

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais
Bacharelado em História da Arte

Nívia Ferreira de Souza

**DIÁLOGOS ENTRE
VIDEOCLÍPE
E ARTE**

Porto Alegre
2018

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais
Bacharelado em História da Arte

Nívia Ferreira de Souza

DIÁLOGOS ENTRE VIDEOCLÍPE E ARTE

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharela em História da Arte pelo Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Paulo Antonio de Menezes Pereira da Silveira
(Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Orientador)

Prof. Dr. Eduardo Ferreira Veras
(Universidade Federal do Rio Grande do Sul)

Profa. Dra. Elaine Athayde Alves Tedesco
(Universidade Federal do Rio Grande do Sul)

CIP - Catalogação na Publicação

Ferreira de Souza, Nívia
Diálogos entre videoclipe e arte / Nívia Ferreira
de Souza. -- 2018.
85 f.
Orientador: Paulo Antonio de Menezes Pereira da
Silveira.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Curso de História da Arte, Porto Alegre,
BR-RS, 2018.

1. Arte e Mídia. 2. Videoarte. 3. Videoclipe. I.
Antonio de Menezes Pereira da Silveira, Paulo, orient.
II. Título.

Agradecimentos

A realização deste trabalho não teria sido possível sem o auxílio de inúmeras pessoas. Agradeço, primeira e principalmente, ao meu orientador Paulo Silveira, que em grande parte da graduação esteve comigo, desde a iniciação científica, apoiando-me, tranquilizando minhas dúvidas e questionamentos, e estimulando, sempre, de maneira animada, a minha pesquisa.

Também à banca, composta pelo professor Eduardo Veras e pela professora Elaine Tedesco, sou grata por aceitarem fazer parte dessa etapa, muito significativa, para mim, por ser um resultado (ainda que não conclusivo) de uma pesquisa que desenvolvi com muito apreço durante a graduação. A todas as outras professoras e professores, fica o meu agradecimento pelos ensinamentos, incentivos e por construírem um curso tão rico em conhecimento.

À UFRGS e ao CNPq, agradeço pela concessão das bolsas em meu período de pesquisa durante a iniciação científica.

Nesses cinco anos da graduação, eu conheci e convivi com muitas pessoas, colegas, amigas e amigos com quem criei laços em distintas situações, desde que me mudei para estudar em Porto Alegre. Um agradecimento muito grande a todos por termos nos encontrado, especialmente à Natália, Andressa, Gabriela e Luísa, com quem compartilhei não só momentos em sala de aula, mas também muitas vivências na vida, mesmo. E à Luana, colega de estágio que eu nunca esquecerei pela parceria e pelas conversas e histórias sempre mirabolantes. Sem falar dos amigos de longa data, que permanecem próximos.

Não posso esquecer da equipe do Museu de Arte do Rio Grande do Sul, em especial à Carla e Eneida, pessoas inigualáveis, a quem devo muito e sou grata não só pelo exemplo e acréscimo profissional, mas pela sensibilidade, compreensão e apoio no ambiente de trabalho. Sentirei, para sempre, saudade dos dias que pude ter perto de pessoas como vocês.

Agradeço a todos estes pela proximidade, pelas trocas, pelas demonstrações de afeto, pelas conversas e por estarmos e continuarmos juntos e em resistência.

Um agradecimento especial à minha família: mãe Neiva, pai Jair, irmãs Josiane e Naiane. Mesmo com a distância, estivemos mais perto do que nunca.

E à minha gata, Zazie, bichano grudento que não deixou meu colo em nenhum segundo enquanto eu escrevia este texto.

Toda arte é experimental, ou não é arte.

Gene Youngblood

Resumo

Esta monografia apresenta uma discussão sobre como o videoclipe, um produto audiovisual que surge no contexto dos meios de comunicação de massa, pode ser pensado em diálogo com as artes visuais. Depois de uma compreensão histórica sobre o videoclipe e sua inclusão como um espaço para a criação artística, são feitos três estudos de caso, nos quais são analisados videoclipes de três artistas (Amanda Teixeira, Daniel Eizirik, Deco Farkas). A metodologia empregada, baseada em uma revisão bibliográfica, entrevistas e leituras de imagem, permite a sugestão de conversas entre os vídeos selecionados e outras situações e ocorrências da História da Arte.

Palavras-chave: Arte e Mídia. Videoarte. Videoclipe.

Abstract

This monograph presents a discussion on how the music video, an audiovisual product that appears in the context of mass media, can be thought of in dialogue with the visual arts. After a historical understanding of the music video and its inclusion as a space for artistic creation, three case studies are made, in which I analyze music videos of three artists (Amanda Teixeira, Daniel Eizirik, Deco Farkas). The methodology used, based on a bibliographical review, interviews and image readings, allows the suggestion of conversations between the selected videos and other situations and occurrences of Art History.

Keywords: Art and Media. Videoart. Music Video.

Sumário

Apresentação.....	8
1 Quando a arte encontra o videoclipe: uma introdução.....	11
2 Videoclipe e arte: três estudos de caso.....	19
2.1 Amanda Teixeira	19
2.2 Daniel Eizirik	33
2.3 Deco Farkas	50
Considerações finais	64
Referências	67
Apêndices.....	70

Apresentação

Esta pesquisa se origina não somente em decorrência da conclusão da graduação em História da Arte. É também consequência de um percurso que venho trilhando desde 2015, meu segundo ano de faculdade, quando adentrei na Iniciação Científica e iniciei um estudo sobre experiências do filme e do vídeo na arte contemporânea no contexto brasileiro. Dentro dessa investigação mais abrangente, eu fui identificando frestas e caminhos que me levaram ao objeto de análise do presente trabalho: o videoclipe.

Percebi, em certa etapa de tal estudo, a presença do formato do videoclipe na prática criativa de artistas visuais. Isso tanto em um abarcamento histórico, quanto em ocorrências atuais. Dessa forma, me senti instigada a compreender como os artistas interviam em um formato proveniente dos meios de comunicação de massa, ou seja, de um contexto alheio às convenções dos suportes tradicionais das artes visuais. Esse interesse, portanto, me levou à realização deste trabalho de conclusão de curso, que intitulo de *Diálogos entre videoclipe e arte*. Aqui, me proponho a ensaiar conexões possíveis entre dois eixos: o videoclipe, um produto que nasce no contexto da televisão e dos regimes midiáticos de concepção de imagens; e as artes visuais, com suas linguagens e processos singulares de produção.

No primeiro capítulo, nomeado “Quando a arte encontra o videoclipe: uma introdução”, exponho uma breve discussão sobre a inserção do videoclipe no âmbito da criação artística. O referencial teórico utilizado traz a abrangência mais ampla da arte em interação com as novas mídias. Saliento essa questão pois são poucas as pesquisas que se voltam para uma reflexão específica sobre o videoclipe e sua relação com a arte. Ao compreender essa linguagem como um produto da mídia massiva, como uma manifestação advinda da televisão, as referências revisadas colaboraram para um entendimento de questões históricas e teóricas sobre a sua convivência com a arte. A maioria das publicações que, de fato, toma o videoclipe como discussão central tem origem no campo da comunicação, apresentando raramente este objeto em conversa com a arte. O enfoque destes estudos é geralmente voltado para a identificação de aspectos históricos e culturais que contribuíram para a consolidação desse gênero audiovisual.

O capítulo seguinte, “Videoclipe e arte: três estudos de caso”, é considerado o central deste trabalho. Nele, realizei estudos de caso, concentrando-me em leituras de imagem de videoclipes realizados por três artistas visuais: Amanda Teixeira (1991), Daniel Eizirik (1989) e Deco Farkas (1985). Os videoclipes analisados chegaram até mim, foram descobertos por acaso. Cada um deles foi se apresentando em momentos diferentes e de modos aleatórios em meio a minhas leituras e divagações dispersas: por indicação de outras pessoas, quando da pesquisa sobre outros temas realizada dentro da graduação, ou através da televisão e da Internet, enquanto os assistia em momentos descontraídos. Decidi lançar meu olhar aos três artistas apontados, primeiramente, por ter percebido nos seus videoclipes alguma coisa que me chamou atenção, que gerou empatia, que se mostrou potente, e que, por isso, me causou uma vontade maior de observá-los de uma maneira mais aguçada.

Depois dessa seleção, digamos, sensível, eu fui percebendo alguns pontos que indicavam afinidades entre os três casos: todos os artistas são atuantes e possuem uma produção que se desdobra em diversos meios. Fazem parte de uma mesma geração, imersos em um contexto de exploração de linguagens e suportes para a arte contemporânea. Pela receptividade e acessibilidade proporcionada por cada um deles, pude realizar entrevistas, que são fundamentais para este segundo capítulo, porque, a partir delas, me apropriei de questões importantes acerca da produção e do processo criativo de cada um. De início, portanto, não houve nenhum critério estabelecido por mim para a seleção dos meus objetos de estudo. O interesse despertado pelos videoclipes que cada artista realizou foi o primeiro e principal impulso para que eu levasse minha investigação em frente.

As entrevistas, como instrumento metodológico, serviram para sustentar ainda mais as leituras de imagem realizadas. Os depoimentos cedidos por Amanda, Daniel e Deco são a maior fonte de informação para a escrita de boa parte do segundo capítulo. Minhas análises sobre cada caso iniciam-se a partir de descrições de elementos visuais, formais e situações presentes na composição dos vídeos. São aspectos essenciais que observo nas minhas leituras: as técnicas, os processos e as poéticas dos artistas. Meu anseio pontual é enfatizar de que modo as estratégias e ideias para a criação das imagens podem encadear diálogos e trazer referências, tanto da produção pessoal dos artistas, como também, de modo mais alargado, de outras situações e manifestações da arte, algumas já conhecidas por mim, outras que foram se apresentando ao longo da pesquisa. Além disso, nessas análises, não desconsidero o fato de que o videoclipe é uma linguagem que tem associação com a canção de um artista ou grupo musical. Justamente por nascer de algo preconcebido, considero importante evidenciar

brevemente de que maneira as imagens criadas pelos artistas podem operar de acordo com a música à qual se associam, e quem são, propriamente, os músicos que a idealizaram. Mas o meu foco, entretanto, está voltado mais às formas de produção das soluções visuais encontradas pelos artistas para compor o videoclipe do que necessariamente no produto final em sua totalidade – quer dizer, na junção entre imagem e som.

Por fim, nas considerações, apresento algumas colocações que entrelaçam as percepções obtidas através dos estudos de caso com a breve discussão inicialmente apresentada. Ofereço algumas reflexões que já vinham se construindo a partir do capítulo introdutório, mas que foram tanto evidenciadas quanto proporcionadas pelas análises dos videoclipes nos três estudos de caso.

1 Quando a arte encontra o videoclipe: uma introdução

Em “Reinvenção do videoclipe”, capítulo do livro *A televisão levada a sério* (2000), o pesquisador Arlindo Machado inicia seu texto com algumas colocações: “É preciso prestar mais atenção aos videoclipes”, enuncia, e continua, afirmando como o videoclipe se coloca “como um dos raros espaços decididamente abertos a mentalidades inventivas”, e como “caminho estratégico para a revigoração do espírito inventivo no plano do audiovisual” (p. 173).

Estes breves enunciados despertaram o meu interesse, na medida em que eu já vinha percebendo que o videoclipe estava inserido na prática de alguns artistas do vídeo. Para reforçar, no contexto brasileiro, o mesmo Arlindo Machado (2007) apresenta uma proposta da história do vídeo segmentada em três gerações: a primeira seria a dos pioneiros, que começam a trabalhar, nos anos 1970, com tecnologias emergentes de vídeo, focando-se em registros de gestos performáticos; a segunda geração é a dos anos 1980, a do vídeo independente, que encadeia uma exploração do suporte televisivo; e a terceira geração, que desponta na década de 1990, e é como que uma síntese amadurecida das duas gerações anteriores.

Enquanto pesquisava sobre essas manifestações do vídeo, notei que alguns artistas da geração de 1980 tinham dentro de sua produção a realização de alguns trabalhos no formato do vídeo musical. Muitos deles faziam parte da programação de festivais de vídeo e arte eletrônica, que davam espaço ao videoclipe por o considerarem “um campo de experimentação importante para realizadores de vídeo” (FARKAS, MARTINHO, 2015, p. 28).

Machado, no texto que dá início a esta introdução, elenca uma série de nomes, “inteligências significativas no universo do audiovisual” (p. 174), que colaborariam para essa reinvenção do videoclipe, muitos destes advindos do campo das artes visuais, com grande experimentação com a videoarte e com o filme experimental. Alguns exemplos apontados pelo autor, todos norte-americanos, são os nomes de Robert Breer (1926–2011), William Wegman (1943), Andy Warhol (1928–1987), Robert Longo (1953) e Joan Logue (1942). Estes artistas já possuíam uma larga produção multimídia antes de realizarem videoclipes, o que influencia em seus modos de criação dentro desse formato.



Robert Breer (1926–2011), William Wegman (1943), *Blue Monday*, 1988, videoclipe para New Order, 4 min 23 seg¹

Para o autor, o fato de o videoclipe estar em um processo de renovação expressiva, mostrando-se mais experimental e criativo, parece estar relacionado à absorção desse gênero pelo campo das artes visuais. Machado também faz menção a realizadores de videoclipes oriundos do cinema, que com sua produção autoral e identidade pessoal também contribuiriam para uma inventividade no formato do clipe. É importante lembrar da origem do videoclipe e sua como gênero audiovisual: é um formato naturalmente televisivo, concebido dentro de padrões desse regime de produção e veiculação de imagens, estando vinculado a interesses comerciais e publicitários. Se pensarmos no relacionamento que as artes visuais em seu todo, em perspectiva histórica, têm com a televisão, percebemos que seus propósitos vão na contramão de tais objetivos.

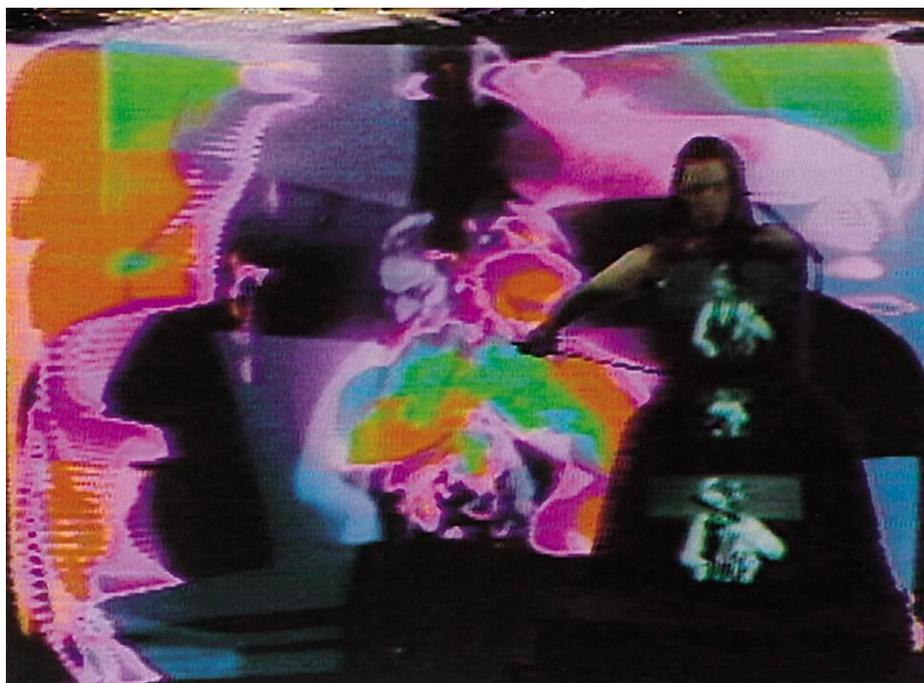
A relação da arte com manifestações de origem televisiva deve ser pensada, primordialmente, a partir do vídeo e do seu uso pelos artistas visuais – a videoarte. A partir de 1960, a captação e reprodução da imagem em movimento eletrônica tornou-se possível aos artistas com o surgimento de ferramentas portáteis, como o equipamento Portapak, comercializado pela Sony nos Estados Unidos. Antes, tal feito só ocorria dentro dos grandes estúdios televisivos, que acabavam por ter domínio exclusivo das imagens veiculadas a partir desse meio de produção.

Nesse período de metade da década de sessenta, os artistas que começaram a produzir com o equipamento portátil do vídeo buscavam uma atitude alternativa ao conteúdo que circulava na televisão, que raramente possuía relevância artística. No Brasil, como comentado, a ferramenta do vídeo portátil se coloca a serviço da arte somente mais tarde, em

¹ Disponível em: <https://youtu.be/9GMjH1nR0ds>

meados da década de 1970. E, novamente, uma atitude alternativa à TV como aquela que marca o início da videoarte em sua dimensão internacional só viria a ocorrer, no cenário brasileiro, a partir da década de 1980, já que a exploração do suporte da televisão dá surgimento a produtoras independentes e festivais de exibição de vídeo que se localizavam como um contraponto à produção televisiva convencional.

Como aponta Christine Mello (2008), a televisão era criticada “pelo seu caráter hegemônico de comunicação, pela sua intrusão ubíqua na vida cotidiana e pela pasteurização de sua mensagem audiovisual” (p. 44). Seria justamente a apropriação da tecnologia do vídeo e a distorção do discurso televisivo que daria origem, propriamente, à videoarte. Muitos artistas buscaram no próprio material produzido e veiculado pelos canais de TV, como as telenovelas, os noticiários e os comerciais, a fonte para os seus trabalhos, além de tirarem proveito de sugestões de composição temporal e espacial trabalhadas pela televisão. Quer dizer, a apropriação de algo originado desse circuito, ou somente da linguagem desses produtos, gerava um novo trabalho, artístico, que pretendia justamente criticar, até mesmo satirizar, os interesses da indústria televisiva. Os artistas compreenderam que, para efetivar a contraposição que buscavam, para que existisse uma “relação crítica com a sociedade televisual, era preciso primeiramente participar de forma televisual” (RUSH, 2006, p. 72).



Nam June Paik (1936–2006), *Global Groove*, 1973, vídeo, cor som, 29 min²

² Trecho do vídeo disponível em: <https://youtu.be/7UXwhIQsYXY>

Um nome considerado como um dos pioneiros da videoarte é o de Nam June Paik (1932–2006), que, em 1965, adquiriu uma câmera portátil Portapak e registrou o momento em que o Papa e sua comitiva transitavam pela cidade de Nova York. Um ato tão simples, também realizado por jornalistas, é considerado um ato de arte porque, como coloca Michael Rush (2006), Paik, um artista já reconhecido, vinculado à performance e à música experimental, utilizou o vídeo como uma extensão da sua prática criativa, colocando-o a serviço de sua criação pessoal (p. 76). E essa motivação é contrária àquela do circuito televisivo, no qual as imagens são criadas e difundidas objetivando a publicidade, a venda e o consumo de massa; Na atitude de Paik, uma das questões envolvidas foi a da busca por um outro espaço para a atuação do artista, sem levar em consideração, necessariamente, o valor comercial do que viria a ser produzido.

Na verdade, antes mesmo de adquirir o equipamento Portapak, Paik e outros artistas, como Wolf Vostell (1932–1998), já estavam envolvidos com o uso da televisão na arte. Ambos, no ano de 1963, realizaram ações com a intenção de “transgredir a televisão, destruí-la como instrumento midiático e redimensionar o seu espaço de ação” (MELLO, 2008, p.71). Nam June Paik, na Exposição de Música Eletrônica – Televisão, em Wuppertal, na Alemanha, apresentou uma obra formada por aparelhos de televisão que estavam espalhados no espaço da galeria, posicionados de maneiras incomuns e mostrando distorções nas imagens transmitidas. Vostell, em Nova York, apresentou as denominadas *TV Dé-coll/age*, que já vinha realizando desde 1958, mas foi nessa ocasião que ele anunciou o ato de apropriação do aparelho televisivo pela arte (RUSH, 2006, p. 79). Nesses dois casos pioneiros, o monitor da televisão foi deslocado de seu contexto habitual, principiando uma nova forma de olhar para a imagem eletrônica desvinculada de sua função comercial.

Além do posicionamento crítico em relação à televisão defendido por esses primeiros artistas, ainda importante foi a iniciativa de alguns outros, que adotaram a tecnologia da câmera de vídeo e investigaram inúmeras possibilidades de criação. Havia um interesse no funcionamento da técnica, mas um funcionamento que estivesse a serviço de proposições artísticas. Ao manterem uma prática de exploração constante das ferramentas do seu meio de expressão, os videoartistas atuavam assim como “os coloristas ou artistas abstratos fizeram com a pintura” (RUSH, 2006, p. 84). Ou seja, não interessava somente buscar na televisão uma referência para trabalhar de modo diferente com o vídeo, mas operar com essa tecnologia de outras formas, ampliadas e não convencionais, que proporcionavam efeitos expressivos e visuais diferentes, que nem mesmo a própria televisão antes trabalhara. Com essas

experimentações, estratégias eletrônicas e artísticas originais, os artistas buscavam novas possibilidades de fazer vídeo e, conseqüentemente, novas funções estéticas e poéticas para tal tecnologia. O norte-americano Ed Emswiller (1925–1990) é um nome que pode ser citado por suas explorações das capacidades de sintetizadores de vídeo, ações que geraram obras como *Scape-mates*, de 1972, “uma dança quase psicodélica de elementos abstratos e figurativos” (RUSH, 2006, p. 82).



