo funcione como este gancho que repete *ad nauseum* sua história de perda e também nos convoca a assistir esta história através de sua imagem. O corpo possui si uma dimensão articulativa, que promove a partir de suas características e movimentos uma performance codificada, cuja presença e gestos cria uma tensão na imagem e evoca, por si, os discursos a qual foi previamente atrelado - sejam eles de ordem midiática ou plástica. “A repetição seria, portanto, uma característica contextual incorporada a uma dinâmica textual, que se filia à perspectiva de que texto e contexto de clipes estão direcionados para uma estratégia promocional de uma canção.” (SOARES, 2009, p. 224).

Figura 26: Mudança de paisagem em “ *Black Lake*”



Fonte: BJÖRK: BLACK LAKE (2016)

Ao continuar com uma nova estrofe, a cantora aparece em uma paisagem diferente - um longo e alto corredor de pedras, aparentemente do lado de fora desta caverna.

*My heart is enormous lake* (Meu coração é um enorme lago)

*Black with polution* (Negro de poluição)

*I am blind* (Eu estou cega)

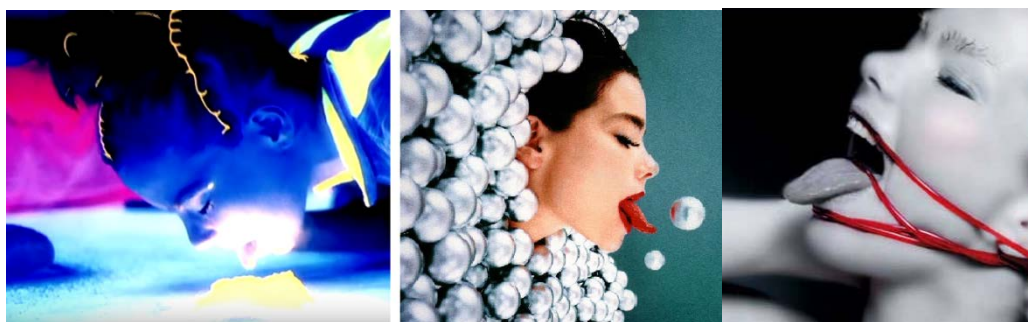
*Drowning in this ocean* (Afundando neste oceano)

Ao terminar estes versos, a cantora cai e mais uma vez repete gestos pulsantes, desta vez com as mãos. O que ocorre então é a construção de um processo visual e sonoro que, ao progredir, cria gestos cada vez mais complexos ou violentos, gerando uma narrativa. Soares (2009) aponta a criação destas atmosferas crescentes e que apontam para alguma revelação como um dos ganchos visuais identificáveis na música popular massiva. No caso de *Black Lake*, que foge das estruturas comuns das canções pop, a criação desta atmosfera se dá de forma mais gradual e percorrendo toda a canção. Se a noção de refrão para música pop é a repetição de um conjunto de elementos textuais e sonoros, em *Black Lake* ela é deslocada - o ritmo é demarcado por versos com e sem letra, e não pela repetição exata de palavras ou melodias.

Ao levantar-se, Björk continua a cantar e batidas entram no conjunto melódico da canção. Ela caminha pelos corredores de pedra até repousar novamente, quando para de cantar e passa a colocar as mãos na boca, como se sentisse o gosto de sua própria pele. O gesto de levar as mãos a boca e lambe várias partes de seu corpo, bem como objetos, é uma marca

visual da cantora e que pode ser observada em diversos momentos de sua produção. Em *Vulnicura*, o gesto com a boca é repetido em *Mouth Mantra* (uma das únicas canções do álbum que não fala sobre sua separação, mas sobre uma doença vocal sofrida por ela no mesmo período). Em retrospectiva, detectamos a mesma relação com a boca no videoclipe de *Cocoon* (onde ela cospe fios plásticos vermelhos que acabam por envolvê-la em um casulo; stills da obra foram usados para a capa do single); no videoclipe de *Possibly Maybe*, onde Björk lambe seus próprios braços, uma melancia e areia fosforescente e, nos versos finais da música, ela canta: *Since we broke up* (Desde que nos separamos) *I'm using lipstick again* (Eu estou usando batom de novo) *And I suck my tongue* (E chupo minha língua) *In remembrance of you* (Em sua memória); também em uma das fotos para a capa de *Post*, que acabou sendo descartada, onde também mostra a cantora lambendo uma esfera prateada.

Figura 27: exemplos dos gestos da língua na iconografia de Björk



Fonte: VOLUMEN (1999) e VOLUMEN PLUS (2002)

Este movimento aponta para duas questões. A primeira é de como a repetição de gestos diante da câmera fazem parte da imagem midiática da cantora, estabelecendo uma relação entre sua performatividade sua marca pessoal. A segunda é sobre como a sensorialidade (principalmente o tato e o paladar) são evocados por esta imagem. Esses gestos podem ser identificados como os ganchos visuais que constantemente reafirmam sua imagem.

Desta forma, percebemos que há uma multiplicidade de gestos que articulam que imagens são evocadas em um determinado momento e que operam escalas diferentes de constituição da imagem da artista como um todo e da narrativa que estabelece em um determinado projeto. Enquanto o gesto da ferida se repete como um marcador visual deste disco - além de sua representação mais literal, como um espaço aberto no meio do peito de Björk na capa do disco e em outros videoclipes da mesma era. O gesto com a boca e língua acabam por se tornar uma marca da cantora e de seu modo de se apresentar e se portar diante da câmera, não importando que era ou persona esteja sendo celebrada. Ambos, no entanto,



vão constituir a imagem midiática de Björk como um todo, ecoando e sendo lembradas quando o nome da cantora surge - e vice-versa.

O gesto com a boca traz uma sensorialidade para além da visão e alude à proximidade dos temas cantados por ela - envolvendo corporeidade, intimidade, amor e sexo. Marks (2000) descreve como visão háptica a experiência sensorial de ver as imagens não apenas com os olhos, mas com outros sentidos, como o tato. Este processo se relaciona com a visão óptica ao ter como gatilho o ato de ver com os olhos e, a partir dele, cria uma tensão pelo toque que se perdeu entre aquele que olha e aquilo que é exibido na tela - a autora descreve esse sentimento como uma “percepção pungente” (MARKS, 2000, p. 129), que desafia o sujeito ao notar que a câmera busca mostrar uma sensorialidade que não pode ser transmitida diretamente ao corpo pela imagem e sim acionada através da mimesis.

O jogo entre contato-distância, que tensiona a ideia do *storyteller* aurático, é calcada então numa espécie de desejo da câmera de percorrer o corpo que para ela se mostra e a captação de seus movimentos. No caso, *Black Lake* em si seria o próprio objeto de fetiche, uma vez que a câmera tenta tocar esse corpo e por ele ser marcado, resultando numa imagem. Esse gesto sensorial - no caso, o toque da língua pelo corpo e pelos cenários - é essa marca daquilo que já aconteceu e se perdeu, cujo registro é o videoclipe e, por isso, testemunha do tempo.

Figura 28: Fotograma de “*Black Lake*” e a repetição dos gestos com a boca



Fonte: BJÖRK: BLACK LAKE (2016)

Ao se erguer novamente, Björk prossegue cantando enquanto caminha pelas pedras, desta vez seu olhar parece se endereçar a alguém distante e no extra-campo.

*You fear my limitless emotions* (Você tem medo das minhas emoções sem limites)

*I am bored of your apocalyptic obsessions* (Eu estou entediada pelas suas obsessões apocalípticas)

*Did I love you too much?* (Eu te amei em demais?)

*Devotion bent me broken* (Devoção me quebrou)

*So I rebelled* (Então eu me rebelei)

*Destroyed the icon* (E destruí o ícone)

Durante esta estrofe, as batidas da canção começam a se intensificar e se tornar mais audíveis. Conforme a música prossegue, Björk também passa a balançar suas mãos no mesmo ritmo, como se ela mesmo batesse em uma superfície e assim, por mímica, remontasse o mesmo som. Retornando ao relato do espectador da instalação, “*O som do ambiente também merece destaque, em alguns momentos o chão tremia, e a sensação era de completa imersão no universo de Black Lake*”. A montagem *on-beat*, tão comumente observada no videoclipe durante as primeiras produções até a era MTV, aqui parece ser expandida ao se relacionar com o espaço expositivo e as possibilidades de uma imagem tátil.

Percebemos aqui que há uma ligação rítmica entre o som e a imagem, onde a batida (*beat*) determina como os planos são organizados. Mas há também uma contraparte desta noção de ritmo no ambiente onde essa imagem se manifestou. A vibração da sala de exibição, relatada pelo espectador *in loco* de Black Lake, parece tentar repetir a sensação de impacto das batidas e do ambiente instável e tectônico onde Björk padece.

Enquanto as batidas aumentam e a instrumentação de cordas praticamente toma de conta da canção, os planos começam a ficar notadamente mais curtos e misturam diversas paisagens - a caverna fechada, o corredor de pedras e espaços onde uma densa e brilhante lava azul começa a escorrer entre as rochas. A cantora, presente em quase toda a sequência, começa também a bater em seu próprio corpo, enquanto os planos onde aparece se misturam com aqueles que apresentam a inquieta paisagem de derramamento de lava.

Figura 29: Fotogramas do ponto catártico de “*Black Lake*”



Fonte: BJÖRK: BLACK LAKE (2016)

As batidas da canção, os golpes que Björk desfere contra si e as próprias imagens de erupção vulcânica - que são de ordem do fenômeno natural de uma certa violência, evocando uma paisagem sonora intensa - se misturam em uma rápida sequência de planos e com o próprio ambiente onde é exibido, criando um espaço audio-tátil-visual onde as sensorialidades estão em um regime sinestésico. Nessa convergência dos planos, do áudio e da ambientação, as experiências sensoriais ocorrem em uma lógica comum, rítmica. Assim, o deslocamento do videoclipe para um espaço de exibição coletivo e presencial parece trazer marcas de sua estética televisiva e as tensiona com as possibilidades de produção de sentido, dialogando com espacialidade e taticidade - é possível detectar a montagem on-beat e ao mesmo tempo perceber como ela é transformada em uma experiência sensorial para além do olho.

Ao entrar novamente em uma estrofe com versos, Björk reaparece na caverna do início do videoclipe - desta vez, no entanto, a câmera a acompanha deslocando dentro desta caverna, um pouco mais escura e com um feixe de luz dura focando a cantora - uma espécie de saída daquele ambiente escuro, gelado e inóspito em que ela aparece durante os primeiros planos. A sensação de estar numa caverna é repetida pelos recursos de ambientação, (*inclui*

temas como a paisagem islandesa - cavernas, ravinas, lava e campos de musgo - e reflete ideias de dor, perecimento e renascimento /). Além disso, a câmera detalha os pés da cantora algumas vezes, mostrando uma espécie de percurso. Ao entrar no intervalo instrumental, o chão está coberto da mesma lava azul, como se Björk estivesse expelindo toda aquela substância conforme anda pelo cenário.

Figura 30: Caminhada e Lava em “*Black Lake*”



Fonte: BJÖRK: BLACK LAKE (2016)

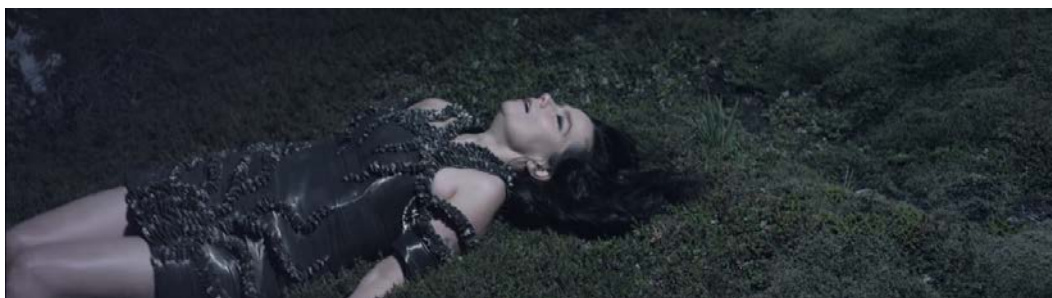
A mesma lógica se repete nos versos seguintes até o intervalo instrumental. Dessa vez, a cantora executa movimentos semelhantes a espasmos, chacoalhando todo o corpo para os lados, como alguém que tenta se livrar de algo preso ao corpo. Ao parar, uma paisagem ampla e coberta com a mesma lava azul é exibida. As duas sequências, compreendidas entre os versos “*I did it for love, I honored my feelings/You betrayed your own heart/Corrupted that organ/Family was always our sacred mutual mission/Which you abandoned*” (eu fiz por amor, Eu honrei meus sentimentos / Você traiu seu próprio coração/Corrompeu o órgão/Família sempre foi nossa sagrada missão mútua/Que você abandonou), parecem configurar um processo de expurgação da persona do videoclipe - na sequência seguinte, ao sair da caverna, não há mais sinal de qualquer substância azul.

A caverna parece ser então o espaço criado por esse momento de dor, onde ela se refugia para se curar. A fusão entre corpo da cantora e a típica paisagem islandesa já foi tema de outros vídeos, como o já mencionado “Family (moving album cover) e também *Jóga*, dirigido por Michel Gondry, onde sequências exibindo formas rochosas revelam ser, na verdade, o próprio coração de Björk - e a própria Islândia em seguida. Esse jogo entre

imagem, paisagem, corpo e ambientação a todo momento tensiona a experiência sensorial do espectador, que é convocado a percorrer estes elementos visuais juntamente com a câmera, como se pudesse tocar aquelas texturas com seu próprio olho; também é estimulado constantemente pela ambientação do local, pelo som, pela vibração.

Finalmente fora da caverna, Björk caminha por entre as rochas e musgos enquanto canta a penúltima estrofe da canção e prossegue no mesmo rito: caminha enquanto canta e se flagela durante as porções instrumentais. ***“You have nothing to give / Your heart is hollow / I’m drowned in sorrows / No hope in sight of ever recover / Eternal pain and horrors”*** (Você não tem nada a dar / Seu coração é vazio / Estou afogada em tristezas / Sem esperança de recuperação a vista / Dor e horrores eternos). Ao terminar, a cantora volta a se golpear no meio do peito, desta vez sem sinal de lava e num ambiente muito mais aberto. Enquanto a porção instrumental recomeça, uma nova sequência de planos rápidos se inicia, mostrando a cantora inflingindo golpes nela mesma, alternando sua posição na tela conforme se flagela. O processo só termina quando a porção instrumental também está próxima do fim - em um golpe final, a cantora parece “acordar” de seu transe e deita no meio dos musgos, com uma feição exausta.

