

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS EM COMUNICAÇÃO E
SEMIÓTICA**

CHRIS CUNNINGHAM: AUTORIA EM VIDEOCLÍPE

Sueli Chaves Andrade

São Paulo

2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica

CHRIS CUNNINGHAM: AUTORIA EM VIDEOCLÍPE

Sueli Chaves Andrade

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica, sob a orientação do Professor Doutor Arlindo Ribeiro Machado Neto.

São Paulo

2009

SUELI CHAVES ANDRADE

CHRIS CUNNINGHAM: AUTORIA EM VIDEOCLIFE

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica, sob a orientação do Professor Doutor Arlindo Ribeiro Machado Neto.

Aprovado pela Banca Examinadora em _____ 2009

BANCA EXAMINADORA

**Dedico a meu pai, Antônio Andrade,
maior incentivador dos meus sonhos de vida.**

Agradecimentos

Sem generosidade, eu jamais teria concluído essa dissertação. E eu a recebi de diferentes pessoas, momentos e lugares.

Agradeço em primeiro lugar a generosidade da minha mãe e irmãs, que nos momentos mais difíceis na luta do meu pai contra o câncer, tiveram a nobreza de segurar as pontas mesmo eu estando ausente.

Agradeço a generosidade de Mari, parceira incondicional nos meus melhores e piores momentos nesses últimos dois anos.

Agradeço a generosidade dos amigos que me acolheram de afeto e de fato, Rodrigo e Ana.

Obrigada a meu orientador Arlindo Machado, por toda a ajuda na concretização das minhas idéias vagas e imaturas.

À banca de qualificação, composta por Giselle Beiguelman e Patricia Moran, obrigada pela generosa contribuição na reta final desse trabalho.

Por fim, agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, em especial à Comissão de Bolsas, que me concedeu o suporte necessário, acreditando no potencial dessa pesquisa.

Resumo

O trabalho do *videomaker* Chris Cunningham é o tema principal dessa dissertação. A variedade de produções audiovisuais desse diretor engloba videoinstalações, publicidade e principalmente videoclipes. A escolha desse objeto dá-se por duas razões. A primeira pela contemporaneidade dos temas abordados nos projetos de Cunningham, como a temática dos corpos ciborgue e *freak* no contexto de discussão do pós-humano. Já a segunda razão é a possibilidade de situar o britânico como autor no campo audiovisual. Os videoclipes *All Is Full Of Love* (1999) e *Rubber Johnny* (2005) são as obras selecionadas para estudo analítico nesta pesquisa. As referências teóricas que embasam este trabalho estão ligadas ao tema da autoria, das imagens pós-cinemas e corpo pós-humano. No campo da discussão acerca de autoria, o trabalho situa-se nos debates propostos pelo tradicional periódico francês *Cahiers du Cinema* na década de 1950 e relação artista-máquina proposta por Vilém Flusser em *Filosofia da Caixa Preta*. Para se dissertar sobre o videoclipe, os autores selecionados são Arlindo Machado, E. Ann Kaplan e a dupla especialista em cultura pop Andrew Goodwin e Simon Fritch, além do teórico Raymond Bellour (1997), que dá “lugar” ao vídeo, e Philippe Dubois (2004) que sugere pensá-lo como estado e não como produto, na medida em que está intimamente atrelado ao dispositivo para o qual foi concebido. A abordagem do tema corpo respalda-se em textos das autoras Lúcia Santaella, Paula Sibilia e Ieda Tucherman.

Palavras chaves: Chris Cunningham, autoria, videoclipe.

Abstract

The work from the video artist Chris Cunningham is the main theme of this research. The several audiovisual productions of this director include video installations, advertising and mainly music videos. There are two reasons for the choice of this object. The first one is related to the contemporary themes of Cunningham's projects such as cyborg and freak bodies in the context of the post-human issue. The second reason is the possibility of placing the British as author in the audiovisual field. The music videos *All Is Full Of Love* (1999) and *Rubber Johnny* (2005) are the selected works for analysis of this research. The theoretical references over which this investigation is supported are related to the issues of authorship, post-cinema images and post-human body. Around the authorship discussion this research can be placed on debates proposed by the traditional French journal *Cahiers du Cinéma* during 1950s and the machine-artist relationship proposed by Vilém Flusser in *Towards a Philosophy of Photography*. To discuss the music video the selected authors are Arlindo Machado, E. Ann Kaplan and the pop culture experts Andrew Goodwin and Simon Fritch. Besides there are also the theorists Raymond Bellour (1997) who provides a "place" to the video and Philippe Dubois (2004) who suggests to think of it as a state and not as a product since it's intimately tied to the device for which it has been designed. The approach to the body theme is based on works from Lucia Santaella, Paula Sibilia and Ieda Tucherman.

Key-words: Chris Cunningham, authorship, music video.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Da Funk.....	23
Figura 2 – Fell In Love With a Girl.....	24
Figura 3 – Second bad Vilbel.....	27
Figura 4 – Comme to Daddy.....	28
Figura 5 – Only You.....	31
Figura 6 – Frozen.....	32
Figura 7 – Lady of Shalott.....	33
Figura 8 – Afrika Shox.....	34
Figura 9 – Come on My Selector.....	34
Figura 10 – Windowlicker.....	35
Figura 11 – Windowlicker.....	36
Figura 12 – Set de Filmagem – Windowlicker	36
Figura 13 – Flex	38
Figura 14 – Cunningham – 19 anos.....	40
Figura 15 – Storyboards.....	43
Figura 16 – Mental Wealth.....	45
Figura 17 – Cunningham.....	46
Figura 18 – Peça Gráfica.....	47
Figura 19 – Desenho Conceitual de Cunningham.....	53
Figura 20 – Ciborgue em Posição Fetal.....	55
Figura 21 – Ciborgue 1 dirige seus olhos ao Ciborgue 2.....	56
Figura 22 – Imagem Representativa da Alteridade Ciborgue-Maquinário.....	57
Figura 23 – Capa DVD – Rubber Johnny.....	59
Figura 24 – Um dos desenhos que ilustram o livro do DVD.....	60

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPITULO 1 – VIDEOCLIFE, LINGUAGEM DO CONTEMPORÂNEO.....	11
1.1 - BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO.....	11
1.2 – MICHEL GONDRY E SPIKE JONZE: DELIMITANDO O CAMPO AUTORAL EM VIDEOCLIFE.....	22
CAPITULO 2 – O MUNDO AUDIOVISUAL DE CHRIS CUNNINGHAM.....	27
2.1 – BIOGRAFIA E CARREIRA.....	27
2.2 – CIBORGUES E FREAKS: OS CORPOS DE CUNNINGHAM.....	39
2.2.1 – Corpo ciborgue, referencia ciberpunk.....	40
2.2.2 – Corpo <i>freak</i> , a estética do estranho.....	45
CAPITULO 3 – ESTUDO ANALÍTICO DOS VÍDEOS.....	49
3.1 – ANÁLISE DE VIDEOCLIFE.....	49
3.2 – ALL IS FULL OF LOVE: O AMOR NO TEMPO DAS MÁQUINAS.....	51
3.3 – RUBBER JOHNNY: UM FREAK NO MEIO DE NÓS.....	59
CAPITULO 4 – UM AUTOR CONTEMPORÂNEO.....	67
4.1 – PANORAMA INTRODUTÓRIO.....	67
4.2 – CUNNINGHAM, REPRESENTAÇÃO DE AUTORIA EM VIDEOCLIFE.....	68
CONCLUSÃO.....	74
REFERÊNCIA.....	76
VIDEOGRAFIA.....	81

INTRODUÇÃO

O trabalho do *videomaker* Chris Cunningham é o tema principal dessa dissertação. Pretende-se defender uma posição de autoria para o diretor em seu principal campo de atuação: o videoclipe.

Para tanto, no primeiro capítulo será apresentada a contextualização e conceito desse meio audiovisual. Um breve histórico delimitará os anos noventa como ponto diferenciador no qual o conceito de autoria em videoclipe adquiriu maior relevância dado o número trabalhos com temática autoral.

No segundo capítulo será apresentada a biografia e principais obras do diretor. A variedade de produções audiovisuais engloba além do videoclipe, videoinstalações e publicidade. Também nesse capítulo, serão expostas as temáticas que perpassam o trabalho de Cunningham: o corpo ciborgue e *freak*.

No terceiro capítulo serão analisados dois vídeos emblemáticos das temáticas apresentadas no capítulo anterior. Os vídeos em questão são *All Is Full Of Love (1999)*, exemplo da aplicação do corpo ciborgue e *Rubber Johnny (2005)*, representante do tema corpo *freak*.

Finalmente, o quarto capítulo pretende contextualizar o debate acerca de autoria no campo audiovisual contemporâneo reforçando assim, o objetivo principal dessa dissertação: situar o britânico como legítimo autor de videoclipe.

CAPITULO 1: VIDEOCLIFE, LINGUAGEM DO CONTEMPORÂNEO

1.1 BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO

O cinema é a referencia fundante do audiovisual. É a forma hegemônica de arte no século XX. A partir dele, todas as demais propostas de mídias unindo imagem e som se desenvolveram. Por isso, nosso ponto de partida é entender brevemente como se constitui a relação cinema-vídeo, e levantar a partir disso, os subsídios que interferiram e interferem no formato videoclipe. Sendo o vídeo uma questão aberta, opta-se por partir do cinema como ponto de análise. Phillipe Dubois (2004:177) propõe um histórico da relação entre vídeo e cinema apontando as interferências mútuas, transformações e incorporações como veremos a seguir.

A primeira etapa desta relação é definida com o cinema mudo dos anos 1920, em um campo cinematográfico no qual o vídeo nem existia. É um momento de produções de vanguardas européias e vertentes burlescas norte-americanas. Um cinema novo, movido pela pesquisa de dispositivos da escrita, no qual nem sempre o foco do processo é o produto final acabado. Ou seja, tudo está acontecendo antes da institucionalização e padronização de Hollywood. Dubois (2007) defende que, guardadas as diferenças, tanto em certos filmes quanto em práticas videográficas cria-se um sistema de representação e concepção do sujeito. Neste ponto instaura-se uma proposta de sistema de pensamento onde cinema e vídeo podem se articular teoricamente.

A etapa seguinte é marcada pela passagem dos anos 1950 para os 60, época de transição que marca o fim do chamado cinema clássico e início do cinema moderno. Neste momento também a televisão se instaura já buscando suas marcas e inventando seus dispositivos. Quatro nomes e quatro filmes se cruzam no campo do cinema e são exemplares

nesta trajetória. De um lado, Jean Renoir realiza *O testamento do doutor Cordelier* (1959) adotando técnica de captação múltipla de imagens em um teleteatro, gerando efeitos semelhantes à captação ao vivo e de direção de TV. No ano seguinte Fritz Lang faz seu último filme completamente atravessado pela “lógica da manipulação panóptica” utilizando uma rede videográfica de câmeras de vigilância e de uma central de controle: *Os mil olhos do doutor Mabuse* (1960). Por outro lado, no mesmo momento, dois cineastas expoentes da modernidade realizam seus primeiros longas. Jean Rouch filma *Moi, um noir* (1958) e Jean-Luc Godard dirige *Acossado* (1960). Ambos os filmes são marcados por singularidades na enunciação da palavra, em estreita aproximação com as posturas de linguagem televisiva: a interpelação direta do espectador, a entrevista, o comentário *in* e a dublagem interiorizada.

Paralelo a isto o cinema começa a experimentar tomadas fotográficas nos filmes pelo recurso de pausa da imagem. Esta experimentação exprimia o poder de captação do imóvel através da câmera filmadora num contexto de desenvolvimento de outras técnicas e transformações no tratamento da imagem eletrônica. Para Raymond Bellour (1997:14) esta *mutação* cinema-fotografia é resultado de uma dupla pressão na produção cinematográfica: uma que irrompia de seu próprio interior e outra trazida pela técnica videográfica. Duas vertentes irão se originar desta técnica: a televisão e a vídeo-arte.

Voltando à contextualização histórica, a terceira etapa é marcada pela década de 1980 e a chamada era pós-vídeo na qual os efeitos estéticos do vídeo estão integrados ao filme que de certa forma constituem sua base primeira. Neste sentido, aponta Dubois, o cinema contemporâneo teria se transformado globalmente com o efeito vídeo. Exemplos deste fenômeno seriam representados pelo retorno da câmera lenta e da imagem congelada; uso da imagem dividida e multiplicada; deformações cromáticas e constante referenciação a outras artes visuais como a música, pintura e a história do cinema.