Ed Emswiller (1925–1990), *Scape-mates*, 1972, vídeo, cor, som, 29 min³

Aqui, ainda estamos em meados da década de 1960 e início dos anos 1970. Nessa década, mais especificamente em sua metade, o videoclipe começava a se desenvolver como um gênero audiovisual que tinha a função explícita de “vender dois elementos: a imagem do artista e a música a qual se refere” (HOLZBACH, 2016, p. 48). O videoclipe frequentemente apontado como o primeiro da história foi o realizado para a canção *Bohemian Rhapsody*, do Queen, em 1975. Tal vídeo foi encomendado pelo grupo, junto à gravadora EMI, para o cineasta Bruce Gowers (SOARES, 2013, p. 61). Os “vídeos promocionais”, como também eram chamados, atraíram o interesse de grupos musicais e da indústria fonográfica, que poderiam, agora, não só lançar seu *single* (uma canção lançada individualmente, considerada comercialmente viável para divulgar um álbum) nas rádios, mas também uma versão visual na

³ Trecho disponível em: <https://youtu.be/e4ufmyRniQI>

televisão. Na verdade, antes disso, algumas iniciativas de promover a imagem e o trabalho de um músico a partir de um produto audiovisual já ocorriam, mas foi principalmente a partir desse momento que o suporte passou a ser o vídeo e a divulgação passou a ser realizada massivamente em programas televisivos. Como o videoclipe se vincula a uma finalidade publicitária, as estratégias de sua criação, bem como a sua estrutura determinada que se associa, geralmente, a canções curtas, atendem a interesses comerciais imediatos e a demandas de um público consumidor existente. Tais aspectos vão de acordo com a produção transmitida pelo meio televisivo que, como visto, era contrariada pela videoarte.

Com sua popularização, principalmente a partir da década de 1980, através do surgimento de emissoras de TV criadas especialmente para a divulgação de vídeos musicais, como a norte-americana *Music Television* (MTV), em 1981, esse formato tornou-se viável pelo grande investimento da indústria da música, justamente pelo retorno lucrativo e instantâneo que proporcionava com investimentos modestos. Em certa medida, também começou a permitir experimentações mais criativas, até porque cada vez mais grupos musicais, de diferentes estilos, passaram a ter interesse no lançamento de uma versão em vídeo do seu trabalho. Se pensarmos na preocupação de alguns artistas dos primeiros momentos da videoarte em intervir nas formas consolidadas da televisão, talvez o videoclipe pudesse ser visto como um espaço apropriado para que, de fato, a arte se desenvolvesse e atuasse no contexto dos meios de comunicação de massa. Ao modo dos primeiros, os artistas visuais que começam a trabalhar com o videoclipe, nesse momento, mesmo este sendo um produto que visa a venda, buscam para ele outras funções que não só a comercial, inserindo a sua poética e formas de criação inerentes a sua produção individual e ao regime artístico de produção de imagens. Logo, ao não considerar apenas a finalidade primeira que teriam os videoclipes, a criação artística, ao ter contato com este objeto, colaboraria para a reinvenção da qual comenta Machado, oportunizando verdadeiras experimentações de união de imagens e sons.

Uma discussão que sublinhei implicitamente ao longo do meu texto, e que acredito ser importante para compreender melhor a relação da arte com o videoclipe, é aquela oferecida, também por Arlindo Machado, no seu livro intitulado *Arte e Mídia*, de 2007⁴. Nesta publicação, o autor discorre sobre o conceito de artemídia (*media art*), o qual designa “formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e do

⁴ Outras duas edições subsequentes foram publicadas em 2008 e 2010 (utilizada nesta pesquisa), ambas pela Jorge Zahar Ed.

entretenimento em geral”, compreendendo, portanto, “as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa” (MACHADO, 2010, p. 7).

As ferramentas proporcionadas pela mídia são, como se sabe, concebidas em sua origem para outros princípios produtivos, distanciados das estratégias de criação da arte; “são concebidos industrialmente para uma produção mais rotineira e conservadora, que não perfura limites nem perturba os padrões estabelecidos” (op. cit., p. 13). Os artistas visuais que acabam por trabalhar com suportes provenientes da mídia lidam de maneira diferente e desviante diante dos seus recursos, ultrapassando limites, explorando possibilidades, reinventando suas funções e finalidades. O próprio autor comenta como a videoarte foi um espaço em que esse projeto de reinvenção do meio – da televisão – pode se constituir, citando os já comentados Nam June Paik e Wolf Vostell. A proposta da artemídia, dessa forma, não é somente a apropriação de tecnologias vindas de outro circuito que não o tradicional da arte, mas o emprego de métodos inovadores envolvidos nessa apropriação, que buscam subverter as capacidades do meio tecnológico em benefício de ideias estéticas e poéticas.

O videoclipe é uma linguagem advinda de um meio de comunicação de massa, a TV, e deriva da sua técnica de produção. Dentro desse raciocínio, como apontei anteriormente, talvez esse pequeno formato pudesse estar a favor das ações dos videoartistas que buscavam desestabilizar as funções convencionais e comerciais do vídeo. Em outras palavras, é possível dizer que “o videoclipe se alimenta da liberalização protagonizada pela videoarte como meio de subversão de códigos” (GÓMEZ, 2003, tradução minha), justamente por promover um espaço aberto à atuação, experimentação e efetivação dos interesses desses artistas. Lembro o que já indiquei antes: é estando dentro da televisão que se promove uma alternativa ao próprio meio televisivo.

Por si só, essa questão já declara uma aproximação que o videoclipe poderia ter com a arte, principalmente com a videoarte, no momento em que ele se apresenta como uma oportunidade propícia para colocar em prática as intenções dos videoartistas. Em consequência dessa abertura é que, com efeito, o videoclipe se aproxima da arte, porque, a partir desse encontro, nele vão estar implicados procedimentos, ideias, reflexões e proposições derivadas do campo mais amplo das artes visuais (não restritamente da videoarte), e não mais – ou não somente – das formas produtivas vinculadas à televisão. Arlindo Machado (2000) aponta alguns artifícios muito presentes em videoclipes convencionais e que seriam recusados pelos artistas pelo seu apelo claramente comercial, em detrimento de outras intenções:

[...] o velho clichê publicitário segundo o qual o clipe se constrói a partir da exploração da imagem glamourosa de astros e bandas da música *pop* vai sendo aos poucos superado e substituído por um tratamento mais livre da iconografia. Alguns clipes recentes abolem completamente as imagens dos intérpretes, substituindo-as por paisagens vagas, anamorfoses de toda espécie e até mesmo por imagens inteiramente abstratas. [...] Há, em todo caso, uma tendência mais ou menos generalizada no sentido de minimizar a presença física dos intérpretes na cena, em troca de uma maior liberdade de manejo plástico do quadro (MACHADO, 2000, p. 176).

É aí, então, que se pode compreender a reinvenção dita pelo autor, no texto com que iniciei este breve capítulo. Ainda é importante notar que o ano em que Machado publica seu livro é posterior à década de 1990. Nesse momento, o videoclipe já estava ultrapassando duas décadas de história, atravessando diferentes transformações culturais com o tempo. O advento das tecnologias digitais e da Internet, por exemplo, são dois fatores que provocaram modificações substanciais nas formas pelas quais essa linguagem é produzida e transmitida para o público – e para novos públicos, conseqüentemente. De outro lado, mais tardiamente, instituições museológicas começaram a dar espaço a grandes exposições exclusivas de videoclipes, e exibições de arte passaram a apresentar trabalhos dentro dessa linguagem, junto a outros suportes, além destes serem incorporados à coleção de museus. Talvez, aqui, a importância principal seja menos a de retirar do videoclipe o seu atributo publicitário e apontá-lo como uma nova forma de arte, mas de ressaltar como, a partir dele, experimentações criativas e artísticas se tornaram possíveis – e ainda são, atualmente, como veremos no desenvolvimento desse trabalho.

2 Videoclipe e arte: três estudos de caso

2.1 Amanda Teixeira

Amanda Teixeira (1991) é graduada pelo Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em 2014. Além dessa formação, realizou residência artística em Isafjordur, noroeste da Islândia, em 2017. O seu trabalho varia frequentemente entre as linguagens do vídeo, da fotografia, dos objetos e dos livros de artista. Em todos esses formatos, estão presentes questões que vão desde uma reflexão sobre o tempo, a transformação e a memória afetiva contida em elementos do cotidiano.

O videoclipe de *Chuvarada*⁵ foi realizado por Amanda para o cantor e compositor Dom Pedro, de Porto Alegre. Tal canção faz parte do EP *Segundo*, lançado em 2015 e que conta com mais quatro composições, as quais trazem uma relação do músico com lembranças de sua origem do campo, da região fronteira do Rio Grande do Sul. Entre todas as canções, *Chuvarada* é a que tem o tempo de duração mais extenso, de sete minutos, com um tom melancólico proporcionado não só pela letra, mas também pela melodia lenta, composta de violão e teclado. As imagens, por sua vez, a despeito da longa duração da canção, são essencialmente fotografias apropriadas de plataformas digitais, como o Google Maps e o Google Street View (lançados, respectivamente, em 2005 e 2007), e registros capturados pela artista em viagens. Quer dizer, ao material retirado do universo da Internet, justamente pela ocasião da realização do videoclipe, Amanda alia imagens que faziam parte do seu arquivo pessoal.

O vídeo inicia com capturas de imagens do Google, fotografias de paisagens do pampa gaúcho. Amanda buscou, através da apresentação desses cenários, fazer jus aos interesses do próprio músico, já que, por meio deles, acaba por trazer a recordação da localidade de origem de Pedro. Desse modo, uma primeira escolha visual conversa com as questões presentes na música, não tratando-se meramente de construir uma relação ilustrativa com as palavras e os sons. Mais importante é a contribuição que a artista oferece ao buscar em seus próprios modos

⁵ Disponível em: <https://youtu.be/6JLdEUsZCYQ>

de produção estruturar imagens que, vinculadas à canção, possuirão novos sentidos, e a ela atribuirão outras leituras, numa transferência recíproca de ressignificações.

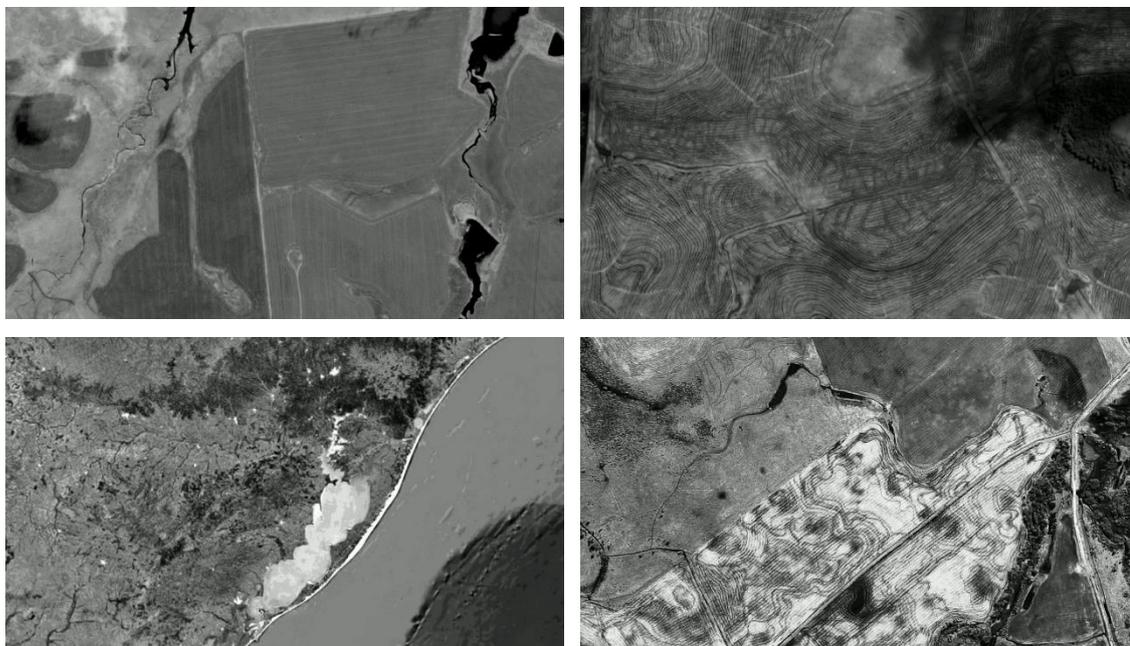
Essas primeiras imagens são, em sua origem, estáticas, fotográficas, e passaram pelo processo da animação em *stop motion*. Tal efeito gera no espectador a impressão de piscar os olhos depressa, de imagens estáticas que aparecem e desvanecem vertiginosamente, criando a noção do movimento. A percepção que temos é a de que estamos trafegando dentro de um carro, numa estrada, visualizando a paisagem em nosso entorno através da janela. É como se Amanda, ao navegar na Internet, se colocasse como uma artista viajante em estradas virtuais e oportunizasse, ao observador, essa experiência de uma viagem através do vídeo.



Amanda Teixeira (1991), *Chuvarada*, 2015, videoclipe para Dom Pedro, 7 min

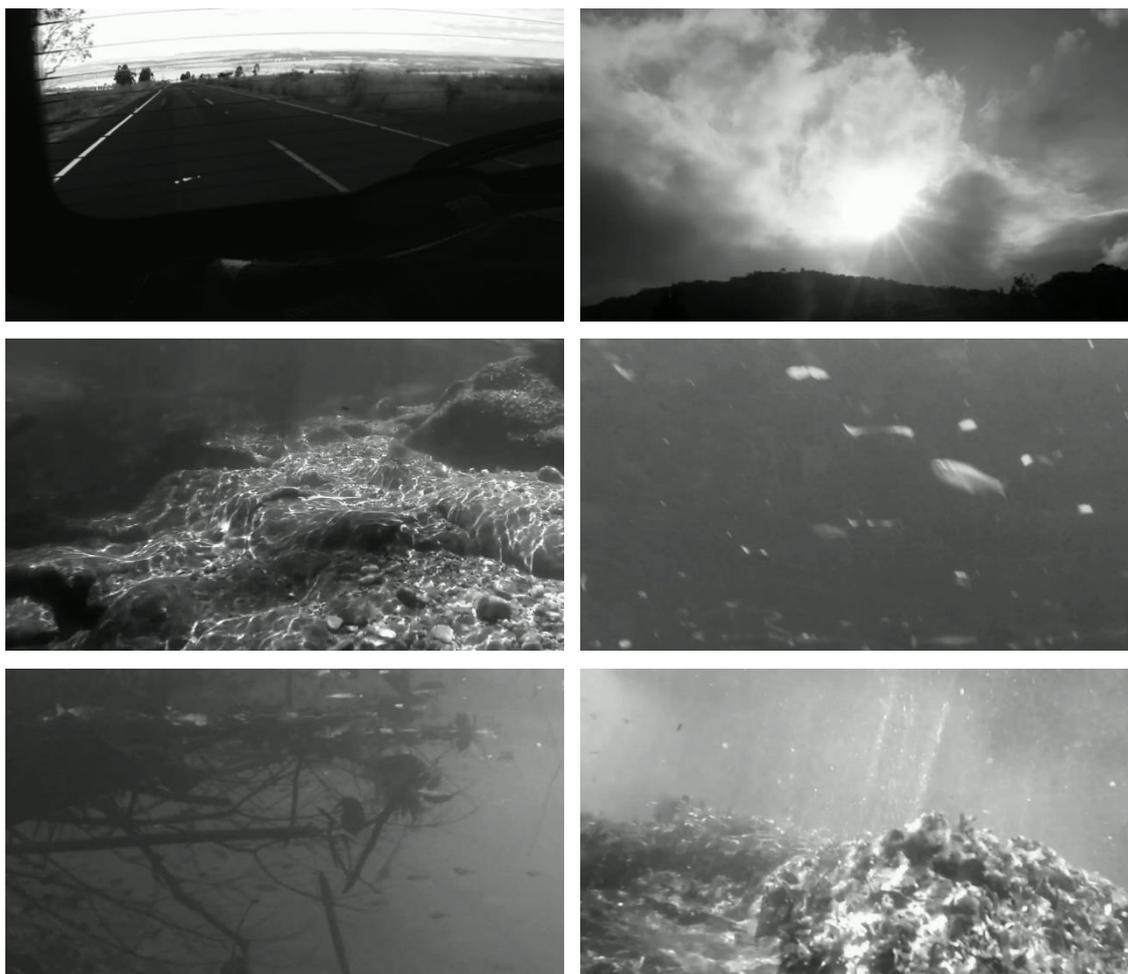
No que vem em sequência, o que prevalece são as mesmas paisagens, com bastante vegetação, observadas agora através da visão de satélites. As imagens por eles capturadas permitem que visualizemos os mesmos locais, mas agora tornando evidentes as feições do terreno e suas diversas características topográficas. A movimentação conferida funciona de acordo com a canção, sucedendo-se de uma maneira lenta no desenrolar do vídeo. É como se o nosso olhar tentasse mapear a paisagem aérea, acompanhando o deslocamento sutil em curvas que o efeito de animação suscita. Ademais, a escolha que a artista faz de enquadramento e movimentação acaba por enfatizar uma série de grafismos, desenhos e formas que essas paisagens sugerem. Aqui, um recurso digital que teria uma outra função, a

de pesquisa, visualização e localização de rotas e mapas, acaba por estimular uma nova forma de utilização e de percepção das imagens.



Amanda Teixeira (1991), *Chuvarada*, 2015, videoclipe para Dom Pedro, 7 min

Após isso, são exibidos os primeiros registros obtidos por Amanda: alguns feitos apoiando a câmera na traseira de um carro em movimento, mostrando a estrada que vai se deixando para trás; outros filmando o sol encoberto em meio a algumas nuvens. Essas filmagens, como mencionado anteriormente, são parte de um acervo pessoal, e demonstram o hábito de inventariar, em vídeo, os diversos locais pelos quais a artista transita. Uma longa sequência de registros submersos obtidos na Chapada dos Veadeiros, por um amigo, também toma boa parte do videoclipe. São imagens lentas, que por vezes não nos revelam nenhuma figura nítida, nada reconhecível, já que retratadas com uma câmera portátil embaixo da água. Em alguns momentos, entretanto, diferente dessas abstrações que acabam por se criar, vemos elementos como peixes, folhas, pedras e galhos.



Amanda Teixeira (1991), *Chuvarada*, 2015, videoclipe para Dom Pedro, 7 min

O desenrolar lento de todas as diferentes cenas do vídeo, sejam elas estáticas e animadas posteriormente, sejam elas já em movimento, nos propicia a ideia de uma contemplação prolongada das imagens. Em específico naquelas apropriadas da Internet que, por sua natureza inicial, não possuiriam uma pretensão artística, nem desencadeariam no observador uma experiência estética. A seleção e edição dessas imagens por Amanda revelam o seu olhar sensível que resulta na atribuição de outras interpretações a todo esse compilado visual.

É indispensável notar como se fazem presentes, no videoclipe, a ideia de um tempo que se desenrola vagorosamente e a noção de uma contemplação atenciosa. São questões presentes com frequência não só em outros trabalhos de Amanda, como também em seu processo criativo. Como ela me conta, em depoimento prestado como fonte para esta pesquisa (disponível como apêndice ao final do trabalho), há uma lentidão em sua produção, no sentido da absorção das informações para serem materializadas em um trabalho. Mais do que isso, há

uma lentidão na compreensão de que certas coisas que ela produz, ou coisas que já existem de outras formas, são trabalhos artísticos, antes mesmo da artista tomar consciência do potencial que neles está contido.

Dois trabalhos em vídeo que demonstram um aspecto contemplativo, além de novamente apresentarem elementos de paisagens vegetais que, aqui, se manifestam a partir de plantas e árvores, são os intitulados *Diálogo* (um e dois) ⁶, de 2014. Neles, uma câmera estática enquadra recortes específicos de espaços repletos de vegetação, e vemos, apenas, a movimentação que o vento ocasiona nas folhas. Os sons que ouvimos são aqueles presentes na natureza, como de pássaros, em conjunto com algumas vozes baixas que parecem manter algum diálogo – não só entre si, mas também com os próprios passarinhos. Nada acontece, necessariamente. Nosso olhar que contempla espera, no entanto, que algo venha a ocorrer. Mas logo os vídeos, ambos de curta duração, se concluem. A contemplação que esses trabalhos provocam não é aquela demorada, mas, sim, uma curiosa, que busca rever os vídeos, inúmeras vezes, para ver ou ouvir coisas diferentes a cada reprodução.



Amanda Teixeira (1991), *Diálogo*, 2014, vídeo, som, 1 min 36 seg



Amanda Teixeira (1991), *Diálogo*, 2014, vídeo, cor, som, 3 min

⁶ Disponíveis em: <https://vimeo.com/104665828> e <https://vimeo.com/104670171>

Existe, também, a meu ver, uma dimensão afetiva da memória na poética de Amanda, que pode ser pensada a partir dos objetos e das coisas comuns do cotidiano. Em seu trabalho de conclusão de curso, intitulado *Não fosse isso era menos: percepções sobre o invisível colecionável*, de 2014, ela traz lembranças de outros momentos de sua vida ao evocar a casa de praia em que viveu, mencionando objetos, móveis, cômodos, eletrodomésticos e como estes a fazem recordar de hábitos passados. Em mudança realizada para Porto Alegre, diversos desses móveis foram transportados. Num determinado momento, Amanda recuperou duas cadeiras, disposta a aproveitar o tecido que as revestiam. Quando começou a retirá-lo com uma tesoura, outras camadas de tecido foram aparecendo. Essa ação, que foi inicialmente motivada por outro propósito, acabou por gerar o vídeo *Dança das cadeiras*⁷, de 2014. A artista questiona, a partir dele, sobre “a materialização da passagem do tempo. Como materiais tão ordinários poderiam guardar tanta carga temporal?” (TEIXEIRA, 2014, p. 11). No meu olhar, essa indagação sobre o tempo colabora para uma reflexão sobre as recordações individuais e familiares da artista, contidas naquelas cadeiras que faziam parte da casa, elemento que, para ela, é um espaço produtor de afetividades.