Figura 31: Björk deitada na ravina em *“Black Lake”*



Fonte: BJÖRK: BLACK LAKE (2016)

O que vemos em seguida é a mesma paisagem, porém durante o dia e completamente verde, contrastando com o lugar noturno, escuro, úmido e hostil onde Björk se encontrava. A cantora reaparece, dessa vez refeita e com um figurino diferente do anterior - uma espécie de vestido/casaco preto (desenhado por Iris Van Herpen), coberto de longas escamas laranjas. Ali, enquanto caminha, Björk canta os versos finais.

***I am a glowing shiny rocket (Eu sou um foguete brilhante e luminoso)***

***Returning home (Voltando para casa)***

*As I enter the atmosphere* (Ao entrar na atmosfera)

*I burn off layer by layer* (Eu queimo camada por camada)

A sua expressão muda e parece mais sorridente ou aliviada, girando sem sair do lugar enquanto canta. Novamente uma porção instrumental começa, e na cena seguinte - numa transição em fade - a cantora deitada, suspensa no ar, ainda girando. Enquanto se movimenta, as escamas laranjas de sua roupa se despedaçam e se desprendem de seu corpo, sendo arremessadas para o ar e se desfazendo no processo (*burn off layer by layer*). Em um novo fade, voltamos para a cantora no meio da paisagem verde, ainda girando e sorrindo. Quando finalmente para - e termina de descamar, ou seja, finalmente atravessa toda sua queda e “toca o solo” (“*as I enter the atmosphere*”) - Björk começa a caminha de costas para a câmera, em direção ao horizonte. É o fim do processo de cura e, assim como ela, somos levados de volta ao “mundo real” (“*Ao término dos cliques nos telões, algumas luzes de orientação acenderam e evacuamos o local, dando espaço para uma outra seção*”).

Figura 32: O rito final de cura em “*Black Lake*”



Fonte: BJÖRK: BLACK LAKE (2016)

### 3.3 Lugar escondido - Espacialidade e visualidade em “*Black Lake*”

Nos dois relatos, nos chama atenção a ideia de experiência imersiva - uma articulação que coloca em jogo a noção de olhar e espectador e, conseqüentemente, do papel da imagem e seus graus de separação - ou aproximação - do sujeito.

O videoclipe tinha como meio de exibição clássico a televisão e assim sua fruição era condicionada ao ambiente onde este aparelho existia e as intenções do sujeito ao consumi-lo. Ao imaginar esta exibição em uma sala de estar, por exemplo, podemos circular livremente e vê-lo de vários ângulos ou simplesmente ouvindo apenas seu som, primando ou não pela imagem. Esses usos do dispositivo e de suas limitações técnicas acabam por estabelecer diversas formas de consumo desse produto, seja como uma obra audiovisual ou como uma espécie de rádio - o que nos lembra do hábito comum de se ligar uma televisão para ter algum som por perto. Pensando nas plataformas digitais, rememoro o capítulo “Hiperbalada-videoclipe, nomadismo e sensibilidade”, onde muitos dos videoclipes disponibilizados são constituídos de loops de imagem, fotografias (os videos do tipo “*official audio*”) ou apenas a letra da canção (os “*lyric video*”), que podem ser escutados enquanto se vê outras coisas no mesmo dispositivo.

Analisando a forma como a visualidade é organizada em *Black Lake*, percebemos que há uma lógica circular e dual nos elementos que o constituem. A canção é dividida em duas grandes porções (instrumental e vocal) e o próprio videoclipe foi transmitido em duas telas - um díptico. Segundo Andrew Thomas Huang, a proporção estendida utilizada para gravar o clipe dava a sensação de ter “duas telas coladas em uma só”. A sequência com mais batidas no meio da canção é montada seguindo um ritmo e converge planos de erupção de lava e da cantora se golpeando. A organização da narrativa também coloca Björk num fluxo dual de dentro e fora da caverna, a sequência onde ela despedaça seu corpo enquanto flutua também é filmada de maneira giratória.

Observando o ambiente, lembro das palavras do arquiteto encarregado do projeto, David Benjamin, em que menciona a sala enquanto uma experiência “de dentro para fora, e realmente vinda da música”<sup>23</sup>. A partir de análises do espectro de frequência gerado pelo arquivo digital da música, foram criadas superfícies em relevo que posteriormente seriam

---

<sup>23</sup> Em “Björk: Making of *Black Lake*”. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=tnnELMSiUFI>. Acessado em 7 de agosto de 2016.

planificadas, recordadas em tecido e montadas. Desta forma, *Black Lake* se manifestou em forma de partitura, canção, trailer, videoclipe e cobertura de uma superfície.

Segundo o relato de Matheus, há uma espécie de fruição direcionada, isto é, não se está naquele ambiente para outra coisa que não contemplar aquela instalação - não necessariamente observando aquela obra audiovisual, mas sendo imerso em um ambiente cuja canção toma de conta até mesmo espacialmente (*“Todo o espaço (com exceção do piso e dos telões) eram revestidos com estas 'rochas', o que me deu uma sensação um tanto claustrofóbica”*.) As sessões, pelo relato de Matheus, foi limitada a um número específico de pessoas e possuíam um espaço livre para circulação cercados por duas telas de proporções estendidas. Este díptico acaba por cercar a sala de imagem em duas paredes, enquanto o teto e as outras paredes que compõem a câmara acabam sendo recoberto pela canção. A delcaração de Huang reforça essa ideia de circularidade, quando ele coloca que a canção era “muito espacial”, conjugando o espaço do museu como manifestação dessa imagem. A ideia parece ter sido um videoclipe pensado não somente como uma peça de divulgação, mas uma ocupação de uma porção de espaço, modificando-a, trazendo um novo sentido para as linhas que o delimitam.

A canção, desta forma, parece não apenas existir como uma alteridade na tela, no que diz respeito a uma experiência audiovisual clássica onde um universo distinto e em si fechado se coloca diante do olhar do outro - numa relação que modula identificação, projeção, ideia de sonho e narrativas. A música e sua representação imagética parecem ter uma força que rompem a barreira da tela e invadem a realidade sensível, se manifestam não apenas no visível mas no tátil, no espacial, naquilo que existe mesmo que você deixe de olhar. Cobrindo “as paredes, o teto e o piso”, a posição do espectador mais uma vez é destituída de características passivas e voltada exclusivamente ao olhar - a música é visual, a imagem é tátil, as texturas são sonoras. Assim, a lógica circular e dual proposta por esta obra lida com o universo imersivo enquanto uma possibilidade de “dentro/fora” da narrativa, uma imagem que tenta por alguns momentos engolfar o espectador - esta mesma proposição é expandida em *Stonemilker* através do direcionamento dos sentidos e da subversão da lógica do extracampo, como veremos no capítulo a seguir.

O videoclipe atrai o olhar, desta forma, não como a única possibilidade de fazer parte desta experiência. Se a experiência de vislumbrar o cantor em um videoclipe tem um fio condutor aurático, isto é, coloca sujeito e imagem em um ponto específico do tempo e do espaço; também coloca este sujeito em uma vivência dessa manifestação. Esse lugar ocupado pelo sujeito é desafiado cada vez mais pela imagem que não sossega em uma posição de



contemplação, mas convida-o para uma vivência próxima, tátil, sendo constantemente colocados em contato, através da ambientação e da perspectiva; e em distância, pela natureza ainda distante das telas. No ambiente imersivo essa dinâmica entre distância e contato é reforçada e modulada pela natureza compartimentalizada daquele espaço, que se aproxima da noção de espaço estriado de Deleuze.

O espaço liso e o espaço estriado, - o espaço nômade e o espaço sedentário, - o espaço onde se desenvolve a máquina de guerra e o espaço instituído pelo aparelho de Estado, - não são da mesma natureza. Por vezes podemos marcar uma oposição simples entre os dois tipos de espaço. Outras vezes devemos indicar uma diferença muito mais complexa, que faz com que os termos sucessivos das oposições consideradas não coincidam inteiramente. Outras vezes ainda devemos lembrar que os dois espaços só existem de fato graças às misturas entre si: o espaço liso não pára de ser traduzido, transvertido num espaço estriado; o espaço estriado é constantemente revertido, devolvido a um espaço liso. [...] Note-se que as misturas de fato não impedem a distinção de direito, a distinção abstrata entre os dois espaços. (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 179)

A porção espacial dominada pela imagem é a ruptura do cotidiano através da imagem, do invisível irrompendo o visível e, neste processo, tensiona as sensorialidades, torna desequilibrada a separação entre o aqui e o lá, o campo e extracampo. O ambiente imersivo é também nômade e fugaz, pois só estabelece uma tensão com o espaço e aquele que o frui mediante a manifestação da imagem.

Sem ela, há uma lacuna de significado e o ambiente não se completa, ou seja, o videoclipe e o ambiente só existem porque existe alguém para olhar e através desse ato profano fazer aquele espaço ser desterritorializado, recoberto pelas imagens. Além disso, o videoclipe não se dá numa exibição constante, mas em momentos propícios para que aquela obra exista e seja fruída, com começo, meio e fim. É um ambiente imersivo que some e reaparece de tempos em tempos, seguindo a lógica nômade e aurática das personas que ali se manifestam.

Os videoclipes foram e ainda são espaços de inovações audiovisuais, tal qual o cinema. Os videoclipes se deslocam para as zonas fronteiriças entre as formas de se produzir imagem. Se operar as inovações tecnológicas e as experimentações são pertinentes à natureza da imagem em movimento e de sua constituição quase onírica; é pertinente aos videoclipes se moverem entre as balizas estéticas dos gêneros e linguagens, por sua aproximação com os produtos midiáticos audiovisuais, feito a muitas mãos que também transitam entre estas mesmas balizas e linguagens e, principalmente, o interesse pelo novo. Se por um lado há uma lógica de mercado ávida pelas possibilidades de se inovar e encantar pela imagem e as tecnologias empregadas na sua produção - algo próximo ao fascínio provocado pelo protocinema e as exposições em feiras de entretenimento - também há a possibilidade de se

valer dessas mesmas possibilidades para a produção de obras que provoquem algo em quem as vê, de explorar novas poéticas e discursos. Algo próximo da dinâmica máquina nômade x forças do estado, onde um *status quo* e uma força pertencente a uma alteridade estão em um eterno estado de embate, cooptação e resistência.

Além da própria cantora, que se tornou um nome comum nas discussões sobre as formas de criação nos videoclipes, artistas como Michael Jackson, Madonna, Prince e Bowie produziram obras com mudanças e experimentações audiovisuais que se tornaram pedras fundamentais na estética pop, como as coreografias longas e elaboradas, utilização de sequências em narrativa clássica e de gênero (contrastando com a colagem acelerada e on-beat dos anos 80), temáticas polêmicas com articulação profunda com a indústria (a ponto de transformar o próprio videoclipe em produto e objeto de desejo, como no caso de *Justify My Love*). O videoclipe agora percorre espaços de arte e parece estar ligado a um espírito do tempo onde as fronteiras de arte, instalação e espaço se diluem.

Figura 33: Imagem do espaço expositivo da instalação de Black Lake



Fonte: MOMA BLOG (2016)

Conforme comentado pela cantora, “esse álbum é também sobre sair do mundo e voltar para casa, na Islândia, e criar um espaço para se curar [...] é tudo sobre ela se retirar do mundo, superando suas feridas. E depois de juntar tudo de um modo catártico e visceral, ela ficará e curada e poderá entrar no mundo real novamente”. Esta noção de universo separado do mundo real, onde uma pessoa se manifesta e atravessa uma jornada própria para restaurar

seu próprio mundo é extremamente próxima das jornadas cosmológicas. A constituição dos videoclipes neste espaço imersivo é, desta forma, um furtivo acordo entre o sensório e o invisível, estabelecido por um olhar que demanda um corpo inteiro.

## 4 STONEMILKER - MERGULHO EM IMAGEM

### 4.1 Matéria escura - o videoclipe e as realidades virtuais imersivas

Qual o lugar do sujeito dentro de uma imagem na qual ele mergulha? Os videoclipes sempre estiveram muito próximos das inovações tecnológicas e dos artifícios visuais e sonoros empregados na produção de imagens, ecoando a origem audiovisual, multimidiática e presencial do cinema e da própria música, onde a produção de sentido é múltipla e imbricada em uma gama de elementos que o constituem estética e midiaticamente.

Inúmeros formatos e mídias foram povoados pelos videoclipes em sua curta história - das apresentações ao vivo recriadas para as câmeras, passando pela colagem pop de Bohemian Rhapsody até o vídeo feito e distribuído no formato de planilha eletrônica do AC/DC, o ilusionismo e a maquinaria são artifícios recorrentes no videoclipe. Como explica Goodwin (1992), o videoclipe quebra com os modelos realistas de endereçamento, se coloca no campo do mágico - assim como os primeiros espetáculos de música da antiguidade e os primeiros cinemas eram apresentados em espaços destinados ao entretenimento, aos truques de prestidigitação. Assim, o universo onírico das realidades virtuais foi ocupado pelos videoclipes e articulados com os circuitos de produção de imagem e música - originalmente destinados aos videogames e às aplicações científicas ou profissionais, a criação de experiências digitais imersivas recebeu os videoclipes com uma certa receptividade, um encontro quase natural com sua elaboração firmada no fascínio. Esta proximidade está assinalada na própria lógica de sua produção, onde o fascínio parece se tornar uma característica também de cooptação.

Aspectos da performance visual sempre foram providos via televisão e filmes: o que há de novo no videoclipe é não apenas sua difusão e seu potencial para circulação internacional economicamente viável, mas o fato das próprias gravadoras controlarem o custeio desses novos textos performáticos<sup>24</sup>. (GOODWIN, 1992, p.29)

As realidades virtuais ou virtuais imersivas, como preferimos chamar nesta pesquisa, se tornaram um fenômeno notável durante a segunda década do século XXI, onde a popularização dos aparelhos necessários para o consumo destas obras - bem como sua

---

<sup>24</sup> Aspects of visual performance have always been provided via television and movies: what is new about music video is not just its pervasiveness and potential for cost-effective international circulation, but the fact that the record companies themselves control the funding of these new performance texts

produção e estratégias de distribuição - tornaram possível a criação de experiências imersivas com mais facilidade, incluindo o consumo em larga escala e individualizado.

“*Stonemilker*”, segundo videoclipe discutido nessa pesquisa, se apresenta no formato “VR” (*virtual reality*). Nosso objetivo é entender como o videoclipe organiza as visualidades dentro de sua lógica e como se dá o seu deslocamento para o ambiente de realidade virtual imersiva. Para tal, determinamos três pontos de discussão: a forma como essas tecnologias dispõem do olhar e da presença do sujeito, a experiência da realidade virtual imersiva no videoclipe de “*Stonemilker*” e como ela se articula com os outros elementos da imagem midiática de Björk.