Não por acaso, em *A Lógica do Capitalismo Tardio*, Jameson destaca um capítulo inteiro para refletir sobre a tecnologia vídeo. A partir da idéia de que um gênero ou forma privilegiada exprime as “verdades mais secretas” de uma era, no caso contemporâneo a estrutura que substitui uma linguagem mais antiga de formas seria a *mídia*. Esta evoca três signos: o da modalidade artística e estética, da tecnologia organizada em torno de uma máquina ou aparato maior e finalmente de uma instituição social. A cultura hoje é questão de mídia como as antigas já o eram na medida em que também se serviam de seus “meios”. O diferencial é que a cultura se tornou algo material e as novas formas de arte são puramente midiáticas, a exemplo do cinema. Este inclusive seria “a expressão” dominante no século XX segundo prognósticos entusiastas das primeiras décadas. Mas por mais que o cinema tenha sido proclamado como prioritário em detrimento da literatura para nos tirar da cultura impressa isto está respaldado em valores e categorias modernas que hoje parecem-nos “antiquadas” e oriundas do alto modernismo. O argumento central baseia-se na forma e na linguagem a serem articuladas mais em acordo com o tempo presente; aspectos aos quais tanto o cinema quanto a literatura não mais dão conta. O vídeo seria, para Jameson (2004:93), o “mais rico dos veículos alegóricos e hermenêuticos de uma nova descrição do próprio sistema”. A experiência da tela do cinema é fundamentalmente diferente da experiência do monitor da televisão seja pelas imagens hipnotizantes da primeira como pelas diferenças técnicas em seus modos respectivos de codificar a informação visual. Também em televisão há esta idéia de fluxo total, um conteúdo apresentado ao longo de um dia inteiro o que elimina a possibilidade de um *gran finale*.

Paralelo a tudo isto, um conceito percorre tanto a trajetória do cinema, quanto do vídeo e televisão: a noção de velocidade. Para Dubois (2004, p.208), estes três meios vivem a câmera lenta de formas específicas. Na televisão a câmera lenta é o *slow motion* que se coloca ora exacerbando o real (telejornais, por exemplo) ora congelando a ficção (o videoclipe e a

publicidade). No cinema, algumas experimentações nos anos 1920 faziam ensaios com a variação de velocidade, explorando a câmera lenta como uma nova percepção espacial no filme, uma espécie de quarta dimensão. E finalmente, a câmera lenta no vídeo indicia um momento de pesquisa e interrogação sobre a imagem, os gestos e os corpos representados. Sendo assim, novas propostas de enquadramentos temporais e também uma nova operação de pensamento, desacelerar o movimento como forma de reflexão e resistência ao que se vê.

Muitos dos elementos e questões apresentadas ao longo deste tópico dão o indício de como o videoclipe se constituiu como linguagem. Partindo inicialmente do lugar hegemônico ocupado pelo cinema, atravessando o lugar de passagens representado pelo vídeo e diversificação e fragmentação de conteúdo televisivo, pode-se começar a compreender como se originou o formato videoclipe enquanto audiovisual. O importante neste momento é compreender a construção deste meio como algo inerente à trajetória dos meios audiovisuais contemporâneos, refletindo sobre que lugar o videoclipe ocupa nesta história.

Para o autor norte-americano Saul Austerlitz (2007:1), o videoclipe une os meios mais influentes do pós-guerra cultural: a música pop e o cinema. Sua história pode não ter sido apreciada pelo fato do gênero ser visto como subcategoria de filmes em meio ao contexto da indústria cinematográfica e o *boom* da televisão no mundo nas décadas de 50 e 60. Esse pequeno formato audiovisual marca o triunfo do visual sobre o oral, escapando o diálogo em favor do estilo e da aura.

O videoclipe é fruto da indústria pop. Não por um acaso, um primeiro marco na história desse formato pode ser localizado a partir das experiências audiovisuais produzidas pela banda que é considerada um dos maiores conjuntos musicais de todos os tempos, os Beatles. Na efervescência da beatlemania, como alternativa aos concertos e as performances ao vivo nos programas de televisão criaram-se os *playbacks* gravados que posteriormente eram transmitidos pela televisão em shows de música e entretenimento. Além disso, o

quarteto produziria com qualidade estética e conceitual filmes em longa metragem para *Help* (1964) e *A Hard Day's Night* (1964). Este último, dirigido por Richard Lester, acidentalmente se transformou em uma produção embrionária do que viria a se transformar o videoclipe. Referência que extrapola o mundo da música e inspira outras produções como a comédia musical *The Monkees* (1966) que ficou dois anos no ar na rede americana NBC. Entre 1968 e 1970, os filmes para promover álbuns de artistas e bandas, não tinham o mesmo engajamento estético dos longametragens do grupo de Liverpool. Bandas como *The Doors*, *The Animals* e *The Birds* se inspiraram na experiência beatle e usaram um formato de videoclipe similar ao que vemos hoje para divulgar seus trabalhos (AUSTERLITZ, 2007:19).

Outro marco importante é quando em 1967, o realizador D.A. Pennbaker filma um documentário de nome *Don't look back* sobre Bob Dylan. Um dos segmentos do documentário consistia num plano fixo nas ruas de Nova York, no qual o cantor, virado para a câmera, mostrava sucessivamente uma série de cartazes com a letra da musica *Subterranean Homesick Blues*. Feito em preto e branco granulado, essa tomada ao som de *Subterranean* parece emergir dos filmes *underground*, distanciando-se do mundo das performances polidas dos vídeos musicais da época. Seria este um dos primeiros videoclipes produzidos sem pretensão de imitar o triunfo dos Beatles.

Em um estádio inglês, o grupo Queen fez o que veio a se tornar um dos videoclipes mais famosos do anos 70, *Bohemian Rhapsody* (1976). O diretor Bruce Gowers adotou um estilo de performance para o grupo de forma a parecer que o show estivesse acontecendo ao vivo. O videoclipe de *Bohemian* levou a banda a conquistar um grande sucesso e a canção esteve presente em cerca de quatro álbuns do Queen. Nos EUA, a banda Devo e a cantora Blondie foram pioneiros na arte videoclipe, mesmo antes de existir o canal televisivo MTV. A maioria dos vídeos de Blondie contava com baixo orçamento e foram dirigidos por David Mallet, que viria a se tornar diretor referencia no campo pop musical. O diretor fez *Radio Ga*

Ga (1983) para a banda Queen, videoclipe no qual a principal referência estética e conceitual é o filme *Metropolis* (1927), de Fritz Lang. Aliás, ao longo dessa trajetória, não serão poucas as influências cinematográficas nos vídeos musicais, perpassando desde o uso de referências fílmicas à investida de diretores no universo de videoclipes, como veremos adiante.

Mallet fez diversos trabalhos com o cantor britânico David Bowie, numa lista na qual se inclui o emblemático *Ashes to Ashes* (1980), *Boys Keep Swinging* (1979), *DJ* (1979), *Look Back Anger* (1979) entre outros. Aqui, o aspecto diferenciado nos trabalhos de Mallet e David Bowie é a parceria de ambos na direção de alguns trabalhos do cantor onde se inclui o já citado *Ashes to Ashes* (1980), *Let's Dance* (1983), *China Girl* (1983) e *Loving the Alien* (1984). Nessa parceria, pode-se localizar o conceito de co-autoria ou mesmo de trabalho colaborativo no campo de produção dos videoclipes. Mallet dirigiu também vídeos para as bandas AC/DC, Billy Idol, INXS, Erasure e Rush ao longo dos anos 80 e 90.

A década de 80 é momento no qual se dá a popularização do videoclipe, transformando-o em um poderoso instrumental na divulgação de artistas da música pop. Do ponto de vista da linguagem, a união de música, imagem e edição é o motivo de tamanho alcance dessa mídia no cenário pop musical. Anteriormente intitulado de *número musical* e mais tarde chamado de *promo*, em referência ao formato de peça promocional é também nos anos 80 que o videoclipe passa a ser chamado de videoclipe. (SOARES, 2004:23). Outro fator que acentuou essa popularização foi o lançamento de um canal televisivo com programação baseada em vídeos musicais, a MTV. Em um mundo tomado por imagens o canal tornou-se importante meio de divulgação da cultura pop musical, utilizando-se da combinação imagem-música como forma de expressão artística e tem seu espaço demarcado na construção do videoclipe.

A *Music Television*, criada em Nova York em agosto de 1981 abriu sua programação com *Video Killed the Radio Star* (1979) da banda Buggles, dirigido por Russel Mulcahy. Este

diretor, também cineasta, foi um dos pioneiros a introduzir características cinematográficas em seus vídeos, como o *noir* e o gênero romântico, por exemplo. Segundo Austerlitz (2007:36), a originalidade de Mulcahy consistia em copiar e colar os “clipes”, tomando emprestado o que fosse necessário para criar a aura dos seus trabalhos. O que pôde ser considerado original naquela época, transformou-se na noção de recorte ou grampo que é uma das características do videoclipe.

Os primeiros anos da MTV marcaram a ascensão de ídolos da música pop internacional utilizando-se da produção vídeo-musical e da grande recepção alcançada. Alguns deles são marcos na história do videoclipe, constituindo-se trabalhos vanguardistas. Seria o caso dos primeiros vídeos do artista Michael Jackson.

Em *Billie Jean* (1983), o diretor Steve Barron faz o vídeo parecer uma sequência de um musical de Gene Kelly uma vez que Jackson colore e ilumina as ruas por onde passa transformando o sujo em algo belo. *Beat It* (1983), dirigido por Bob Giraldi, coloca o astro mais uma vez em papel de herói que através da dança consegue evitar um conflito entre duas gangues. Nos dois vídeos citados, vê-se a substituição da técnica da colagem de imagens por enredos, caracterizando uma nova proposta para o formato.

Com o curta-metragem gravado para acompanhar a canção *Thriller* (1983), Michael Jackson e o diretor John Landis estabeleceram ainda novos horizontes para a concepção dos videoclipes, que passaram a ser vistos como pequenos filmes. O vídeo de 1983 tem 14 minutos de duração e foi gravado em película ao custo de 600 mil dólares¹.

Muitas outras “estrelas” do mundo pop também consolidaram suas carreiras utilizando e reinventando possibilidades no formato audiovisual. Este é o caso da cantora Madonna que não fez vídeos menos imponentes que o *pop star*. A cantora tem em seu currículo o polêmico *Like a Prayer* (1989) no qual beija um santo negro e sofre estigmas ao tocar em uma faca.

¹ <http://pt.wikipedia.org/wiki/Thriller> (Acessado em 14/06/09, às 18:35)

Este trabalho contou com o patrocínio da empresa de refrigerantes Pepsi que explorou a exibição do videoclipe e da imagem da cantora em um comercial televisivo antes da peça ir ao ar na MTV. Inclusive, por patrocinar o vídeo, a empresa foi alvo de protestos por parte de grupos católicos ortodoxos nos EUA.

Além de *Like a Prayer*, Madonna trabalhou com o diretor Mary Lambert em *Borderline* (1984), *Like a Virgin* (1984) e *Material Girl* (1985). Outras parcerias de destaque em sua carreira são *Vogue* (1990) e *Oh Father* (1989) sob direção do cineasta David Fincher; *Human Nature* (1994) e *Justify My Love* (1991) conduzidos pelo diretor Jean Baptiste Mondino. O videoclipe de 1991 foi inclusive retirado da programação da MTV devido ao forte conteúdo erótico. *Frozen* (1998) foi dirigido por Chris Cunningham, objeto de estudo do presente trabalho e marca uma das poucas direções do britânico em trabalhos de um grande artista pop.

Voltando aos anos 80, em 1985 a pioneira animação computadorizada de *Money for Nothing* do conjunto Dire Straits inaugurava a programação da MTV Europa. Outras filiais do canal norte-americano espalharam-se pelo mundo afirmando o videoclipe como gênero televisivo autêntico tanto quanto os telejornais e telenovelas. Pode-se pensar que o canal estabelece o formato videoclipe como fundamento da cultura urbana no tempo presente.

Sob o ponto de vista da produção, Andrew Goodwin destaca as fontes principais de recursos para os videoclipes (BARRETO, 2007:58). A primeira delas seria o investimento direto das gravadoras através do departamento de promoção; a segunda fonte é o adiantamento de capital aos artistas, contemplando neste caso a elaboração dos clipes. E por último a alocação de recursos próprios do artista musical permitindo maior independência na elaboração do clipe. Este caso, em particular, é onde as possibilidades de trabalhos autorais têm mais chances de acontecer, visto que não haverá divergências entre gravadora e diretor acerca das idéias do videoclipe.

Feito este breve histórico, podemos dividir a história do videoclipe em dois momentos principais. O primeiro deles é o que coloca este formato audiovisual como peça promocional na venda de discos; o segundo seria marcado pela explosão dos seus próprios limites, impondo-se rapidamente como uma das formas de expressão artística mais criativas em nosso tempo.

O videoclipe aparece como um dos raros espaços decididamente abertos a mentalidades inventivas, capaz ainda de dar continuidade ou novas conseqüências a atitudes experimentais inauguradas com o cinema de vanguarda dos anos 20, o cinema experimental dos anos 50/60 e a vídeo-arte dos anos 60/70. (MACHADO, 2000:7)

Ainda que o videoclipe tenha um compromisso com a indústria musical e seja veiculado especialmente na televisão, do ponto de vista prático, a sua produção necessita de orçamentos relativamente baratos e existe liberdade para experimentações. Por isso, muitos diretores de cinema lançaram-se nesta empreitada. Este é o caso de Michelangelo Antonioni, um dos principais expoentes do cinema moderno, que fez o *Fotoromanza* (1984) para a cantora italiana Gianna Nannini. Andy Warhol, o chamado pai da *pop art*, fez diversos curtas-metragens precursores do conceito de clipe para a banda Velvet Underground nos anos 60 e dirigiu também *Hello, Again* (1984). No ano de 1994 Jim Jarmusch fez o clipe *Dead Man* com música do artista country Neil Young e, no ano seguinte, Spike Lee, cineasta norte-americano, dirigiu a cantora islandesa Bjork no videoclipe *It's oh so quiet* (1995).