Amanda Teixeira (1991), *Dança das cadeiras*, 2014, vídeo, cor, som, 20 min

O motivo de eu enfatizar essa presença de uma memória afetiva na produção pessoal de Amanda vai ao encontro do videoclipe que ela realiza para a canção *Chovarada*. Isso por

⁷ Disponível em: <https://vimeo.com/95899244>

causa de sua iniciativa de reunir imagens que tenham um apelo de recordação, agora para o cantor, ao seu local de origem, assim como é a sua própria música. Considero importante elucidar que tomo a questão do afeto num sentido filosófico, que o coloca não somente numa visão positiva de carinho, ternura ou afeição, mas como aquele sentimento pelas coisas que nos cercam que é capaz de afetar nosso estado psicológico. No pensamento de Spinoza (1632–1677), o afeto é conceituado como sendo “as afecções do corpo, pelas quais sua potência de agir é aumentada ou diminuída, estimulada ou refreada, e, ao mesmo tempo, as ideias dessas afecções” (SPINOZA apud. AZEVEDO, 2011, p. 3). Cada indivíduo, com seu corpo e pensamento, tem a capacidade de afetar ou de ser afetado, o que depende dos encontros, relações e experiências vividas. Penso que a memória pessoal, dessa maneira, serve como ponte de acesso a essa experiência e, conseqüentemente, aos diferentes afetos que ocasiona. E toda memória individual, dentro dessa concepção, é repleta de afetividades. A questão é que o ato de rememorar, nesse caso, é desempenhado a partir dos registros que Amanda coleta da paisagem específica da região do campo, espaço de vivências e da construção das lembranças particulares de Dom Pedro.



Amanda Teixeira (1991), *Chuvarada*, 2015, videoclipe para Dom Pedro, 7 min

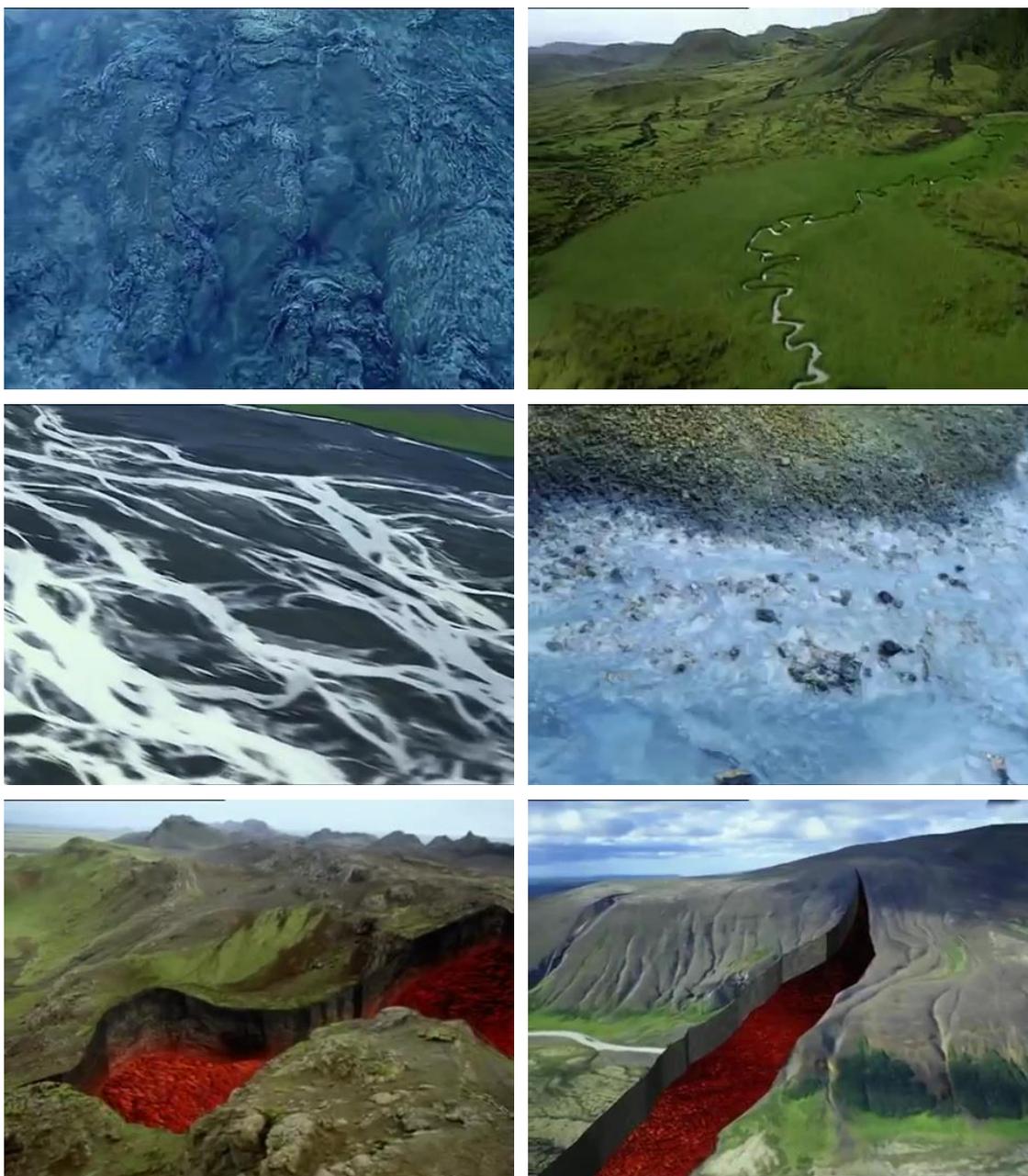
Dentro desse raciocínio, trago o exemplo de outro videoclipe, agora da cantora Björk, realizado pelo francês Michel Gondry (1963) para a canção *Jóga*⁸, de 1997. Apesar de Gondry ser conhecido por sua produção como cineasta, não sendo propriamente um artista

⁸ Disponível em: <https://youtu.be/3ahhieWx7vc>

visual, julgo importante trazê-lo à discussão, pois seus videoclipes são exemplares em se tratando de uma questão criativa e de uma identidade autoral. A musicista islandesa pensou tal canção como sendo uma homenagem ao seu país de origem, fazendo referência, também, a uma amiga próxima, Jóhanna Jóhannsdóttir, apelidada de Jóga, nome que batiza a música. Em realidade, todo o disco *Homogenic*, no qual tal composição está presente, foi concebido por Björk como um álbum de amor à Islândia, como ela mesma relata: “Eu nunca estive tão longe da Islândia, então quando comecei a me preparar para o *Homogenic*, era obviamente um álbum de amor para a Islândia e sua natureza”⁹.

O videoclipe produzido por Gondry apresenta, inicialmente, a cantora deitada em meio a uma paisagem, vestida com roupas de inverno, nas proximidades do mar. A câmera se aproxima de seu rosto, e, logo em seguida, passa a sobrevoar grandes terrenos de paisagens islandesas. As imagens registradas da topografia, que mostram montanhas, o oceano, entre outros elementos, movimentam-se rapidamente de acordo com o ritmo da canção, que possui sons eletrônicos sugerindo batidas vulcânicas juntamente ao som de um violino. Diversos tratamentos são utilizados pelo cineasta nas filmagens e na edição, como o *zoom* ligeiro que se aproxima e se distancia inúmeras vezes da paisagem, e, ainda, o fluxo da câmera sobre o território, por vezes apressado, por outras mais demorado, movimentando-se em múltiplas direções, o que nos dá a ver diferentes perspectivas das imagens que se apresentam. Em outra parte do vídeo, Michel Gondry se vale de efeitos de computação que descaracterizam a feição de uma paisagem montanhosa, revelando, a partir de fissuras, um buraco vulcânico. Logo, essas montanhas fecham as suas rachaduras, voltando a seu aspecto original.

⁹ Em entrevista de 2002, para a revista britânica *Record Collector*, a cantora comenta, ao se tratar da canção *Jóga*: “Eu acho que essa música é várias coisas. Na época, eu iria me mudar para Londres por alguns meses para gravar um álbum. Eu nunca estive tão longe da Islândia, então quando comecei a me preparar para o *Homogenic*, era obviamente um álbum de amor para a Islândia e sua natureza. E tinha aprendido o suficiente sobre estúdios e batidas para fazer música pop islandesa moderna. Não é a música islandesa tentando ser inglesa ou americana. Eu estava fazendo muitas experiências com batidas tentando fazê-las soarem vulcânicas. Com essa música, seu realmente tinha uma espécie de Hino Nacional Islandês em mente. Não o Hino Nacional, mas algumas canções islandesas clássicas – muito românticas, muito orgulhosas, muito patrióticas. Montanhas, geleiras, esse tipo de coisa. Todas as histórias de papagaio (*puffin’ stories*) são lixo, embora.” (Tradução livre) Disponível em: <<https://www.bjork.fr/Record-Collector-276>>.



Michel Gondry (1963), *Jóga*, 1997, videoclipe para Björk, 3 min 13 seg

No trecho final, a cantora é filmada no alto de uma dessas montanhas. Ela faz um gesto no peito, na região do coração, que revela uma abertura. A câmera se aproxima e adentra nessa fenda, e o que aparece em seguida é a imagem de uma ilha flutuante. Tal enunciação é, simbolicamente, um ato de amor de Björk a sua origem. A própria letra já sugere essa ideia, ao falar de paisagens emocionais (*emotional landscapes*).



Michel Gondry (1963), *Jóga*, 1997, videoclipe para Björk, 3 min 13 seg

De maneira ampliada, portanto, é através da evidenciação da paisagem que se desenvolve a relação de uma rememoração afetiva da cantora com o seu local de nascimento. As canções e videoclipes de Dom Pedro e Björk compartilham, cada caso à sua medida, o intento de aludir a recordações pessoais através da citação da paisagem. Isso nos faz refletir sobre como a paisagem pode estar carregada de memória, e não somente a individual, mas também a coletiva, construída pela cultura e pela história através dos séculos. O historiador da arte britânico Simon Schama dá atenção a essa problemática em seu livro *Paisagem e memória*, de 1996. A partir dele, podemos pensar a paisagem como um processo de acumulação do espaço e do tempo, como um produto de um tecido cultural e histórico: “uma árvore nunca é apenas uma árvore. A natureza não é algo anterior à cultura e independente da

história de cada povo. Em cada árvore, cada rio, cada pedra, estão depositados séculos de memória” (SCHAMA, 1996, contracapa). Nesse sentido, a representação ou citação da paisagem pela arte colabora para reproduzir significados simbólicos, identitários e culturais projetados sobre ela, construídos pelo imaginário e que permanecem como memória.

Na introdução, o autor relata algumas recordações de infância que têm como pano de fundo uma região litorânea nos arredores de Londres. As situações e experiências narradas, por ele vivenciadas quando criança, recuperam peculiaridades e características daquele espaço, o que reforça a capacidade de a natureza despertar a memória pessoal de cada indivíduo:

E, se a visão que uma criança tem da natureza já pode comportar lembranças, mitos e significados complexos, muito mais elaborada é a moldura através da qual nossos olhos adultos contemplam a paisagem. [...] Antes de ser um repouso para os sentidos, a paisagem é obra da mente. Compõe-se tanto de camadas de lembranças quanto de estratos de rochas (SCHAMA, 1996, p. 16-17).

Outra discussão que o trabalho de Amanda enseja é aquela do processo de apropriação de imagens como uma estratégia para a criação de uma obra de arte. Como sabemos, parte das cenas que constituem o videoclipe foram compostas por cenários retirados de plataformas virtuais disponibilizadas pelo Google, como o Maps e suas inúmeras funções. Amanda toma posse de registros tanto topográficos, de satélites, quanto de imagens capturadas pelos carros do Street View. Essa prática apropriação vinculada especialmente a esses recursos digitais, relativamente recentes, vem sendo cada vez mais explorada por artistas contemporâneos dentro de sua produção. Em alguns casos, caracteriza-se até mesmo como o centro ou prática exclusiva de criação. Ao trabalharem nessa linha, o que os artistas fazem é retirar as imagens de seu contexto original e transformá-las em outras imagens, reconfigurando-as dentro dos seus próprios discursos e proposições poéticas. Dependendo de cada artista, são diversas as problemáticas incutidas na cena selecionada. O que pode unificar esse interesse na apropriação pelas tecnologias em questão é um desejo de investigação das potencialidades estéticas e narrativas em imagens que, por sua função inicial, não teriam intenções artísticas evidentes.

Uma série de nomes pode ser citada para exemplificar essa questão, artistas que refletem como a Internet transformou os processos de produção de imagens. Muitos deles têm como preocupação comum compreender o papel da fotografia na era da Internet. Com as

mencionadas tecnologias, que supostamente tudo fotografam ao redor de todos os cantos do mundo, a câmera em punho parece tornar-se obsoleta a alguns interesses ou mesmo incapaz de registrar algo novo ou surpreendente.

O artista belga Mishka Henner (1976) pode ser compreendido nesse sentido. Ele nos leva a uma discussão na qual explicita a aparente invisibilidade de locais ditos como secretos, que se tornam visíveis através do olhar de um satélite e acessíveis a todos que tenham contato com a Internet. Na série *Fifty One U.S Military Outspots*, de 2010, Henner coleciona capturas de satélites que mostram instalações militares secretas norte-americanas em cinquenta e um países diferentes. A cada imagem é incluída a sua localização a partir de cidade e país, evidenciando a facilidade de acesso a bases teoricamente seguras. Além disso, as imagens capturadas exibem características da topografia, que dão a ver detalhes meticulosos, desenhos e grafismos, suscitando uma valorização também formal das fotografias. A série é apresentada tanto no formato de fotolivro, quanto com a exposição de cada imagem, individualmente.



Mishka Henner (1976), *Ronald Reagan Missile Defense Test Site, Marshall Islands*, da série *Fifty One U.S Military Outspots*, 2010



Mishka Henner (1976), *US Army Group, Luxembourg*,
da série *Fifty One U.S Military Outspots*, 2010

Um último caso que pode ser relacionado, ainda nesse enquadramento, é o do artista norte-americano Doug Rickard (1968), que trabalha com o Street View, mas também com outros *sites*, como o YouTube. No projeto intitulado *A New American Picture*, iniciado em 2009, Rickard explorou inúmeras estradas virtuais e mapeou uma série de lugares nos Estados Unidos, lugares esquecidos, economicamente devastados e abandonados. Após examinar diversas cenas, o artista as seleciona e as refotografa com uma câmera digital diante da tela do computador, removendo, na edição, marcas digitais e recortando-as para um novo enquadramento. Há um tom documental e de certa forma denunciativo nas fotografias rerepresentadas por Rickard, muitas delas revelando situações em que os indivíduos que aparecem, em anonimato por terem seus rostos borrados, encaram a câmera dos carros do Google, mas por ela são deixados para trás instantaneamente. O projeto do artista busca uma evidenciação, através do retrato fotográfico, de locais e pessoas socialmente desprivilegiadas, isoladas pelo sistema, enfatizando uma condição social desigual, às avessas dos ideais do famigerado Sonho Americano. Assim como em Henner, o trabalho de Doug Rickard foi exposto, em série, em diversas exposições, como também publicado em livro no ano de 2012.



Doug Rickard (1968), 27.144277, *Okeechobee* (2008), da série *A New American Picture*, 2011



Doug Rickard (1968), 39.259736, *Baltimore* (2008), da série *A New American Picture*, 2011

Nessa dinâmica da apropriação, presente em Amanda e em outros muitos artistas contemporâneos, as imagens preexistentes são lançadas novos significados e discursos, dependentes e adaptados aos propósitos de cada (re)criador. A recontextualização de algo que já existe, portanto, torna-se prática comum e recorrente no âmbito artístico, fomentando novos olhares e valorizações para as imagens. Assim como demonstrando uma compreensão sobre os diferentes modos de produção artística dentro do contexto digital e virtual.

2.2 Daniel Eizirik

Daniel Eizirik (1989) é de Porto Alegre e estudou cinema na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Trabalha majoritariamente com vídeo, animação, projetos gráficos e livros de artista. Sua produção se dá através do deslocamento, sendo vinculada aos diversos locais pelos quais transita. Por causa disso, o seu trabalho quase sempre se dá em colaboração com outros artistas e grupos de pessoas, desde crianças a adultos habitantes das regiões para onde viaja.

O videoclipe que selecionei da autoria de Daniel foi feito para a canção *Dinossauros*¹⁰, da banda Dingo Bells, de Porto Alegre, sendo parte do CD *Maravilhas da Vida Moderna*, lançado no ano de 2015. Em todo esse álbum, a ideia dos músicos foi a de falar sobre questões simples da vida cotidiana, pequenas felicidades, tormentos e vivências do ser humano em sua fase jovem adulta. Através de diversos personagens, são narradas, pelas canções, situações que cercam o universo do grupo, com metáforas e questionamentos críticos e irônicos sobre o mundo contemporâneo. Em *Dinossauros*, a letra nos coloca em uma experiência como se fôssemos um dinossauro que avista, ao longe, um meteoro prestes a atingir o espaço terreno. Explorando técnicas e processos, o artista apresenta um desdobramento da música, não necessariamente buscando interpretá-la ou traduzi-la através da linguagem visual. Apoiado na referência escrita e sonora, Daniel concebe imagens que, em conjunto com a canção, construirão um terceiro sentido, uma nova forma de interpretação e outras possibilidades de significação. No período em que esteve produzindo este videoclipe, Daniel se deslocou de Porto Alegre até a região norte do Brasil. Muitos desenhos foram feitos durante esse fluxo, e parte das imagens foram gravadas quando ele esteve passando por diversas cidades, são registros do dia a dia e representações visuais das sensações experimentadas por ele nesse percurso.

Bem verdade, pelo fato de, não só este trabalho, mas muitos outros do artista ocorrerem por causa de sua deambulação, sucedem-se inferidas em sua obra diversas problemáticas, tanto sociais, como culturais, históricas, entre outras, referentes aos espaços aos quais ele chega e opta por realizar uma produção. Apesar de isso ser um aspecto instigante na minha apreciação sobre a obra de Daniel, não é meu intuito tentar salientar essa dimensão de seu trabalho em minha leitura do videoclipe selecionado, apesar de ela também nele se

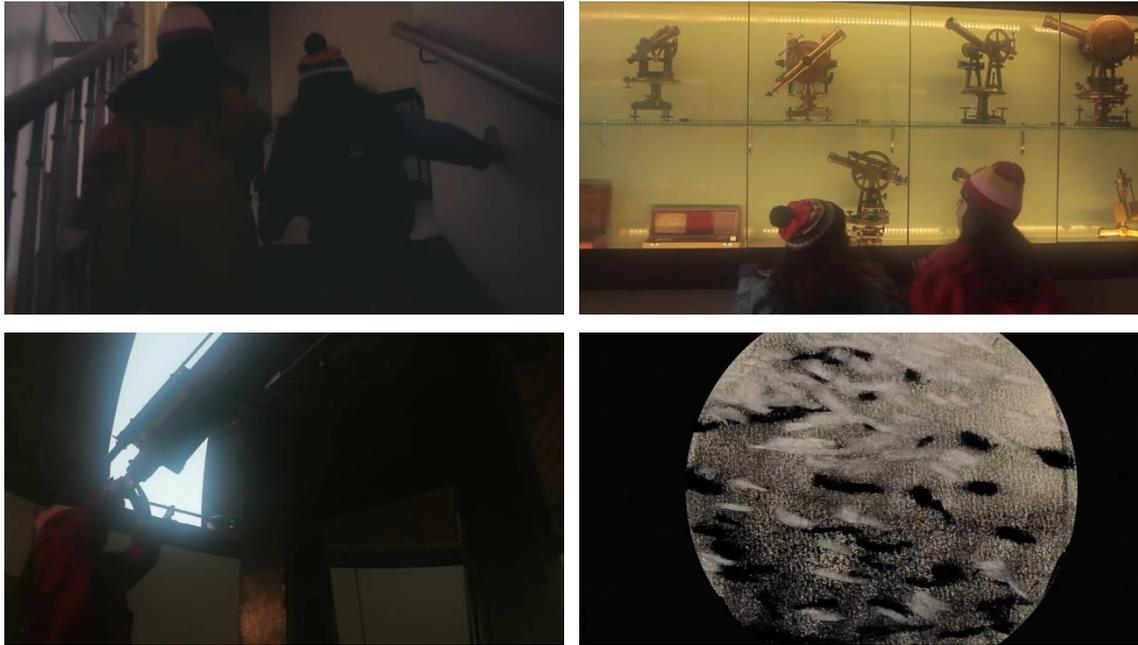
¹⁰ Disponível em: <https://youtu.be/Sid37M31gX4>

fazer presente. Sobretudo, como apontei anteriormente, me interessa verificar as estratégias e processos de criação dos videoclipes por mim analisados, o que pode deixar de lado determinadas informações que, no entanto, não são menos importantes ou essenciais nas obras de cada artista.

Dando início a minha leitura, no começo do vídeo vemos o registro de uma câmera na mão, bastante turbulenta, filmando o trajeto de duas crianças correndo em um espaço aberto, intercalado por uma rápida filmagem de um matagal. São duas meninas que correm, tanto num espaço com grama e muitas árvores, como também em meio a pessoas nas proximidades de um prédio, no qual elas adentram. Ao subirem escadas, as crianças se deparam com vitrines que exibem objetos, instrumentos diversos que compõem a coleção de um observatório astronômico. A elas, é lançado um olhar atento e curioso. As meninas continuam observando este espaço, e sobem outro lance de escadas, que agora as leva a uma grande luneta. Em um primeiro momento, elas somente a rodeiam, como que se habituando com o objeto que está em sua frente. Depois, uma delas o experimenta; a partir disso, surge a imagem de um círculo, em tons pretos, brancos e acinzentados, um desenho animado que, pelo momento em que aparece, pode nos sugerir a própria imagem da lua, dando a impressão de que, ao posicionar-se na luneta, fosse essa a imagem oferecida à criança para visualização. As meninas ainda aparecem em cena, com o semblante alegre devido à experiência que compartilham.