As realidades virtuais imersivas são aqui compreendidas como experiências provocadas por um conjunto de imagens e sons articulados num campo de visão ampliado, em 360 graus, que encobrem a realidade atual do sujeito através de uma intrincada relação com o(s) dispositivo(s) específico(s) para sua fruição - sua reprodução está sujeita a estímulos e respostas físicas do próprio observador que, conforme a complexidade dos dispositivos utilizados, alteram esta experiência em instâncias narrativas e sensoriais. As experiências de realidade virtual são muitas vezes descritas como aquelas em que você pode “olhar ao redor”, ou seja, a realidade virtual imersiva convoca a presença do sujeito para si, transformando o olhar num gatilho que não dispara apenas a existência das imagens, mas a existência do próprio sujeito dentro desta realidade. O processo, defendemos nesta pesquisa, torna-o também parte desta imagem e tensiona a ideia de ser para o outro uma manifestação do invisível, um objeto que existe porque é visto.

Aqui preferimos o termo “realidade virtual imersiva” para descrever este tipo de experiência imagética, destacando o papel do observador neste processo. Para a física, a imagem virtual é aquela que se forma não pelos raios luminosos reais sobre um anteparo, mas dos prolongamentos destes raios (como por exemplo a imagem do espelho). Do latim, *virtus*, que significa potência, capacidade, ter a virtude. Ambas conotam uma essência da possibilidade e uma definição próxima da noção aristotélica de ato e potência - vir a ser, estar sendo. Pensando a partir destas ideias, a noção de real é disposta como aquilo que estabelece uma presença de fato (tangível, experimentável), o virtual seria aquilo da ordem do que pode acontecer, vir a ser passível de ser apreendido como uma presença e por ventura experimentado - grosso modo, “tornado real”. O senso comum nos aponta então uma dicotomia entre real e virtual que aqui negamos. A própria nomenclatura comum para estas experiências, “realidade virtual”, expõe a virtualidade enquanto característica dessa realidade.

Desta forma, nega a ideia de que o real seja determinado como o que é dotado de uma existência concreta, mas sim uma instância sobre o tempo - uma lógica da distensão do agora.

Realidade é compreendida aqui como uma instância estabelecida, não como coisa. O real é o que pauta a realidade, entendido como algo da ordem do traumático, do incômodo. É uma força que nos implica uma co-temporalidade, onde a própria existência é um peso trazido por ele. O real é, desta forma, a dimensão que existe por trás da realidade, o ato puro, a total alteridade esmagadora. A realidade seria, portanto, um conjunto de presenças que passam a existir para o sujeito e, como tal, causam uma tensão no tempo, algo cuja concomitância com o sujeito o torna tão concreto quanto este. A realidade se faz entre um complexo jogo de forças com o próprio tempo, onde uma série de outras instâncias são acessadas como forma de se aplacar este real - a realidade é produto não apenas do real, mas do impacto deste real na consciência, tendo como eixo articulador a percepção. A virtualidade então seria aquilo que está na ordem de uma temporalidade própria, onde é ao mesmo tempo uma lacuna e um emaranhado de forças descritos por esta lacuna, onde as possibilidades se organizam e existem - só falta que sejam atualizadas, isto é, tornadas uma distensão do tempo no qual o sujeito existe e dela faça parte. Atualizar seria então trazer para uma temporalidade imediata e locada no presente aquilo que é da ordem do possível. O virtual está, dessa forma, assinalado em toda realidade - mesmo a atual.

Em tudo isto, o único perigo é confundir o virtual com o possível. Com efeito, o possível opõe-se ao real; o processo do possível é, pois, uma "realização". O virtual, ao contrário, não se opõe ao real; ele possui uma plena realidade por si mesmo. Seu processo é a atualização. É um erro ver nisso apenas uma disputa de palavras: trata-se da própria existência. Cada vez que colocamos o problema em termos de possível e de real, somos forçados a conceber a existência como um surgimento bruto, ato puro, salto que se opera sempre atrás de nossas costas, submetido à lei do tudo ou nada. (Deleuze, 1998, p. 201-202)

A virtualidade então estaria pautada por uma temporalidade que se desdobra no campo do imaginário, do somático, daquilo que assombra, do sonho - dimensões que também abrigam as próprias imagens. O real atual está crivado destas imagens, que constantemente acessamos - no processo, colocam em tensão o visível e o invisível, expõem o virtual inscrito na existência das coisas. Ainda buscando na literatura as referências à virtualidade das imagens, observamos que em "O Teatro e seu duplo", Antonin Artaud utiliza o termo "realidade virtual" para a relação estabelecida entre o espectador e o plano do teatro, comparando-o com a relação sígnica entre os símbolos da alquimia e daquilo que representavam - assim a evolução das relações induzidas por estes alquimistas a partir do

conhecimentos destes símbolos acontecia em um plano das ideias, no abstrato, no matemático. Aqui notamos como a palavra “realidade virtual” é relacionada diretamente com a palavra “plano”, para definir uma área específica onde o invisível, o gestual e o narrativo se fazem presente.

E esta perpétua alusão às coisas e ao princípio do teatro que se encontra em quase todos os livros alquímicos deve ser entendida como o sentimento (do qual os alquimistas tinham a maior consciência) da identidade que existe entre o plano no qual evoluem as personagens, os objetos, as imagens, e de um modo geral tudo o que constitui a *realidade virtual* do teatro, e o *plano* puramente suposto e ilusório no qual evoluem os símbolos da alquimia. (ARTAUD, 2006:págs.50-51)

Como este plano se manifesta diante do audiovisual? Observemos a tela cinematográfica. Identificamos aquela área como a porção espacial onde as potências da imagem se manifestam em ato, onde aquilo que se faz ver e ouvir se torna uma presença visível para nossas faculdades sensórias. O que existe para além da superfície da tela e das áreas que a delimitam se configura como o extra-campo, onde as outras possibilidades de existência da imagem habitam. Ressoamos aqui o que diz Deleuze ao determinar o extra-campo como uma manifestação que não é definida pelo negativo, mas algo presente e não estabelecido ainda pelos sentidos. O extra-campo

“remete ao que, embora perfeitamente presente, não se ouve nem se vê. É verdade que esta presença é problemática, e remete por sua vez a duas novas concepções do enquadramento. Se retomarmos a alternativa de Bazin, máscara ou quadro, ora o quadro opera um recorte móvel, segundo o qual todo conjunto se prolonga num conjunto homogêneo mais vasto com o qual ele comunica, ora como um quadro pictural que isola um sistema e neutraliza seu contexto.” (DELEUZE, 1985, p.27)

Esse espaço do extra-campo seria então aquilo que engloba presenças de diversas ordens e que estaria diretamente relacionado a uma dimensão além da imagem, uma possibilidade de se fazer ver que ainda não foi escolhida pelo olhar e por isso ainda não se fez visível, mas existe - e a todo momento é articulada pela imagem visível da tela. É ao mesmo tempo espaço do possível e do virtual - toda sorte existe do extra-campo, e deixa de ser possível para se tornar real no momento em que as imagens se apresentam, constituindo sua temporalidade própria. O extra-campo é constantemente visitado pela câmera e, na medida que esta avança sobre as imagens, as enquadra. A tela então se apresenta enquanto janela para este microcosmo encerrado em si, cujas as regras são próprias - é um ponto de tensão entre essas duas realidades distintas, uma superfície de afetos, separada e impassível ao sujeito. “A diferença não é simplesmente entre cada imagem por si própria (enquadramento) e as relações

entre imagens (montagem). O movimento de câmera já introduz várias imagens numa única, com reenquadramentos” (DELEUZE, 1983, p.63) .

É uma amálgama de tempo que coexiste com a realidade temporal de quem a olha, uma realidade virtual distinta. Concordamos com Maurice Merleau-Ponty quando aponta que “um filme não é uma soma de imagens mas uma forma temporal” (MERLEAU-PONTY, 1983, p.110). A câmera, e por consequência o ponto de vista do sujeito naquela relação, é a maquinaria que opera a relação entre esse olhar e a imagem - ao incessantemente recortar a imagem e fazer dela quadro, ele a torna parte do campo, trazendo da presença inaudível e invisível do extra-campo o que se tornará uma imagem. A própria imagem na tela seria então um território constantemente constituído e desterritorializado, pois sua constante mudança e o constante movimento deste olhar acabam por reconfigurar toda as visibilidades ali manifestadas; o extra-campo seria o espaço liso constantemente estriado pela câmera, onde a potência é transformada em ato de maneira incessante e fluida. Se é da natureza da imagem ser nômade, ela está sempre se movimentando entre o visível e o invisível, entre o virtual e o atual - mas acima de tudo é uma realidade em si, uma temporalidade que perturba, que existe, espreita e falseia. Desta forma, o virtual apenas não consegue determinar a natureza de experiências como *Stonemilker*, pois a própria tela do cinema já se caracterizaria como uma articulação com a virtualidade da imagem. “Não há objeto puramente atual. Todo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais. Essa névoa eleva-se de circuitos coexistentes mais ou menos extensos, sobre os quais se distribuem e correm as imagens virtuais.” (DELEUZE, 1996, p.51). O que existe aqui é uma virtualidade no qual o sujeito é imerso.

“*Stonemilker*” se faz uma experiência imersiva pois eliminamos as linhas que delimitam a tela, ou seja, o espaço onde o virtual se manifesta. Para compreender melhor os aspectos de percepção e o ponto de vista das experiências com aparelhos de realidade virtual é preciso observar que elementos tecnológicos permitiram sua existência e como eles articulam a presença do sujeito.

Como já mencionado, a realidade virtual imersiva é constantemente definida como aquela na qual “você pode olhar ao redor” - inclusive toda a distribuição destes produtos em plataformas como o Youtube mencionam palavras como “experience”, “VR”, “360º” - termos que definem estas obras num ponto de vista centrado no sujeito e nas suas percepções - esta orientação antropocêntrica e, sobretudo, os elementos sensoriais do sujeito que dão conta da noção de espaço (seus movimentos de cabeça, equilíbrio, posicionamento dentro de um ambiente dado) são peças fundamentais na constituição destas experiências. O que se percebe é a tentativa de recriar as experiências sensoriais que mediam a relação do



sujeito com a realidade em um ambiente digital, onde a lógica das visualidades obedece ao sujeito e a sua corporeidade.

Para que se frua a experiência em realidade virtual imersiva, é preciso utilizar um *VR headset*, um aparelho em forma de óculos/capacete, utilizado na cabeça. Este aparelho é composto de uma gaveta para onde se insere um aparelho celular capaz de acessar conteúdos específicos para este tipo de uso, disponíveis sob a forma de aplicativos ou vídeos no youtube. O headset possui espaço para fones de ouvidos e ainda um controle sem fios, cuja função depende de cada aplicativo acessado. Toda esta aparelhagem se organiza para reproduzir uma ou mais instâncias sensoriais que mediam a realidade com o sujeito - audição, visão e a faculdade motora. O aparelho é dotado de um par de lentes que distorcem a imagem em uma perspectiva côncava, enquanto as imagens são exibidas em uma perspectiva convexas e capturada em até 180°. Este efeito, similar às lentes olho-de-peixe, abrange um campo de visão amplo e, ao agrupar mais de uma câmera em um único eixo, de forma esférica, que resulta numa captura de imagens em múltiplos ângulos.

Esta mesma técnica é utilizada para a captura de imagens fotográficas panorâmicas. O advento de novas tecnologias permitiu que também se capturasse imagens em movimento e as transmitisse ao mesmo tempo. A imagem que constitui a realidade virtual imersiva é, tal qual a do cinema, uma sequência de quadros que se organizam em determinada temporalidade - indo além, as realidades virtuais imersivas se estabelecem como uma montagem de montagens, um conjunto de camadas de tempo que se emaranham e estabelecem fluxos entre cada uma delas. Os sensores de movimento dos aparelhos celulares utilizados nesses *headsets* são utilizados para posicionar o enquadramento da imagem no dispositivo - conforme o espectador move sua cabeça, o ponto de vista também muda - uma reprodução do ato de olhar, onde tudo que o cerca é uma imagem. Os fones de ouvido e a estrutura fechada do *headset* acabam por impedir que outros estímulos externos visuais ou sonoros cheguem até este espectador, o engulfando em imagem. Assim, o ato de olhar é o constante movimento entre eu-outro-distância. As realidades virtuais imersivas estão profundamente ligadas a essa noção de coesão de um tecido da realidade através de sua capacidade de apreender o mundo que o cerca, recriando situações de modo artificial e as exibindo para um sujeito, que a partir de suas faculdades irá agrupar um conjunto de visualidades, sonoridades e gestos para que elas aconteçam.

O espectador não é capaz de se ver durante a experiência de realidade virtual imersiva. O processo acaba então por reconfigurar esta distância que o espectador tem da imagem - na verdade, ele acaba sendo colocado em uma instância que ele mesmo faz parte

desta imagem. O olhar passa então a ser não apenas o processo que provoca o advento da imagem, mas da própria construção desta imagem - a única que ele não consegue apreender é a do seu corpo que, apesar de presente enquanto sensação física, de existência e consciência ligadas a uma corporeidade, se torna transparente neste processo. Compreendendo a relação da percepção e da constituição da(s) realidade(s), a corporeidade aqui media a relação entre homem e imagens como uma forma de construção de narrativas - seus sentidos, a espacialidade, a presença se tornam elementos fundamentais no ato de olhar, a medida que a partir desta congruência de instâncias sensoriais ele constitui o mundo, faz dele fluxo. O sujeito preenche as lacunas daquilo que olha, tal qual os quadros do cinema que se constituem uma realidade contínua, mesmo sendo formado inteiramente de fragmentos de som e imagem.

Olhar - não ver, unicamente - é dizer as coisas - não ainda nomeá-las - construindo um continuum articulado na visão maciça; é fazer irromper movimentos imperceptíveis entre as coisas, juntá-las em unidades quase discretas, amontoados, aglomerados, tufo, abrindo na paisagem brechas imediatamente colmatadas pelas pequenas percepções que compõem as articulações insensíveis. (GIL, 1996, p. 52).

Aqui o sujeito é então tornado imagem pelo seu próprio olhar, onde a ideia de uma câmera que percorre a imagem tal qual um *voyeur* tange não apenas à realidade, mas a experiência dos sentidos. O corpo não é visto pois ele foi cedido às imagens - e os fios que o amarram de algum modo à presença e a corporeidade são deslocados para o campo do assombro e do fantasmagórico - sou capaz de sentir meu corpo, mas não sou capaz de vê-lo e, apesar disso, vejo tudo mais que existe em minha volta. Só há imagens e percepção, e torna-se o próprio corpo um gesto dentro de um cosmo imagético.