Além de cineastas, vídeoartistas se arriscaram no universo do videoclipe. O vídeo-artista nova-yorquino Jem Cohen fez vários trabalhos para a banda R.E.M., com destaque para um clipe em forma de documentário – *Talk About the Passion* (1988) – sobre os *homeless* (sem teto) de Nova York. No Brasil Eder Santos fez vídeos para a banda Uakti e para o cantor Milton Nascimento. E a vídeo-artista Sandra Kogut também dirigiu videoclipes para Fernanda Abreu e Ed Motta.

Na década de 1990, o conceito de autoria nos vídeos ganha força e assim como no cinema, a figura do diretor é o elemento que se destaca. Sabe-se que a discussão acerca da

questão da autoria é muito abrangente. Interessa aqui apenas delimitar o campo criador do videoclipe e as figuras que se destacam no meio. Para tanto, o conceito de campo artístico desenvolvido por Pierre Bourdieu na década de 70 contextualizará nossa discussão. Para o sociólogo Loïc Wacquant (2005) um dos principais objetivos desse conceito seria:

revogar as eternas oposições que fragmentaram a compreensão das práticas e da produção artística - entre texto e contexto, inovação individual e constrangimento coletivo, essência e história, assim como entre interpretação e explicação - de modo a fundar uma ciência histórica das obras culturais, capaz de reconciliar a necessidade social que estas incorporam com o potencial que possuem para expressar verdades e valores trans-históricos. (WACQUANT, 2005: 117)

Como qualquer outro campo, o “campo da produção cultural” (BOURDIEU, 1993) é antes de mais nada um campo de forças, isto é, uma rede de determinações objetivas que pesam sobre todos os que agem no seu interior. O campo artístico é também, segundo Bourdieu (1993), um espaço de luta no qual os participantes buscam preservar ou ultrapassar critérios de avaliação com intuito de alterar o peso relativo dos diferentes tipos de “capital artístico”. Ora, pensando no campo de produção de vídeos musicais, essa “batalha” faz-se mais evidente sob a presença de diretores com estilo mais autoral se comparado aos anteriormente listados ao longo das décadas de 70 e 80. As grandes estrelas dão lugar aos diretores nos videoclipes na década de 90. É como se o “jogo” começasse a ser jogado de forma diferente na produção dos vídeos musicais. Seja para fins de divulgação ou trabalhos mais autorais, as propostas tornaram-se muito mais criativas e o meio videoclipe firmou-se como formato viável para se dar vazão a idéias de difícil concretização no cinema devido aos altos custos ou mesmo a televisão em função da grade estabelecida por interesses diversos. Por isso, mesmo que o videoclipe, como qualquer outro meio audiovisual não se constitua como um campo criador autônomo (em função do hibridismo de seu formato unindo imagem-música com referências cinematográficas, televisivas etc.) é possível delimitar seu texto e contexto, identificando os personagens que se destacam diante aos demais. Passaria por esse aspecto uma forma particular de se identificar um autor.

Nessa mesma época a MTV passa a incorporar o nome do diretor no início e fim dos videoclipes junto aos nomes da banda e/ou artista e música. A partir disso, alguns diretores de videoclipe passam a ter mais visibilidade, não somente por terem seus nomes associados a seus trabalhos, mas porque lidam de maneira mais elaborada e inventiva com a construção do vídeo, significando-o no campo da fruição estética, para além da resolução comercial. A escolha do diretor conveniente à proposta adquire maior importância na concepção do trabalho artístico-musical. A idéia de conceito reforça-se na música na medida em que um trabalho de criação audiovisual é tão importante quanto a própria música em si no mundo pop contemporâneo. Segundo Austerlitz (2007:9), os vídeos tendem a respeitar as “regras” dos gêneros musicais. Por exemplo, vídeos de rock tendem a parecer semelhantes, seguindo um conjunto de orientações para luz, movimento de câmera, estilo e performance dos artistas. Ou seja, vídeos de rock, hip-hop, pop, música eletrônica e country existem em suas *timelines*, com seus próprios clichês e técnicas. Mas como identificar um trabalho diferenciado e que fuja dos clichês já conhecidos?

Segundo Machado (1996:45), vivemos no tempo da imagem eletrônica e as novas formas desse tipo de imagem vão se acumulando no espaço: telas de TV reproduzem um circuito fechado, sistemas de vigilância e controle e, telas de videogames são exemplos de paisagens que começam a se acumular criando outros códigos de representação. E a música não poderia ficar de fora.

Muitas vezes, se critica o clipe por sua montagem demasiado rápida, seus planos de curtíssima duração e o encavalamento de diversas tomadas dentro do mesmo quadro. [...]

As imagens do clipe têm sido tão esmagadoramente contaminadas pelas suas trilhas musicais que acaba sendo inevitável sua conversão [...] numa calculada, rítmica e energética evolução de formas no tempo. (MACHADO, 2001:178)

O videoclipe é uma síntese audiovisual e essa forma energética foi se sofisticando ao longo dos anos. Neste contexto de novas paisagens no meio videoclipe, diretores como

Michel Gondry, Spike Jonze e Chris Cunningham destacam-se com propostas diferenciadas conforme veremos a seguir.

1.2 MICHEL GONDY E SPIKE JONZE: DELIMITAÇÃO DO CAMPO AUTORAL EM VIDEOCLÍPE

Para Jameson (1991), a cultura e a produção social contemporânea estão envoltas em uma nova bricolagem onde se embaralham fragmentos de textos, imagens e sons. Dado este contexto, o vídeo e suas derivações constituem uma das formas mais fortes, originais e autênticas de arte. No campo artístico audiovisual o videoclipe ocupa uma das posições de maior possibilidade criativa.

A opção por dissertar brevemente sobre os trabalhos de Michel Gondry e Spike Jonze dá-se pelo fato desses diretores serem vistos como autores e ocuparem o mesmo contexto do nosso objeto de estudo principal, o britânico Chris Cunningham. Vislumbrar os trabalhos de autores contemporâneos nos auxilia na construção de parâmetros legitimadores de análise dentro do campo de produções autorais de videoclipes. A intenção é situar ainda mais o lugar ocupado por Cunningham nessa inventiva cadeia de vídeos contemporâneos. Paralelo a isto, foi surpreendente a quantidade de trabalhos localizados na pesquisa de Estado da Arte que vislumbram os trabalhos de Gondry e Jonze.

Em artigo publicado, Barreto (2007:57) defende a posição de que os diretores de videoclipes são autores em contexto específico de produção e também na interseção que o trabalho deles possui com o cinema. O trabalho disserta sobre as trajetórias de Michel Gondry e Spike Jonze nesses dois campos audiovisuais (cinema e videoclipe).

Nesta chave bourdieusiana, o acúmulo de diferentes tipos de capitais serviria como justificativa para o status de autor alcançado por Spike Jonze e Michel Gondry. Para análise do projeto criador destes realizadores, interessa a recuperação de dados concernentes à sua origem social e de rede de relações (capital social), aos tipos de

formação recebida (capital cultural), ao grau demonstrado de independência e de controle possível sobre sua produção artística... (BARRETO, 2007:59)

Os videoclipes dirigidos por Jonze privilegiam a narrativa linear, escapando do lugar comum de vídeos musicais constituídos por imagens fragmentadas que são organizadas aleatoriamente. Em *Elektrobank* (1997) fica evidente o drama da personagem principal, interpretada pela também diretora Sofia Coppola. Trata-se de uma competição de ginastas e toda tensão da circunstância e apreensão do momento ficam evidentes no curto período de duração do vídeo. *Califórnia* (1995) e *Undone* (1994) são exemplos de plano-sequência sustentando um único conceito. Em ambos os casos, um tema comum: a inserção de um elemento da ordem do absurdo e do incomum no cotidiano. No primeiro, um personagem dentro de um carro observa um homem em chamas caminhando pela rua. Já no segundo, cachorros invadem o estúdio de gravação sem nenhuma relação direta com o tema da música ou proposta visual. Jonze dirigiu vídeos para artistas como Bjork, o duo francês Daft Punk, REM, Sean Lennon e Sonic Youth, entre outros. Para Austerlitz (2007:163), o estilo de Jonze se apropria do efêmero e do simulacro de uma cultura fugaz para criar algo novo, atual e fresco.



Figura 1- *Da Funk* (1997), Spike Jonze

Já nos filmes do diretor, uma das temáticas recorrentes é a presença de personagens deslocados. Podem ser os fracassados, rejeitados e outsiders da cultura norte-americana colocados como protagonistas nos longas do autor. É o que vemos em *Quero Ser John Malkovich* (1999) e *Adaptação* (2002). O roteiro de ambos é do escritor Charlie Kaufman e neste aspecto pode-se identificar uma parceria no processo construtivo dos filmes. Cecília Sayad (2008) defende inclusive a posição de autor no cinema para Kaufman, ampliando a idéia de que o autor em cinema não é necessariamente o diretor. O que se passa nos longas acima citados é uma forma de trabalho colaborativo entre diretor e roteirista para concretização de temas recorrentes no pensamento de ambos. Parceria esta que se repete com Michel Gondry nos longas *Natureza Quase Humana* (2001) e *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças* (2004).



Figura 2 - *Fell In Love With a Girl* (2002), Michel Gondry

Antes de se tornar diretor, Michel Gondry foi baterista de uma banda francesa chamada *Oui-Oui*. Era ele o responsável pelos videoclipes da banda e assim se deu o início de sua carreira. Na década de 90, a parceria com a cantora Bjork rendeu-lhe maior visibilidade fora da França e no meio pop musical. Para a cantora islandesa ele dirigiu *Human Behaviour* (1993), *Isobel* (1995) e *Hyperballad* (1996), onde fica evidente um dos aspectos principais dos trabalhos de Gondry: a temática que confronta a fantasia e a realidade, e também o embate natureza e civilização. Este conflito está presente também em seu primeiro longa, *A Natureza Quase Humana*. Gondry inclui também em seus trabalhos referências a experiências de sua infância, vida familiar e sonhos.

[...] esse investimento pessoal diz muito a respeito de como Gondry se vê como autor: não é pouco significativa a determinação em declarar sua intimidade como parte constitutiva da obra. Desse modo, mesmo que se trate do clipe para a música

previamente produzida de um cantor ou banda, ou produção hollywoodiana, suas obras continuam sendo encaradas como um modo de se auto-expressar. (BARRETO, 2007:64).

É típico em suas direções o olhar minucioso em todas as etapas do processo, um grau de controle que demarca o selo de sua autoria na iluminação, figurino, direção de arte e posicionamento de câmera, por exemplo. Tudo a serviço da idéia que é o fio condutor do processo de direção gondriano.

Outra característica recorrente no trabalho do diretor é a forma como ele organiza, a partir de um mesmo cenário, as subdivisões e mudanças de ambiente. Vê-se isso em *Je Danse Le Mia* (1993) do grupo francês IAM, *Let Forever Be* (1999) para o Chemical Brothers, *Come Into My World* (2002) da cantora australiana Kylie Minogue e o longa *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças* (2004). Atualmente Gondry é considerado um dos diretores mais renomados da cena musical bem como do cinema alternativo.

Spike Jonze e Michel Gondry representam a ponte que conectou o mundo alternativo e recluso pela MTV nos anos 90 para uma nova paisagem de vídeos mais criativos, onde o espírito de inovação poderia ser uma fonte de inspiração para outros videomakers. Nessa medida revigoraram o espírito do videoclipe transformando em conteúdo de qualidade musical em outro meio, a internet. Os dois diretores foram também responsáveis por transformar o formato videoclipe tradicional da televisão em um produto viral a ser disponibilizado em browsers diversos, segundo Austerlitz.

Ao analisar um campo específico de produção, Pierre Bourdieu (1967:35) destaca a importância de se tomar como referência o trabalho de realizadores cuja obra dá relevo às tendências do meio e cujo projeto criador define parâmetros que todos deverão seguir. No âmbito das produções de videoclipe contemporâneas Gondry, Jonze e Cunningham formam uma tríade que se destaca no cenário. Os três, juntamente com suas respectivas produtoras, viabilizaram uma série intitulada *Director Label* (2003), com ampla distribuição no mundo, na qual outros diretores de videoclipe como Mark Romanek, Stephanie Sednaoui, Antoin

Corbijn e Jonatham Glazer puderam reunir seus trabalhos mais significativos em um dvd. De cunho fortemente autoral, os trabalhos assim reunidos nessa coletânea dão uma boa idéia de como se posiciona a obra de cada *videomaker* no campo em questão. Mas o que ou quais elementos diferenciam o trabalho de Chris Cunningham dos demais diretores?

CAPITULO 2: O MUNDO VISUAL DE CHRIS CUNNINGHAM

2.1 BIOGRAFIA E CARREIRA

Christopher Cunningham nasceu no ano de 1970 em Reading, uma cidade inglesa localizada próxima à Londres. Seus desenhos quando criança eram permeados por elementos estranhos, sexuais e bizarros, segundo relato do próprio diretor. Na adolescência ele iniciou sua carreira artística através da pintura e escultura. As formas que esculpia tomavam como base a anatomia humana e estrutura de robôs, referência esta que veio acompanhar os seus trabalhos em vídeo e fotografia.