Daniel Eizirik (1989), *Dinossauros*, 2016, videoclipe para Dingo Bells, 5min 18seg



Daniel Eizirik (1989), *Dinossauros*, 2016, videoclipe para Dingo Bells, 5min 18seg

O desenho animado da lua é aproximado, tomando o espaço inteiro da tela. Nesse fundo acinzentado, produzido com tinta e nanquim sobre o papel, surgem outras figuras, como a de um barco com uma pessoa remando. Essas figuras continuam a participar da composição do videoclipe, mas, na sequência, estão representadas sobre folhas avulsas, arrancadas de livros. A partir da passagem de cada folha, o personagem remando em seu barco ganha movimento. Ele rema com a sua embarcação para um espaço repleto de plantas e folhagens, que se apresentam como desenhos no primeiro plano, dando a impressão de uma floresta fechada. Ao fundo dessa cena, vemos uma grande lua em um céu de tom azul bastante escuro, além da sutil enunciação de árvores no topo de uma montanha. Toda essa ambientação é criada pelo artista a partir da pintura sobre papel, antes de ser digitalizada. No primeiro plano, o barco que transitava por uma espécie de rio acinzentado deixa a superfície, como que alçando voo em meio ao céu da composição.

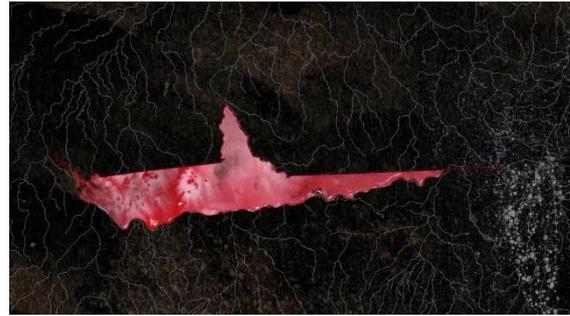


Daniel Eizirik (1989), *Dinossauros*, 2016, videoclipe para Dingo Bells, 5min 18seg

Uma das meninas é filmada, desenhando sobre o texto de um livro a silhueta de uma figura humana, com traços naturalmente infantis. A outra segura um livro e o folheia, rapidamente, com uma das mãos. A partir desse gesto, revelam-se páginas de um dicionário, e o enquadramento destaca três palavras específicas: *imaginação*, *imagem* e *mágica*. O que vem a seguir, em desenho animado, é uma mão com um instrumento em punho, traçando uma linha em vermelho em um fundo preto que já apresenta outras linhas, como aquelas geográficas que delimitam fronteiras entre estados e que demarcam rios. A forma que esta linha sugere aparenta ser, na verdade, a delimitação do estado do Mato Grosso com o limite sul da região Norte. Esta imagem, que depois toma todo o espaço da tela em um tom avermelhado, pode ter sido pensada no deslocamento do artista, pelas sensações ocorridas a ele em seus caminhos. Assim como são outras, de diversas localizações que, apesar de não se fazerem reconhecíveis, estão presentes no videoclipe.

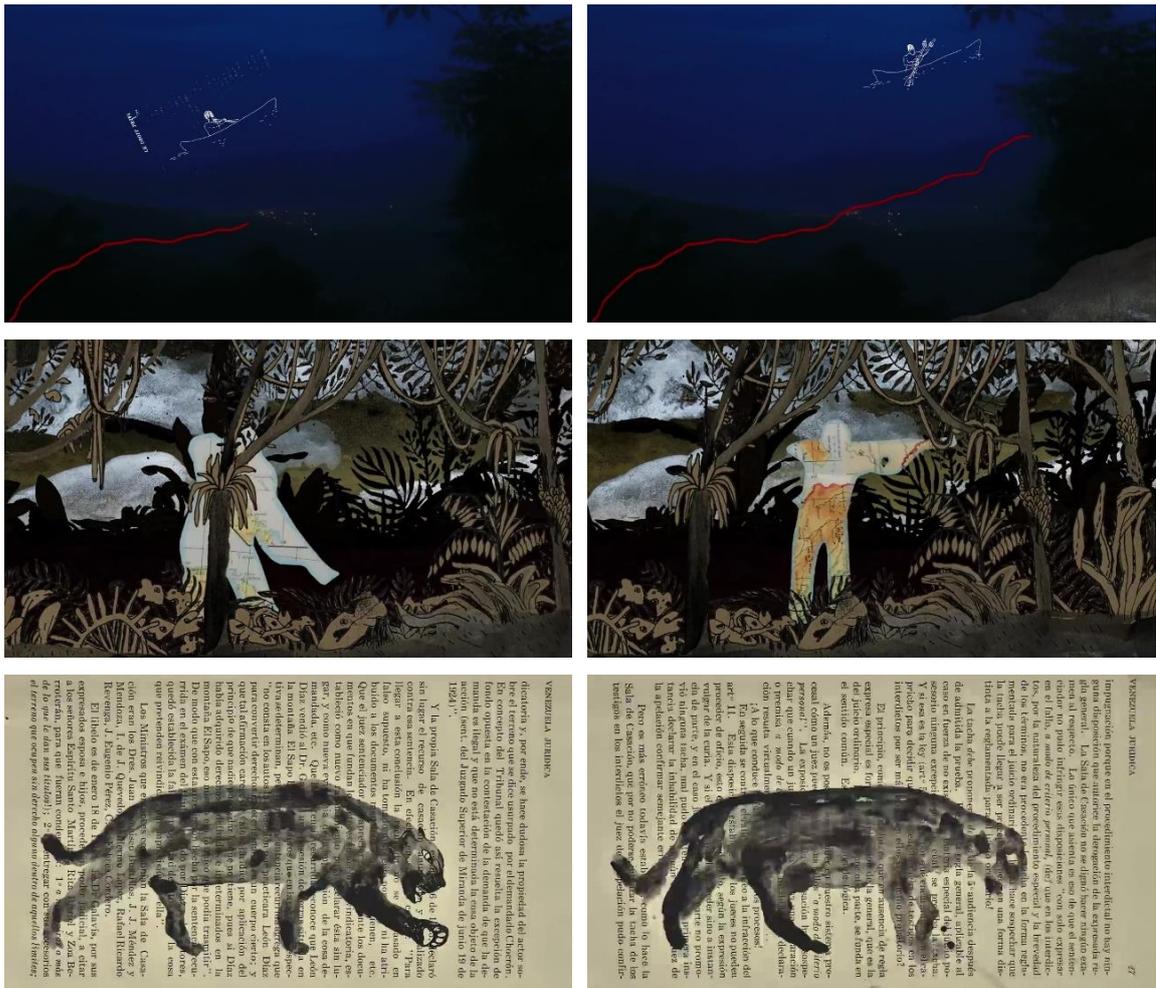


Descrição. Reprodução, por meio u
nosos. *Fam.* Pessoa formosa. (Lat. *in*
imaginação *f.* Faculdade de imaginar.
ceber *ou* criar, em literatura, repres
as concepções. Fantasia. Coisa imag
Crença *ou* opinião, procedente só da
são; scisma. (Lat. *imaginatio*)
imaginador *adj.* Que imagina. *M. A*
* *Ant.* Aquelle que faz imagens de s



Daniel Eizirik (1989), *Dinossauros*, 2016, videoclipe para Dingo Bells, 5min 18seg

O barco com seu remador, que já havia despontado em outra ocasião do videoclipe, reaparece, ainda flutuando no ar, mas agora em um cenário noturno, registrado através da câmera, com algumas plantas e, ao fundo, uma pequena cidade, com suas poucas luzes brilhantes. Uma outra linha vermelha surge e, pela sua movimentação, segue este barco no mesmo percurso que ele faz pela tela. No meio do céu azul escuro, o barco e a figura humana se dissolvem, e uma coloração sépia, junto a algumas nuvens brancas aquareladas, toma o lugar da tonalidade azulada. Dentro daquele mesmo ambiente de folhagens pelo qual o barco fazia seu trajeto, em uma cena anterior, surge a silhueta de um caçador com sua espingarda em punho, que é preenchida por recortes de imagens de mapas. Este caçador se movimenta, adentra ainda mais na mata escura, como se espreitasse algo em sua volta que lhe chamasse atenção. Após isso, surge a imagem de um animal, uma onça, pintada em aquarela com tinta preta sobre as folhas de um livro. O animal vai se movimentando, conforme o passar das diversas páginas sobre as quais sua figura é desenhada.



Daniel Eizirik (1989), *Dinossauros*, 2016, videoclipe para Dingo Bells, 5min 18seg

O caçador permanece mais algum tempo dentro da floresta, posicionando a sua arma em direção ao provável alvo. Linhas da silhueta do animal aparecem sutilmente, em movimento, agora em uma nova composição, que desenha a figura da onça com um tom amarelado e o padrão característico de sua pelagem sobre um fundo preto. Sobre seu corpo, notam-se sombras das folhagens do espaço compartilhado por ambos, animal e caçador. O vídeo intercala cenas das duas figuras, do homem e do bicho, como que narrando a ação em andamento. Desse modo, vemos, de novo, desenhos do caçador, enquadrando seu rosto e a sua mão empunhando a arma, preparando-se para o ato final. A onça vira sua face para nós, espectadores, como se avistasse o predador que tanto lhe observa, olhando com a boca entreaberta sem poder se libertar do perigo que a cerca. Como suposto, o disparo, representado por um borrão de tinta vermelha e imagens fugazes que rapidamente fogem à nossa observação.



Daniel Eizirik (1989), *Dinossauros*, 2016, videoclipe para Dingo Bells, 5min 18seg

Em seguida, vemos a sombra das duas meninas em um cenário noturno, e uma delas segura um monóculo, direcionando-o para o céu. A figura à qual ela mira é a do remador, personagem constante com seu barco flutuante no ar. As crianças compartilham o objeto que utilizam para sua observação curiosa, girando alegremente ao utilizar tal instrumento, e no céu começam a estalar pequenas estrelas, estrelas-cadentes, que vão movimentando-se em curva como se chegando à superfície – movimento que também faz o barco, em queda junto com os elementos luminosos. Ao fim do vídeo, as duas meninas descem escadas em meio a uma avenida, e em seus corpos surgem os padrões da lua e das estrelas, piscando, como se elas estivessem repletas da energia desses elementos em sua experiência. Elas saem apressadas, num momento noturno, satisfeitas com a aventura que experimentaram durante o dia.



Daniel Eizirik (1989), *Dinossauros*, 2016, videoclipe para Dingo Bells, 5min 18seg

Nesse trabalho, Daniel compõe uma mescla de imagens diversas, como registros filmados de crianças e de alguns locais percorridos durante a concepção do videoclipe. Em maior presença estão os desenhos com diversos materiais e técnicas, como nanquim, pastel, tinta acrílica, recortes e colagens, que são posteriormente animados em um processo digital. Todo esse amálgama de procedimentos demonstra que o artista estende para esse videoclipe modos de produzir inerentes ao seu fazer artístico.

Cada cena parece desempenhar funções diferentes no videoclipe, ou mesmo delinear histórias inicialmente distintas e independentes que depois vão sendo costuradas para compor uma narrativa total. Não parece tratar-se, necessariamente, de uma história com todas as suas costuras fechadas, com um desenvolvimento conexo e linear, mas sim uma que pode ser compreendida, de outras formas, com a reunião ao final de todos os fragmentos.

Na tentativa de ensaiar uma leitura desse conto audiovisual escrito pelo artista, e de entender como ele se desdobra em relação à música ao qual está articulado, penso em como as crianças poderiam expressar uma existência inocente, pura, singela, que se encanta com o universo ao seu redor a partir de uma aventura entusiasmada na qual se envolvem. As meninas que observam as estrelas dão abertura para um fluxo de sensações e de situações construídas, quem sabe, por sua imaginação. A figura com a sua pequena embarcação, entrando em locais possivelmente desconhecidos, trafegando livre e extraordinariamente pelo céu, remete a uma deriva incessante, diletante, despreocupada e em busca de muitos caminhos, por vezes incertos, como são as próprias jornadas do ser humano em vida. A alusão ao caçador e a sua presa – lembrando que o remador parece conviver no mesmo espaço com essas personagens – demonstra imprevistos e circunstâncias adversas a que estamos sujeitos enquanto indivíduos.

Todas essas ocasiões representadas no videoclipe aparentam ser visualizadas pelas meninas, frutos de sua imaginação virtuosa, ainda que saibamos nelas haver resquícios de realidade. São cenas diversas que, justapostas e apreciadas em conjunto, colaboram tanto para ampliar os sentidos já evidenciados pela canção, como para insinuar outros. Essa justaposição, como coloca o artista em entrevista cedida para este trabalho, disponível em apêndice, promove a junção de imagens isoladas entre si, mas também incita relações com os sons a que elas estarão atreladas no videoclipe. O resultado desse processo provoca um *terceiro sentido* ao objeto final, quer dizer, um sentido novo composto da fusão dos sentidos individuais das imagens e da canção.

A ideia de uma narrativa que pode ser assimilada através do videoclipe, do início ao fim (uma terceira narrativa), parece ter uma associação com o processo de criação cinematográfica, que é parte da formação do artista. Em sua produção, consta a realização de curtas e média-metragens, em alguns dos quais, além da premissa da construção narrativa, ele se vale de procedimentos de composição e animação das imagens, semelhantes àqueles da concepção do videoclipe aqui analisado. No curta-metragem *Diga para minha família que eu estou preso*¹¹, de 2010, há um viés também documental, em que uma mulher relata um fato ocorrido provavelmente durante o período da Segunda Guerra. O seu depoimento é combinado a imagens que retratam a situação por ela vivenciada em outro momento da vida, com explosões, tanques de guerra e uma figura humana em específico, um soldado do exército que é, seguramente, o agente que estimula a sua lembrança.

¹¹ Disponível em: <https://vimeo.com/16833720>



Daniel Eizirik (1989), *Diga para minha família que eu estou preso*, 2010, vídeo, 2min

Nesse trabalho, considerado pelo ângulo do “cinema de animação”, o procedimento empregado na criação das imagens é uma animação que se dá antes na matéria, de maneira artesanal e analógica, com técnicas artísticas que compõem desenhos sobre folhas de livros antigos, assim como no videoclipe, o que se revela como processo costumeiro e recorrente na prática criativa de Daniel.

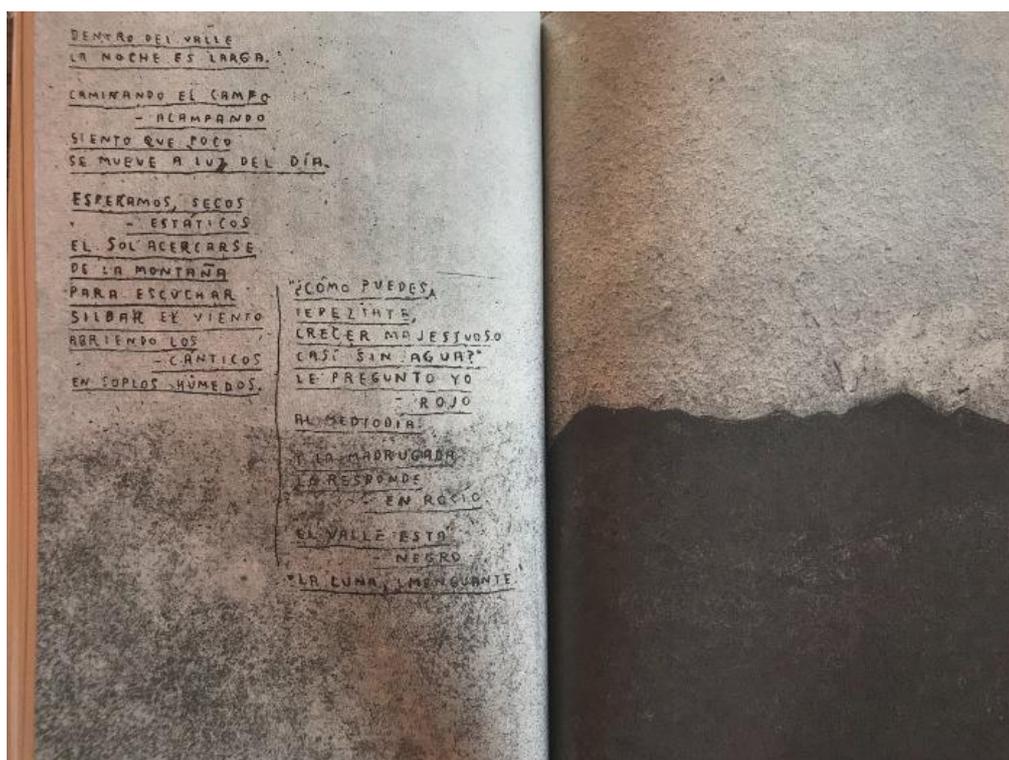
E não é somente essa questão técnica que se nota regularmente nos seus trabalhos audiovisuais. O caráter de documentário se desvela igualmente com frequência. Entretanto, esse aspecto não se limita somente à imagem em movimento. O artista vê em outros formatos, como o livro, uma potência e abertura para expandir uma linguagem que toma espaço primordialmente através do vídeo ou do filme. De maneira impressa, ele investiga as possibilidades do que chama de documentário gráfico, algo similar ao documentário do cinema, mas que, em lugar da câmera, tira proveito do desenho, do texto e da forma do livro para a sua elaboração. O que já se notava comum como método de criação dos trabalhos audiovisuais, que, porém, de modo distinto ao livro, têm como princípio essencial o movimento das imagens para o efetivo desenvolvimento de sequências, relatos ou narrativas.

Um desses livros-documentários-gráficos é o intitulado *El tiempo en las raíces*, realizado em 2018, durante residência em Santa Maria del Tule, Oaxaca, no México¹². Daniel realizou um projeto com o tema do mezcal, bebida produzida a partir de algumas espécies de agave, planta que tem origem sobretudo nas regiões mexicanas, mas se apresenta, ainda que em menor grau, em outras áreas do continente americano. Ele enfatiza o caráter vagaroso do

¹² A residência artística de Daniel Eizirik no México ocorreu pelo convite do projeto Rezpíral, um projeto de apoio à produção e ao comércio sustentável e justo do mezcal. No lançamento do livro, em junho de 2018, no México, o artista fez uma breve apresentação, que pode ser acessada através do seguinte endereço: <<https://youtu.be/HDVLL4wT7mo>>.

processo de extração do destilado, pois cada planta leva em torno de dez a quinze anos para alcançar o seu crescimento total. Em contraponto à tal morosidade, há uma grande solicitação do mercado externo para um produto que, em sua fabricação natural e tradicional, leva tempo para ser preparado: “Como manter esse tempo das raízes frente a uma demanda de urgência?”, coloca o artista na ocasião do lançamento do livro. São preocupações sensíveis e políticas que suscitam a documentação de maneira artística de determinados temas, de acordo com os locais em que Daniel transita e trabalha.

O livro foi concebido em colaboração com outras quatro pessoas, tanto artistas, como também moradores locais da região, participantes do diálogo gerado para a elaboração da obra. É composto de desenhos e pequenos textos, apresentando-se como uma forma de relato gráfico, de documentário a partir do desenho, algo que certamente poderia vir à existência, também, por meio do audiovisual.



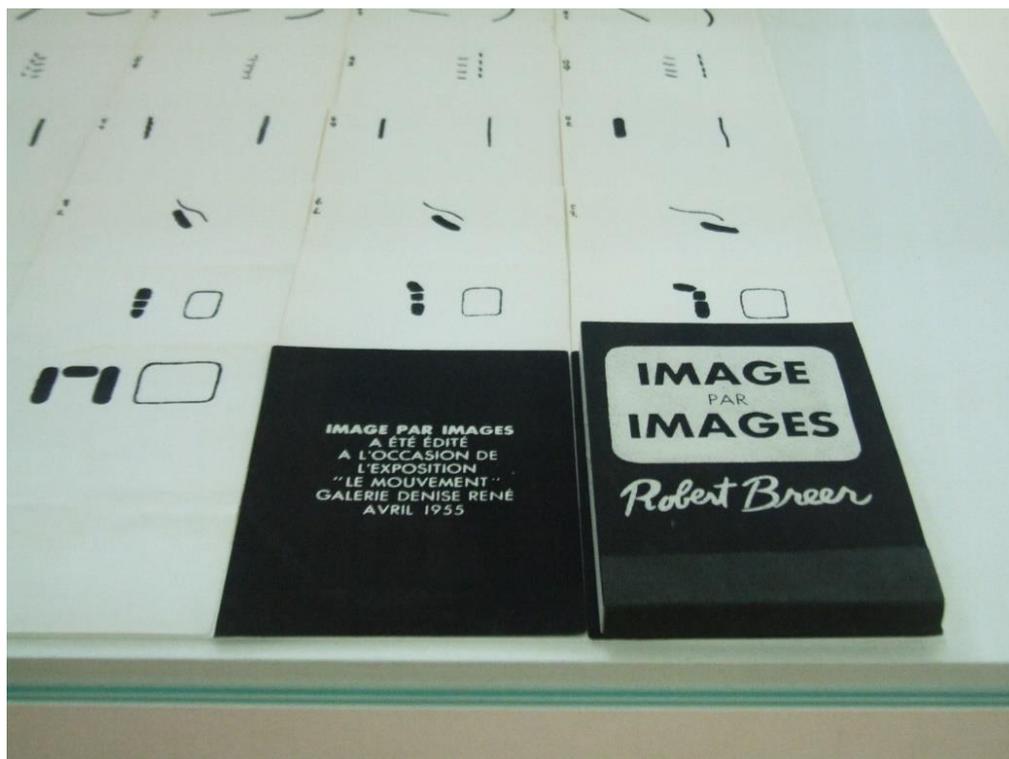
Daniel Eizirik (1989), *El tiempo en las raíces*, 2018, livro de artista

Se, em Daniel, a produção dos documentários em animação o leva ao livro de artista, existe, em outros casos do âmbito da arte, a ocorrência do movimento inverso, ainda que motivado por outros propósitos. Digo isso pensando em um formato de livreto, o *flip book* (ou

folioscópio), que, por seus atributos, sugere a noção de um movimento cinematográfico. Paulo Silveira (2008) coloca que, a princípio, por suas soluções narrativas parecerem primárias, o *flip book* não atenderia a fins artísticos. Ele se presta com melhor resultado a cenas curtas e anedóticas; ampliando essa premissa, há a necessidade de mais páginas e maior dificuldade de manuseio (p. 175-176). Dessa forma, os *flip books* trazem, comumente, a reprodução de breves cenas ou ações. Em cada uma de suas folhas, há a representação de um desenho ou imagem. A ação do folhear rápido desencadeada pela mão promove uma combinação de todos os elementos, que se desdobram em movimento, dando a ideia de uma continuidade que simula um efeito quase que cinematográfico. Por causa disso, há entre esse formato uma afinidade com outras linguagens, como o filme, o vídeo, a sequência fotográfica e a performance.