As primeiras experimentações dentro da realidade virtual aconteceram no campo da Computação, onde se objetivava recriar situações reais de forma digital, como por exemplo cirurgias, vôos de avião, entre outros - uma simulação com dimensões imersivas. Estas tecnologias buscavam repetir o encadeamento lógico de ações a partir de escolhas autônomas do sujeito - uma espécie de ruptura com a ideia da tela cinematográfica e do microcosmo que ela contém. Enquanto a tela e a narrativa não são mutáveis e não sofrem com a ação direta de quem o assiste, no que diz respeito às narrativas, isto muda dentro das realidades virtuais imersivas.

É possível que se argumente sobre as tecnologias que alteram a experiência imagética da tela, como o 3D ou os dispositivos de múltiplas faixas de áudio ou mesmo de legenda, como é o caso da televisão. No entanto, as experiências com realidade virtual imersiva possuem uma temporalidade e sequenciamento de ações que podem mudar

drasticamente conforme as escolhas e respostas do sujeito que delas participam - da montagem de um filme a uma lógica de ações (como por exemplo, escolher um caminho A e não escolher o caminho B). As possibilidades trazem uma apresentação de imagens, sons e narrativas completamente distintos. Em resumo, as realidades virtuais imersivas permitiam que o sujeito experimentasse situações sem correr os riscos atuais que elas implicam e que, de outra forma, não poderiam ser ensaiadas. Qualquer pessoa pode, através da realidade virtual, aprender a pilotar um avião e derrubar quantas aeronaves precisar nas tentativas de alcançar algo impossível de se executar na realidade atual.

Assim, as realidades virtuais imersivas possuem uma ligação direta com a tecnologia dos videogames, cuja relação entre o sujeito e aquilo que ele olha possui obediência a uma lógica do input/output (entrada/saída), onde uma ação provocada por um sujeito (como apertar um botão) gera uma série de dados que são recebidos por uma unidade de processamento lógico e esta devolve uma outra série de dados que são interpretados e exibidos na tela. O que há na tela é então uma narrativa audiovisual gerada a partir de um arranjo possível de dados inseridos e processados. O circuito estabelecido através dos tensionamentos entre tela-ação-sujeito tenta simular a capacidade de agência daquele que assiste, trazer para o microcosmo apresentado na superfície tensionada da tela uma certa atualidade - e por isso a mercê das escolhas de quem a experimenta. A capacidade de alterar a narrativa partir de escolhas vindas de fora daquela diegese - ou seja o sujeito - possui direta relevância para a construção das realidades imersivas. O que não havia até então era uma apresentação deste mundo de forma esférica e coesa, tendo o próprio sujeito enquanto ponto de vista.

A evolução das tecnologias da criação de videogames permitiu a criação de objetos 3D, cenários com estética realista e, principalmente, o deslocamento do ponto de vista do jogador para a primeira pessoa. Em meados de 1995, os primeiros aparelhos de realidade virtual imersiva foram distribuídos comercialmente como o Virtual Boy ou SEGA VR. Eles já apresentavam o formato de headset, mas dotados de telas de LCD e fones de ouvidos embutidos. Utilizados em conjunto com controles, estes aparelhos transmitiam as imagens do videogame e, com sensores de movimento, tentavam simular o percurso do jogador nestes cenários.

Figura 34: Captura de tela no Virtual Boy



Fonte: VIRTUAL BOY - UOL JOGOS RETRÔ (2016)

Ainda em fase de testes à época, estas experiências se caracterizam por serem individualizadas e dependentes do aparelho em si para serem realizadas (ao contrário dos atuais aparelhos que podem ser usados com celulares), além do aspecto digital e artificial das imagens apresentadas. O formato de headset estabelece uma individualidade por definição, onde apenas uma pessoa pode utilizar o aparelho por vez. Este formato se diferencia da experiência cinematográfica - que é ao mesmo tempo individual e coletiva. Há na sala de cinema uma forma de imersão que se articula com o espaço do espectador. Roland Barthes em “Saindo do Cinema”, dispõe da sala cinematográfica como um ambiente também imersivo e uterino, onde a corporeidade também se entrelaça no jogo de visualidades e espaços temporais. “É neste escuro urbano que se trabalha a liberdade do corpo; este trabalho invisível dos afetos possíveis emana de um verdadeiro casulo cinematográfico.” (BARTHES, 1980, p.122). A relação dos sujeitos com esse espaço de fascínio pela imagem, definido pelo próprio como uma espécie de “devaneio” é atravessada pela imobilidade, o torpor e a presença de outros corpos na mesma sala.

Johnatan Crary propõe um realocamento do lugar do observador e de sua corporeidade nos estudos sobre a percepção, no que diz respeito aos aparelhos ópticos do século XIX. “A subjetividade corporal do observador, que foi a priori excluída da câmara escura, repentinamente se torna o lugar onde o observador é possível” (CRARY, 1988, p.4). A câmara escura estabelece assim uma certa distância do sujeito e do resto do mundo, um espaço onde o observador é posto em uma inescapável presença da imagem da tela. Entre os dois, no entanto, há a distância. A chegada de novos modelos de exibição de imagem, em especial os “brinquedos filosóficos” (CRARY, 1988, p.106) como o taumatrópio, zootrópio e o diorama daguerreano que, a partir de sua constituição enquanto aparelho e ações necessárias para seu uso, convocavam uma presença corpórea do sujeito. O alinhamento, a posição dos olhos e as ações mecânica, todos estes elementos estabeleceram uma nova forma de se observar o mundo, rompendo em certas instâncias com o modelo renascentista do olhar, que converge.

A evolução dos *headsets* de realidade virtual ainda guarda semelhanças com estes modelos. A utilização de lentes, desvios e diferenças entre as imagens de cada um dos olhos aplicadas na constituição da experiência com estes brinquedos também existe nos *headsets* - a lógica de funcionamento de ambos, apesar de tecnologias profundamente diferentes, são baseadas no sujeito, na sua corporeidade - um concatenado de elementos orgânicos, imagéticos e perceptivos que se estabelecem enquanto força motriz da constituição do mundo que o cerca. Assim, admitimos o sujeito que passa por esta experiência como um novo observador, cuja relação com o dispositivo da realidade virtual imersiva possui um olhar expandido e que, como veremos adiante, provoca uma relação diferente com a noção de tela.

O aparelho utilizado nesta pesquisa é fruto direto da popularização da maquinaria necessária para a criação de realidades virtuais imersivas e, ao mesmo tempo, um artefato cujas qualidades refletem o papel atual das experiências em realidade virtual imersivas nos dias de hoje - um objeto individualizado e diretamente ligado à nuvem global da internet, que abriga formatos cada vez mais fluidos para formatos cada vez mais diferentes. Se há no videoclipe uma urgência da imagem a todo momento reclamada pelo regime estético do pop, há de se encaixar as imagens nos mais diferentes padrões e dispositivos. Os videoclipes, conforme mencionado anteriormente, estão historicamente consonantes com a evolução das tecnologias de entretenimento.

A virada acontece com a independência do headset e da fonte de processamento lógico. Os primeiros modelos do aparelho foram criados com uma parte lógica acoplada, isto é, as imagens e sons eram providos no próprio aparelho, funcionando com pequeninas telas de

LCD que transmitiam esta imagem de forma plana. Os dados para o fornecimento destas obras eram armazenados em cartuchos. Desta maneira, apenas jogos eram disponibilizados e unicamente aqueles adaptados para o aparelho, e só para aquele modelo. À época, os primeiros modelos comerciais eram também caros - a média de preço destes aparelhos na época era de 200 dólares, um preço similar aos consoles de videogame da época que possuíam mais possibilidades de jogos e uso coletivo - desta forma, um produto caro para o consumo da época. Apenas no primeiros anos deste século a produção de headsets e adaptação das tecnologias viabilizaram a distribuição massiva deste tipo de produto.

Com o surgimento do Oculus Rift em 2012, a partir de uma campanha de financiamento coletivo na internet, uma série de gigantes da tecnologia passaram a investir em desenvolvimento de aparelhos e conteúdos do tipo - um processo que barateou e simplificou os produtos. A diferença dos novos headsets para os antigos é que a transmissão do conteúdo não se dá no próprio aparelho, mas em outra unidade acoplada - como um computador ou celular. Esta abertura para formatos e suportes diversos, assim como uma certa facilidade na produção de conteúdo. Desde o começo desta década o número de empresas que pesquisam e produzem produtos para realidades virtuais cresceu substancialmente - as câmeras que gravam em 360° são uma realidade comercialmente viável - e até mesmo celulares já contam com esta função. Se no Oculus Rift há uma elaborada estrutura de lentes e telas de última geração, há hoje o Google Cardboard, produto onde o próprio usuário pode construir seu *headset*. Assim, em espaços midiáticos onde o videoclipe já se fazia presente, como o YouTube, foram disponibilizadas as ferramentas necessárias para a distribuição massiva destas obras. Nos colocamos então como este observador que também se inscreve nos circuitos midiáticos que a todo instante o endereça mensagens, onde as novas tecnologias nos apresentam não apenas os shows recriados, as colagens sinestésicas ou narrativas heróicas do pop - são criadas pequenas realidades para cada canção.

#### **4.2 História dos Toques – Um comentário sobre método**

Para dialogar com “*Stonemilker*” é preciso entender que há uma múltipla possibilidade de organização das imagens apresentadas na experiência imersiva. A experiência da tela clássica é estabelecida por uma superfície delimitada no qual a imagem é enquadrada por uma visão ampla, pertencente a um sujeito que, ao se deparar com aquela configuração, dá vida a um cosmo visível articulado pelas invisibilidades. A amplitude deste

campo de visão, contudo, existe para além da tela e sua essência hipnótica - é ainda capaz de olhar o ambiente que o cerca, seu corpo, as dimensões físicas do dispositivo ao qual se submete. As realidades virtuais imersivas então extrapolam essa tela e se configuram como uma superfície de imagens estendida no tempo, que se faz visível e acessível mas, ao mesmo tempo, invisível em parte para este sujeito. Assim como na realidade atual que o cerca, a constituição do mundo é feita a partir do seu movimento pelo espaço, dos sons que o circunda, dos olhos que percorrem as coisas e por elas é estimulado, seu equilíbrio. Todas estas faculdades são limitadas e, conforme novas configurações do corpo são estabelecidas (como o gesto de se virar, por exemplo), o mundo é costurado como é, os movimentos se fazem coisa, o fluxo da narrativa é estabelecido.

Estes processos perceptivos são explorados e reconfigurados dentro do espaço visível das realidades virtuais imersivas. O que se pode ver é determinado pelo campo de visão do sujeito e se estende por todo este a partir de um jogo de óptica. As imagens e sons que se manifestam para além do campo de visão do sujeito são a todo momento articulados por seus sentidos e gestos, um convite para tecer uma realidade.

Consideremos a forma como a realidade virtual imersiva se apresenta - uma segunda realidade cuja coesão é numérica e ao mesmo tempo humana, cujo desenrolar de sua narrativa - e por consequência, temporalidade - é marcada pela presença de uma consciência cujo corpo que esta mantém uma ligação se encontra invisível para o próprio sujeito, mas cujas faculdades sensoriais são constantemente estimuladas. A narrativa ali apresentada reclama então diferentes modelos de análise, cujos procedimentos façam jus à natureza tão fugidia e, ao mesmo tempo, totalitária deste regime imagético, onde camadas de tempo se sobrepõem e sensações são deslocadas para outras instâncias da realidade. Em suma, seria possível constituir um método determinante para estes objetos singulares, cuja organização da imagem extrapola a noção de tela, um conjunto de procedimento que apreenda todas as possibilidades de ordenamento destas imagens?

A realidade virtual imersiva é instituída num ferrenho jogo entre o atual e o virtual, onde existe uma espécie de fluxo de temporalidades inscritos uns nos outros. Uma realidade virtual numérica é trazida ao sujeito sob a forma de imagem e som; estas imagens por si criam uma dimensão imagética que encobre tudo o que há em torno deste sujeito, oferecendo a este um novo ponto de vista para o mundo, do qual o extracampo se torna tudo que existe para ser visto - talvez não haja tela, ou tudo que existe nessa realidade seja puramente a tela.

Esta realidade, por sua vez, encobre uma segunda realidade, a temporalidade do presente. Esta é constituída e ao mesmo tempo recoberta de imagens, que aplacam o real e sua

essência fundamentalmente traumática. Se estas imagens existem no campo da virtualidade, fazer delas visíveis e presentes se configura como um processo de atualização que é, em certa medida modulado pela noção do real - como por exemplo, as memórias acessadas em sua temporalidade virtual de um ponto real no presente. Este processo este que, de acordo com Deleuze, nunca será completamente atual e sempre contará com uma espécie de imperfeição da verdade. O que existe então são deformidades e falseamentos do que nos é dado, um constante olhar para aparências e indícios das coisas. Observar as realidades imersivas é um exercício metodológico de organizar narrativas possíveis dentro de um cosmo refratado, deslocado, fraturado.

Tendo estas reflexões em mente, defendemos não um método único para organizar e categorizar estas imagens, mas sim um exercício metodológico, uma experimentação de métodos que tenham como fio condutor o próprio videoclipe e a natureza nômade defendida nesta pesquisa. A ideia de nomadismo discutida por Deleuze e Guattari dialoga com sua proposição de pensamento rizomático, uma organização das ideias de forma não linear, horizontal e que se multiplica em um campo de produção de conhecimento. Se a imagem é nômade, a ela é pertinente uma dinâmica da inconstância, onde olhar e inferir coisas sobre ela é um trabalho metafenomenológico que a todo minuto desloca conceitos e esvazia processos. O objeto aqui não é visto como problema ou instância a se aplicar categorias, mas a fonte de onde surgem os questionamentos. “Enquanto o teorema é da ordem das razões, o problema é afectivo e inseparável das metamorfoses, gerações e criações na própria ciência” (DELEUZE & GUATTARI, 2002, p. 26). Tentamos então estabelecer pontos básicos da noção do videoclipe e observar como estes se deslocam da tela para o dispositivo das realidades virtuais imersivas - uma maneira de criar balizas para a compreensão destas obras, um território mínimo e fugaz onde seja possível observar os movimentos articulados de seus elementos.

Desta maneira, optamos por uma análise calcada nas impressões das experiências deste videoclipe, registradas após 3 sessões, observando a plasticidade das imagens, a estrutura do som e os pontos de ligação destes elementos com o aspecto midiático do videoclipe e dos circuitos em que ele se inscreve.