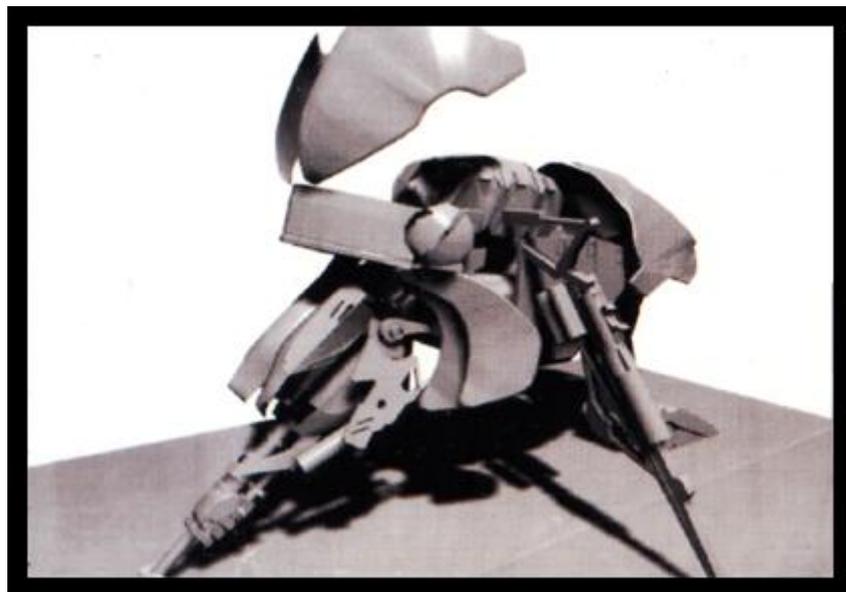


Figura 3- *Second Bad Vilbel* (1995)

Em 1987 Cunningham deixou a faculdade de Artes e começou a trabalhar nos estúdios Pinewood, na Inglaterra, tanto como técnico em robôs como criador de modelos para filmes B. Alguns anos mais tarde, ele já liderava a equipe de efeitos especiais de *Alien 3* (1992) - dirigido por David Fincher - usando o codinome Chris Halls. O então técnico em efeitos especiais trabalhou um ano com Stanley Kubrick, criando modelos de andróides para o projeto *A.I* (Inteligência Artificial). Essa experiência não seguiu adiante em função do falecimento de Kubrick. O norte-americano Steve Spielberg assumiu o projeto e dirigiu o filme lançado em 2001.² Além do mais, segundo relatos do próprio Cunningham, nesse momento seu propósito maior era trabalhar com vídeo. Em função disso, Cunningham convenceu os músicos da dupla Autechre a deixá-lo fazer seu primeiro videoclipe. Foi então que no ano de 1995, Cunningham dirigiu *Second Bad Vilbel*.

O diretor cria um maquinário industrial não-identificado que se movimenta no ritmo da música. Fazer os elementos se deslocarem no tempo da música é uma das obsessões do diretor. Os movimentos do ir e vir estão em perfeita sincronia com as batidas eletrônicas da música. Nas demais cenas, a câmera toma a perspectiva de um olhar externo que visualiza a peça em uma sala branca. O ritmo de edição das imagens se assemelha à movimentação de um maquinário, ou seja, é como se a câmera que fez as tomadas estivesse se movimentando como uma extensão da própria estrutura criada pelo diretor. Neste primeiro trabalho Cunningham já apresenta um estilo peculiar na forma de edição das imagens e montagem de seus vídeos na qual a entrada e saída dos acordes musicais estão metodicamente sincronizadas com o corte e recorte das imagens na tela. Pode-se dizer que esta é uma das principais marcas do britânico que também é reconhecido como um dos grandes editores no meio artístico musical. Em entrevista concedida para a coleção *Directors Label*, o britânico se diz

² <http://74.125.93.132/search?q=cache:http://www.director-file.com/cunningham/>, Acessado em 26 de junho, às 13:39.

decepcionado com o resultado final desse primeiro projeto. Para ele, concretizar as suas idéias abstratas na forma de vídeo mostrou-se tarefa mais árdua do que inicialmente se imaginava.

Dois anos depois, o diretor britânico irá filmar um dos mais emblemáticos vídeos de sua carreira, *Come to Daddy* em parceria com o músico Richard David James, conhecido como Aphex Twin. Seria este o primeiro videoclipe no qual constam nas imagens os créditos com os nomes do diretor e do músico.

O vídeo começa com a imagem de uma senhora de idade passeando com o seu cachorro em local inóspito, tomado pelo lixo. Até este momento não há música, somente um som indiciário de suspense. Localizamos aqui, uma característica a mais em Cunningham: alguns de seus vídeos musicais contam uma história além da música. Algumas vezes essa história é contada pela transformação das imagens e outras por pausas e silêncios. É como se a proposta visual extrapolasse o objetivo primeiro da imagem em um videoclipe, o de apenas ilustrar a música.

De repente a velha senhora de olhar angelical se depara com um aparelho de televisão caído sobre um monte de entulho. O cachorro urina no aparelho e a partir disso surge um rosto e uma voz na televisão. Na tela a imagem desfocada do rosto do músico Aphex Twin canta a seguinte frase: "I wanna your soul". O animal começa a latir para o televisor como se o que estivesse por vir fosse uma ameaça. As batidas eletrônicas vão ficando mais intensas e repete-se continuamente a frase já anteriormente dita. A senhora, atordoada, começa a andar até chegar a uma rua onde é perseguida por um grupo de crianças travestidas com o mesmo rosto da televisão. O diretor cria máscaras de látex e silicone tomando como molde a face de James transformando crianças e anões em seres bizarros. A inspiração para esse videoclipe vem de duas razões, segundo o diretor britânico. Durante um passeio de bicicleta em um bosque inglês, Cunningham foi perseguido por uma criança que tinha em mãos um martelo.

Além disso, Aphex Twin estava trabalhando com vozes infantis e usando o seu rosto nas capas de seus discos.

Convocadas pela voz, as crianças correm em disparada e levam o televisor para a rua da qual saíram. Ali, a voz passa a comandar: *come to daddy*. O ápice do vídeo é quando a voz e rosto da tela se materializam em um corpo deformado, também construído a partir da imagem de Richard David James. Esta materialização de uma criatura a partir da televisão nos remete à seqüência de *Videodrome, a síndrome do vídeo* (1983), na qual o personagem Max Renn é engolido pela tela da tv. No caso do videoclipe, esse movimento dá-se em sentido contrário, ou seja, sai da tela. Em comum, a idéia de que o “videodrome” é capaz de gerar mutações no corpo.



Figura 4 – *Come to Daddy* (1997)

Come to Daddy é um dos trabalhos mais emblemáticos do diretor britânico por algumas razões. Uma delas é o fato de que há aproximações entre o seu trabalho e do cineasta David Cronenberg. Não somente pela semelhança na seqüência anteriormente descrita, mas principalmente pelo fato de que ambos produzem imagens viscerais com energia suficiente

para fazer o espectador experimentar sensações reais de desprazer, estranhamento e repulsa, por exemplo. Outro aspecto importante nessa aproximação é a demarcação do território de atuação de Cunningham com a temática do corpo. Mais especificamente a relação do corpo com a máquina, como se vê na projeção materializada da voz. E também como no trabalho de ambos, o tema do desenvolvimento da tecnologia interferindo na construção do corpo (através de implantes, próteses e cirurgias plásticas) é constantemente colocado em questão.

Outro ponto de destaque acerca desse videoclipe é o fato de se inaugurar a parceria entre Cunningham e o músico Aphex Twin. Essa parceria repete-se em outros trabalhos do diretor como o videoclipe *Windowlicker* (1998), as instalações *Monkey Drummer* (2000), *Flex* (2000) e o polêmico vídeo *Rubber Johnny* (2005). Essa parceria é tão significativa que poderíamos compará-la a Fellini e Nino Rota dadas as devidas proporções. O que seria dos filmes do diretor italiano sem as trilhas sonoras elaboradas por Rota, como por exemplo *La Dolce Vita* (1960) ou *Amarcord* (1973)? Um paralelo similar acontece na dupla britânica com a diferença de que nem sempre é esclarecido se a música foi composta para o vídeo ou se o vídeo demandou a composição de uma trilha sonora específica.

Em *Come to Daddy*, a música é proposta de forma a orientar a edição, delimitando a velocidade nas cenas, movimento dos atores e recortes certos. Do ponto de vista técnico, neste vídeo, vê-se novamente um diretor extremamente minucioso e perfeccionista no processo de edição. Nenhum recorte é gratuito, nenhuma transição acontece por acaso. Esta é uma das características mais autorais no diretor.



Figura 5 – *Only You* (1997)

Dando continuidade à apresentação da videografia do diretor inglês, em 1997, Cunningham dirige para o Portishead o videoclipe *Only You*. Neste vídeo um ator mirim e a vocalista Beth Gibbons flutuam em uma superfície com textura aquática como se estivessem submersos em uma rua do subúrbio envolta em uma atmosfera surreal. Para este trabalho, a inspiração, segundo o diretor, foi um sonho recorrente de sua infância, no qual ele corria em uma rua de sua cidade até ficar sem fôlego, como se estivesse no fundo do mar com botas de chumbo. A intenção foi a de criar “em slow motion a paisagem de um sonho noturno que tivesse sua própria lógica perversa e também capturar a sensação de presságio da canção”, afirmou o diretor na entrevista registrada no encarte do exemplar da coletânea *Directors Label* (2003). A produção seguinte envolveria Cunningham em uma empreitada junto a uma grande gravadora, a *Warner Music*.



Figura 6 – Cunningham à esquerda e Madonna ao centro nos bastidores da gravação de *Frozen* (1998)

O videoclipe em questão é *Frozen* (1998), para a *popstar* Madonna. A cantora havia assistido a *Come to Daddy* e convidou o diretor para direção do primeiro *single* do álbum *Ray Of Light* como iniciativa em produzir um vídeo pop não-convencional. Usando efeitos como *motion control* e tomadas aéreas no deserto, a proposta inicial era a de filmar uma elaborada performance em vídeo, na qual diversas formas surgiriam do vestido gótico e preto usado por Madonna. Inclusive a definição deste look passou pelas mãos do diretor, que selecionou três peças de uma coleção gótica do estilista Jean-Paul Gaultier. A idéia era definir um figurino que remetesse às pinturas do artista John William Waterhouse, do qual Cunningham é admirador.

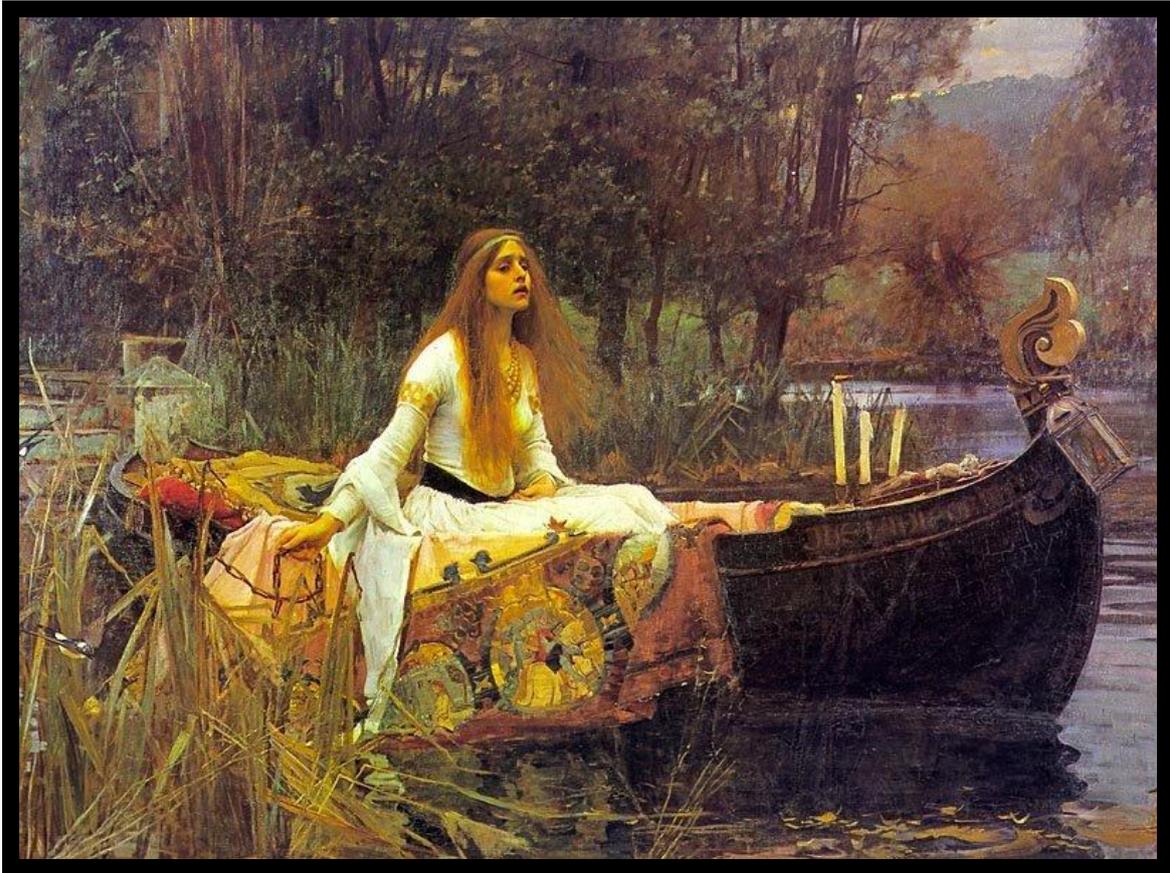


Figura 7: *Lady of Shalott* , John W. Waterhouse (1888)

Em função de problemas nas filmagens, do tempo e atrasos, Cunningham montou na pós-produção algo diferente dessa concepção inicial, mas que ainda assim gerou um trabalho estético e visual surpreendentes culminando em um videoclipe pop que está longe de ser tradicional. Depois da experiência bem-sucedida do ponto de vista da gravadora e cantora, o diretor comentou em entrevista que não trabalharia mais com grandes estrelas e gravadoras porque nem todas as decisões acerca do vídeo estavam sob seu controle.