Um caso conhecido por se valer dos *flip books* e, posteriormente, como consequência da experimentação com esse formato de livro, do desenho animado em filme, é o do artista norte-americano Robert Breer (1926–2011). Em meados dos anos 1950, Breer produz o livro *Image par Images*, considerado como “o primeiro folioscópio comissionado por uma galeria como um meio válido de arte contemporânea” (CARELS, 2013, p. 302, tradução minha). Aponto essa afirmação porque o *flip book* era visto mais como um “brinquedo óptico”, do que necessariamente um espaço de intervenção artística. Breer, na ocasião da mostra *Le Mouvement*, ocorrida em abril de 1955 na Galeria Denise René, em Paris, foi convidado a participar e contribuiu com o trabalho em questão, obtendo reconhecimento a um formato antes desconsiderado pelo campo da arte.

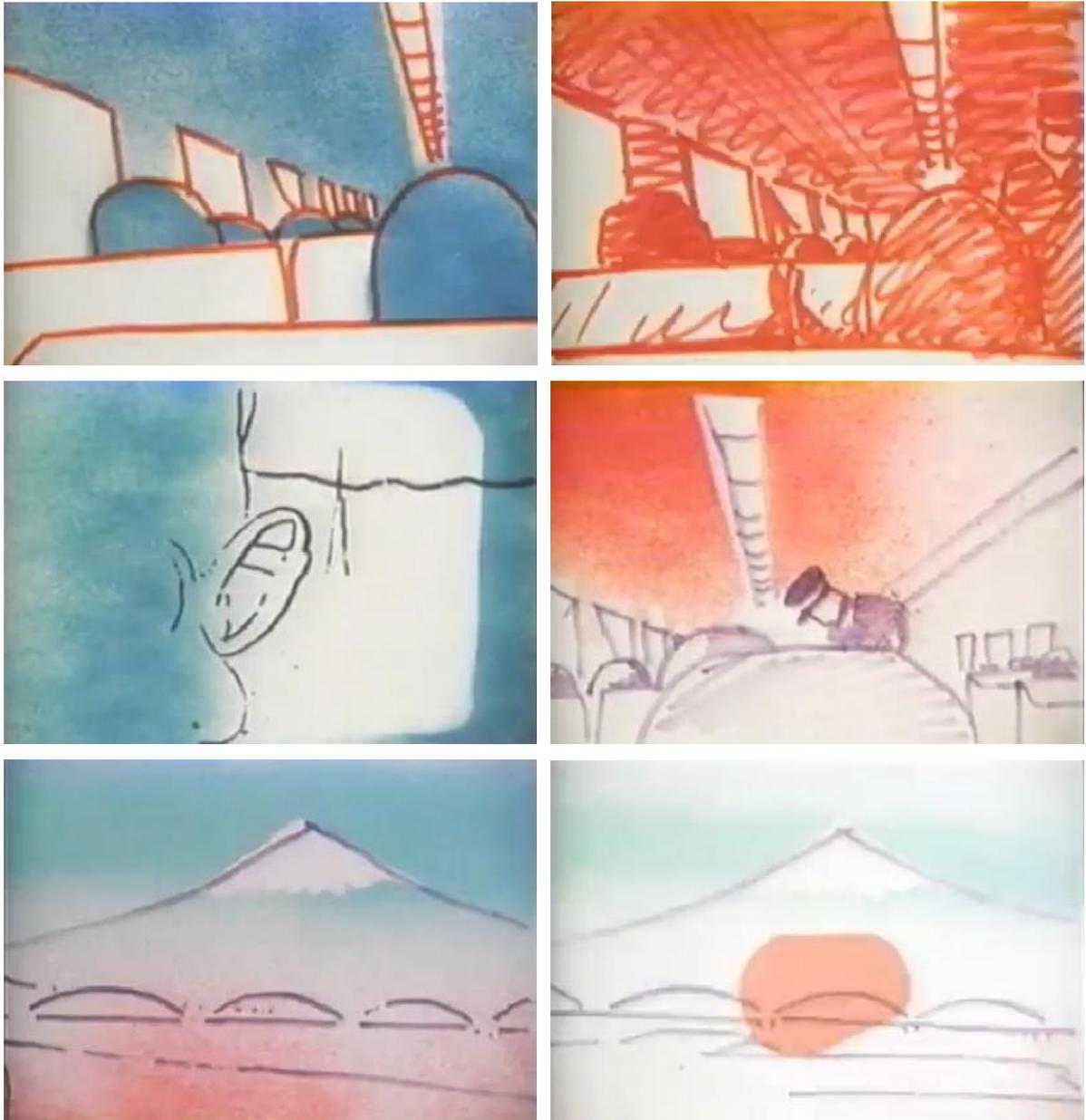
Os desenhos nesse *flip book* são abstrações, uma característica do trabalho anterior do artista em pintura que se estende também para a animação. O conteúdo do livro é, essencialmente, a representação de uma linha preta que, ao longo de noventa páginas, vai se modificando, tomando novas formas, criando uma coreografia contínua.



O livro *Image par Images*, de Robert Breer, na exposição *Le mouvement des images*, ocorrida no Centro Pompidou em 2006. Fotografia cedida por Paulo Silveira.

Não só nesse livro, como no mesmo período e com o uso do filme, Breer passa a experimentar com a animação, primeiro utilizando-se de elementos gráficos do seu próprio vocabulário visual. Mais adiante, o artista também trabalha com figuração, realizando alguns filmes em que muitos desenhos partem da técnica da rotoscopia, de imagens que antes possuem um referencial fotográfico ou fílmico. Nessa perspectiva se enquadra *Fuji*¹³, um filme experimental de 1974, no qual o artista representa uma viagem pelo Japão através de desenhos que retratam cenas dentro de um trem que se move pelas imediações do monte Fuji. Além desses desenhos, são acrescentadas breves sugestões visuais de formas abstratas e geométricas, como recorrente na obra de Breer. A montanha é evidenciada por meio de inúmeras ilustrações, com diferentes cores, e mostrando modificações do espaço em seu entorno; quando fotografados, justapostos e animados ligeiramente, todos os fotogramas simulam a ideia de um viajante que observa a paisagem por meio das janelas de um trem.

¹³ Disponível em: http://www.ubu.com/film/breer_fuji.html



Robert Breer (1926-2011), *Fuji*, 1974, filme, 8 min

Ao trazer o exemplo de Robert Breer, minha proposição é a de alinhar diálogos com outras obras que tenham sua existência primeira fundada na matéria, nos processos físicos de criação das imagens, como é a constante na concepção do videoclipe de Daniel. Incluso ainda nessa linha de aproximação, lembro do sul-africano William Kentridge (1955), por sua produção de filmes com desenhos a carvão, que difundiram seu trabalho, tornando-o um nome importante da arte contemporânea.

A partir de 1989, o artista iniciou uma série que denominou como *Drawings for Projection*, os desenhos para projeção, realizados com carvão, e por vezes pastel, sobre papel.

A singularidade de seu processo se deve ao fato de que, ao invés de criar uma sequência em folhas múltiplas, como em uma animação convencional, os desenhos de uma mesma cena são criados e retrabalhados num mesmo pedaço de papel. Cada fotograma que se apresenta com o filme é resultado do acréscimo e apagamento de figuras e personagens. As cenas são fotografadas, uma a uma, numa distância fixa da câmera, depois das determinadas alterações realizadas para formar as transições, composições e sequências narrativas que o artista deseja estabelecer. Esse procedimento minucioso dá a ver sua fisicalidade, já que as marcas do carvão, mesmo quando apagadas, permanecem, revelando texturas, borrões, resíduos, traços e formas que transparecem o gesto manual e assíduo da criação de seus filmes.

Essa série de filmes curtos, além disso, apresenta quase sempre um mesmo conjunto de personagens e motivos, tendo como pano de fundo recorrente a cidade natal do artista e local de sua vivência e trabalho até hoje, Joanesburgo, o que o leva a abordar questões históricas, políticas e culturais. São protagonistas, como Soho Eckstein e Felix Teitlebaum, que aparecem desde o início da série, desdobrando-se em muitas facetas que se aproximam do próprio Kentridge, como que numa autorreferência. Inclusive, são essas figuras que estabelecem uma continuidade entre cada filme, já que, como o próprio artista coloca, não existe um roteiro anterior à concepção do trabalho: ele vai se construindo e sendo descoberto em sua feitura, durante o processo sucessivo e lento do desenhar, apagar e fotografar das imagens¹⁴. O quinto trabalho da série, um dentre os outros que eu poderia citar para elucidar minha reflexão, é o intitulado *Felix in Exile*,¹⁵ de 1994, com duração de 8 minutos e filmagem em 35mm. Nele, além do carvão, é utilizado pastel azul. Em cada cena, conseguimos perceber as transições a partir dos rastros que o material deixa no papel: no título do filme escrito no quadro inicial; nas folhas de jornal que sobrevoam e cobrem um corpo deitado, ou naquelas levadas pelo vento em uma paisagem, que acaba por inscrever uma nova forma no papel; no movimento do barbear do homem, que deixa manchas no espelho; e na parte do filme, próxima a seu final, em que um quarto inundado tem suas paredes preenchidas pelas marcas de carvão de páginas esvoaçantes.

¹⁴ “Os filmes de Soho Eckstein e Felix Teitlebaum foram feitos sem roteiro, sem *storyboard*. A realização de cada filme foi a descoberta do que cada filme era. Uma imagem, frase ou ideia se justificava no desdobrar de imagens, conexões e ideias espalhadas pela obra em progresso. O apagamento imperfeito dos sucessivos estágios de cada desenho se tornava o registro do progresso de uma ideia e da passagem do tempo. Os borrões do apagamento adensam o tempo no filme, mas são também um registro dos dias e meses gastos fazendo o filme, um registro do pensamento em câmera lenta. [...]” (William KENTRIDGE, apud. TONE, 2012, p. 134)

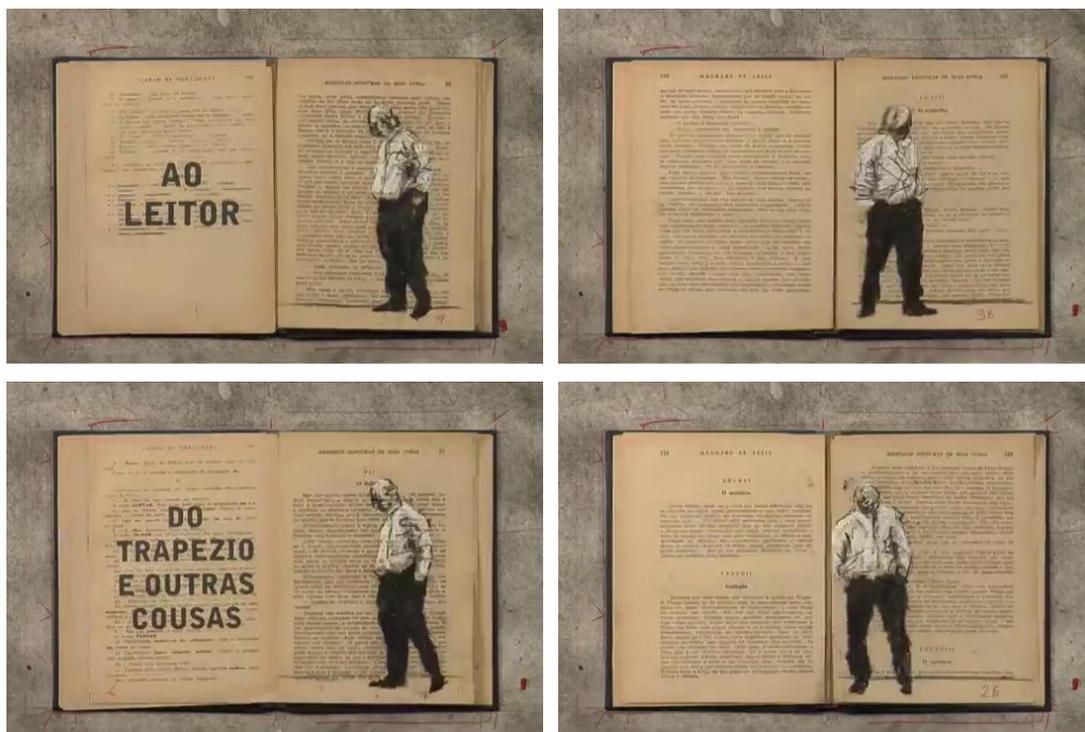
¹⁵ Disponível em: https://youtu.be/k5w_CkyPapY



William Kentridge (1955), *Felix in Exile*, 1994, filme (35mm), 8 min

Lembro ainda da obra *De como não fui ministro d'Estado*, criada em formato de *flip book* especialmente para a exposição *Fortuna*, ocorrida no Rio de Janeiro, em Porto Alegre e em São Paulo, entre 2012 e 2013. Nesse trabalho, Kentridge toma como suporte uma edição

de 1946 do livro *Memórias póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis, e nele interfere a partir da realização de desenhos da figura de um homem e de trechos da própria publicação. Com o trocar das páginas, a figura se movimenta, efetivando a sequência proposta pelo artista¹⁶.



William Kentridge (1955), *De como não fui ministro d'Estado*, 2012, livro de artista

As aproximações aqui observadas estão ligadas aos processos de animação para a criação de um uma obra audiovisual, que se constituem, como vimos, com base em desenhos feitos anteriormente, de maneira física e manual. Mais do que isso, demonstram como tanto um filme como um vídeo buscam em procedimentos e técnicas tradicionais das artes visuais as matrizes para sua constituição. Além disso, considero importante ressaltar esse trânsito que aponte na obra, tanto de Daniel, como de Breer ou Kentridge; um fluxo dos seus trabalhos, que caminham do vídeo ou filme – da imagem em movimento – ao livro, ou vice-versa, e que demonstra as afinidades entre esses meios, ainda mais se um dos pontos estruturais dos trabalhos for a proposição de determinadas construções sequenciais ou narrativas.

¹⁶ É possível visualizar o movimento desse livro a partir da animação feita pelo Instituto Moreira Salles, na ocasião da exposição, disponível no endereço: <<https://youtu.be/nxGrazd19WY>>.

2.3 Deco Farkas

André Farkas (1985), ou Deco Farkas, como é mais conhecido – ou, ainda, Treco, como assina as suas obras de arte urbana –, é de São Paulo, formado em artes plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP). Trabalha com vídeo, animação, ilustração e pintura, muitas vezes misturando essas técnicas. Também trabalha com *graffiti*, explorando a cidade e se aproveitando dos seus diversos suportes. Toda a sua produção é permeada por tons de humor e ironia.

Deco pensou a concepção do vídeo para a canção *Azul*¹⁷, do Canô, um grupo alternativo da cidade de São Paulo. Na minha pesquisa, não encontrei muita informação sobre a banda, acreditando, portanto, que ela não esteja mais em atividade. No *site* ainda disponível, consta uma breve descrição sobre o trio, que coloca a sua “proposta de interpretar uma estética moderna tropical dos anos 1960, com referências da poesia concreta e da música dos anos 1990”, tomando um “caminho para a canção em língua portuguesa: um suave rock tropical”¹⁸. As composições, curtas e simples, ainda segundo a informação do site, falam da cidade, de momentos e acontecimentos cotidianos. *Azul* é a música de estreia, lançada em 2015, junto a um EP com mais quatro faixas. A letra tem um tom *nonsense*, com palavras soltas e expressões curtas que não parecem constituir um sentido em seu todo. Parece falar sobre um estado de vivência, sobre tranquilidade, sobre pequenos momentos, instantes, acasos da vida. Por esse fato, a própria concepção do videoclipe, por Deco, se alinha à música quando ele busca, com pequenos trechos de vídeos, estruturar a totalidade do seu trabalho.

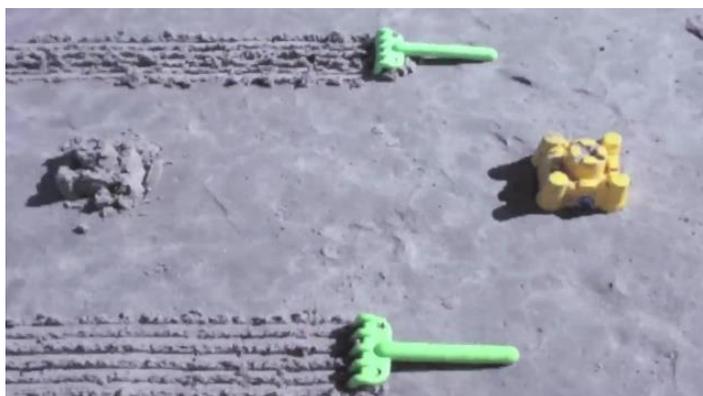
Nos casos anteriores, aqui estudados, a leitura que realizei se propôs a seguir, mais ou menos, a linearidade correspondente à do vídeo. Nesse, de maneira um pouco diferente, busco um método que se adequa melhor ao caráter do trabalho. Digo isso porque o videoclipe tem uma duração relativamente curta, de dois minutos, e é composto por fragmentos desconexos, de cenas e situações diversas, que fazem uma reaparição em certas partes. Descrevê-las a todo o momento seria uma tarefa repetitiva e exaustiva, pois é uma profusão muito grande de imagens fugazes que se desenrola na tela. Deco se aproveitou tanto de registros pessoais, de um arquivo constituído ao longo da vida, e também pensou e gravou outros de acordo com a canção, suas batidas e sons.

¹⁷ Disponível em: <https://youtu.be/g0OZPtAxBO8>

¹⁸ Disponível em: <https://cargocollective.com/somosocano>.

Dou início à minha leitura ao evidenciar essa diversidade da composição a partir de um agrupamento por categorias, ou pela sugestão de semelhanças entre as imagens que se apresentam. Com essa estratégia, tornou-se mais fácil compreender as relações pensadas com a sequência dada aos fragmentos de vídeos, tendo em vista que, em um primeiro momento, as imagens não parecem estabelecer conexões óbvias entre si. Vindas e criadas em contextos distintos, elas não dependem uma da outra para existir, mas juntas acabam por contribuir para uma ideia da totalidade do videoclipe.

Uma particularidade do vídeo é a de que ele é todo constituído a partir de cenas e momentos simples do cotidiano, com elementos reconhecíveis ao espectador. O artista mostra, desde o início, situações em que objetos caem ou se chocam: troncos em caixas de madeira, escadas sobre sacos de lixo, vasos de flor, que se quebram ao serem jogados ao chão, um pedaço de madeira, que é atirado sobre uma telha solta. Gambiarras e estruturas também são criadas para que objetos colidam entre si, sejam lançados ao ar ou se estatem na superfície. Todas essas ações inusitadas e sem sentido ganham uma outra dimensão no momento em que elas surgem acompanhadas de batidas e ruídos específicos, como o som forte da bateria, de modo a sugerir uma sensação provocada pela canção. E, ainda, o artista também utiliza na composição do videoclipe breves animações em *stop motion* em que objetos, como brinquedos de praia ou um simples tijolo, se movimentam, multiplicam-se, ganham ou criam outros formatos.



Deco Farkas (1985), *Azul*, 2015, videoclipe para Canô, 2 min 50 seg

Outras imagens, que têm presença constante no videoclipe, são as dos registros realizados pelo artista, que formam como que um acervo pessoal de cenas gravadas em inúmeras ocasiões da vida. O que vemos, portanto, mostra desde momentos corriqueiros em ambientes caseiros, como uma criança que dança em uma sala, ou pessoas que dançam numa área externa, ou a imagem de mãos suspensas, fazendo um gesto descontraído sobre uma grelha. São segundos de diversão e entretenimento: diversas pessoas se penduram em uma corda – e depois caem – em meio a árvores, alguém dá um chute em uma bola, outro alguém cai de um balanço, mais um faz uma manobra de skate que se repete diversas vezes num mesmo segundo, uma criança dá um salto em uma piscina, alguns rapazes conversam e atiram pedras do alto de um penhasco numa paisagem que dá a ver o mar.