As informações colhidas dão conta de uma sequência aleatória dos nossos movimentos que, a cada sessão, mudam. Esta escolha se relaciona com a característica subjetiva das obras - não apenas no sentido de fruição, mas do gatilho orgânico do sujeito, daquele que vê. Observar estas relações acontecendo ao mesmo tempo em um passado é observar a imagem no seu campo virtual, é tentar estabelecer através da arqueologia das



impressões que elementos se destacam na tela estendida das realidades virtuais. Observar as pequenas relações com o todo, como pontos que insinuam uma reta entre si de maneira inconstante, é tentar captar as complexidades do ato de produzir conhecimento - principalmente a respeito das imagens. Partiremos então da noção do observador enquanto um fator singular e orgânico dentro do processo de percepção dos videoclipes pautados em uma realidade virtual imersiva. O apanhado trazido nesta pesquisa dá conta da última sessão, como fosse esta o ponto de observação crucial da imagem.

Aliamos este observador àquele que tomamos como referencial na análise midiática - um corpo que consome imagens, um indivíduo sensorial num circuito de discursos e imagens que desenham novas figuras em seu movimento, criam e destroem personas num constante devir. Entre os fenômenos midiáticos que gravitam a figura do artista e o observador que se coloca diante deles, há os sentidos e a percepção.

O VR headset utilizado nesta pesquisa é simples, formado por um corpo plástico, elástico para acoplar a cabeça e uma alça de ajuste. Seu interior possui uma gaveta móvel, no qual um telefone celular pode ser inserido e, a partir dele, conteúdos em realidade virtual serem acessados, sejam eles aplicativos ou vídeos dentro de plataformas como o YouTube. Utilizamos o aplicativo específico da canção, lançado em dezembro de 2015.

Figura 35: Fotografias do modelo de headset utilizado na pesquisa



Fonte: Autor

O aparelho usado não é de difícil acesso, encontrado ao acaso em uma loja de acessórios para informática. Observamos os aspectos técnicos e a disponibilidade do aparelho como uma vitrine do consumo, onde há sinal de escoamento de uma produção e de uma formação de demanda. Assim como ele, diversos *headset* similares são vendidos no mercado, inclusive o informal - um sinal de uma sutil popularização da realidade virtual, não como uma tecnologia disruptiva, mas como mais uma forma de apresentação dos conteúdos que cada vez

mais se articulam com o espírito de produção de imagens do nosso tempo - pulverizados, múltiplos.

### 4.3 Um Eco, Uma mancha – Registro do Impossível

Contemplando *Stonemilker*, de Björk, nos deparamos com mais uma das manifestações da persona que passa por seu processo de cura emocional - desta vez numa narrativa que se estabelece de maneira cíclica.

Assim como *Black Lake*, este videoclipe foi exibido em espaços diferentes da televisão ou do YouTube - em março de 2015, coincidindo com a proposta original de lançar os videoclipes da era Vulnicura junto com o disco, *Stonemilker* foi apresentado ao público no MoMA PS1, espaço que também pertence ao Museu de Arte Moderna de Nova York. Ao mesmo tempo, do outro lado do Atlântico, na loja da gravadora Rough Trade, em Londres, os compradores da edição física do disco tiveram a oportunidade de vislumbrar “*Stonemilker*” em uma exibição especial. Em dois espaços distintos e de propostas diversas, o mesmo videoclipe se fez presente. A mobilidade do formato e a facilidade de acesso ao VR *headset* permitiu que este videoclipe percorresse não apenas estes espaços, mas fosse peça itinerante em algumas outras exposições pelo mundo. Uma certa ubiquidade chancelada pelo dispositivo e sua construção móvel e independente de um processador lógico próprio.

Observando o aspecto musicológico da canção, “*Stonemilker*” possui uma duração também longa, com 6’45”. Na ocasião do lançamento, duas versões foram disponibilizadas - uma com a mixagem original do álbum, disponível no YouTube; e outra com uma versão sem batidas, unicamente orquestral e vocal, similar a encontrada no disco “*Vulnicura Strings*”. Esta última esteve presente apenas nas exposições oficiais promovidas pela cantora, como no MoMA PS1, Rough Trade e nas apresentações da Björk Digital - turnê com versões em realidade virtual de algumas faixas do disco - além do aplicativo específico para a canção, “*Stonemilker VR*”. Nesta pesquisa nos focamos na versão apresentada este aplicativo, por se aproximar mais das experiências realizadas nos museus. É interessante notar como a escolha de versões da canção tem impacto na experiências destas obras e como suas características sonoras se relacionam com a própria noção de imersão e construção de paisagem audiovisuais.

O uso de versões diferentes da música em videoclipes é um expediente regular na produção destas obras, refletindo sua origem televisiva, onde os espaços na grade eram disputados - e caros. Boa parte da adaptação das faixas para o videoclipe consistem em

diminuir a duração da música para que esta se adeque a um período de, em média, quatro minutos de duração, que melhor se organizam nos blocos de doze minutos, comuns ao horário da televisão. Outras edições apresentam versões remixadas (como é o caso de *All is Full of Love*, de Björk ou *What It Feels Like For A Girl*, de Madonna). Conforme apontado no capítulo anterior, a subversão desse formato se estabelece como uma escolha estética que o destaca dos demais.

O videoclipe mais interessante é, portanto, aquele que nasce de uma sensibilidade renovada e de uma decisão crítica nos planos musical e audiovisual ao mesmo tempo. Essas atitudes criativas são hoje mais facilmente encontradas em produções de caráter independente, realizadas à margem de esquemas mercadológicos predominantes. (MACHADO, 2000, p. 178)

É interessante notar que o trecho acima é datado dos anos 2000 - um período de quase vinte anos está entre a produção dos videoclipes estudados por Machado e os produzidos atualmente. Os videoclipes, de lá para cá, se libertaram dos formatos mais rígidos de produção e duração, principalmente com o advento das plataformas de distribuição audiovisual e sua lógica não linear de exibição de conteúdo. Ainda assim a marca da transgressão dos formatos permanece a mesma, porém deslocadas para outros elementos que o constituem. Esta característica pode ser notada também nos videoclipes presentes nesta pesquisa, cujas escolhas estéticas e articulação com outras instâncias midiáticas os colocam em um lugar separado da curva. A ruptura com formatos e as práticas experimentais estão ligadas ao videoclipe de uma forma estrutural diante dos meios, onde a postura inovadora e transgressora das novas audio-visualidades são pedras fundamentais para sua existência enquanto tal - o videoclipe como um constante ato de inconstância e rebeldia, onde o alcance desses deslocamentos são modulados pela lógica midiática no qual o videoclipe se insere - do videoclipe mercadológico ao filme-instalação, todo videoclipe guarda em si uma intenção pelo novo.

A versão sem batidas de Stonemilker reflete a construção das imagens como uma representação articulada do som. Se em “Black Lake” há uma construção da música através de uma temporalidade marcada pelo número de estrofes e sua qualidade (instrumental ou vocal), em “Stonemilker” a musicalidade está orientada para uma espacialidade e circularidade. Conforme sinaliza Machado, existe na música algo da ordem do visual,

(...) uma certa dimensão ‘plástica’ está sempre presente na música de qualquer tempo e se existe alguma razão que justifique a abordagem cinematográfica ou televisual da música ela está justamente na explicitação desses aspectos visuais que são muitas vezes negligenciados na prática musical rotineira (MACHADO, 2000, p.158)

A canção foi descrita por Björk como uma “fuga” (*fugue*), estilo de composição ligado ao Barroco, caracterizado pelo uso dos contrapontos em sua composição polifônica, onde mais de uma voz (no sentido de enunciado musical, como um instrumento específico) se sobrepõe ao outro em uma sequência intrincada e obedecendo a um padrão matemático. A cantora também adjetiva “Stonemilker” de uma forma visual, uma descrição também da ordem da matemática - “Se a canção tem uma forma, esta é uma espécie de círculo que continua para sempre”<sup>25</sup>. A ideia para produzir o videoclipe foi discutida com o realizador, Andrew Thomas Huang, durante o processo de filmagem de “*Black Lake*” e “*Family (moving album cover)*”. O aspecto circular descrito pela canção está impregnado em vários elementos que constituem “*Stonemilker*”, estabelecendo mais uma marca visual reforçada por um gatilho sonoro. Diferente de “*Black Lake*”, “*Stonemilker*” possui uma constituição mais próxima da canção pop radiofônica por estabelecer uma estrutura circular na sua sonoridade. Observando a letra disponível no encarte, dividimos em oito porções classificadas a partir de sua métrica e sonoridade na canção. A forma com que Björk canta cada uma destas partes opera elementos que são fundamentais no percurso da canção e assim modulam também sua visualidade, fazendo emergir noções como intensidade, destaque, passagem.

A Introdução e a Conclusão da canção possuem os mesmos versos e servem de ponto cíclico da música. Duas estrofes são cantadas, cada uma com uma sonoridade e uma repetição de versos distintos. A estrofe A se apresenta mais livre, enquanto a B discorre sobre um comparativo entre dois personagens, recorrendo ao pronome em inglês “who” (quem) repetidamente. A percepção musical de ritmo então se desdobra na estrutura métrica da canção e, como veremos a diante, na própria visualidade do videoclipe e na organização do espaço expandido da realidade virtual imersiva. Há o refrão, onde um jogo com a pessoa que conjuga os verbos de cada verso coloca a cantora e o seu par em posições móveis sobre os sentimentos descritos pela canção. Para uma melhor visualização desta estrutura cíclica, observemos os versos agrupados abaixo:

Introdução:

***A juxtapositioning fate*** (Um destino que justapõe)

***Find our mutual coordinates*** (Encontrar nossas coordenadas mútuas)

---

<sup>25</sup> “If the song has a shape it is sort of like a circle that just goes on forever”. Disponível em <<http://www.dazeddigital.com/music/article/24976/1/watch-bjork-s-360-music-video>> acessado em 17/02/2017

Estrofe A (1)

*Moments of clarity are so rare* (Momentos de clareza são tão raros)

*I better document this* (É melhor eu documentar isto)

*At last the view is fierce* (Afinal, a vista é feroz)

*All that matters is* (Tudo que importa é)

Estrofe B (1)

*Who is open-chested* (Quem está de peito aberto)

*And who has coagulated* (E quem coagulou)

*Who can share and* (Quem pode partilhar e)

*Who has shot down the chances?* (Quem destruiu as chances)

Refrão (1)

*Show me emotional respect* (Mostre me respeito emocional)

*I have emotional needs* (Eu tenho necessidades emocionais)

*I wish to synchronize our feelings* (Eu queria sincronizar nossos sentimentos)

Estrofe A (2)

*What is it that I have* (O que eu tenho)

*That makes me feel your pain* (Que me faz sentir sua dor)

*Like milking a stone* (É como ordenhar uma pedra)

*To get you to say it* (Para fazer você dizer)

Estrofe B (2)

*Who is open?* (Quem está aberto)

*And who has shut up* (E quem se trancou)

*And if one feels closed* (E se um se sente fechado)

*How does one stay open?* (Como o outro se mantém aberto?)

Refrão

*We have emotional needs* (Nós temos necessidades emocionais)

*I only wish to synchronize our feelings* (Eu só quero sincronizar nossos sentimentos)

*Show some emotional respect* (Mostre algum respeito emocional)

Conclusão

*A juxtaposition in fate* (Um destino que justapõe)

*Find our mutual coordinates* (Encontrar nossas coordenadas mútuas)

A preparação para assistir “*Stonemilker*” é feita com um certo cuidado, até mesmo com o momento que se escolhe para contemplá-lo. Ao colocar o *headset* nos isolamos do mundo que nos cerca, a visão e a audição são encobertas pela experiência que nos será dada em instantes. Não apenas pelo ato de contemplar e de uma certa concentração exigida para que se frua do videoclipe, mas por uma questão de segurança. Não é possível (ou prudente) se submeter ao processo em qualquer lugar, estamos vulneráveis. Pensando na experiência cinematográfica, há também algum nível de vulnerabilidade, um aspecto inofensivo dos corpos que ali se prostram, aguardando, assistindo e saindo da experiência do cinema. Barthes observa que o dispositivo o colocou num estado domado, uma situação de torpor e hipnose na qual “o seu corpo tornou algo sopitável, doce, tranquilo” (BARTHES, 2004, p. 427).

Se o observador contemporâneo obedece um novo modo de olhar as coisas, as experiências de realidade virtual imersiva se estabelecem como uma prática nova para ele e que, em alguma medida, também educa seu olhar e as práticas necessárias para que ele aconteça - a exposição ao processo deixa o sujeito também o deixa a mercê da realidade atual. Usar o *headset* é ter sua corporeidade fragmentada, onde suas faculdades são convocadas pela realidade estabelecida pela imagem exibida, mas seu corpo físico é deixado na realidade do presente. Desta maneira, a corporeidade se encontra em um tensionamento entre duas temporalidades, onde os elementos que a constituem são selecionados conforme as necessidades do dispositivo.

No quarto, porta trancada. É preciso uma certa discricção, uma privacidade. A vulnerabilidade que envolve o corpo, que o torna nu diante do mundo, se relaciona também com a natureza expositiva da imagem.

O valor de culto, como tal, quase obriga a manter secretas as obras de artes: certas estátuas divinas somente são acessíveis ao sumo sacerdote, na *cella*, certas madonas permanecem cobertas quase o ano inteiro, certas esculturas em catedrais da Idade Média são invisíveis, do solo, para o observador (BENJAMIN, 1988, p.173)

Rememorando o valor de culto das imagens proposto por Walter Benjamin, as imagens do videoclipe desta experiência configuram uma espécie de ritual de fazer nascer imagens, um parto do invisível. O ato de ver as imagens não se dá unicamente no momento em que a luz e o som atingem o sujeito, mas numa certa antecipação ao momento de ver. É uma preparação do corpo para ser fragmentado por uma realidade da qual ele é criador e

criatura. O valor do culto é transformado em certa intensidade no valor de exposição, onde a partir da Idade Média as obras de arte se distanciam de uma dimensão ritualística da imagem e de sua fruição (magia) para se tornarem objetos de contemplação exibicionista, de cunho público. A experiência de “Stonemilker” aqui então joga com estas duas noções - o videoclipe pode ser facilmente acessado por qualquer um com um celular e um headset de baixíssimo custo, uma exposição global na internet; ao mesmo tempo é individual, recluso, só se revela para uma pessoa por vez. O observador é desta forma colocado num lugar próximo ao do sacerdote e do xamã, onde a experiência imagética é exclusiva e o coloca num certo contato com o invisível.

Abrimos o aplicativo e nos deparamos com a imagem de Björk, de olhos fechados, em um estilo similar ao da capa de *Vulnicura*: recoberta de espinhos por sua cabeça e colo, em uma roupa com aspecto emborrachado e um vale aberto em seu peito. É esta figura que nos prepara para adentrar o universo imagético e sonoro de “Stonemilker”, uma chancela visual que estabelece que universo de Björk estamos prestes a entrar e quem estamos na iminência de assistir.