No mesmo ano, Cunningham dirigiu o impactante *Afrika Shox* (1998) do duo inglês Leftfield. A temática do corpo é evidenciada mais uma vez sob a égide de um corpo flagelado que caminha pela cidade. A cada impacto ou trombada, uma parte do corpo literalmente “quebra”.



Figura 8 – *Afrika Shox* (1998)

Cunningham escreveu o projeto para este vídeo em meados de 1997 e em fevereiro do ano seguinte fez as filmagens nas ruas de Nova York. A idéia era filmar com uma grande objetiva uma espécie de vietnamita cambaleante descendo uma rua. Este personagem estaria amaldiçoado por um vodu e por isso os seus membros iam se despedaçando ao longo do caminhar. O vocal do cantor Afrika Bambaataa reforçou esta idéia e a edição foi feita no ritmo do electro, estilo eletrônico da música em questão.



Figura 9 – *Come On My Selector* (1998)

Também no ano de 1998, ele faz a direção e edição de *Come On My Selector*, para Squarepusher, artista inglês da gravadora de música eletrônica Warp Records. O projeto

inicial consistia em animar um *cartoon* em *live action*. Com receio de não conseguir concretizar a proposta, três dias antes das filmagens o diretor mudou a idéia para um asilo de crianças mentalmente incapacitadas. Neste videoclipe há grande referência a filmes de terror orientais, mangá e criação de seres inanimados. Além do mais, esse foi o primeiro vídeo que o próprio Cunningham editou.

Em mais um trabalho de parceria com Aphex Twin, o divertido e sarcástico *Windowlicker* (1998), temos um dos trabalhos de proposta mais comercial da dupla. Repete-se a idéia da máscara de Aphex Twin no corpo de outros personagens, neste caso de mulheres vestidas de biquíni. Aqui se retoma o grotesco de *Come to Daddy* (1997) e enfatiza-se uma das principais marcas de Cunningham.

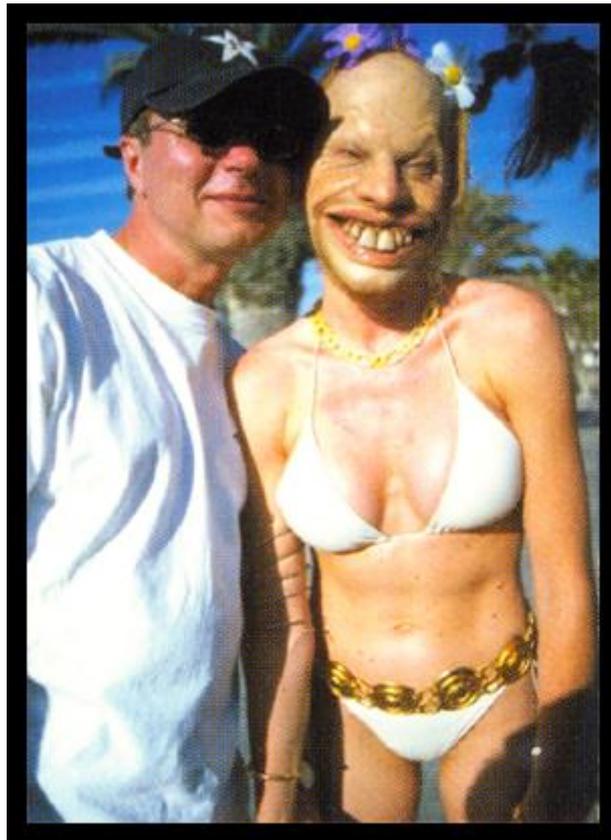


Figura 10 – Windowlicker (1998)

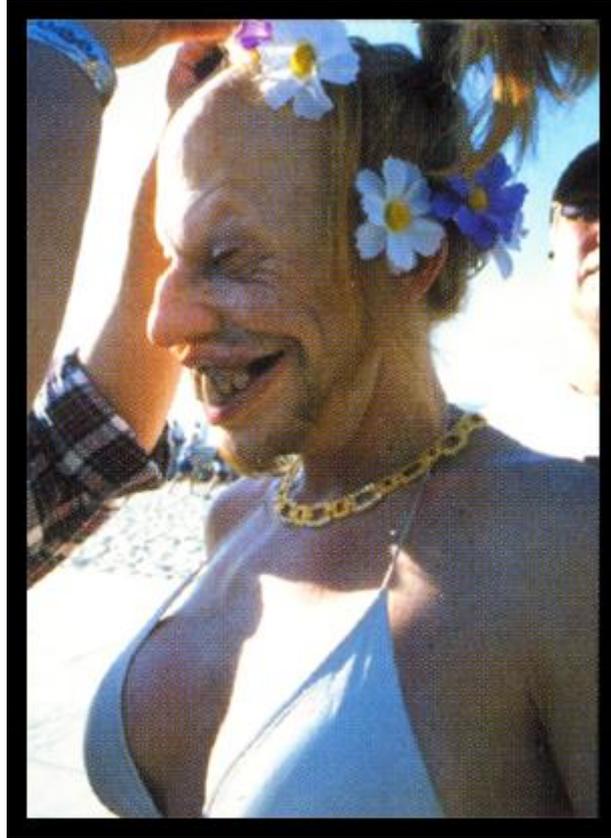


Figura 11 – *Windowlicker* (1998)

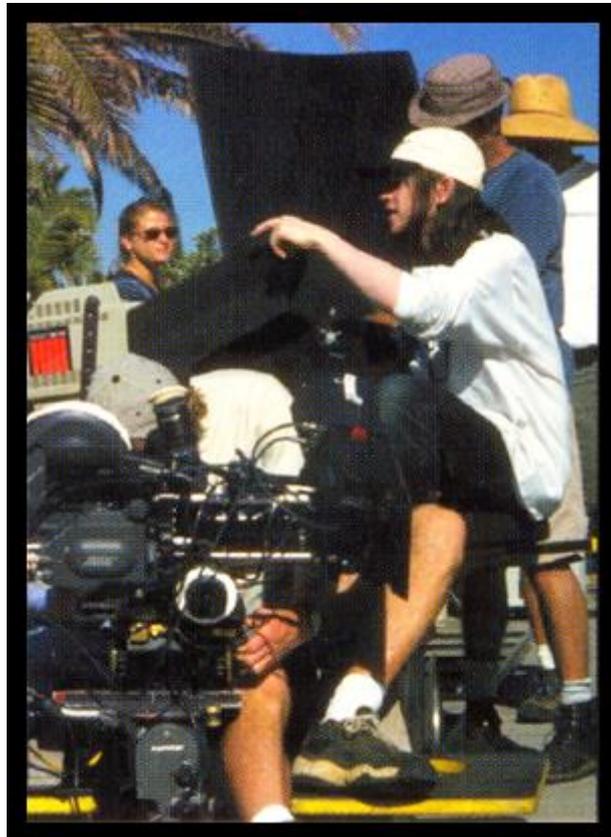


Figura 12 – Cunningham no set de filmagens de *Windowlicker* (1998)

As filmagens foram feitas na área de Venice Beach, em Los Angeles. O vídeo começa com uma tomada a partir de um carro conversível onde dois homens conversam e a maior parte desse diálogo é perpassada por uso de gírias. Os dois param o carro ao avistarem duas mulheres na calçada. O diálogo entre os dois personagens masculinos e as duas femininas continua e o tom de depreciação mútua aumenta. Aqui, mais uma vez, Cunningham conta uma história e somente cerca de quatro minutos depois a música entra no contexto. Ora, existem videoclipes em que essa é a duração completa.

A inserção da música se dá com a chegada do personagem interpretado pelo próprio Aphex Twin que surge em cena como passageiro de uma limusine gigantesca. Ele sai do carro e começa a dançar uma coreografia inusitada com o uso de um guarda-chuva temático da marca do álbum *Windowlicker*. A partir disso, segue duas seqüências. Na primeira as mulheres, agora com máscaras de Aphex Twin, divertem-se com ele no interior da limusine. Em seguida, corta para todos dançando na praia. Ao final deste vídeo, surgem os créditos completos da produção, semelhante às produções cinematográficas. Cunningham novamente é o editor das imagens.

No campo das instalações destaca-se a montagem *Flex* (2000), com música de Aphex Twin. Esta montagem seria uma volta ao campo das imagens abstratas. Diferente das parcerias anteriores nas quais Cunningham produzia os vídeos em função da música, aqui o diretor propõe um tema para o músico criar algo sonoro. Porém, com os sons em mãos, o diretor trabalharia com seu jeito usual, desenhando um trecho para adequar aos sons. Novamente, a textura aquática de *Only You* (1997) e corpos, mas agora todos nus. Trata-se de uma espécie de *ballet* onde um casal oscila entre o ódio e o amor no seu *pas de deux*. É repleto de luta, sexo, sangue, respiração pesada e vivacidade, usando palavras do próprio diretor.



Figura 13 – *Flex* (2000)

Outros trabalhos se seguiram, tanto no campo da publicidade quanto da experimentação. No terceiro capítulo deste volume, análise de forma mais elaborada o trabalho do diretor britânico, através de duas obras específicas: *All is Full of Love* (1998) e *Rubber Johnny* (2005). A seguir, pretendo discutir dois temas principais na obra do diretor: a temática do corpo ciborgue e corpo *freak*.

2.2 CIBORGUES E *FREAKS*: OS CORPOS DE CUNNINGHAM

Os anos 1990 foram marcados por experimentações no campo das artes visuais envolvendo o uso de certos signos como som, tecnologia, invenção de corpos, tempo e espaço. Como vimos, é também na década de 90 que o videoclipe passa a ter um caráter mais autoral representado pela figura de certos diretores. No caso de Cunningham, a temática recorrente do corpo em seus trabalhos é uma de suas principais marcas autorais.

Pensando na problematização do corpo especificamente, em seus aspectos psíquicos, comunicacionais, culturais e sociais, vimos como esta questão tornou-se um dos grandes temas da cultura:

Constituído pela linguagem, sobredeterminado pelo inconsciente, pela sexualidade e o fantasmático e construído pelo social, como produto de valores e crenças

sociais, o corpo foi crescentemente se tornando o nó górdio no qual as reflexões contemporâneas são amarradas. (SANTAELLA, 2004:28)

Ieda Tucherman contribui para esse debate ao refletir sobre a seguinte questão: “quem somos nós, humanos”? Para a autora, somos hoje uma profusão de próteses conectáveis com as quais nos hibridizamos, as clonagens e as experiências que superam a determinação da espécie que só fazem por em questão as mais antigas noções de humanidade e também nossa mortalidade, singularidade e sexualidade. (TUCHERMAN, 2004:15). A autora faz ainda uma breve comparação entre os corpos do final do século XIX e início do XX com os corpos contemporâneos. Para ela, os primeiros podem ser vistos como corpos dóceis produzidos pela disciplina do capital e que marcam a diferença entre o corpo selvagem e o corpo civilizado. Já o corpo contemporâneo seria marcado pela crise do sujeito, sendo representativo da crise da modernidade. É o corpo que desaparece por razões ligadas à crise do sujeito moderno.

Portanto temos duas perspectivas de corpos que interessam ao presente trabalho. O primeiro corpo, invadido por próteses, tecnologias e detentor de uma subjetividade maquina pode ser representado pela figura do ciborgue. O segundo, simbólico e representativo da fragmentação do sujeito, pode ser metaforizado pelo corpo *freak*. Sobre estes corpos podemos situar o trabalho de Chris Cunningham. Começemos pelo corpo cibernético.