Em certo momento, as mãos de uma pessoa são enquadradas batendo palmas, e as baquetas de uma bateria encontram o instrumento, conversando nitidamente com a música nesse exato segundo. Além de tudo isso, ainda fazem parte da composição alguns registros de locais urbanos ou ao ar livre, como um parque repleto de pessoas desfrutando de um momento de lazer, ou um espaço público em que diversas pessoas dançam em conjunto. O retrato de uma chuva forte, com o vento que faz balançar as árvores. O céu azul visto da janela de um carro, e uma mão, nesse mesmo veículo, que segura um tênis para fora da janela, como se este fosse um aviãozinho de brinquedo. A estrada, pelo ângulo da traseira de um automóvel, que é abandonada quando este faz seu percurso. Um barco, navegando em um rio. Pés, que se seguem, continuamente, em três momentos: em um, com sapato social, caminhando em uma calçada; no segundo, descalços, andando pela areia; no último, dando passos na água rasa da beira do mar. E, por fim, a banda, três pessoas com seus respectivos instrumentos reproduzindo a última frase da canção.

complemento entre si, mesmo que em contextos diferentes. A noção da queda dos objetos dá sequência à grande parte das imagens. Por exemplo, quando um rapaz atira uma pedra em direção ao mar, e na continuidade desse ato, sem vermos a sua conclusão, enxergamos o registro de uma pessoa dando um salto em uma piscina, como que fazendo referência ao objeto que estaria colidindo com a água. A água, além do mais, é constante: a esse pulo na piscina, sucede-se a cena de uma mulher em meio a um rio, e a de outras em um momento descontraído, também dentro da água. Até em certo momento, quando o vocalista entoia a palavra *azul*, o que vemos é um objeto azul, um garrafão vazio de água, rolando no chão após uma queda, que rapidamente dá lugar à mão que rega uma planta em um local no qual a cor azul é predominante na pintura da parede, e, por conseguinte, há a imagem do mar, em tom bastante azulado. Ou, além do mais, quando o videoclipe está quase por encerrar, as três cenas que enquadram pés em cenários distintos, como se do movimento dos primeiros derivassem os passos dos próximos.

Essas possíveis conexões, pensadas pelos objetos, pelo movimento, por experiências de ação e reação, pelas cores, por temáticas, demonstram uma justaposição que se constitui pelo acaso. Na montagem, o artista, ao unir fragmentos, pequenos trechos e pedaços, acaba por conferir sentidos outros a imagens que já existiam. Quando estas são associadas à canção, construindo a totalidade do videoclipe, abre-se a possibilidade de novas impressões, novas construções de sentido. A particularidade do processo de montagem, aleatório e com lógicas não óbvias, não é somente aparente nesse trabalho do artista. Toda a produção de Deco, seja ela em pintura, mural, ilustração ou em outros vídeos, demonstra um lado intuitivo, instintivo, a busca de uma lógica nem sempre racional na criação de cada obra. As pinturas urbanas tornam evidente esse processo quando têm nelas representadas figuras híbridas, entre humanas, animais e de objetos, que compõem um todo incomum, por vezes até mesmo fantástico. Muitas dessas composições são improvisos, porque o local que o artista escolhe – e encontra – para pintar é sempre diferente, variando desde grandes muros, até lixeiras, fachadas, caixas telefônicas e pontos de ônibus. Ou seja, há um esboço ou ideia já estabelecida, mas novas soluções são pensadas no momento da criação, no qual o artista vai percebendo outras formas, corpos, desenhos e elementos que vão se adequando e se encaixando para conceber a imagem completa.



Deco Farkas (1985), Murais realizados na cidade de São Paulo.
Fonte: <https://www.flickr.com/photos/treco/>

Levando em consideração essa perspectiva de um processo criativo que se vale da espontaneidade, da intuição e de eventuais acasos, como no clipe, em que construções de sentido são ocasionadas com a junção de música e imagem, é possível pensar em uma ponte que liga o artista a um espírito de criação Dada. Na questão da concepção da obra, os dadaístas viam o acaso como um novo elemento estimulador da criação artística, como um ponto central que permitia dar voz ao desconhecido, a combinações e associações que, “de súbito, faziam despontar a coerência do que, aparentemente, era incoerente” (RICHTER, 1993, p. 64). O “Dada preconiza a ‘ausência de sentido’, da arte, o que não significa, de modo algum, que ela não faça sentido” (op. cit., p. 42). Esse entendimento não se limitava somente às artes visuais e a seus meios, como a pintura, a escultura, a gravura, os *ready-mades*, mas também se estendia à poesia e à literatura, conduzindo a uma diluição de fronteiras entre as artes, não se constituindo como um *ismo* e apresentando-se como uma “anarquia insolúvel”.

É em relação a uma linguagem em específico que apresento uma relação de aproximação entre Deco Farkas e uma concepção Dada da arte. Refiro-me às chamadas fotomontagens, que se tornaram populares entre os artistas dadaístas do círculo de Berlim. Mais do que as colagens, que já eram produzidas em Zurique com a aplicação de pedaços de papel e de pano, ou como forma de distinção à colagem abstrata dos cubistas (*papier collé*), o termo fotomontagem fazia referência à intenção de construir, de montar o trabalho, tendo uma conotação de mecanicidade que agradava aos artistas. A técnica da fotomontagem, entre o Dada de Berlim, a partir de 1918, consistia num processo de recorte de fontes fotográficas e tipográficas, retiradas dos meios de comunicação de massa impressos, e sua junção em uma nova composição, mesclada com desenhos, com “papel de jornal, cartas antigas ou o que

caísse nas mãos” (RICHTER, 1993, p. 154). A partir de fragmentos desconexos, montagens eram estabelecidas de maneira desordenada e arbitrária, resultando em uma nova unidade. A fotomontagem, além do mais, pelas novas relações de forma e tonalidade que permitia, e pela liberdade que implicava no seu processo de recorte e reposição, buscando dar novas conotações a imagens de circulação em massa, esteve a serviço de um interesse também político dos artistas inseridos no círculo berlinense:

Foram os primeiros a utilizar o material da fotografia para, a partir de partes da estrutura, de natureza material e espacial peculiar, muitas vezes opostas umas às outras, criar uma nova unidade que pudesse arrancar ao caos dos tempos de guerra e revolução uma imagem nova, do ponto de vista óptico como intelectual. [...] O campo da fotomontagem tem tantas possibilidades quantas são as modificações do meio, de sua estrutura social e das construções psicológicas que dela resultam – e todos os dias este meio se modifica (RICHTER, 1993, p. 155).

Diversos deles passaram a ter a fotomontagem como parte de sua produção, desde o início do grupo em Berlim. Um exemplo é o da artista Hannah Höch (1889–1978), uma das pioneiras a trabalhar com a fotomontagem, cujos experimentos, desenvolvidos ao longo de cinco décadas, a tornaram uma das mais audaciosas e adeptas praticantes do novo método. Höch, no largo desenvolvimento dessa prática, revelou uma série de assuntos e temáticas, desde as primeiras composições, de 1919 a 1922, alinhadas ao espírito anárquico do Dada, como também outras, focadas em retratos íntimos e psicológicos e engajadas na representação de figuras femininas, além daquelas permeadas de comentários sociais e crítica política. A esse procedimento relativamente mecânico, do recortar e colar para formar novas imagens, a artista acrescentou novos interesses e mudanças formais, o que torna evidente a sua atração pelo meio, tido como um espaço de exploração para novas e diversas possibilidades.



Hannah Höch (1889–1978), *Das Schöne Mädchen* (A menina bonita) 1919–20, fotomontagem, 35 x 29 cm, Coleção privada



Hannah Höch (1889–1978), *Ohne Titel* (Sem título), 1920, fotomontagem, 35,6 x 30,5 cm, Coleção privada (Família Morton G. Neumann)

Apesar de, em termos técnicos, o videoclipe de Deco e a fotomontagem apresentarem as suas distintas peculiaridades, há a afinidade em seus processos, como já apontei

anteriormente. Em ambos os casos, o trabalho é formado pela compilação e agrupamento de fragmentos independentes entre si, que em uma nova unidade tornam possíveis outras leituras. No entanto, a fotomontagem existe verticalmente ao suporte do papel, no espaço, e é vista por completo pelo observador. Na imagem em movimento, a montagem acontece de maneira horizontal, no tempo, e o observador não vê a composição em sua totalidade. É necessário exercitar a lembrança para compreender os sentidos das partes e, conseqüentemente, do todo.

Essa aproximação também pode ser compreendida a partir de experiências que se apropriam da fotomontagem e a recriam através do vídeo digital, em forma do que podemos falar de vídeo-colagens. Não é somente uma montagem horizontal, com cenas que dão sequência a outras, mas um trabalho das imagens como colagens em um mesmo quadro. Um caso que pode exemplificar esse tipo de operação é o do artista e cineasta canadense Winston Hacking (1983), que produz animações elaboradas a partir da seleção de materiais publicitários, tanto impressos como oriundos do meio televisivo. São imagens de massa, de divulgação por cartazes, comerciais e produtos. Com o movimento produzido a partir da animação digital, torna-se perceptível – e possível – a interação de objetos, figuras e elementos que, inicialmente, não teriam nenhuma ligação entre si.



Winston Hacking (1983), *Erodium Thunk*, 2018, vídeo, 2 min. 50 seg¹⁹.

Por outro lado, o videoclipe realizado por Deco Farkas também desperta uma livre associação com a tendência presente na obra de diversos artistas contemporâneos, de valer-se de registros obtidos descontraidamente no cotidiano, e utilizá-los, dentro de outras proposições e contextos, abrindo-os a ressignificações. Grande parte do que observamos durante a visualização do vídeo são imagens registradas em situações distintas da vida do próprio artista. São, pois, imagens rotineiras e despreocupadas, sem estarem, necessariamente, vinculadas a intentos artísticos.

¹⁹ Disponível em: <https://youtu.be/Q9AL-yufRBE>

Em um primeiro momento, isso pode nos levar a pensar em algumas das primeiras experiências da videoarte, em que o que se registrava partia do cotidiano dos artistas, gestos performáticos realizados em contextos privados ou domésticos. Iniciativas que, alinhadas ao pensamento da época, os anos 1970, buscavam dissipar as fronteiras entre a arte e a vida. Os artistas, interessados que estavam em expandir a sua prática para além dos suportes convencionais, perceberam a possibilidade de utilizar a ferramenta portátil de vídeo (Portapak) como um novo suporte para criação. Pelas possibilidades de invenção limitadas do meio, em seus princípios, parte dos trabalhos se resumia às atitudes mencionadas, a investigações performáticas desempenhadas pela figura do artista e pelo seu próprio corpo. Filmar a si mesmo, dentro de seu contexto de vivência e trabalho – mas, explicitamente, com intenções artísticas –, constituiu-se como uma outra forma possível de suscitar reflexões, relacionadas tanto ao campo político e social como também ao próprio sistema das artes.

Fato é que, na realidade, o advento de tecnologias de captação e reprodução de vídeo que tinham um acesso facilitado, como o VHS (Video Home System, surgido em 1976), estiveram a serviço não somente do campo da arte e das investigações poéticas dos artistas, mas também de qualquer pessoa que tivesse interesse, como um hobby, em retratar e guardar imagens familiares, domésticas, constituindo um acervo de memórias particulares. Essa iniciativa começou a gerar imagens descompromissadas, amadoras, sem intuídos artísticos. Alguns artistas viram nesse tipo de registro desprezioso um caminho aberto a novas proposições. Numa primeira perspectiva, porque um vídeo ou filme caseiro da própria vivência do artista poderia ser por ele apropriado e reposicionado dentro de novos discursos ou narrativas.

Por esse ponto de vista, trago um primeiro exemplo, da artista mexicana Ximena Cuevas (1963). Seus vídeos estão focados no cotidiano, por vezes com um tom documental, apontando a fronteira tênue entre a ficção e a realidade que está contida nas representações cotidianas. O trabalho que aponto é o intitulado *Alma Gemela*²⁰, um vídeo curto de 1999, no qual vemos uma menina, em um cenário de uma paisagem nevada, construindo um boneco de neve. A imagem da criança é duplicada e espelhada a todo o momento em um mesmo quadro. Depois da construção do boneco, a menina passa a destruí-lo a socos e chutes, em uma imagem que é rebobinada. Este trabalho pode ser visto somente como uma experimentação de recursos audiovisuais, mas é possível pensar – e divagar sem compromisso – em uma

²⁰ Disponível em: <https://youtu.be/42TqwRidweY>

referência mais íntima e familiar, em alguma lembrança de infância, já que o que vemos pode nos remeter a registros domésticos despreocupados²¹.



Ximena Cuevas (1963), *Alma Gemela*, 1999, vídeo, cor, 2 min

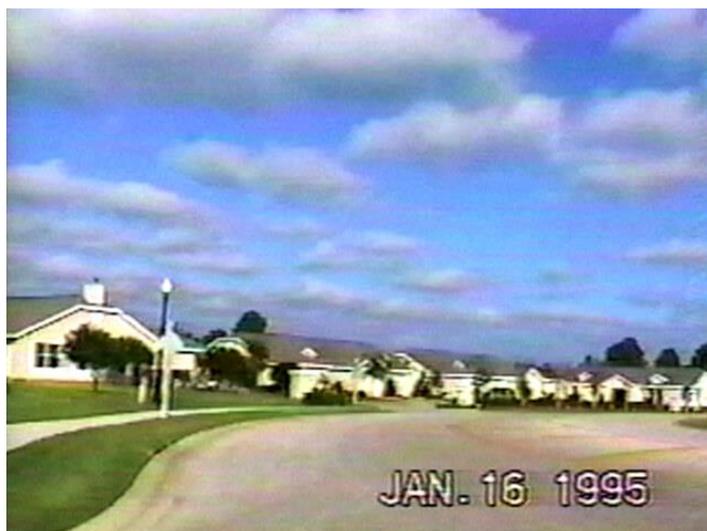
Um outro caso é o do artista norte-americano Robert Buck (1959), cuja produção multimídia tem como núcleo uma reflexão sobre o eu, a identidade e a subjetividade. No trabalho *The Memorial Screening* (1974), de 2000, Buck recupera imagens fotográficas e trechos de filmes caseiros realizados pela própria família. Como uma forma de memorial de uma morte presumida, esse tributo em vídeo apresenta um retrato do artista durante a adolescência, aprendendo a manusear uma arma de fogo. O que aparentemente era comum dentro de seu contexto familiar poderia ter determinado a sua própria morte ou outras situações trágicas durante a sua juventude, momento que, para ele, foi permeado de descobertas e traz memórias dolorosas. O artista concebe o trabalho apresentando um relato fictício no qual é lembrado a partir de três pontos de vista: dos irmãos, do pai e da mãe. Por meio da apropriação dos registros caseiros e da sua reposição em uma nova narrativa, Buck reflete sobre como a fotografia e o filme tem a capacidade de insinuar uma história trágica e emotiva.

²¹ Pela carência de fontes sobre esse trabalho, não posso afirmar com absoluta certeza se os registros utilizados são, de fato, parte de um acervo familiar da artista. Entretanto, ao observar, tanto esse vídeo, como outras de suas obras (e reafirmar como nelas se faz presente o cotidiano e o espaço doméstico), trago a hipótese de que, se não se trata, necessariamente, de uma gravação de origem caseira, pelo menos busca aparentar ou nos dá a impressão de ser esse tipo de registro, por sua despreocupação no gesto de retratar o simples momento de uma criança construindo um boneco de neve.



Robert Buck (1959), *The Memorial Screening* (1974), 2000, vídeo, 11 min

Ainda a partir do trabalho de Robert Buck, conseguimos perceber como o vídeo caseiro pode se tornar um ponto de partida e é retrabalhado na criação artística. Nesse caso, diferentemente do já comentado, em que a matéria-prima para a obra vem de um acervo pessoal do artista, há o que podemos chamar de um reprocessamento de memórias privadas de outras pessoas. Em *Song Poem (Trips Visits)*, de 2001, Buck apresenta um vídeo composto de excertos de registros domésticos, recolhidos em diversas fontes. Imagens obtidas por pessoas desconhecidas, que provavelmente, pela obsolescência do meio, espalharam-se e eram vendidas em lojas específicas. O artista reúne, nos seis minutos de seu trabalho, uma diversidade de cenas, explorando os múltiplos usos da ferramenta do vídeo no cotidiano de pessoas anônimas. Não só essa ação de Buck colabora para uma ressignificação das imagens que ele encontra: o trabalho foi pensado dentro de um projeto intitulado *Song Poems*. Logo após à sua concepção, uma letra e composição sonora foram pensadas para integrarem a sua totalidade.



Robert Buck (1959), *Song Poem (Trips Visits)*, 2001, vídeo, 6 min

Penso que, depois desse emaranhado de referências que acabo de explicar, uma conexão com a obra de Deco se dá no momento em que ele vê no seu acervo pessoal de imagens avulsas, imagens privadas, situações de lazer, um potencial de imagens possíveis para a criação do videoclipe. Seja pela perspectiva da espontaneidade, através da qual ele busca coisas soltas e aleatórias para conectá-las, seja pelo apelo emocional contido nas imagens, pelas sensações ou sentimentos que elas lhe despertam. Não são necessariamente “imagens de arte”, imagens capturadas com o intuito de se tornarem artísticas. Talvez continuem não o sendo. Mas, sem dúvida, elas são alimentadas por outros sentidos que acabam tornando-as ainda mais potentes.

Considerações finais

Não posso deixar de lembrar, ao concluir meu trabalho, de como ele é resultado de uma pesquisa que encaminhei por mais da metade de minha graduação. Cheguei ao meu objeto de pesquisa propriamente dito depois de um longo percurso estudando manifestações audiovisuais na arte contemporânea no contexto brasileiro. Na verdade, o que ofereci aqui foi um pequeno recorte dentro de um campo imenso de possibilidades de pesquisa, de um terreno bastante fértil que é o do vídeo e seus derivados e desdobramentos na arte no Brasil. Por isso, essas considerações finais se pretendem como uma reflexão para encerrar apenas esse trabalho, mesmo sabendo de como ele ainda pode ser incrementado, sem esquecer, também, de todo o caminho percorrido pela pesquisa e das inúmeras portas que ela deixou em aberto.

Os três artistas aqui estudados, Amanda, Daniel e Deco, podem ser aproximados em diversos aspectos. Talvez o que mais se sobressaia seja o fato de eles poderem ser considerados como parte de uma mesma geração de artistas. São artistas que produzem com novos meios e suportes, com recursos tecnológicos que permitem estratégias de criação alternativas. Além disso, se formos pensar na questão do vídeo em sua dimensão técnica, em ambos os casos a preocupação com a alta qualidade e resolução das imagens não parece ser elemento fundamental no processo criativo. As imagens em movimento capturadas trazem uma atmosfera despreocupada, de espontaneidade em seu registro – o que de maneira alguma infere negativamente na qualidade dos trabalhos –, que nos permite pensar em como essa prática está vinculada ao próprio cotidiano e à vida dos artistas.

Certamente, um outro ponto em comum entre os videoclipes analisados é a liberdade concedida a cada artista em seus processos criativos. Todos os vídeos foram solicitados por grupos musicais para uma de suas canções, ou seja, houve uma demanda para a produção desses trabalhos, o que gera implicações prévias para a concepção do produto visual, que vai estar atrelado à letra da música, à sua sonoridade e à própria identidade dos músicos. Essas são as bases referenciais para a criação do trabalho do artista, assim como ocorre na ilustração de um livro, por exemplo, em que o texto a ser ilustrado é a fonte principal – ainda que não única – de inspiração para a criação das imagens. No entanto, o intuito destes três videoclipes não se esgota somente em dar a ver por imagens o que as canções ensejam de simbólico e significativo. Aos artistas foram concedidas permissão e autonomia para desenvolver uma

proposição pessoal, também centrada em suas preocupações estéticas e poéticas, e não só nas dos músicos, resultando em um vídeo que é extensão de um trabalho artístico autoral.

Sem olvidar-se de apontar, também, que há no videoclipe em geral o objetivo de divulgar e comercializar a canção e o trabalho do músico. Até hoje, ele é visto como um recurso conveniente e rentável pela indústria musical para assegurar bons retornos econômicos. É importante ressaltar, todavia, que essa indústria que, desde o início, deu origem aos videoclipes, assume caráter de dominância e, por consequência, influencia diretamente nos modos consagrados da concepção do vídeo musical e no entendimento popular e corrente que se tem sobre esse formato.

Os três casos que foram trabalhados são exemplos de videoclipes de grupos e músicos que se situam à margem da dinâmica preponderante encadeada pela indústria da música massiva. Esses artistas musicais têm como uma de suas características uma posição alternativa e independente a esse cenário, com um trabalho que não somente visa, evidentemente, o fim comercial, mas também a representação de uma identidade autoral e singular. Por isso, a liberdade conferida aos artistas para a produção dos videoclipes pode ser enquadrada dentro dessa lógica de atuação dos próprios músicos, por fora das convenções impostas por um sistema que se busca hegemônico.

Como extensão ao intuito de constituição de autenticidade e individualidade, presente nos músicos, os artistas conceberam imagens que muito se alinham às suas próprias investigações pessoais. Mesmo que haja um pré-requisito na criação do videoclipe, quer dizer, a associação, independentemente de como seja feita, com a música, isso não impediu que no vídeo estivesse presente a dimensão poética de cada um desses artistas visuais. Uma outra questão é que esses trabalhos só se tornaram possíveis por causa de sua relação com a música. É como se a possibilidade de fazer esses videoclipes aparecesse como um impulso, um novo problema artístico a ser resolvido. A oportunidade de realizar um trabalho encomendado ofereceu a viabilidade de experimentar ideias e processos que, talvez, não teriam sido realizados, tal como foram, em um trabalho dentro da prática habitual desses artistas.

O videoclipe torna-se um formato aberto e pertinente para a experimentação artística. Ele alarga os espaços possíveis de atuação e criação para os artistas visuais. Melhor dizendo, a estes surge a possibilidade de estender para um outro meio processos, estratégias e reflexões conceituais e poéticas decorrentes do campo da arte, que são inusuais ao vocabulário da mídia. Esse movimento de perceber no videoclipe um espaço disponível para a

experimentação do artista também parece romper com a ideia de que esse formato tende a ser somente uma peça promocional; quer dizer, ele continua sendo. Mas, pela convivência com a arte, não se vale de recursos apelativos e meramente publicitários para, de fato, como imagem, estimular a venda dos produtos musicais. Ao se apropriarem dessa linguagem, com seus métodos e estratégias criativas, os artistas extrapolam a questão comercial do trabalho, colocando esse formato a favor dos seus interesses, aproveitando um espaço para o desenvolvimento de uma proposição pessoal.