Em seguida, é escolhido qual aparelho dos vários modelos possíveis disponíveis, demarcando também a multiplicidade e profusão destes produtos. O fato do videoclipe ser locado em aplicativos ou em plataformas como o YouTube elimina um monopólio das formas e proporciona uma fuidez desta realidade, que parece ser circunscrita em um conjunto de dados que esperam por ser manifestados em um suporte midiático - seja ele qual for. Também é possível visualizar “Stonemilker” sem o *headset*, navegando com os dedos sobre a tela. Outra possibilidade similar a esta pode ser vista no próprio YouTube, onde se pode usar o aplicativo em modo “Cardboard”, no qual a tela se reorganiza para propiciar a visualização no *headset*, com a imagem distorcida em formato esférico; bem como em tela recortada, onde podemos navegar pela superfície da imagem através do ponteiro do *mouse*. Em outras etapas de nosso percurso de pesquisa<sup>26</sup>, comentamos sobre esta possibilidade de tensionamento da tela em “Stonemilker”, tendo como referencial a experiência planificada do YouTube. Para o atual diálogo, no entanto, nos centramos na experiência da realidade virtual imersiva e como o ponto de vista se manifesta nestas obras.

---

<sup>26</sup> Ver “Estética da Ausência: Tensionamentos do videoclipe em Stonemilker, de Björk”, apresentado no III Encontro Brasileiro de Pesquisa em Cultura. Disponível em <<https://drive.google.com/file/d/0B5xa65vwjsTJSEI5clNQUWtwa3c/view>>

Figura 36: Captura de tela do celular ao utilizar o aplicativo *Stonemilker*



Fonte: Autor

Ao dar início ao videoclipe, nos deparamos com uma totalidade do preto, onde não há imagens sendo exibidas e nem é permitido ver o que nos cerca. Esta situação cria um efeito de nascimento de uma nova realidade - entre a temporalidade do presente e a temporalidade do videoclipe há uma forma de vazio, de falta de imagens, uma certa inquietude provocada pelo negativo, uma instância determinada por aquilo que ela não é ou não contém. Esta passagem convoca uma certa preparação para a imagem que irá se estabelecer, uma forma de corresponder ao estatuto de corporeidade necessário para a fruição desta realidade vindoura - é preciso privar a visão de uma exterioridade antes de se ver as imagens, como o escuro que é estabelecido na sala de cinema antes do filme começar ou o fugaz intervalo sem imagens entre um videoclipe e outro quando eram exibidos na televisão. Barthes aponta essa preparação para o filme na sala cinematográfica. “Não é frente ao filme que sonhamos; é, sem o sabermos, antes mesmo de nos tornamos seus espectadores” (BARTHES, 1980, p.124). É neste período refratário que nos preparamos para um impacto de



visibilidades, articulamos o que sabemos sobre as imagens e estabelecemos expectativas. Observando o videoclipe, rememoramos a forma com que eles eram exibidos na televisão: uma grade de possibilidades, onde se torcia para algo interessante nos ser mostrados, ou o artista favorito ser exibido - e entre eles, vinhetas ou o mais absoluto preto. Há em ambas uma certa antecipação, um sonhar com as imagens. O espaço negativo é estabelecido entre o ato de vestir o *headset*, iniciar o videoclipe e se deparar com o preto absoluto da imagem - há um bloqueio da visão, um breve instante onde as imagens são aguardadas com uma certa ansiedade e medo.

As imagens se manifestam. Björk está parada no centro de todo aquele espaço que se estende por todo o nosso campo de visão. A cantora - e nós - está numa praia, numa paisagem quase crepuscular. Em meio às pedras, ela se revela em um vestido amarelo, longo, cravejado de pérolas e de uma segunda camada de tecido no meio de seu peito, no local onde a grande ferida que permeia todas a narrativa de *Vulnicura* se apresenta. Ela está com o mesmo vestido amarelo que aparece no final de “*Family (moving album cover)*”.

A narrativa de um artista pop é composta, portanto, pelo próprio horizonte de expectativas que o público vai ter com relação a este artista. Códigos culturais já associados, elementos visuais, codificações de figurinos, direção de arte ou cenários enunciados ao longo da trajetória, bem como dados biográficos, imagens que circulam na imprensa, capas de álbuns e uma série de imagens associadas constituem uma espécie de mapeamento prévio que serve como diálogo com o gênero musical com o qual um artista está associado. (SOARES, 2009, p. 168)

A repetição destes elementos imagéticos da era *Vulnicura* em “*Stonemilker*” nos indicam as ligações que o videoclipe tem enquanto um texto midiático e que, a partir de uma determinada disposição e ritmo de suas partes constituintes, o descrevem enquanto um discurso definido. Estas relações estão locadas numa noção do próprio som, onde uma lógica sonora e visual criam as regras de sua produção, uma lógica onde a fuga dos padrões se dá a partir de referenciais próprios. Repetir, estabelecer progressões, agrupar, recortar - uma certa manufatura das imagens a partir de uma sonoridade cria o videoclipe - esta amálgama de som, imagem e tempo forma um campo de forças que se aloca em uma imagem midiática e dela bebem, um processo onde o fazer e o produto são um círculo de produção de sentido que se retroalimenta.

Figura 37: Visão esférica observada sem headset na tela do celular



Fonte: Autor

Ao fundo, o som das ondas se faz presente. Uma instrumentação grave toma conta do videoclipe logo de início. Björk permanece parada, com as mãos no baixo ventre. Ela também parece se preparar para nos contar algo, um caminho indicado pela instrumentação - quando ouvimos o início da canção somos instigados a esperar sua continuidade - ali o videoclipe alça seu vôo em altitude, pois o som finalmente encontra a imagem e faz jus à missão do videoclipe: nos apresentar uma experiência sinestésica desenvolvida por uma canção e imagens que a ela se fazem companheira, num jogo de movimentos entre duas instâncias sensoriais distintas, que se fazem par. “*A juxtapositioning fate / Find our mutual coordinates*” (“Um destino que justapõe / Encontrar nossas coordenadas mútuas”).

Enquanto canta, ela gesticula com os dedos, cruzando-os - uma direta relação com a letra da canção, que fala sobre encontros, equilíbrio, junção. Björk nos canta estes versos enquanto a própria música se justapõe - as porções instrumentais se repetem de forma cíclica, correspondendo ao formato de fuga descrito pela cantora. Em uma das entrevistas dadas acerca do álbum, a artista descreve a canção como uma espécie de exercício emocional e musical a ser mostrado a alguém onde a canção provoca, “[...] essa sensação de equilíbrio, onde a pessoa que canta a canção está mostrando uma forma de harmonia a outro como um exemplo”<sup>27</sup>, uma forma de demonstrar esses sentimentos de maneira “sônica”<sup>28</sup>.

<sup>27</sup> “It gives you this feeling of equilibrium, like the person who’s singing the song is showing some sort of harmony to someone as an example”. Disponível em <<https://soundcloud.com/hrishihirway/song-exploder-bjork>> acessado 17 de dezembro de 2015.

<sup>28</sup> op.cit.

Figura 38: Gesto de cruzar os dedos em “*Stonemilker*”



Fonte: BJÖRK: STONEMILKER (360 DEGREE VIRTUAL REALITY) (2016)

As visualidades e sonoridades, desta maneira, articulam um conjunto de noções matemáticas, como uma maneira de encontrar um ponto comum para a manifestação do videoclipe. A forma do círculo e a distribuição neste espaço se conjugam com a natureza onipresente e esférica da realidade virtual imersiva. O próprio design de som de “*Stonemilker*”, especificamente no aplicativo e nas exposições oficiais da cantora, são baseados em uma reconstrução sonora da distribuição espacial do conjunto de cordas usado na canção no local onde “*Stonemilker*” foi gravado. A mixagem de som foi criada usando o artifício da gravação binaural, onde uma série de microfones foram distribuídos na sala e próximos aos músicos durante a captura da canção. O efeito é similar à faculdade auditiva de se localizar no espaço e localizar outras coisas através do som. Esta situação sensorial é então mais um dos elementos que recriam a realidade do presente e ao mesmo tempo a modula, pois é possível identificar um processo que se repete no cotidiano, mas não há músicos de fato produzindo aquela canção. E mais: não existe qualquer outro som se não os da canção dentro daquela realidade, tudo que se manifesta ali está a serviço de uma experiência virtual.

Antes que a porção instrumental termine, Björk simplesmente se move para a direita e some. A educação do olhar promovida pela linguagem cinematográfica nos diz, a um primeiro olhar, que a cantora saiu de cena, foi para a instância do extra-campo, daquele prolongamento de realidade que existe para além da área delimitada da tela. Mas não há tela. E só há tela. Movemos a cabeça para olhar a continuidade, para o que seria, de outro modo, invisível. Porém o invisível é presente, uma existência inscrita no visível, no avesso do que vemos. “Como se manifesta o invisível? Através da presença do sensível, graças a uma visão

lateral, à charneira de duas cores ou dois raios de mundo: seja como for, é sempre por uma espécie de presença perceptiva sensível que o invisível se dá a ver” (GIL, 2005, p.26). O girar da cabeça faz não apenas com que olhemos para a continuidade desta imagem que de outra forma não seria vista, mas também perceber uma continuidade desta imagem, que se faz fluxo diante de nós. Não há uma porta ou passagem, mas a plena continuidade das coisas, um realidade que sabemos que não nos toca fisicamente mas, de alguma maneira, se estende por todo nosso campo de visão. É um paradoxo da virtualidade e da atualidade, onde aquilo que existiria em uma temporalidade distinta se faz assombro diante de nossos olhos, repete padrões daquilo que tomamos por verdadeiro e físico. Björk irrompe o extra-campo e nós também.

A figura do artista, seu corpo e sua rostidade, são uma forma imagética fundamental para a estruturação do videoclipe e sua articulação com o circuito midiático em que se inscreve.

O que conta não é a individualidade de um rosto, mas a eficácia de uma cifração que ele permite operar. Não é uma questão de ideologia, mas de economia e de organização do poder. Não dizemos certamente que o rosto, a potência do rosto, engendra o poder e o explica. É certo que determinados agenciamentos de poder tem necessidade da produção de um rosto. (DELEUZE, 1996, p. 42)

O rosto do videoclipe é, desta maneira, uma certa correspondência a um corpo e a extrapolação deste corpo, em que uma série de configurações físicas, de discursos midiáticos e estéticos se colocam num trabalho de criação e fabulação, onde o produto é uma das instâncias da imagem midiática do artista. A rostidade aqui é então uma certa qualidade estabelecida numa apresentação visual do rosto que torna-se ícone não de uma pessoa, de um indivíduo, mas de uma ideia articulada em um corpo, uma narrativa que dramatiza a existência através dos gestos. A presença do rosto e do corpo na imagem do videoclipe se mostra como um endereçamento ao público, uma amarra discursiva que nos garante que aquele universo que nos é apresentado possui um narrador aurático correspondente, uma persona que responde por aquelas dimensões corpóreas que fazem acontecer uma temporalidade.

O que acontece então quando este corpo nos deixa. Não é uma mudança de plano, uma nova sequência ou uma montagem paralela que faz desaparecer esse corpo. No videoclipe, há uma certa articulação da lógica da narração em off e do corpo apresentado na tela - enquanto a música acontece, ainda ouvimos a voz do artista, ela se torna presente no extra-campo. Ele ainda está lá e cumpre sua função narrativa de nos apresentar o que acontece, mesmo não sendo mostrado. Mas em “*Stonemilker*”, Björk estava na nossa frente e

saiu de cena. Sua voz permanece incólume, espalhada nos dois nossos ouvidos. Mas sua imagem se deslocou. O ímpeto é de buscá-la, somos convidados a estabelecer de fato a continuidade sugerida por este movimento. Ela está lá, em um ângulo completamente diferente do anterior - e fomos capazes de acompanhá-la com nosso olhar, nosso corpo.

Figura 39: Paisagem sem Björk em “*Stonemilker*”



Fonte: BJÖRK: STONEMILKER (360 DEGREE VIRTUAL REALITY) (2016)

Onde está o corpo? Se o olhar cumpriu sua função e permitiu que a realidade que nos cerca fosse completada por outras imagens, o corpo do observador adquire uma dimensão panóptica, um puro olhar. Não há corpo visível, e ele existe ali. Há então uma espécie de subversão da própria ideia de extra-campo - se neste há uma presença invisível de outra realidade, que é vista apenas pela área delimitada da tela, aqui vemos tudo que há nessas invisibilidades, onde as figuras humanas transitam livremente e podemos acompanhá-la. Nosso corpo, que é visível para nós na experiência da tela, aqui é invisível, deixado para trás numa realidade dura do presente. Estamos então num lugar de visibilidade, alvo de olhar de um outro que não conhecemos - estamos no campo de uma nudez da imagem, onde as matizes mais corpóreas e desconcertantes estão ao sabor do olhar estranho ao nosso.

Estamos num extracampo e não sabemos onde está (e se há) uma tela que nos olha. Christian Metz nos rememora sobre o aspecto voyeurístico da tela do cinema e das imagens que elas contém - “O filme não é exibicionista. Eu olho para ele, mas não ele para mim a olhá-lo. Contudo, sabe que olho. Mas faz que não sabe” (METZ, 1983, p.407). A percepção de ser objeto de exposição a um outro olhar se torna algo da ordem do fascínio e do perigo, tão próximo do universo do videoclipe - sua lógica de produção é calcada em uma

lógica de se fazer notar, de uma imagem reafirma sua existência com nenhuma função outra que se não ser contemplada, estabelecer nomes, sonoridades e imagens que possam corresponder a uma proposição artística (ou mercadológica).

*“Moments of clarity are so rare / I better document this”* (“Momentos de clareza são tão raros / É melhor eu documentar isto”), nos canta Björk de seu novo ângulo e com uma nova entonação. Björk cita a composição das faixas de *“Vulnicura”* como um processo de registro de um diário de dor.

“Eu acho que eu encontrei em meu colo um ano inteiro de escrita de um completo álbum de término. [fiquei] um pouco surpresa como eu documentei isto em uma precisa cronologia sentimental.... como três músicas antes do término e três depois. Então a antropologista em mim se esgueirou e decidiu partilhá-las como tal”<sup>29</sup>. (BJÖRK, 2015)

As canções do disco são datadas a partir do término que provocou estes sentimentos, e *“Stonemilker”* se localiza em “9 meses antes”, conforme notado no encarte do álbum. A clareza que ela coloca na letra parece ser representada na natureza do dispositivo, cuja plenitude das imagens e da possibilidade de movimentos a serem estabelecidas. Se o filme nasce enquanto eu o vejo, aqui dele faço parte enquanto unidade conjuntiva - um papel similar ao do montador, cujos movimentos e escolhas declaram que imagens se farão filme. É a montagem viva e sincrônica, que cria relações de tempo com as imagens enquadradas por um olhar espacial, que busca numa infinidade de configurações um ponto adequado, que lhe faça parar.