2.2.1 – Corpo Ciborgue, referencia ciberpunk

Nosso primeiro passo é apresentar um dos conceitos possíveis para ciborgue e que interessa ao presente trabalho. Em um ensaio publicado no fim da década de 1980, a teórica feminista Donna Haraway propõe a seguinte definição: *um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção*. (SILVA, 2000:40). Ele é também um ser oriundo de um mundo pós-

gênero, não possuindo qualquer compromisso com a bissexualidade, simbiose pré-edípica e trabalho não-alienado, segundo Haraway (2000: 42). O ciborgue não está na oposição natureza e cultura, pois aparece justamente na transgressão da fronteira entre o humano e o animal. Ele não se estrutura pela oposição público-privado e se define através de uma *polis* tecnológica. Por mais politizado que seja o conceito de Haraway, interessa-nos olhar o ciborgue como um ser híbrido dividido entre o orgânico e maquínico.

Os primeiros trabalhos de Cunningham nos Estúdios Pinewood, em Londres, consistiam na criação de robôs, seres animados e efeitos especiais como se vê, por exemplo, em suas participações no desenvolvimento do ser alienígena dos longas-metragens da seqüência de ficção científica *Alien 3* (1992) e *Alien: Ressurrection* (1997).



Figura 14: Cunningham, aos 19 anos, trabalhando na criação de *Alien 3*.

A figura do alien é um ser híbrido, pois sua parte orgânica é representada pela presença de secreções e fluidos; e sua parte maquínica definida pela mecanicidade de seus movimentos e articulações do seu corpo.

Cunningham é da geração *Star Wars* e tem como referencias importantes obras literárias da grandeza de *Neuromancer* (1984), uma das novelas *cyberpunk* mais conhecidas da literatura *sci-fi*.³ Este romance deu inicio à Trilogia do Sprawl (*Count Zero* - 1986 e *Monalisa Overdrive* - 1988), todos de autoria do norte-americano William Gibson. Inclusive, para a adaptação de *Neuromancer* para o cinema, cogitou-se a direção de Cunningham. O filme está em fase de pré-produção, deve ser lançado no ano de 2011 e será dirigido pelo norte-americano Joseph Kahn, conhecido diretor de videoclipes *pop*.⁴ Sobre *Neuromancer* vale a pena destacar que esta obra marca a passagem do modelo de ciborgue híbrido (orgânico-maquínico) para o ciborgue como simulação digital (cibercorpos digitais que emprestam suas vidas simuladas para o transporte de usuários em mundos paralelos ao ciberespaço). (SANTAELLA, 2003: 190).

Outro fator de convergência entre Cunningham e o estilo de ficção *cyberpunk* é o já citado *Videodrome, a síndrome do vídeo* (1982). Esta produção é emblemática desse estilo narrativo e de suas temáticas: *metamorfoses corporais, sexo como fator de destruição, impacto intrusivo e devastador dos meios de comunicação de massa na vida dos indivíduos*. (CARDOSO, 2003:38). Temáticas que Cunningham resgata em seus trabalhos. Por exemplo, *Rubber Johnny* (2004) é o homem-elefante na forma de um garoto recluso dentro de um quarto (*metamorfoses corporais*). *Flex* (2000) é uma instalação que consiste no duelo-dança de um casal que se bate ao ponto de ambos ficarem repletos de sangue e com as caras deformadas (*sexo como fator de destruição*). E finalmente, a fantasia televisiva transformando-se em realidade em *Come to Daddy* (1998), com a materialização de um ser monstruoso (*impacto intrusivo e devastador dos meios de comunicação de massa na vida dos indivíduos*).

³ Wikipédia, verbete William Gibson, acesso em 12 de julho, às 19h28.

⁴ <http://www.imdb.com/name/nm0994538/bio>, acesso em 12 de julho, às 19h40.

Na criação do termo *cyberpunk*, o elemento *cyber* remete à cibernética e *punk* foi tomado emprestado da terminologia roqueira da década de 1970. Pode assim ser contextualizado:

Aplica-se a relatos marcados por elementos temáticos bem definidos: um futuro quase sempre próximo, dominado por grandes corporações capitalistas, seja na Terra, seja no espaço, globais mais do que nacionais, as quais controlam redes mundiais de informação; as possibilidades do corpo humano aumentadas por implantes de elementos mecânicos e cibernéticos, pela engenharia genética ou pelo uso de drogas[...] (CARDOSO, 2003: 39).

Em uma análise rápida dos desenhos representados pela figura 15, pode-se perceber um clima soturno, cores azuladas e frias que remetem à cenografia e arte do longa *Blade Runner* (1982), clássico da ficção científica no cinema pois foi o primeiro produto cultural que chamou atenção para a literatura *sci-fi*. O futuro é representado por ruas repletas de pessoas que vão e vem sob uma chuva constante e pelo contraste entre a alta tecnologia com a pobreza e lixo.

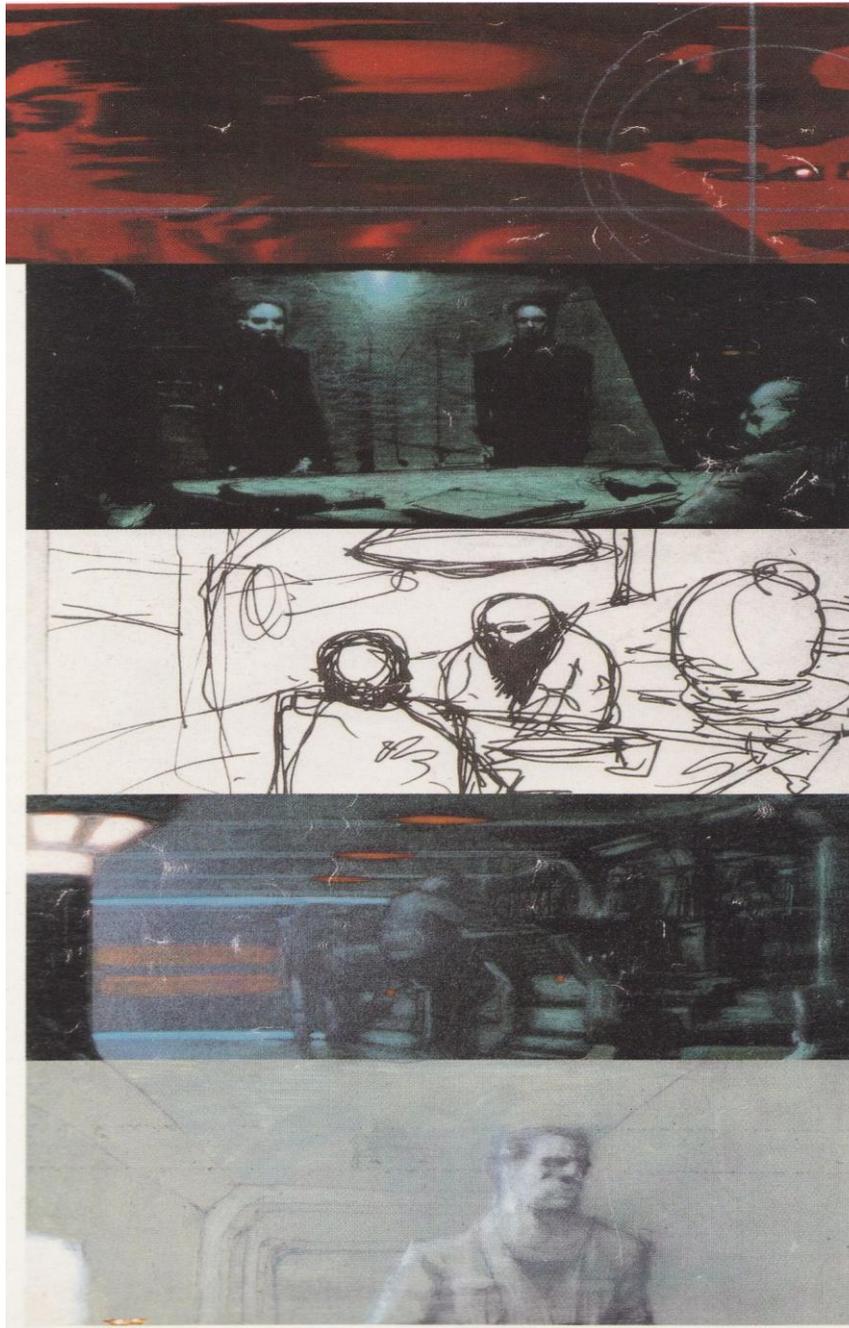


Figura 15 - Storyboards de Cunningham (1994)

Uma das possibilidades de análise acerca do *cyberpunk* presente em *Blade Runner* é vê-lo como continuação da distopia típica da *new wave*. O estilo pode também se caracterizar por uma narrativa fragmentada que explode os esquemas tradicionais e lineares de se contar histórias, influenciando inclusive filmes de ação e videoclipes. Esta última característica encontra-se presente na forma narrativa de alguns trabalhos de Cunningham, como os videoclipes *Second Bad Vilbel* (1997) e *Rubber Johnny* (2004). Portanto, não só o ciborgue da

literatura *cyberpunk* é referência para a construção dos seres híbridos do diretor, mas a forma de contar as histórias com esses personagens. Histórias representadas por videoclipes, instalações e comerciais de televisão que contam também com a presença de seres *freaks*, conforme veremos a seguir.

2.2.2 – Corpo *Freak*, a estética do estranho

Pessoas e raças imaginárias ou reais que apresentam deformações ou malformação no corpo existem há longos séculos. Povos mitológicos povoaram o imaginário grego e podem ser exemplificados pelos centauros (corpo metade homem e outra de cavalo), sátiros (corpo de homem, chifres e patas de bode), górgonas (mulheres, espécies de monstros, com cabelos de serpentes) e quimeras (mistura de leão e cabra). Complementam também essa lista os anões, gigantes, siameses, hermafroditas e seres a quem falta ou sobra algo da ordem do corpo.

Em artigo publicado na coletânea *História do Corpo* (2008:253), Jean-Jacques Courtine apresentou uma série de pedidos de circos e/ou pessoas diversas feitos à polícia parisiense no final do século XIX para apresentação em praça pública de seres humanos com deformações, como por exemplo a “moça-macaco da Albânia”, “os meninos-fenômenos” unidos pelo tronco. Outros relatos se seguem: o pai que peregrina pela Europa ganhando dinheiro com exibições do filho microcéfalo; um indivíduo com o queixo deformado que se põe a cantar. A história de monstros, aberrações e dos indesejados ou renegados pela sociedade, o grotesco como espetáculo e as deformações humanas são temas que trazem a marca da alteridade no corpo. O corpo que não é reconhecido, que é renegado e incompleto, o que não cabe nos ideais de modernidade e bem-estar da cultura capitalista. Nesta perspectiva de alteridade delimitada pelo próprio corpo do sujeito, um filme emblemático é *Freaks* (1932), do alemão Tod Browning. A produção causou polêmica por retratar seres humanos

com diferentes tipos de deformações tais como macrocefalia e mongolismo atuando em um show de horrores de um circo no sul dos EUA.

Segundo a categorização proposta por Tucherman (2004:97), a cartografia de monstros e *freaks* poderia ser dividida da seguinte forma: monstros reais e monstros imaginários. Os primeiros são aqueles pautados na existência concreta de malformação e deformação do corpo; os segundos produzidos pela criatividade e fantasia sem base real, como por exemplo, o *Frankenstein*. Podemos situar os *freaks* de Cunningham no meio termo dessas categorias. Isto porque a partir de anomalias possíveis de existir, o diretor cria personagens nos quais ele amplia a deformação transformando-a na principal marca do sujeito:

É sempre o mesmo processo de absorção dos signos pelo seu contrário, transformando-se o próprio corpo em signo delirante, parasitário de todos os signos de linguagem. (GIL, 1997:49).

Como representativo da categoria de *monstros reais* podemos citar a personagem de cabeça macrocéfala da personagem do vídeo publicitário *Menthal Wealth* para marca de videogame *Sony Play Station*. Neste trabalho, o texto narrado pela atriz diz sobre a importância de “colocar a vida dentro da mente”, de se pensar a partir da inteligência mental. Neste momento, a atriz aponta para sua cabeça, ação que reforça o discurso narrado deixando a idéia criativa do vídeo ainda mais atrativa.



Figura 16 – *Menthal Wealth* (2002)

Também nessa categoria tem-se *Rubber Johnny* (2005). Johnny, além de macrocéfalo, é deficiente físico e vive prostrado em uma cadeira de rodas.



Figura 17 – Fotografia de Cunningham para encarte do DVD de *Rubber Johnny* (2005).

A outra proposta criativa acerca dos corpos *freaks* criados pelo diretor poderia ser agrupada na categoria de *monstros imaginários*, já que é uma criação da ordem do fantástico. Trata-se de um recurso que se tornou marca autoral, a utilização de máscaras de látex e silicone. Este recurso é constante nas parcerias com Aphex Twin. Como os trabalhos desenvolvidos pela dupla passam por videocliques, vídeos autorais, instalações e vídeo-instalação, temos alguns exemplos da utilização desse recurso. Em *Come To Daddy* (1998), vemos crianças e anões usando máscaras do cantor Aphex Twin. A combinação corpo infantil

ou corpo de anão com o rosto de um adulto causa no mínimo um estranhamento ao espectador. O recurso se repete em *Windowlicker* (1998) mas em corpos femininos e de outros homens. Cunningham chega a construir uma expressão deformada do cantor inglês para compor os personagens nesse videoclipe. Para o material de divulgação do disco, esse recurso gráfico também foi utilizado, como se vê na figura 18.