Não se trata meramente de apontar que estes videoclipes analisados são, sim, potentes enquanto trabalhos de artistas, trabalhos de arte. É importante lembrar que eles continuam sendo videoclipes. Vêm de um músico e do seu interesse de divulgar a sua produção. São trabalhos que, no entanto, vão além do mero propósito comercial, abertos a uma liberdade criativa e conceitual que permite que a arte alcance outros lugares que não apenas os tradicionais.

A criação artística se aproveita dos meios que estão disponíveis e que vão surgindo a cada período da história. E não somente os criados dentro e para o campo da arte. As transformações tecnológicas recentes levaram os artistas a outras áreas, a outros espaços, o que lhes permitiu absorver e inserir novos materiais e meios de expressão em sua prática. Por causa disso, não é possível negar que, hoje, proposições artísticas autênticas e de relevância estejam não somente nas galerias e espaços museológicos, mas também disseminando-se na mídia, entre algumas brechas, na televisão ou na Internet, ao alcance facilitado de nosso clique e de nosso olhar.

Referências

AQUINO, Livia Afonso de. A memória das paisagens: reflexões sobre a série Orogeneses de Joan Fontcuberta. In: *Anais do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. INTERCOM, Recife, 02 a 06 set. de 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-1631-1.pdf>>.

AZEVEDO, Adriana Barin de. A arte dos afetos em Deleuze e Espinosa. *Alegrear*, n. 7, set. 2011. Disponível em: <<https://alegrar.com.br/artigos-07/>>.

BOSWELL, Peter; MAKELA, Maria (Orgs.). *The photomontages of Hannah Höch*. Minneapolis: Walker Art Center, 1996. (Catálogo de exposição) Disponível em: <https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_241_300063171.pdf>.

CARELS, Edwin. Short circuits: on the impact of the flipbook in the work of Robert Breer. In: BRUCKNER, Franziska; GILIC, Nikica; LANG, Holger; ŠULJIC, Daniel; TURKOVIC, Hrvoje (Orgs.). *Global Animation Theory: International Perspectives at Animafest Zagreb*. Nova York: Bloomsbury, 2018. Disponível em: <https://books.google.com/books/about/Global_Animation_Theory.html?id=uGduDwAAQB_AJ>.

CARELS, Edwin. Spaces of Wonder: animation and museology. In: BUCHAN, Suzanne. *Pervasive animation*. Nova York: Routledge, 2013. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=QVKBAAAQBAJ&hl=pt-BR>>.

CARREIRA, Lia Scarton. A apropriação de imagens do Google Street View: arte e direitos autorais. In: *VIII ENECULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura*. Salvador, 08 a 10 ago. 2012. Disponível em: <<http://www.viii.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload/41419.pdf>>.

DENEGRI, Andrés (Org.). *Memoria BIM 2012: Bienal de la Imagen en Movimiento*. Sáenz Peña: Universidade Nacional de Tres de Febrero, 2014 (Catálogo de exposição). Disponível em: <<http://continentevideo.com.ar/bienal-de-la-imagen-en-movimiento-2014/>>.

FARKAS, Solange; MARTINHO, Teté. (Orgs.) *Videobrasil: três décadas de vídeo, arte, encontros e transformações*. São Paulo: Edições Sesc, 2015.

GÓMEZ, Iñigo Sarriugarte. Conexiones entre el videoclip y el videoarte. In: *Luces en el laberinto audiovisual: Congreso Iberoamericano de Comunicación y Educación*. Huelva, outubro de 2003. Huelva: Grupo Comunicar, 2003. Disponível em: <<http://venuspluton.com/conexiones-entre-el-videoclip-y-el,694>>.

HOLZBACH, Ariane. *A invenção do videoclipe: a história por trás da consolidação de um gênero audiovisual*. Curitiba: Editora Appris, 2016.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

MACHADO, Arlindo. Reinvenção do videoclipe. In: *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2000.

MELLO, Christine. *As extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

RICHTER, Hans. *Dadá: arte e antiarte*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SCHAMA, Simon. *Paisagem e memória*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

SILVEIRA, Paulo. *As existências da narrativa no livro de artista*. 2008. Tese (Doutorado em História, Teoria e Crítica de Arte) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2008.

SOARES, Thiago. *A Estética do Videoclipe*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.

TEIXEIRA, Amanda. *Não fosse isso era menos: percepções sobre o invisível colecionável*. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

TONE, Lilian (Org.). *William Kentridge: Fortuna*. Rio de Janeiro / São Paulo / Porto Alegre: Instituto Moreira Salles / Pinacoteca do Estado de São Paulo / Fundação Iberê Camargo, 2012 (Catálogo de exposição).

Sites

Amanda Teixeira. Disponível em: <<https://www.amandateixeira.com/>>.

ARNING, Bill. Review of Exhibitions: Robert Beck at CRG. *Art in America*, setembro de 2000. Disponível em: <<https://www.robertbuck.net/presses/2000-review-of-exhibitions-robert-beck-at-crg>>.

BELIK, Vivian. Winston Hacking's collages turn old ads into psychedelic fever dreams. *CBC Arts*, maio de 2018. Disponível em: <<https://www.cbc.ca/arts/exhibitionists/winston-hacking-s-collages-turn-old-ads-into-psychedelic-fever-dreams-1.4681512>>.

Bjork. Interview Exclusive. *Record Collector*, n. 276, agosto de 2002. Disponível em: <<https://www.bjork.fr/Record-Collector-276>>.

Deco Farkas. Disponível em: <<https://www.decofarkas.com/>>.

Doug Rickard. Disponível em: <<http://www.dougrickard.com/>>.

GEFTER, Philip. Mishka Henner uses Google Earth as Muse. *The New York Times*, 28 de ago. 2015. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2015/08/30/arts/design/mishka-henner-uses-google-earth-as-muse-for-his-aerial-art.html>>.

Mishka Henner. Disponível em: <<https://mishkahenner.com/>>.

Rezpiral. *Exquisite spirits distilled from agave*. Disponível em: <<https://rezpiral.com/>>.

Robert Buck. Disponível em: <<https://www.robertbuck.net/>>.

UbuWeb Film and Video: Robert Breer. Disponível em: <<http://www.ubu.com/film/breer.html>>.

Apêndices

I: Entrevista com Daniel Eizirik

Entrevistei Daniel Eizirik em 09 de novembro de 2016, em uma ligação via Internet. Ao conversar com ele, minha intenção era a de conhecer a sua produção, de maneira mais ampla, e questionar sobre o processo de criação do videoclipe *Dinossauros*, feito para a banda Dingo Bells, em 2016. Algumas perguntas e informações foram suprimidas da versão integral, de modo a apresentar conteúdo que fosse fundamental ao desenvolvimento da minha pesquisa. Procurei manter, na transcrição, alguns hábitos comuns da oralidade.

Nívia: Como se deu a tua formação e contato com as artes visuais?

Daniel Eizirik: É difícil, porque a formação em artes não é só profissional ou acadêmica, às vezes vem muito de casa, então talvez no início seja o meu pai sentando comigo para desenhar na mesa da sala. Quando eu era piá, frequentei um ateliê que chama Lola Ufus, que existe até hoje, e é de uma artista que se chama Isabel Preto, ela se formou no Instituto de Artes nos anos 90, quando eu era criança eu ia lá. Depois de acabar a escola eu estudei cinema na Unisinos e lá eu tive uma formação relacionada às artes visuais, mas acho que depois da faculdade foi uma deformação que me direcionou mais para o que eu faço hoje. Eu fui para São Paulo, e lá eu pude estudar com mais liberdade, fora do mundo acadêmico, onde eu tinha um grupo de desenho com crianças de uma ocupação urbana ligada à frente de luta por moradia. Isso, para mim, foi uma formação muito importante, onde eu pude trabalhar o desenho e o documentário de outras formas. É isso, sempre me interessei muito por desenho e a escola de cinema me possibilitou entrar mais na animação mesmo.

Nívia: E por causa do cinema, tu trabalhas com animação e filme voltados a esse contexto mais do que ao campo das artes visuais?

Daniel: Na verdade, minha produção maior está entre o vídeo e o livro de artista. Com os trabalhos de livro eu acabo entrando em uma área que é o documentário gráfico, onde eu uso técnicas de documentário, mas o desenho entra no lugar da câmera e o resultado final é o livro. Mas, sim, eu trabalhei com animação também, enfim, para outras empresas, eu trabalhava na Otto Desenhos Animados numa época, que é uma produtora de Porto Alegre.

Ah, e cheguei a trabalhar para a televisão, também, com animação, enfim, como trabalho mesmo, para me sustentar e tal.

Nívia: Como começou o teu contato com o vídeo?

Daniel: Eu nasci em 1989, e a minha mãe comprou uma câmera de VHS em 1991, 1992, então, para mim e para muita gente da minha geração, e da tua, provavelmente, se tem uma intimidade com câmeras leves, portáteis. Eu sempre gostei de registrar coisas comuns, do dia a dia, desde com câmera de celular, até outras câmeras que me interessavam. No vídeo, acaba tendo que, nas minhas produções mais pessoais, eu assumo muitas etapas da produção eu mesmo. No clipe, por exemplo, a câmera fui eu que fiz, eu fiz a fotografia, a direção e a montagem da parte de vídeo, mas em outros ambientes onde se é contratado para uma função mais específica, ou mesmo na Otto Desenhos, é bem setorizado. Então, enquanto na Otto Desenhos, tinha uma época que, quando eu comecei, eu passava uma linha preta em cima de uma linha cinza, o dia inteiro. Eu nem tinha noção do que era... aliás, tinha noção do que era o todo, mas não existia nenhuma marca minha, pessoal, naquele processo que era como uma esteira de produção, um desenhava, o outro criava os personagens, o outro coloria, o outro aplicava no fundo. Assim que eu sai da Otto eu me propus a fazer o contrário, onde as mesmas mãos fariam toda ou boa parte da etapa de animação, e nesse contexto, as imperfeições ou o que seria o erro do modelo clássico se tornariam uma linguagem e uma evidência.

Nívia: Que aspectos tu vêes em comum entre os filmes, vídeos e outros suportes do teu trabalho?

Daniel: Voltando à pergunta de antes... teve essa parte do celular, que eu acho que todo mundo usava, né, mas a primeira incursão que eu tive com o vídeo mesmo, e que pode ser chamado de videoarte, ou curta, ou cinema, como quiser, foi com super-8. Antes de entrar na faculdade de cinema, eu participei de um ciclo de super-8 que teve em Porto Alegre de um pessoal que se juntou, eram todos mais velhos, para comprar rolos de 8mm e gravar seus filmes e mandar revelar. Isso era 2006. Eu fiz o primeiro experimento sozinho com super-8, chamado *Ábaco*, e depois outro em 2008, que chama *Edifício Sinai*, que levou alguns prêmios em uma mostra de Gramado, um filme feito com um cara que se chama João Kowacs, que é mais ligado à literatura e ao cinema. Existe algo em comum em todas elas, existe um fio que liga essa produção em super-8, que casualmente agora eu estou retomando, eu estou em

viagem agora e a gente está filmando em 16mm e 8mm, também, mas o que tem em comum entre a animação, o vídeo, seja ele digital ou em película, e esses livros que eu comentei, que são documentários gráficos, é um processo de colagem mesmo, de sobreposição de imagens, ou de justaposição de imagens, onde o encontro de duas imagens distintas forma uma terceira imagem. Esse aspecto da edição, da colagem e da justaposição, é como um... eu acho que é em todos os processos que ele entra. É difícil que eu trabalhe com uma imagem isolada, para mim existe um aspecto ideográfico, de botar imagens lado a lado para formar um terceiro sentido. E isso é muito presente no clipe, da mesma forma que era no recortar e colar com a tesoura e durex no super-8, existe o recortar e colar hoje na animação, para mim, tanto no papel quanto nessa composição com o vídeo.

Nívia: Como foi o processo de criação do videoclipe *Dinossauros*?

Daniel: Foi um processo bem de lanterninha, assim, numa caverna escura. Eu não vi ele inteiro até que se formasse. Eu parti de um roteiro inicial que eu me autorizei a subverter o tempo inteiro. Os guris se aproximaram de mim e pediram que eu fizesse o clipe, foi uma encomenda para uma banda que chama Dingo Bells. Eles já tinham visto alguns trabalhos meus em animação, e me apresentaram uma música que, para mim, é uma música que tem uma letra muito cinematográfica, ela conta toda uma história. Eu propus, então, que eu não me interessava por ilustrar o que a letra falava, quer dizer, não queria que o desenho ou o vídeo fossem uma ilustração ou uma reincidência, uma tradução da letra, mas sim algo que compusesse um terceiro sentido junto, que tem a ver com o que eu falei da justaposição. Eles me pediram, então, para eu fazer o clipe, e eu disse “Ótimo, preciso de seis meses”, para maturar isso e botar em prática. A animação é um processo muito, muito lento. Hoje eu vejo que eu poderia ter pedido mais tempo. No próximo projeto eu acho que, talvez, mais tempo fosse bom. O processo dele... eu parti de uma premissa, que é essa das crianças que observam as estrelas, para abrir uma janela para um fluxo de sensações e de imagens que teriam a ver com essa imaginação. Tentei trabalhar, em termos de roteiro, dentro de uma zona que não é muito clara, de onde é a imagem, a imaginação e a mágica, até isso está presente no clipe, nas folhas de dicionário aparecem essas três palavras. E daí, dessa premissa, nasceram algumas imagens que eu tentei correr atrás na animação, e enquanto eu estava desenvolvendo os desenhos e o que seria esse fluxo do roteiro, o meu corpo estava em trânsito, eu estava saindo de Porto Alegre, de onde me pediram o clipe, e subindo o Brasil rumo ao norte. Durante o processo de feitura do clipe eu me desloquei de Porto Alegre até Salvador, parando em muitas

idades pelo caminho, por terra, e gravando muito. Eu gravei muito o meu dia a dia, registrei muito as sensações que me ocorriam em imagens, que estão presentes no clipe de forma muito labiríntica, assim mesmo, quer dizer, eu vejo uma série de imagens que eu sei onde foram gravadas, no interior do Rio de Janeiro ou do Espírito Santo, mas eu não me preocupava muito que quem estivesse assistindo ao clipe tivesse uma sensação de estar em trânsito, por mais que, para mim, enquanto processo é muito bom estar em trânsito. Eu acho que também vale a pena, desde a tua pergunta de como foi o processo, é uma pergunta que é necessariamente obscena [riso], porque, pela etimologia da palavra mesmo, quer dizer, eu apresento para o mundo um clipe que seria uma cena, e obsceno é tudo que está atrás da cortina. A obscenidade, na verdade, é o que está fora da cena, o obsceno. E enfim, às vezes acontecem tantas coisas nessa... no que está atrás da cortina, às vezes esse mundo obsceno do que não está aparecendo no clipe... São tantos percursos, e o que a pessoa vê, no fim, é uma imagem que vai ter toda sua obscenidade latente. Mas em termos práticos do que é visto, finalmente, é isso, é uma coisa que foi muito feita no papel, a animação é toda desenhada e depois digitalizada. Eu tento usar todas as imperfeições do papel, se borra tinta, se aparece alguma digital, esses borrões todos a favor. Ao mesmo tempo, essa opção de usar papel é ecologicamente questionável, porque no processo de animação digital tu poupa, realmente, um monte de recurso, de papel mesmo, que é um recurso ecologicamente ruim, mas nesse caso eu consegui equilibrar de alguma forma o uso de papel, porque os livros que são vistos na animação do clipe e o papel foram coletados pela Cooperativa de Catadores da Baixada do Glicério, em São Paulo. Esses catadores catam muitos livros que estão em desuso, especialmente livros de direito, e eles vendem a preço de quilo de papel para reciclagem. Nesse caso me foi superbom, porque já havia livros mofados, amarelados, era tudo o que eu queria.

Tem a parte das crianças, que foi incrível, as personagens do clipe *Dinossauros* são duas meninas entre quatro e seis anos. Uma é a Bethânia Brancher, que é filha da Lídia Brancher, uma artista de Porto Alegre, superbacana também. E a outra menina é a Luyza Teixeira, que é filha do Carlos Malverde, que também é um artista de Porto Alegre. Eu era bem amigo dos pais das crianças, e dei a ideia de que elas estivessem... Enfim, muito do que a gente vê na montagem é a espontaneidade delas... E poder criar imagens junto com essas pessoas tão jovens, ah, é muito inspirador, para mim é maravilhoso. Acho que, a gente, quando é bem pequeno assim, de idade, tem os canais muito abertos para a produção de imagens, é muito rico, é muito maravilhoso isso. Eu sou muito fascinado, tento aprender ao

máximo com esse processo que tem gente jovem ou de pouca idade envolvida. Eu acho que isso vem bastante do Lola Ufus, esse ateliê, e do grupo de desenho Columbia Palace, que eu tenho com uns moradores da Ocupação São João, da frente de luta por moradia de São Paulo.

Nívia: A primeira impressão que eu tive ao assistir ao clipe foi curiosa porque algumas imagens, as com câmera na mão, me lembram muito uma ideia de vídeo ou filme experimental, pioneiro. Tu tens alguma referência ou influência de algum artista ou situação?

Daniel: É, eu acho muito legal... muito legal parece meio vago, mas me seduz, na verdade, essa sensação de que as pessoas lembrem de referências dentro da história da arte, mesmo, quando assistem a um trabalho, enfim, e consigam *linkar* com outros artistas do vídeo. Mas quando eu me proponho a apresentar uma imagem, pelo menos no meu processo pessoal, não busco fazer referência a outros manejos de imagens senão referências ao mundo mesmo, à experiência de estar vivo. Eu não... por mais que eu assista ao vídeo e reconheça influências ou consiga enxergar a mão dos meus mestres agindo ainda sobre as minhas mãos, que não vão ser totalmente autônomas ou autodidatas nunca, eu não busco fazer uma alusão ou uma homenagem para alguém. Agora, tem artistas que têm linguagens muito parecidas, isso faz parte de estar vivo e inserido numa rede de cultura. E, claro, tenho os meus mestres que inevitavelmente vão projetar uma sombra nas imagens, mas é uma sombra muito luminosa. Eu não busco me esquivar dos meus mestres porque eu quero aprender com eles, mesmo que saia algo muito parecido com eles.

Nívia: Pensando numa ideia convencional de videoclipe, tu acreditas que seria possível pensar esse teu trabalho como um vídeo mais artístico? Não que seja necessário definir o que é cada linguagem, mas, para mim, teu trabalho rompe com essa ideia delimitada, comercial, do que seria um videoclipe...

Daniel: É, tomara... tomara que sim, não sei. Eu acho que tem que romper mesmo. Acho que é muito bom quando a pessoa é surpreendida, acha que vai ver algo e vê algo diferente, ou, ainda, está assistindo ou acessando uma imagem num contexto e é, de alguma forma, surpreendida com uma linguagem que até então não conhecia naquele contexto. Agora, na minha opinião, o videoclipe já é, há muitos anos, uma janela que permite mesmo fazer imagens que não sejam tão publicitárias, mesmo que no fim, mesmo que no videoclipe exista uma finalidade de promover uma canção ou uma banda num momento cultural específico, me parece que é um campo onde se tem muita liberdade para experimentação, tantos artistas já flertaram com essa janela... Eu não saberia dizer se tem um limite entre videoarte e

videoclipe, o que eu sei é que isso é uma recorrência, também, da resposta do público ter um estranhamento de “pô, o que essa linguagem está fazendo nessa janela”, sabe. Eu trabalhei em uma época para a RBS TV, fazendo animações para curtas deles, e quando me davam liberdade eu usava tinta acrílica para fazer animação, usava carvão, pastel oleoso. Primeiro as pessoas estranharam, porque era algo muito sujo, para a retina mesmo era algo sujo, mas depois o pessoal se acostuma, a cultura é assim, vai rodando. Eu gostaria muito de poder trabalhar mais com videoarte em termos de videoinstalação, é algo que me interessa muito, eu sinto que eu precisava ainda chegar num nível de maturidade e de organização para conseguir propor algo maior, e também conseguir financiamento, porque é caro fazer videoinstalação. Mas não sei se era por aí... você comentava dessa linguagem de parecer videoarte num ambiente de videoclipe.

Nívia: O que eu percebo em estudos sobre videoclipe é pouca iniciativa em estudá-los somente por suas questões formais, por exemplo, tratando mais de questões publicitárias, mercadológicas, relações com o cenário da música... É interessante fazer uma leitura formal de vídeos para que então se possa traçar aproximações com a videoarte, com as artes visuais, não vendo o vídeo musical somente como um produto de divulgação... Tem alguma consideração em relação a isso ou alguma colocação final?