Björk prossegue com os versos *“at least the view is fierce / all that matter is”* (ao menos a vista é feroz / tudo que importa é) e, antes de completar o verso, muda novamente de ângulo. Seu movimento parece ser orientado por um eixo no qual a câmera estava fincada, dividido em quatro áreas - esquerda, direita, frente e costas, numa relação direta com a espacialidade do corpo humano. Ela segue em sentido horário, nos colocando nas nossas costas. O som dos instrumentos é distribuído ao redor, junto ao som das ondas. Há uma amplitude espacial desta realidade estabelecida, onde o som e imagem reforçam essa sensação. Ao se mover, no entanto, não há mudança na perspectiva da imagem e, portanto, de uma correspondência ao que aconteceria em relação à realidade exterior. Desta forma, as realidade virtuais imersivas tensionam a relação entre este observador e o dispositivo, descrevendo uma certa uma educação de seu olhar para aquela novíssima experiência.

---

<sup>29</sup>Em postagem no facebook comemorando o lançamento de *“Vulnicura”*, Björk diz: “ i guess i found in my lap one year into writing it a complete heartbreak album . kinda surprised how thoroughly i had documented this in pretty much accurate emotional chronology .... like 3 songs before a break up and three after . so the anthropologist in me sneaked in and i decided to share them as such . “ Diponível em <<https://www.facebook.com/6747251459/posts/10153363563171460/>> Acessado em 17 de dezembro de 2015

“*Who is open-chested / And who has coagulated / Who can share and/ Who has shot down the chances*” (Quem está de peito aberto / E quem coagulou / Quem pode compartilhar e/ Quem encerrou todas as chances), canta Björk em um novo horizonte - o oceano está atrás de nós, ouvimos o som das ondas, e na nossa frente está a cantora, desafiando sua canção. O que acontece é que o som não é mais uma sensação de mar por prolongamento, mas é possível deixar Björk para trás e contemplar unicamente o oceano e suas ondas enquanto escutamos a cantora nas nossas costas. É um desafio à imagem do artista enquanto elo da canção - ele se faz presente e convoca a todo momento a atenção do observador pelos seus gestos, de forma mais intensa. Se nos videoclipes exibidos em uma tela clássica há um endereçamento constante da narrativa através de sua corporeidade na tela, aqui há uma profusão desta por toda a temporalidade. Ela precisa povoar a mesma dimensão ampla para que não se perca em imagens.

Os ganchos musicais, conforme já citados, refletem uma estrutura de intensidades da canção, onde cada elemento da música, conforme sua posição no discurso e recursos sonoros utilizados acaba por trazer uma visualidade determinada. Thiago Soares comenta que

os versos ganchos são caracterizações enfáticas que emergem na performatização da canção, seja porque trata-se do momento do refrão em que se diz de maneira mais incisiva o título, seja em razão de se configurar um momento de destaque de um verso da canção que se apresenta como se fosse uma “marca imagética” da canção (SOARES, 2009, p. 207)

Desta forma, nos antecipamos com a possibilidade do refrão, uma visualidade triunfal que irá de alguma forma identificar aquele momento na canção, uma correspondência visual a uma sonoridade que nos é apresentada. Ao entrar no primeiro refrão, Björk prossegue com seu movimento circular diante de nós - mas desta vez, uma segunda figura aparece atrás da cantora: ela mesma. Isso nos indica duas proposições. A primeira, é o arranjo circular descrito pela noção de contraponto da estrutura musical em fuga (fugue). A cantora se movimenta para a posição do hemisfério esquerdo e a figura que repentinamente apareceu permanece no mesmo lugar. A segunda é o fato das filmagens terem acontecido em momentos diferentes - pois não há duas Björks (no que diz respeito a corpo e sua existência física). Assim, há uma sobreposição de camadas de tempo na imagem, assim como há uma busca na memória pelos acontecimentos descritos na canção, um registro do tempo para que este seja constantemente acessado, trazido a um mesmo ponto, coexistindo enquanto virtualidade atualizada e deformada. Esse ponto da narrativa reforça o cosmo das imagens virtuais como

um cosmo de regras próprias. Passeamos por um fluxo de temporalidades que não apenas não são contínuas, mas também distanciadas uma das outras.

Figura 40: Duas imagens da cantora em simultaneamente em “*Stonemilker*”



Fonte: BJÖRK: STONEMILKER (360 DEGREE VIRTUAL REALITY) (2016)

As duas personagens se movem enquanto cantam o verso, e uma delas some quando o refrão acaba. Um fade-in para o preto novamente se faz presente para nós - mais uma preparação para uma outra etapa da performance. Esse mesmo recurso é utilizado em *Black Lake* e evoca uma certa teatralidade do videoclipe - uma pausa entre os atos, como numa peça de teatro. Em seguida estamos em outro ponto desta praia, onde a cantora se apresenta a nós outra vez. “*What is it that I have / That makes me feel your pain / Like milking a stone / To get you to say it and*”, canta Björk. Procuramos um ponto que não seja a cantora em toda aquela vasta paisagem cercada de violinos invisíveis. É como se fosse possível estabelecer um ponto de visão que nos limasse da imagem da própria cantora, onde a paisagem se faz unicamente de sons, e aquela voz se perde sem corpo.

A coreografia descrita pelos movimentos da cantora, no entanto, percorrem todo o círculo que se estabelece ao redor do observador. Na segunda Estrofe 2, a cantora finalmente se encontra com o nosso olhar, enquanto questiona “*Who is open? / And who has shut up / And if one feels closed / How does one stay open?*”. A lógica estrutural deste videoclipe nos aponta que agora iremos ver a manifestação múltipla de Björk naquele espaço de imagens - ao começar o refrão, o gancho visual é novamente disparado e revemos um duplo da cantora circulando por aquele espaço. A posição da cantora parece mais próxima durante os dois



refrões, criando um certo compasso visual correspondente à estrutura da canção, jogando a proximidade do observador e seus sentidos imersos naquela experiência.

As imagens de Björk se multiplicam pela tela. É possível ver mais de uma delas em um mesmo espaço se nos posicionamos de maneira precisa - partes de seu vestido se confundem com outras versões dela mesma que ali disputam espaço, um derramamento de vozes que parece preencher todo o espaço que existe a volta do observador. Por toda a duração do refrão e de uma sequência instrumental que antecede a conclusão da letra, somos cercados por um grupo de três imagens da cantora – a quarta é a própria orquestração, que se faz presente como uma instância sonora invisível, mas presente. É uma espécie de clímax da canção, onde além de circundados por imagens, somos também circundados por música - uma construção gradativa de um campo de sensibilidades articulados numa realidade onírica, ampliada. Quando finalmente canta “*A juxtapositioning fate / Find our mutual coordinates*”, Björk cumpre um ciclo narrativo que a reagrupa em uma única imagem e voz, a centra de novo em uma harmonia. Novamente, um suave fade-out para preto toma conta das imagens.

Figura 41: Múltiplas Björks em “*Stonemilker*”



Fonte: BJÖRK: STONEMILKER (360 DEGREE VIRTUAL REALITY) (2016)

O videoclipe acaba e há uma certa urgência para se retirar o headset. Uma espécie de incômodo para se retirar daquele segundo vazio que se instaura com o fim da experiência, e uma volta à realidade a qual “pertencemos”. Voltamos de um mergulho em registros impossíveis, onde uma experiência com as imagens se tornam radicalmente diferentes a cada pessoa, onde a organização do que se vê é extremamente voltada a uma subjetividade

intrínseca à experiência de realidade virtual imersiva. Os pontos de coexistência dessa experiência, no videoclipe, são estabelecidos então por uma série de escolhas que estão inscritas em uma série de artifícios estéticos e referenciais mínimos de estrutura do videoclipe, onde há uma articulação de práticas da produção de imagem que nos localize neste novo dispositivo.

## 5 CONCLUSÃO

Os videoclipes são um universo amplo, próximo de um labirinto invisível feito de imagens e sons, paredes falsas e movediças que confundem o espectador e a todo instante joga com a verdade - não sobre uma afirmação contundente sobre a natureza verídica dos que no é apresentado, se a letra da canção é verdadeira, se as imagens são editadas, etc. O jogo com a verdade se dá no campo de uma fabulação, onde até mesmo o olhar se torna um agente da criação daquelas obras. Estamos tratando de uma produção de narrativas possíveis que parecem não acabar quando o videoclipe acaba - suas histórias dão conta de um panteão de artistas, um olimpo inventado, onde os contos sobre aquelas figuras circulam entre o mito e uma certa fé necessária para crer neles. O videoclipe extrapola as cortinas daquele teatro animado e nos revela uma dramatização dentro de outra - tal qual Björk/Isobel se depara em “*Bachelorette*”.

Essa pesquisa se revelou, durante o processo de escrita, um exercício de entendimento do videoclipe enquanto processo mutável e histórico - não identificamos proposições absolutas sobre a natureza dessas obras, mas sim desdobramentos dentro de um tempo e contexto social-tecnológico que permite que ele se manifeste em diferentes instâncias. A ideia de nomadismo dá conta de uma busca pelo movimento. Observar o videoclipe em seu trânsito é entender sua mudança de mídia como um processo que existe no movimento, na articulação. Sua “parada” em um dos espaços específicos onde se manifesta é quase a arqueologia de um momento no tempo - o trânsito é sua excelência, e o videoclipe em si um produto deste percurso.

No caso de Björk, esse trânsito faz parte de sua trajetória artística e comunga de sua posição mutável dentro do circuito pop. Percebemos, nesta pesquisa, como a criação de uma imagem midiática também é calcada em uma movimentação perene, desde seus elementos constitutivos até a lógica com que são produzidos. Há movimento entre os gêneros musicais de sua discografia, mudança completa na identidade visual de cada disco, o uso de cores distintas, a mudança de mídias e a subversão desta pela lógica dos videoclipes. Seu discurso é sempre permeado por um espírito *punk* e ao mesmo tempo erudito, notados quando ela fala sobre hackear os próprios aplicativos à venda (como foi o caso de *Biophilia* e sua adaptação para plataformas móveis além o iOS, da Apple) e dedicar um livro inteiro à transcrição de suas músicas para partituras (“*34 Scores for Piano, Organ, Harpsichord and Celeste*”). O movimento de diáspora de sua terra natal para uma Londres que fervilhava em música eletrônica nos anos 90 - todas essas narrativas são trazidas e reafirmadas em diversos

níveis, das declarações de jornal à estrutura narrativa de seus discos, como *Homogenic*. A mesma caçadora que reclama sua posição de escandinava, de uma ordem de pensamento outra, estrangeira, excêntrica. Esse sem fim de imagens e sons se coloca em movimento, precisam estar em constante mudança para honrarem sua existência. Os videoclipes da cantora então funcionam como uma manifestação desses movimentos, da expectativa pelo novo.

Talvez por isto “*Stonemilker*” e “*Black Lake*” sejam tão impressionantes. Não apenas o seu deslocamento para espaços expositivos, mas também a jornada pessoal tão presente na obra. Ao contrário dos outros discos de Björk, que ela mesma classifica em diversos momentos já apresentados neste trabalho como um “personagem” ou uma “carta de tarot” - daí seu rosto presente em todos eles, uma certa afirmação autobiográfica em cada um - em “*Vulnicura*” ela aparece com marcas de tempo, o diário de um amor desfeito, família, filha, mãe. Há todo momento somos chamados a observar este melodrama imagético, onde os discursos musicais, de imagem e da própria mídia afirmam o que é dito. Mas há ainda uma fabulação em cada um destes aspectos, uma dramaticidade que consumimos. O jogo com a verdade está aqui próximo do próprio *star system*. Roland Barthes nos diz sobre esta mediatização das figuras públicas numa certa dinâmica da distância ontológica- “pregoar que os reis são capazes de atos prosaicos é reconhecer que este estatuto não lhes é mais natural que a angelitude comum aos mortais” (BARTHES, 2001, p.26). Essa momentânea humanidade dada àquele que se revela como imagem brinca com a posição de Björk na mídia, onde o mesmo ser que atravessa florestas, se transforma em robô e assume o papel de uma garota em um musical é, em algum ponto, ainda humano e comum. Uma imagem que tece histórias de desamor.

Os gestos de sofrimento permeiam “*Black Lake*”. Há uma forma de imersão e prolongamento das imagens, onde todo o espaço se torna tenso porque é impregnado por aquilo que emana do som e das duas grandes telas que tentam abraçar aquele que as olham. E em toda parte, Björk nos mostra a ferida em seu peito - aqui não há uma representação visual e material como na capa dos discos ou no figurino de “*Stonemilker*”, mas sim uma constante coreografia que a todo momento centra nossos olhos e ouvidos para a dor que ela manifesta. O deslocamento para o espaço museológico funciona como o afastamento da cantora para o processo de luto descrito pela canção - precisamos nos colocar no mesmo lugar que a cantora se colocou, contemplar a dor na caverna, experimentar a canção pelo tato.

“*Stonemilker*” é uma imersão fragmentada, que convoca muito mais que um corpo para sua experiência - ela pede que nos tornemos parte da imagem, já que se fala de harmonia e equilíbrio naquela canção circular. Este videoclipe é um passeio por várias

temporalidades. A praia no qual foi gravado é a mesma na qual a cantora compôs a canção. O videoclipe é colocado em duas locações diferentes em dois momentos diferentes. Várias Björks circulam o mesmo espaço, em várias tomadas diferentes, de várias câmeras diferentes em posições diferentes. É um mergulho em experiências e registros distintos, um fluxo impossível. Mas parece ser do feitio da cantora nos colocar neste trânsito difícil, singular. Aqui nos é oferecida uma pequena visualidade que se desvela conforme nossos movimentos, uma partilha única de vários momentos no tempo para cada um.