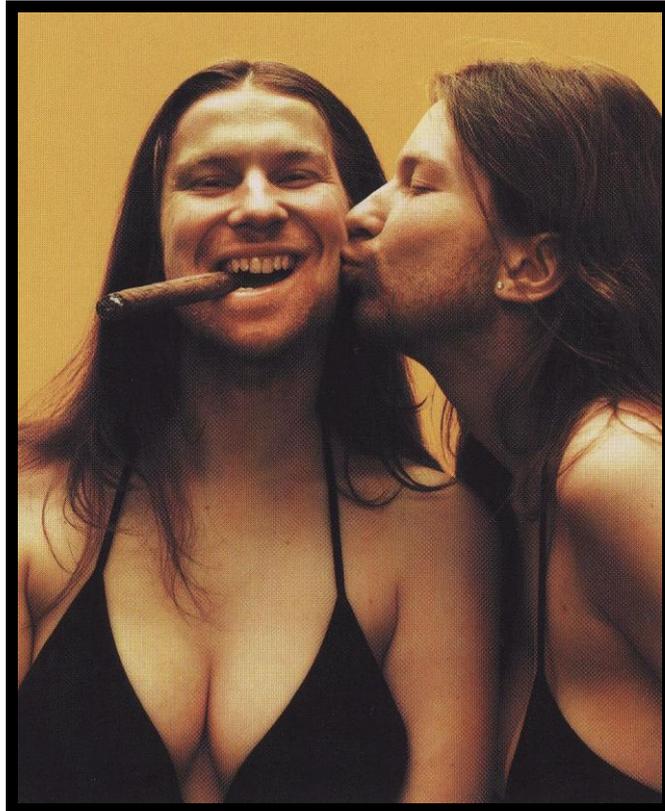


Figura 18 – Peça gráfica para divulgação do álbum *Windowlicker* (1998)

CAPITULO 3: ESTUDO ANALÍTICO DOS VÍDEOS

3.1 ANÁLISE DE VIDEOCLIFE

Santaella e Noth (1999: 157-186, apud Santaella 2007:112) postularam a existência de três paradigmas no processo evolutivo de produção da imagem. Seriam eles o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. Para os autores, o paradigma pré-fotográfico é constituído pelas imagens produzidas artesanalmente, feitas à mão, como por exemplo, pinturas, desenhos, esculturas e gravuras. O paradigma fotográfico se refere a todas as imagens produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos ou que dependam de uma máquina de registro e que implicam necessariamente a presença de objetos e situações reais preexistentes ao registro. Inclui-se aqui a fotografia, o cinema, a televisão, o vídeo e a holografia. O terceiro paradigma dá conta das imagens sintéticas ou infográficas, calculadas por computação e que se libertaram de quaisquer dispositivos fotossensíveis químicos ou eletrônicos. Os videoclipes pertencem ao segundo paradigma e podem ser lidos como um sistema de signos que nasce da mistura de linguagens: o vídeo e a música. Portanto, o videoclipe é uma linguagem híbrida que demanda uma forma de análise na qual se leia o modo como os signos se unem e formam linguagens fronteiriças.

Para categorizar o formato, Dura-Grimalt propõe três tipos básicos de videoclipes (1988:23). O primeiro deles possui uma estrutura clássica na qual se mesclam voz e imagem do artista; o segundo evoca uma narrativa com muitas ações na qual o artista canta e interpreta uma personagem. E finalmente, a narrativa que fica evidenciada de outras formas, na qual o artista nem ‘dá as caras’. A tipologia proposta por Grimalt é um passo importante na construção de um campo teórico que dê conta do fenômeno videoclipe e para reforçar a idéia

deste audiovisual como forma narrativa. De todo modo, a tipologia proposta por E. Ann Kaplan localiza nosso objeto de forma mais precisa.

Em *Rocking Around The Clock* (1987), a autora norte-americana define o videoclipe em cinco categorias. O videoclipe *romântico* é aquele no qual existem encontros e desencontros amorosos e/ou afetivos e baseia-se em referências estéticas e afetivas de uma vida cotidiana; seria oriundo da ideologia anos 1960. Já o videoclipe *socialmente consciente* tem postura ideológica bem marcada, na qual estão presentes elementos narrativos e não-narrativos; é o que mais se aproxima de uma tradição moderna de cultura de esquerda. O videoclipe *clássico* tem como maior referência a estética de Hollywood: seja pela estrutura característica do olhar masculino dirigido à mulher como objeto de desejo ou pela paródia de gêneros como terror, suspense e ficção científica. No videoclipe *niilista* fica evidente a mescla de temas como sadismo, homossexualismo, masoquismo e androgenia. A violência e edição veloz caracterizam estes vídeos, que possuem também referências do Expressionismo Alemão, sendo normalmente de bandas *heavy metal*.

Por fim, a tipologia de Kaplan que situa *All Is Full Of Love* (1999) e *Rubber Jonhny* (2005) é categoria de videoclipe *pós-moderno*, “que se recusa a assumir uma posição clara diante de suas imagens, seu hábito de margear a linha da não-comunicação de um significado claro” (1987:86). É o vídeo que descentraliza a narrativa, fragmenta uma cadeia coerente de significados, dá novas significações a velhos clichês e abusa de referências audiovisuais populares. O conceito de videoclipe *pós-moderno* aproxima-se muito das características que marcam o trabalho de Cunningham e o colocam no campo da autoria em produção audiovisual.

Do ponto de vista metodológico, a curta duração do videoclipe permite concentrar a atenção em todos os seus elementos significantes, visualizá-lo em velocidades diversas e em direções opostas (de trás para frente e vice-versa), no todo ou nos detalhes, voltar a qualquer

momento a qualquer ponto para repeti-lo até a exaustão, de modo a explorar todas as possibilidades de estruturação e funcionamento da obra e buscar a compreensão da função de cada um de seus elementos no todo, segundo Machado (2008:211).

3.2 - ALL IS FULL OF LOVE: O AMOR NO TEMPO DAS MÁQUINAS

“O Menino Robô

Senhor e senhora Silva levavam uma vida sossegada.

Vida de gente normal, feliz e bem casada.

Um dia tiveram uma notícia que encheu o marido de contentamento:

A mulher esperava um filho,

E ele ia ser pai do rebento!

Mas algo deu errado naquele mar de felicidade.

A criança era ... um robô!

Não parecia gente de verdade.

A pele: uma fria e fina chapa de estanho.

Da cabeça lhe saíam antenas e fios.

E ele ficava largado, sempre com olhos parados,

Nem morto nem animado.

Quando até a tomada um longo fio

Elétrico se estendia,

Este era o único momento do dia

Em que ele ficava cheio de energia.

O senhor Silva não conteve os berros:

“O doutor não cometeu um grave erro?

Nem sangue nem carne tem o menino,

Mas é uma simples liga de alumínio!”

O doutor, gentil, lhe respondeu:

“O que vou lhe dizer

Pode parecer extravagante

Mas o senhor não é o pai

Desse garoto mutante.

Veja bem, a questão é não tão simples

E requer investigação profunda,

Mas achamos que o pai dele é o forno microondas.”

(BURTON, 2007:10)

Em entrevista concedida à publicação britânica *Dazed and Confused*, no ano de 1999, Chris Cunningham afirmou: “o sexo é provavelmente o elemento mais forte do meu trabalho. É o efeito visceral dos meus desenhos da pele e dos ossos que me inspiram.” *All Is Full Of Love* é provavelmente um dos exemplos mais emblemáticos dessa característica que Cunningham atribui ao seu trabalho e a nomeia de “pornografia tecnológica”.

All Is Full Of Love é um videoclipe para a música de mesmo nome da cantora islandesa Björk. Em uma breve descrição podemos dizer que o vídeo mescla computação gráfica e animatrônicos para narrar a concepção de um ciborgue por outro idêntico. Na produção, Cunningham cria o desenho conceitual do ciborgue que será moldado a partir de uma estrutura robótica e eletrônica. Os corpos assemelham-se a robôs, bem ao estilo *Robocop*, e possuem face humana, sendo esta da própria Björk. A duração do vídeo é pouco mais de três minutos.

A *música* parece ser o fio condutor do videoclipe. Cunningham produz seus videoclipes a partir das músicas. Sua forma de criação e edição gira em torno da melodia e compasso musical. É recorrente em suas parcerias com Aphex Twin a busca por imagens e propostas visuais que correspondam à temática sonora.

A tomada inicial do vídeo é um *travelling* frontal de baixo para cima. Há pouca iluminação no começo do vídeo no qual prevalece a tonalidade azul-metálico e breves disparos de *flash*. São os primeiros acordes da música. Aos dez segundos de vídeo, um foco de luz surge à esquerda simbolizando o primeiro contato da ciborgue com a luz do sol. Ainda deitada, a ciborgue abre os olhos e começa a cantar “*you’ll be given love, you’ll be taken care of, you have to trust*” (você receberá amor, você será bem cuidado, você tem que confiar nisso). Neste momento, a ciborgue aparenta sentir melancolia e solidão. Parece que o maquinário compreende esses sentimentos e por isso os braços mecânicos se movimentam lenta e cuidadosamente para apertar, lubrificar e fazer a manutenção da ciborgue. A incidência de luz em toda a cena vai aumentando gradativamente em consonância com o despertar ou nascer da ciborgue.

Com um minuto de vídeo, um corte rápido insere em cena a ciborgue já sentada, no mesmo local e com aparente melhor disposição, digamos assim. Ela continua a cantar as seguintes estrofes “*maybe not from the sources, you have poured yours, maybe not from the*

directions, you are staring at” (talvez não de dentro das fontes que você derramou, talvez não das direções às quais você está fitando). Ou seja, o amor virá de um lugar diferente do qual se imagina. Ao longo dessa seqüência, um líquido branco percorre todo o seu corpo em uma dinâmica similar à circulação sanguínea. Esse líquido é oriundo do maquinário que a sustenta. Por volta de um minuto e meio de vídeo, a ciborgue canta “*twist your head around, it’s all around you, all is full of love, all around you*” (gire sua cabeça, está ao seu redor, tudo está cheio de amor, ao seu redor). Essa é a deixa para a entrada em cena da segunda ciborgue. Ou seja, o amor chegou personificado na figura de um outro igual; a ciborgue encontrou finalmente a sua alma gêmea. A cada frase cantada pela primeira ciborgue - “*you just ain’t receveing*” (só você não está recebendo), “*your phone is off the hook*” (seu telefone está fora do gancho), “*your doors are all shut*” (suas portas estão fechadas) - a outra responde sempre com a mesma fala “*all is full of love*” (tudo está cheio de amor). Nesta passagem, Cunningham se utiliza de um recurso clichê dos musicais românticos hollywoodianos no qual o flerte, a paquera e a conquista são cantados ao invés de serem ditos. O videoclipe passa a ter duas vozes e dois ciborgues.

Na seqüência, a concretização da conquista: o beijo entre as ciborgues. Ambas estão ajoelhadas no centro da tela, no local onde anteriormente a primeira ciborgue estava deitada. A câmera abre o plano e todo maquinário fica exposto. As máquinas continuam o seu trabalho de manutenção agora nas duas ciborgues. A iluminação do cenário diminui deixando-o azulado novamente. Ao longo do beijo, a incidência de luz se concentra nas partes genitais das ciborgues e podemos observar também descargas elétricas e faíscas em cena representando uma analogia com o gozo do ato sexual.

Para encerrar o vídeo, repete-se o *travelling* inicial, mas agora em sentido oposto. O que se vê com maior nitidez são cabos de eletricidade indicando a fonte de energia das máquinas que podem inclusive ser os mesmos cabos que alimentam os equipamentos de

produção. Bom, após a descrição do vídeo, optou-se por definir o *espaço, os ciborgues e as máquinas* como categorias de análise.