Daniel: É, foi ótimo, também, porque a banda me deu muita liberdade, eles não queriam aparecer... Eu não vou negar, eu já trabalhei com publicidade, quem tira renda da produção de imagens é frequente que tenha que se relacionar de alguma forma com esse nicho que é a publicidade e que é, muitas vezes, um ambiente em que a imagem está sendo usada para fins nefastos, mesmo, que eu acho terríveis, de venda, de incentivo ao consumismo. Mas mesmo dentro da indústria da propaganda existem brechas. Eu me lembro que teve um encontro em Porto Alegre com um cara que se chama Ricardo Silvestrin, que escreve, e ele falou uma frase que eu achei marcante, que dizia que o mercado não é um senhorzinho, que você bate na porta dele e diz “Bom dia, senhor Mercado, posso entrar para o mercado de trabalho, posso me render ao senhor?”. Não, é uma coisa viva como é a cultura, é o que a gente quiser... quer dizer, não exatamente isso, mas enquanto a gente for agente da cultura, ela vai ser algo móvel, mutante e renovada. Se até então as pessoas não faziam de um jeito e passam a fazer, é a linguagem que vai se adaptar ao humano, à expressão. Então, sei lá, tantos clipes mostram a banda, querem simplesmente que propague e que venda discos, e outros clipes, não. Talvez uma coisa importante para salientar é a sensação de estar se arriscando... quando eu mandei a

versão mais ou menos final, mostrei para a banda, até a hora de mostrar eu ficava em dúvida se ia ser aceito ou não. Eu botei muito empenho em algo... eu tinha sérias dúvidas se ia ser aceito, mesmo, se não ia ter que mudar tudo, se eu não tinha me equivocado totalmente. Eu mostrei e foi superforte, lágrimas, abraços e tal. Demorou um tempão para liberarem, para postarem o clipe finalmente, e eu ficava pensando “Meu Deus, alguém viu e não aprovou, não é, sei lá, vai ver que faltava algo”. E aí, finalmente, postaram e começou a ter uma repercussão superpositiva na Internet, porque foi um vídeo que foi para a televisão, mas é muito de Internet. Eu sempre tenho dúvidas, achava que ia ter uma represália, que o pessoal ia ficar de cara, não sei, estou até agora esperando as pessoas revoltadas que não gostaram. Mas é isso. Isso é outro fio em comum, mas um fio em comum nas produções seria o fio obscuro, que é esse, para mim, muito pessoalmente no meu processo. Entre a imagem estar pronta e ser publicada, lançada ou veiculada, eu fico totalmente em dúvida, normalmente eu tenho a sensação de que, sei lá, não vai rolar, vai dar tudo errado. Mas depois a coisa vai se acomodando. É intencional e proposital essa sensação de uma câmera na mão e uma câmera de registro, que remeta às imagens que eu mesmo faço para o meu próprio diário, uma imagem granulada, uma imagem que, sei lá, às vezes assumo que é tosca mesmo. E eu gosto disso. Eu sei que talvez não seja o mais eficiente para se passar a ideia de que seja algo “profissional”, mas eu gosto disso mesmo assim, que tenha essa cara de registro, e que essa imagem, mesmo sendo feita por “profissionais”, se aproxime das imagens que as pessoas fazem para registrar sua própria vida.

II: Entrevista com Amanda Teixeira

A entrevista a seguir foi realizada com a artista Amanda Teixeira no dia 10 de setembro de 2018 no Vinco Estúdio, em Porto Alegre, local de trabalho que ela compartilha com outras artistas. Em nossa conversa, busquei compreender melhor a produção de Amanda de uma maneira mais ampla, e como foi o processo do videoclipe *Chuvarada*, para o músico Dom Pedro, realizado em 2016. Na redação da entrevista, mantive hábitos corriqueiros de fala e suprimi algumas informações de modo a primar pela clareza e pelas informações mais fundamentais a esta pesquisa.; pergunta de formação.

Nívia: Gostaria que tu comentasses um pouco sobre o teu trabalho em geral. Quais são as questões que te interessam?

Amanda Teixeira: No meu trabalho de conclusão de curso, tinha muito uma coisa de pegar os objetos de dentro de casa e falar deles, de alguma maneira. Eu não sei, eu acho que é bem esquisito, porque não parece que são objetos, acho que eles ficam entrando em outra coisa. Tem essa coisa da coleção, das coisas guardadas, que eu ainda faço nas coisas novas que eu estou fazendo agora. E acho que é uma ideia de tempo e transformação, sabe, que vai nessas coisas... o vídeo tem isso, para mim, pelo menos. Acho que o vídeo e o livro têm essa ideia de uma sequência, de uma narrativa, apesar de as coisas, às vezes, não serem... Eu acho que tudo que eu faço é narrativo, e a Elaine [orientadora] sempre me falava assim: não é! Tu pegas uma pessoa do cinema, ela vai fazer uma coisa que é súper narrativa. E, para mim, elas são narrativas, apesar de elas não parecerem. Então acho que tem isso. E eu tenho pensado muito nessa coisa de transformação, fico pensando como sempre tem um início, meio e fim. Não sei, estou bem nisso, agora. Ou dessa coisa de contar uma história pelo fragmento, de pegar uma coisa e, disso, construir o que poderia ter sido, ou o que já foi. Ou os trabalhos que eu fiz antes do meu trabalho de conclusão de curso, que eram com fotograma, de sobrepor coisas para criar uma nova coisa, acho que tem uma coisa de pedaço... Não sei, acho que é meio que isso. Eu agora estou tentando escrever sobre coisas novas, então também estou muito tentando entender o que tem nas coisas velhas que tem nas coisas novas.

Nívia: E tu produzés mais com vídeo, livro, fotografia?

Amanda: É. E eu estou fazendo uma coisa que são esses objetos [pega um fragmento retangular de madeira e me mostra], que são quatorze, são uns quadros, que eram do meu pai, e aí eu estou fazendo essas intervenções. Aí tem esse trabalho, que são só as coisas que eram do meu pai, e coisas a ver com paisagem. Eu fiz uma residência na Islândia, que mudou muito toda a minha vida, e eu comecei a fazer essas coisas que parecem essas montanhas, e aí eu estou muito pirando nessas micropaisagens. Mas eu acho que tem uma coisa de ser uma paisagem de dentro que vai para fora.

Nívia: A questão da paisagem eu percebo, tanto no videoclipe, quanto em muitos dos teus trabalhos. Eu percebo, também, que tem uma questão da memória, uma memória contida nas coisas do cotidiano...

Amanda: Sim, é uma memória afetiva, não é? Eu acho que ela é bem afetiva, sim. Eu acho que sim. Eu tenho um tempo de raciocinar as coisas muito lento, eu sou muito lenta para produzir, tanto que depois do trabalho de conclusão eu não fiz nenhum grande trabalho. E aí, agora, eu percebi que eu fiz oito trabalhos de uma vez, e não é que eles não existissem, eu demorei para me dar conta de que eles eram algo. Mas eu acho que é um trabalho silencioso, eu acho que é um trabalho que não é gritante, ele não é uma megaintervenção, ele é uma coisa assim... não sei, acho que ele é bem silencioso. Fico pensando que silencioso é uma palavra. Ele é quase do nada. Eu fiz coisas que não eram trabalho antes de fazer o trabalho final do curso, e eram muito uns nadinhas. Eu acho que eu sou uma pessoa que faz as coisas dessa maneira... E eu acho que tem a ver com essa memória, de raciocinar, e de entender, eu sou lenta para entender tudo o que aconteceu, sabe. Mas eu acho que isso é do trabalho. O trabalho vem meio devagar, não sei.

Nívia: Como foi a ocasião de fazer esse videoclipe? E como foi o teu processo?

Amanda: Eu conheço o Pedro [Dom Pedro]. Ele estava fazendo esse CD. Mas eu sempre tive uma relação com música, eu comecei a fotografar porque eu ia em shows, e eu não sabia tocar nada e queria ser parte do movimento, então eu comecei a fazer fotos dos shows. Eu fiz muita foto de show, durante 2007, antes de entrar no Instituto de Artes. Aí eu entrei para o IA, e eu fazia freelance de foto, para tudo que é coisa, até fotografava festas. Eu fazia as fotos dos shows, que era o que eu gostava, mas não dava dinheiro. Chegou um momento que em eu parei de fazer, porque não compensava, mas eu sempre tive amigos que produziam música. Eu conheci o Pedro, e ele estava fazendo esse disco. O Pedro tinha uma banda antes, que se chamava Colorir, que era muito experimental, eu vi um show deles no Teatro de Arena, que era uma coisa muito absurda, porque não tinha música, eles faziam som. É uma coisa muito louca, e, aquilo, para mim, foi bem marcante. O Pedro teve outras bandas além dessa. Quando ele me convidou eu achei legal, porque ele ficaria feliz com qualquer coisa que eu fizesse, ele é uma pessoa muito aberta. Eu escolhi essa música, *Chuvarada*, que é a mais longa do disco, ela tem sete minutos. Eu decidi fazer algo de animação, eu já estava fazendo coisas com animação, mas dessa maneira meio estranha, com serigrafia, porque eu fazia gravura no IA, também. Eu sempre fiz coisas múltiplas, fazia foto, fazia gravura. Eu fazia muitas impressões, e algumas impressões eu fazia, depois, umas animações, botava todas as cópias junto, e a coisa ficava mudando de cor, ou mudando de textura, ou mudando de papel. Depois disso, eu queria fazer *stop motion*, mas no IA não tem quem ensine, pelo menos não tinha. Quando eu

estava [estudando], tinha umas cadeiras que não eram o que eu queria, e aí eu fui meio que descobrindo como fazer sozinha, pela Internet mesmo.

Fiquei pensando que a música é muito lenta, então tinha que ter uns movimentos de câmera. Eu queria umas imagens que fossem abstratas, mas que também falassem desse lugar, porque o álbum dele tem a ver com essa região bem do campo, essa região da fronteira. Eu fiquei pensando que tinha que ser uma coisa meio campo, mas eu não tinha nada desse lugar, e aí eu comecei a fazer as capturas de imagens do Google. Fazia muitas, montava uma imagem de 1 *gigabyte*, imensa, e ficava animando isso de uma maneira muito tosca. As primeiras imagens que eu fiz foram as aéreas, e é legal porque o Google tem nuvem, tem essas nuvens que ficam em cima da paisagem, e aí tem umas manchas. É tudo em preto e branco porque a qualidade das coisas era horrível, por isso. Eu fiz essas, passei uns três meses fazendo isso e percebi que eu tinha feito um minuto. Aí eu pensei: tenho que catar alguma coisa para o resto. Depois eu fiz cenas que são essas paisagens andando, que eu ficava achando que parece quando tu estás em um carro, indo para algum lugar e tu vêes essas imagens assim. É a primeira parte do vídeo, que veio depois, ela é toda cortadinha. Eu achava legal, acho que parece uma coisa meio de piscar também, porque ela é meio cortada.

Nívia: Algumas dessas imagens que tu usaste para o videoclipe já existiam, como de um arquivo pessoal? Porque o clipe tem diversas cenas...

Amanda: Tem essas imagens que passam, que tem umas árvores, uma vaca, e tal. Tem essas aéreas, e tem umas que são umas manchas, só, embaixo d'água. Eu fiz primeiro essas aéreas, que eram todas do Google, as outras, das paisagens, também são do Google, e as últimas, que são essas manchadas, foi de uma primeira vez que a gente comprou uma GoPro. Eu fui para a Chapada dos Veadeiros e a gente estava lá e fez uns vídeos embaixo da água. Um amigo nosso mergulhou, fez uns vídeos, e aí eu usei essas imagens... ele botou [a câmera] no pescoço e foi. Eu usei algumas dessas imagens para meio que contrapor. As outras imagens que têm são dessa viagem.

Nívia: Então, tu tinhas uma ideia do videoclipe na cabeça e tu foste compondo as imagens? No caso, foi o fato de ter que produzir o videoclipe que fez com que tu recolheesses essas imagens...

Amanda: Eu não tinha uma ideia. Eu não sei planejar as coisas, eu não sou uma pessoa que planeja...

Nívia: Eu pensei que tu já tivesses algumas dessas imagens, como fotografias ou registros de um arquivo próprio, e que tu aproveitaste elas para criar o vídeo...

Amanda: Eu estava fazendo, aí eu viajei, e eu voltei e precisava de alguma coisa e usei aquilo... acho que foi meio isso. Não foi uma coisa tipo: “ah, tenho isso, e tenho isso, e vou juntar”. Foi uma coisa que eu fui fazendo e eu vi que o que eu queria fazer estava ficando chato, e era muito cansativo de fazer, e aí eu juntei outra coisa. Hoje em dia eu acho que eu gosto mais dessas imagens embaixo d’água, acho que elas têm muito a ver com a música, que é muito lenta, e meio que não acontece nada. Talvez até mais do que as primeiras que eu fiz, essas do Google. Mas aí foi meio que misturando. Mas não foi superplanejado, eu não sei fazer isso.

Nívia: Quanto tempo tu levaste para fazer o clipe?

Amanda: Eu acho que eu fiquei uns seis meses fazendo, entre uma coisa e outra. E aí eu acho que ele ia lançar alguma coisa e eu meio que terminei do jeito que ficou.

Nívia: Penso que, mesmo sendo um trabalho comissionado, tu colocas nele os teus interesses, tuas preocupações e a tua poética. É como se teu trabalho se expandisse, ganhasse um outro espaço para ser mostrado...

Amanda: Eu fiz tudo que eu queria. Ele [o músico] só viu pronto, ele não viu nem antes, eu nem falei nada do que eu ia fazer. Eu fiz e ele adorou. Foi meio que isso. Mas eu acho que eu fiz porque eu estava querendo testar coisas, eu acho que é legal isso, também, quando a gente faz coisas que não são necessariamente um trabalho nosso, acaba virando uma desculpa, uma oportunidade de fazer uma coisa que não seria feita normalmente.

Nívia: Quais foram os lugares em que tu mesma fizeste os registros?

Amanda: Na Chapada dos Veadeiros... As outras imagens do pampa eu pesquisei no Google. [Mostro outra imagem para Amanda, um registro do sol entre nuvens, que ela ainda não havia citado] Essa aqui é de Florianópolis, é de coisas que eu filmei ao longo da vida, tudo que tinha paisagem eu fui juntando. É difícil, porque eu acho que quando eu vou trabalhar com vídeo eu não consigo planejar: ah, agora eu vou filmar aquela árvore. São coisas que eu faço. O vídeo da caixa de fósforos [*Coisas que cabem em uma caixinha de fósforos*], aquele eu planejei,

“ah, vou fazer, isso”, mas quando são outras coisas acaba sendo: “ah, aqui tem uns vídeos que eu nunca usei, e eles têm tudo a ver com isso”. Meio que vira uma colagem.

Nívia: Nesse trabalho, então, a música, mesmo, serve como roteiro ou ajuda a construir a tua composição...

Amanda: É verdade, de pensar esse tempo e que imagem cabe em cada lugar, eu acho que sim. Mas eu acho que é uma coisa meio colagem mesmo, não sei se é essa a palavra, mas de se apropriar de uma coisa que já é minha e colocar, e ver onde é que cabe cada coisa. Mas eu fiquei tanto tempo fazendo que eu também não sei dizer se em algum momento eu não estava filmando alguma coisa só para usar. Que, tu sabes, no fundo da tua cabeça, que vai precisar de algumas imagens de trinta segundos de alguma coisa em que não acontece muita coisa, aí tu já tens a ideia de que vai filmar coisas, e aí tu vais para todo lugar e acha uma outra coisa. Tem isso também.

Nívia: As imagens da região do pampa são do local onde o músico morava?

Amanda: É, a família dele é de lá, dessa região de pampa da fronteira. Eu fiquei procurando no Google, andando pelas estradas e escolhendo pedaços para fotografar. Isso é algo que eu faço por diversão, às vezes.

Nívia: Isso pode ter a ver com uma questão afetiva do próprio músico, mesmo...

Amanda: Sim...

Nívia: Eu fiquei pensando, também, em relação a esse artista para quem tu fizeste o clipe e o fato dele estar inserido num cenário alternativo da música. Em como, nesse contexto, os videoclipes parecem ter uma potência artística mais evidente. É legal quando tu falas da tua liberdade para criar o que tu quisesses. Me parece que, por isso, o próprio artista visual, que criou o vídeo, aparece muito no trabalho.

Amanda: Eu fiquei tentando mandar o vídeo do Dom Pedro para festivais, porque, para mim, ele é um trabalho, mas ele não se encaixa nas coisas, ele fica muito entre: entre um trabalho de videoarte, entre algo que poderia ser um quase-cinema. Mas aí não tem espaço para isso, é bem estranho. Eu acho que tem diferença deste para quando eu estava tentando fazer coisas muito do audiovisual e estava tentando trabalhar com isso. No sentido de fazer vídeo, e eu fazia edição de vídeo, freelance de edição de vídeo, também. E aí eu percebi que não dava,

que eu não conseguia, que eu achava chato. Eu meio que desisti de fazer isso. Quando o Pedro me convidou foi tá: vou fazer uma coisa que não tenha nada a ver com o que eu já fiz, não quero ficar filmando a cara dele, nem nada disso, e talvez se fosse isso eu ainda faria de uma maneira mais minha. Mas eu acho que o fato de poder fazer qualquer coisa e eu não ter nada me fez entrar no Google, ficar buscando e pensar “ah, está bonita essa imagem, vou usar isso aqui”. Acho que não ter recurso às vezes é uma vantagem. Essas outras imagens que vieram depois eram coisas que eu já tinha, então foi legar poder usar.

III: Entrevista com Deco Farkas

A entrevista com Deco Farkas foi realizada no início do mês de outubro de 2018, através de um questionário via e-mail. Em minhas perguntas, interoguei o artista sobre a sua produção e sobre a concepção do videoclipe *Azul*, para o grupo Canô, de 2015.

Nívia: Como se deu a sua formação? E como (e em que espaços) se dá a sua atuação?

Deco Farkas: Eu sou formado em artes plásticas pela FAAP. Hoje em dia atuo como ilustrador, animador, muralista e também produzindo telas (pinturas) para vender. Já estive associado a duas galerias de arte para vender minhas obras, mas hoje em dia sigo um caminho independente, que me dá mais autonomia, liberdade e controle sobre o que produzo.

Nívia: Com que suportes e linguagens você mais trabalha?

Deco: Trabalho com mural em superfícies que variam muito, geralmente em ambiente externo. Já pinte sobre tecido, no teto, chão e todos os tipos de parede, plásticos, etc. As animações são sempre feitas no universo analógico e depois passam pelo processo digital. Mas nunca são 100% digitais. As ilustrações são geralmente feitas em tela, papel ou mesmo parede. São fotografadas, digitalizadas e depois impressas em jornais, revistas, embalagens, etc.

Nívia: Quais são as questões que te interessam e atravessam todo o seu trabalho, independente de linguagem?

Deco: Como o universo de atuação é bastante variado, também é assim com as "questões" que guiam o trabalho. Essas questões estão sempre mudando, porque o trabalho também está sempre evoluindo. Mas se fosse para sintetizar diria que o Humor está sempre presente. Gosto de flertar com o dadaísmo na busca de uma lógica não racional de construção das imagens. Não quero que as coisas façam "sentido". Não um sentido lógico e racional, pelo menos... O mundo já faz "sentido" demais. Todo o universo imagético contemporâneo é submerso em sentido (e geralmente para nos vender algo), não existe quase nada nesse universo que nos faz descansar a mente ou "viajar". Gosto de acreditar que uma lógica inconsciente e instintiva seja tão poderosa quanto. Então não sei dizer conceitualmente porque eu junto, na mesma imagem, um coração com um cadeado, por exemplo. Ou um Peixe com um isqueiro. Ou porque, em um clipe, uma imagem particular "encaixa" muito bem, logo após outra. Sigo a intuição e me sinto satisfeito com uma composição quando acredito que alguma conexão poderosa se deu em algum lugar escuro e fundo nas nossas cabeças. Adoro responder "não sei" quando me perguntam o porquê das coisas. Mas ao mesmo tempo no trabalho de ilustração, às vezes você precisa ser direto, lógico e racional. Precisa passar uma mensagem clara. Se vai fazer uma animação explicativa de como instalar um conector hidráulico, não tem como apelar para o inconsciente. [Risos]. A ideia é saber lidar com o trabalho mais livre e com um trabalho mais aplicado. Passar por esses dois mundos, sem se perder.

Nívia: Sobre o vídeo *Azul*, da banda Canô: como surgiu a possibilidade de fazer esse trabalho?

Deco: O Fulvio, que é um dos músicos da banda, é um grande amigo meu. Combinamos que eu faria o clipe se tivesse liberdade total, para fazer o que eu quisesse.

Nívia: O vídeo é curto, mas formado por uma grande quantidade de imagens fragmentadas, distintas entre si. De onde vem essas imagens? São todas criações suas ou também há apropriações?

Deco: Todas as imagens são minhas, do universo pessoal. Capturadas ao longo da minha vida.

Nívia: Como foi o processo de criação do videoclipe? E em relação a roteiro e/ou planejamento? A banda havia solicitado algo em específico que influenciou no modo como você concebeu o vídeo?

Deco: O processo de criação foi bem livre e caótico. Nesse caso ia construindo a sequência de imagens de acordo com o que a música me sugeria. Não há, de modo algum, um laço conceitual que amarre as imagens. A banda não havia solicitado nada. O que foi ótimo. Me deram uma tela em branco pra fazer o que quisesse. Mas é claro que eu dialogava com o Fulvio, eu já o conhecia e ele a mim.

Nívia: A canção e suas características, de modo geral, tiveram influência na forma como você criou, selecionou e agrupou as imagens?

Deco: A música e suas características foram as únicas coisas que influenciaram a forma com que selecionei, agrupei e montei as imagens. O que sentia em cada parte da música fazia escolher essa ou aquela imagem. Muitas vezes busquei criar ritmo com as batidas e sons, algo mais diretamente ligado a sensação que o som produzia e como traduzi-lo em imagem. Um "tsssssss" do prato da bateria, por exemplo... Como seria a versão de imagem em movimento pra esse som? Ou da caixa da bateria? ou do baixo? Então saí produzindo um monte de imagens de coisas aleatórias interagindo umas com as outras, batendo, explodindo, amassando, pra criar um banco de dados que pudesse ser usado nesses momentos de conexão som/imagem. Além dessa conexão mais direta da tradução da sensação do som em imagem, busquei imagens que produzissem um efeito mais emotivo. Imagens que tocassem pontos sensíveis, que, junto com a música produzissem sensações que passam pela nostalgia.... Mas no final das contas ouvir a música, sentir o que ela propõe, os sentimentos que ela faz aflorar e procurar criar algo para acompanhá-la. Para que juntos surja algo forte.