Desta maneira, observamos que o videoclipe é, acima de tudo, um nômade que nos convida a desterritorializar espaços para constantemente experimentarmos sensorialidades diversas. Som e imagem, no videoclipe, não são instâncias cegas e mudas, mas um emaranhado sensorial que precisa estar em um movimento de confluências, provocando sensações terceiras. Percorrer seu fluxo é um exercício de observar o movimento e seus impactos, um trânsito de experiências estéticas e midiáticas que necessita da inquietude. “É o videoclipe da mulher que vira um urso!”. Talvez hoje não seja mais. Seu aparecimento se tornou imagem e persona manifestada. Seu desaparecimento a tornou memória, parte de uma imagem maior. O nômade capturado. Se a imagem midiática de Björk é assumida aqui como uma constelação, cada um dos videoclipes, errantes e desafiadores, se tornam um ponto dela. São como uma estrela que há muito desapareceu no céu e hoje vemos seu brilho fantasmagórico - as imagens do videoclipe são um fugidio e desconfiado brilho dentro de uma pletora de imagens sob o nome de Björk. “Still here, but in different places”<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Trecho da canção “Innocence”

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2010.
- ANDREW THOMAS HUANG. Disponível em < <http://www.andrewthomashuang.com>>. 2016.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas I: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1994. P. 165-196
- BARTHES, Roland. Saindo do cinema. In: BELLOUR, Raymond e outros (orgs.). *Psicanálise e cinema*. Tradução: Pierre André Ruprecht. São Paulo: Global, 1980.
- BARTHES, Roland. *Mitologias*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. 2 ed. São Paulo, Martins Fontes. 1999.
- BJÖRK. **Vespertine**. London: Björk Overseas/One Little Indian. 2001. 1 CD.
- BJÖRK – ALL IS FULL OF LOVE. Disponível em < <https://youtu.be/0AtnTEcnuCQ>>. Acessado em 10 de junho de 2016.
- BJÖRK: BLACK LAKE Disponível em < <https://youtube.com/watch?v=MWHpoJT3qK4>> . Acessado em 2 de agosto de 2016.
- BJÖRK: BLACK LAKE (TWO SCREEN VERSION). Disponível em < <https://youtube.com/watch?v=MWHpoJT3qK4>> . Acessado em 2 de agosto de 2016.
- BJÖRK: FAMILY (MOVING ALBUM COVER). Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=HAXvkbOzK6E>> . Acessado em 8 de agosto de 2016.
- BJÖRK - IT'S OH SO QUIET ON TOP OF THE POPS. Disponível em < [https://youtube.com/watch?v=oiD\\_2tE5jb0](https://youtube.com/watch?v=oiD_2tE5jb0)>. Acessado em 12 de junho de 2016.
- BJÖRK: LIONSONG. Disponível em < <https://youtube.com/watch?v=MWHpoJT3qK4>> . Acessado em 8 de agosto de 2016.
- BJÖRK - MUTUAL CORE - OFFICIAL - ART + MUSIC – MOCATV. Disponível em < [https://youtube.com/watch?v=ZM80F\\_J-QHE](https://youtube.com/watch?v=ZM80F_J-QHE)>. Acessado em 12 de junho de 2016.
- BJÖRK – PAGAN POETRY (OFFICIAL MUSIC VIDEO) . Disponível em < [https://youtu.be/KqF8\\_UcUQdQ](https://youtu.be/KqF8_UcUQdQ)> . Acessado em 10 de junho de 2016.
- BJÖRK: STONEMILKER (360 DEGREE VIRTUAL REALITY). Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=gQEyezu7G20>> . Acessado em 17 de agosto de 2016.
- BJÖRK WEBEO. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=zbouV50f26Q>> .

Disponível em 10 de junho de 2016).

BJÖRK - WHERE IS THE LINE. Disponível em < <https://youtube.com/watch?v=zbouV50f26Q>>. Disponível em 10 de junho de 2016.

CARVALHO, Marcia. **De olhos e ouvidos bem abertos: uma classificação dos sons do cinema.** Revista do NP de Comunicação Audiovisual da Intercom. São Paulo, n.2. 2008. Disponível em: <<http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/NAU/article/view/5351/4923>> acesso em 01 de maio de 2012.

GERBASE, Carlos. **Impacto das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica.** Porto Alegre: Edipucrs, 2003.

GIL, José. **A imagem-nua e as pequenas percepções.** Estética e metafenomenologia. Lisboa: Relógio d'Água, 2a ed., 2005.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix. **Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia, vol. 3.** São Paulo, Editora 34. 1996.

\_\_\_\_\_. **Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia, vol. 5.** São Paulo, Editora 34. 2000.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento.** São Paulo: Editora Brasiliense. 1985.

DELEUZE, Gilles. **O atual e o virtual.** In: ALLIÉZ, Eric. **Deleuze Filosofia Virtual.** São Paulo: Editora 34. 1996.

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

HOLZBACH, A. D.; NERCOLINI M.J. **Videoclipe em tempos de reconfigurações.** Famecos. Porto Alegre, n.39, 2009.

LYKKE LI. Lykke Li -Youtube. Disponível em: < <https://www.youtube.com/channel/UC1uh3tMXSenbfK6s91MyHZg>> . Acessado em

KANDINSKY, Wassily. **Do Espiritual na Arte E Na Pintura Em Particular.** São Paulo, Martins Fontes. 1996.

MARKS, Laura U.. **The Skin of the film - Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses.** Duke University Press: Durham and London, 2000.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão levada à sério.** São Paulo: Ed. SENAC, 2000.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: métodos de enunciação no cinema e no ciberespaço.** São Paulo: Paulus, 2007.

METZ, Christian. **História/Discurso (notas sobre dois vouyeurismos).** In: XAVIER, Ismail. **A experiência do Cinema.** Rio de Janeiro: 1983, Edições Graal : Embrasilme

MERLEAU-PONTY, Maurice. O cinema e a nova psicologia. In: XAVIER, Ismail. A experiência do Cinema. Rio de Janeiro: 1983, Edições Graal : Embrafilme

MOMA BLOG. Fast company goes behind the scenes of “black lake,” a newly-commissioned installation currently on view in Björk. Disponível em <<http://moma.tumblr.com/post/113889114451/fast-company-goes-behind-the-scenes-of-black>>. Acessado em 2 de agosto de 2016.

MONDZAIN, Marie-Jose. A imagem pode matar? Lisboa: 2009, Vega Editora.

MORIN, Edgar. As estrelas: mitos sedução no cinema. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 1989. \_\_\_\_\_ . **Cultura de massa no século XX** Volume 1: Neurose. 9a edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

MUSEO NACIONAL DEL PRADO. Tríptico del jardín de las delicias – Colección – Museo Nacional del Prado. Disponível em <<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>> . Acessado em 3 de dezembro de 2016.

SOARES, Thiago. **A construção imagética dos videoclipes**: canção, gênero e performance na alálise de audiovisuais da cultura midiática. 2009. 302 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporânea) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.

SOLIPSTIST. Disponível em <<https://vimeo.com/37848135>> acessado em 17 de outubro de 2016

TEIXEIRA, Carla Cristina da Costa. **A linguagem visual das vinhetas da MTV**: Videodesign como expressão da cultura pós-moderna. PUC – RJ: Rio de Janeiro, 2006.

THE MUSEUM OF MODERN ART. Björk “Black Lake” – Trailer. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=EiXQ5qaUGDI>> . Acessado em 7 de agosto de 2016.

THE STATE TRETYAKOV GALLERY. Композиция VI. Государственный Эрмитаж. Disponível em <<https://artsandculture.google.com/asset/-vi-/kgEjsxhp7qzWsA>> . Acessado em 3 de dezembro de 2016.

VIRTUAL BOY –UOL JOGOS RETRÔ. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=BC83RAWrKwk>>. Acessado em 2 de agosto de 2016.

VOLUMEN. Londres: One Little Indian, 1999. 1 DVD (64 min.): Son. , color., Sem Legenda. Ingl.

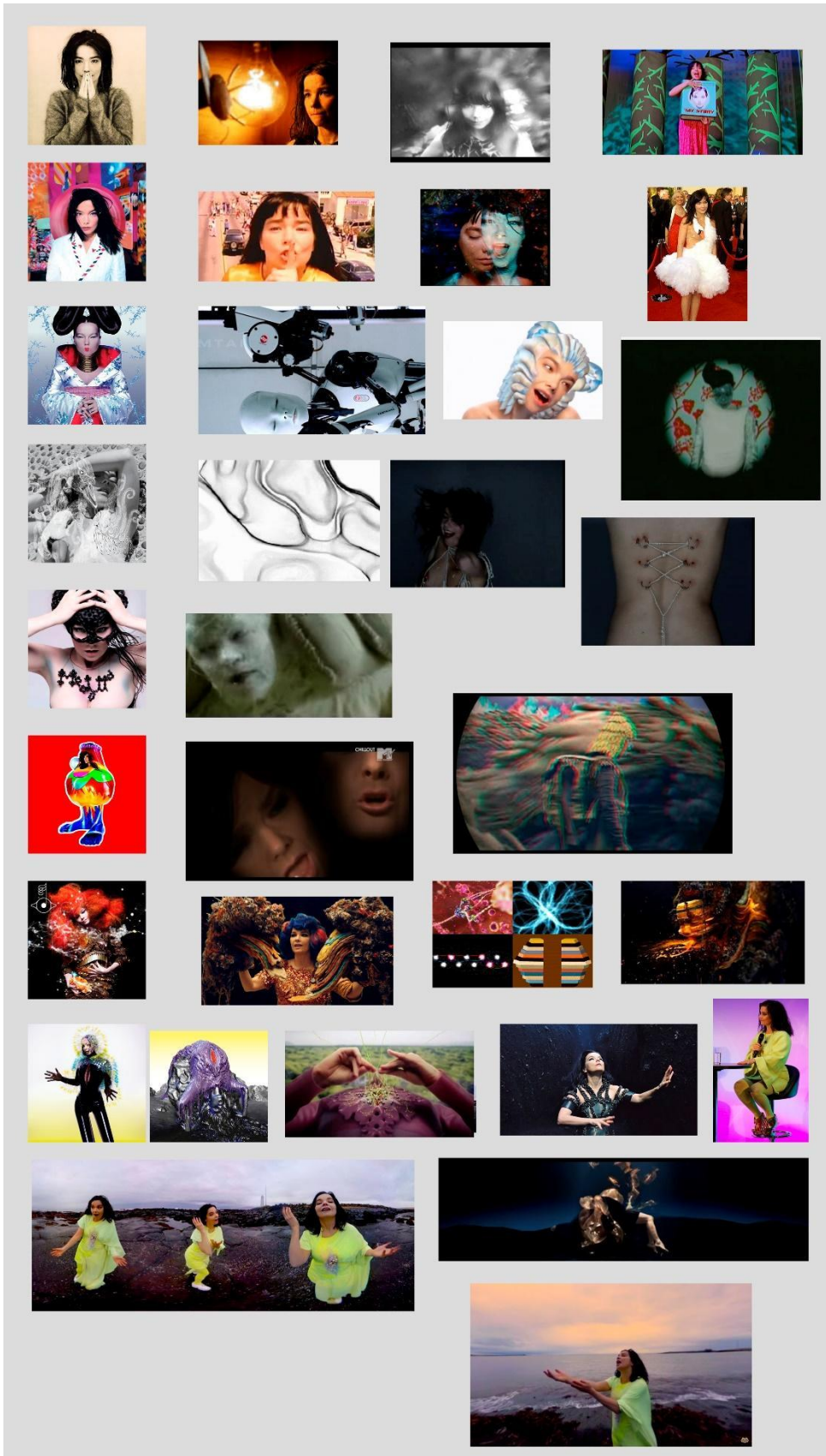
VOLUMEN PLUS. Londres: One Little Indian, 2002. 1 DVD (30 min.): Son. , color., Sem Legenda. Ingl.

WARBURG, Abby. Histórias de Fantasma para Gente Grande. Leopoldo Waizbort (Org.).

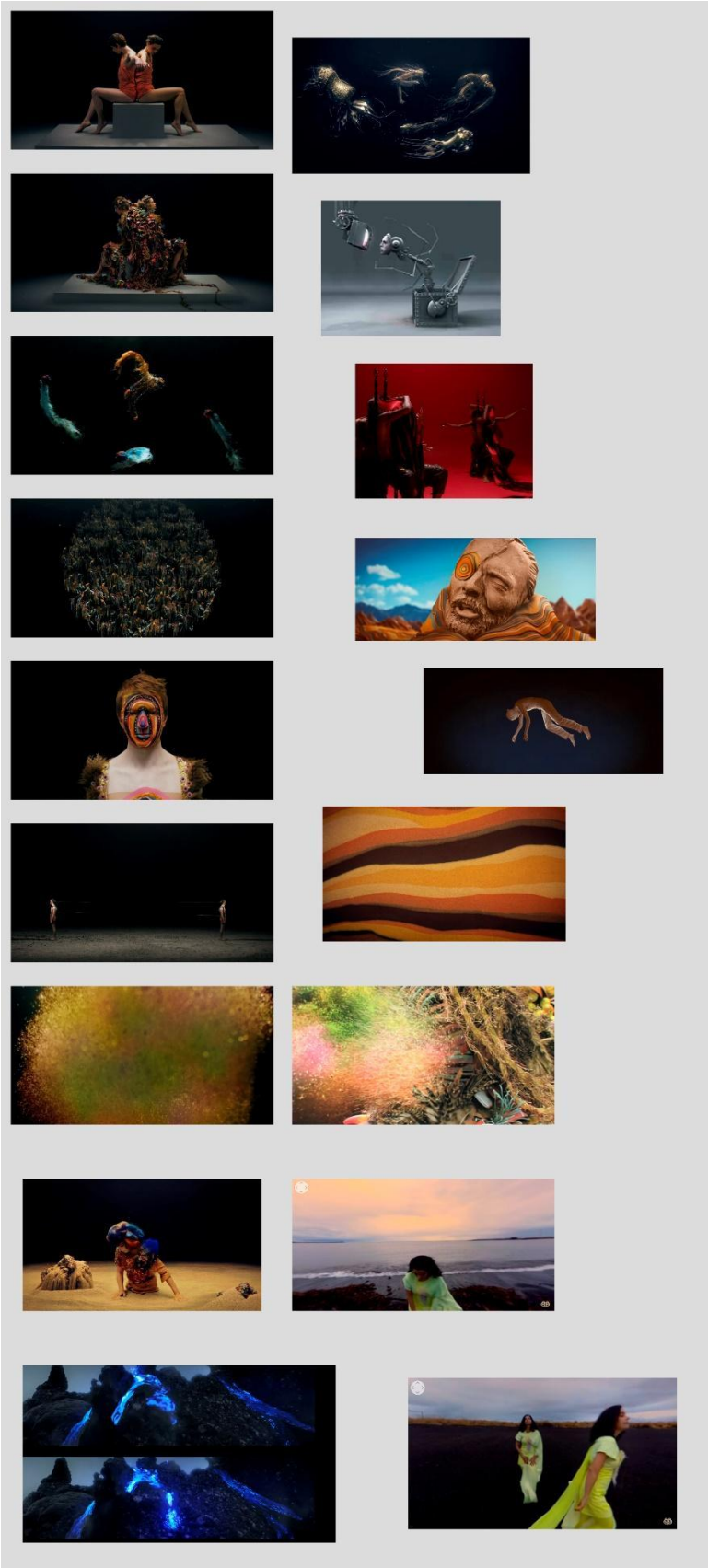


São Paulo, Cia das Letras. 2015.

# ANEXO A – ATLAS-BJÖRK



ANEXO B- ATLAS-HUANG



## ANEXO C– E-MAIL DO ENTREVISTADO COM FOTOS