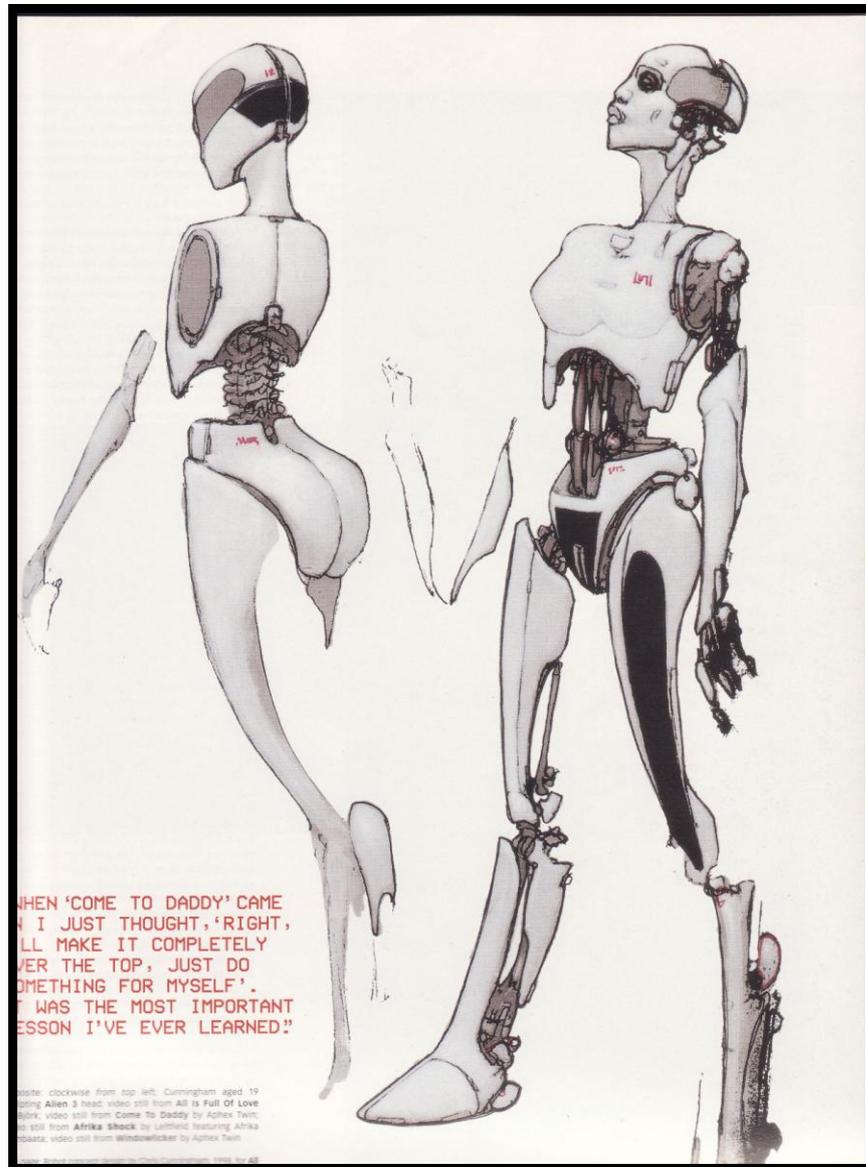


Figura 19: Desenho conceitual de Cunningham para os ciborgues (1998).

A primeira categoria de análise é o *espaço*. A cor do cenário é predominantemente branca: desde as paredes, o piso, as máquinas e os próprios ciborgues. Tudo está envolto pelo branco. Essa opção delimita uma proposta visual de caráter *clean* aproximando-se de uma estética que nos remete ao interior da nave espacial do filme *2001, Uma Odisséia no Espaço* (1968). O branco representa a sofisticação e evolução tecnológica dos elementos em cena (o

maquinário e as ciborgues), mas ao mesmo tempo também pode ser interpretado como um símbolo de pureza e até mesmo de virgindade. A forma cúbica e fechada desse espaço representa um ambiente restrito que parece preservar algo valioso. A intensa luminosidade do cenário reforça a incidência da cor branca em todo o local. O ambiente é quase asséptico e hospitalar como se de fato fosse preparado para acolher um nascimento ou parto. Esse “nascimento” pode ser simbolizado em um primeiro momento pela concepção de um ciborgue por uma máquina. No videoclipe, o espaço simboliza o cenário a partir de onde os ciborgues são concebidos. Pois bem, a concepção aparece de três formas diferentes e pode ser metaforizada como uma construção de subjetividade conforme veremos na análise da categoria *ciborgue*.

Antes de mais nada vamos definir as duas ciborgues como: “ciborgue 1” e “ciborgue 2” em função da ordem de aparição no videoclipe. Bom, a ciborgue 1 é concebida diretamente pelas máquinas, mas depende do amor da ciborgue 2 para ficar de pé (o significante familiar do amor e afeto). A ciborgue 2, sensível e amorosa, parece ter sido gerada por outra máquina sem apresentar um laço de dependência como aparenta ter a ciborgue 1 (inconsciente como fluxo e máquina abstrata). A forma de concepção que sustenta o videoclipe é a maneira orgânica e dependente que as máquinas “vivem” (instância das trocas múltiplas). Segundo Santaella (2003:198) “o potencial para as combinações entre vida artificial, robótica, redes neurais e manipulação genética é tamanho que nos leva a pensar que estamos nos aproximando de um tempo em que a distinção entre vida natural e artificial não terá mais onde se balizar”. A identidade do corpo humano não se define mais pela diferença homem-natureza ou homem-máquina. Ora, na medida em que a corporificação da subjetividade se tornou variável, ela ultrapassou os limites da carne. Sendo assim, o ciborgue de Cunningham é passível de ser subjetivado. Subjetivação não do sujeito, mas da máquina. Como se vê na figura 2, a primeira visualização que se tem da ciborgue 1 é justamente na posição fetal como

se ela estivesse em concepção. Parte do tema da música é sobre a chegada do amor. Não seriam as ciborgues concebidas através do amor, um sentimento tão humano? O corpo maquínico desenvolveu-se de tal forma que se tornou humano?

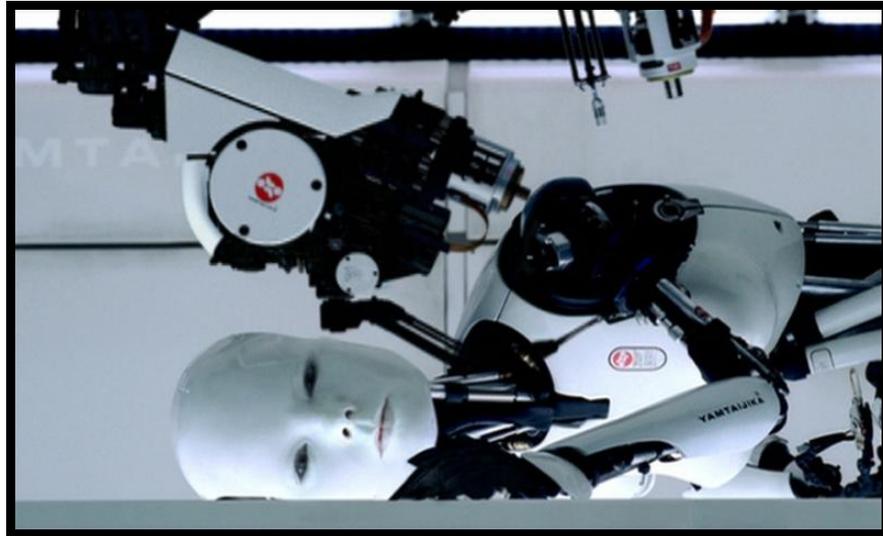


Figura 20 – Ciborgue em posição fetal.

No ponto alto do videoclipe as duas ciborgues repetem uma das cenas mais elementares da humanidade: a cena do beijo. O quadro fica ainda mais instigante se repararmos que as ciborgues são idênticas e podem representar o mesmo ser. A cena seria então uma metáfora do desejo não-realizado no mito de Narciso tentando beijar a si próprio. Para a psicanálise freudiana, o narcisismo possui uma relação direta com a sexualidade. Freud (1996, volume 14:81-88) subdividiu a teoria do narcisismo em primário e secundário. O narcisismo primário é constituído pela fase auto-erótica onde o sujeito encontra satisfação no próprio corpo. Não existe uma unidade do ego e tão pouco a noção de diferenciação com o mundo. A ciborgue 1 pode ser representativa dessa fase pelo menos enquanto está sozinha em cena. Sua fonte de satisfação e sobrevivência está associada à manutenção das máquinas que se constituem como extensões do seu corpo.

A etapa seguinte do narcisismo está ligada a dois momentos: o investimento objetal e retorno desse investimento para o ego. O sujeito diferencia seu corpo do mundo externo,

identifica suas necessidades e quem pode satisfazê-las. Dessa forma, concentra em um objeto a satisfação parcial dessas pulsões. No videoclipe o narcisismo secundário pode ser lido a partir do momento em que a ciborgue 1 dirige seu olhar para a ciborgue 2 que surge de pé em cena. A ciborgue 2 convoca a ciborgue 1 para o amor. Ela lhe estende a mão e canta “all is full of love” (tudo está cheio de amor). Mas mais que representar as fases do narcisismo freudiano, o que vemos em cena representado nas figuras das ciborgues é a constituição de uma imagem de si unificada, perfeita e inteira: a ciborgue ultrapassa o auto-erotismo para se constituir como figura diferenciada do outro. A partir daqui, por mais idênticos que as ciborgues sejam, elas se transformam em duas figuras distintas.

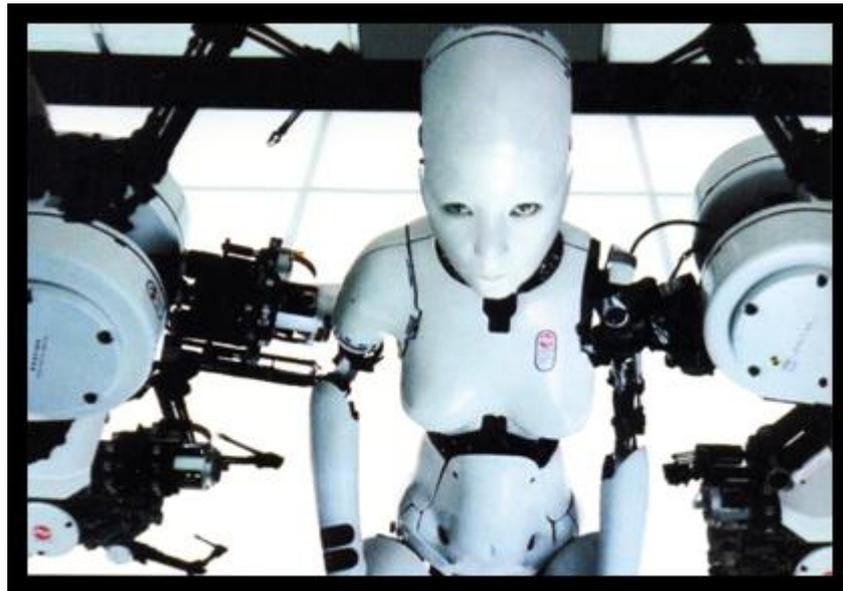


Figura 21 – Ciborgue 1 dirige seu olhar ao ciborgue 2.

A categoria *ciborgue* também dá conta da alteridade homem-máquina que aqui se estabelece. A alteridade do indivíduo consigo próprio, pois ele é máquina e humano. O outro está em seu próprio corpo. A face é humana, mas a estrutura física do corpo é a da máquina. O indivíduo aqui é um sistema orgânico-maquínico sendo os líquidos que entram e saem tanto da estrutura robótica dos personagens quanto do maquinário representativos dessa

organicidade. Em uma leitura simbólica, vemos a subjetividade ser constituída tanto pela parte humana quanto pela parte robô.

A outra alteridade seria a exterior e dá-se entre a ciborgue e o maquinário que está em cena. A máquina depende sempre de elementos exteriores para poder existir como tal e isto implica complementaridade evidenciando a relação de alteridade entre elas; o entrelaçamento representado pelo ir e vir de líquidos estabelece uma relação de reciprocidade e faz parte do processo de construção da subjetividade maquínica.

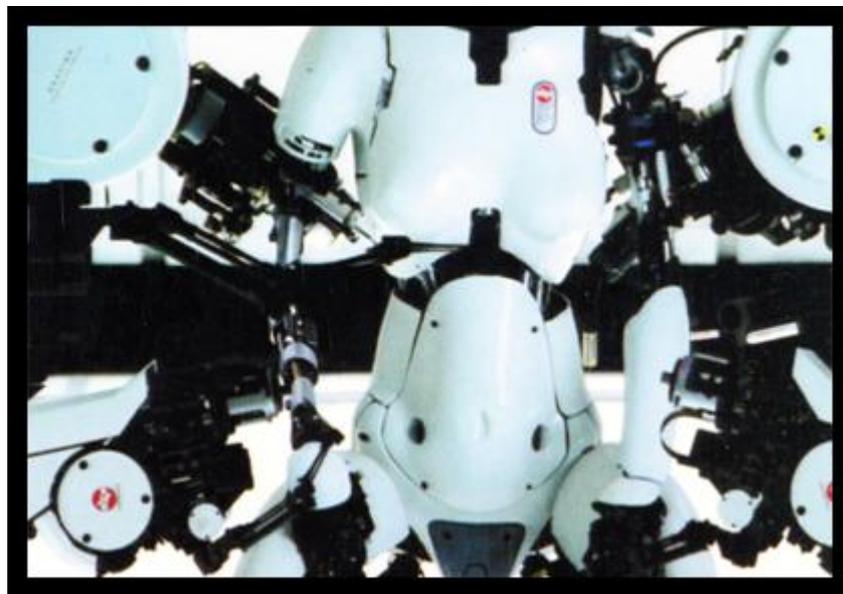


Figura 22: Imagem representativa da alteridade ciborgue-maquinário.

A categoria *máquina* foi selecionada porque é a estrutura fixa, com braços armados que se movimentam de forma semelhante a braços médicos em uma cirurgia, por exemplo. Esta máquina concebe ciborgues dotados da capacidade de amar e serem amados. Portanto, se virmos esta máquina como *machine*, deixaremos de ver a característica mais importante nela: a capacidade de abstração. Trata-se de uma metáfora de máquina abstrata dotada de essência maquínica.

Para Guattari (2006), não se pode pensar em subjetividade sem pensar a máquina e tão pouco se pode pensar em subjetividade no mundo contemporâneo sem levar em conta o papel

assumido pelo *mass media* na construção deste conceito. A partir das dimensões maquínicas de subjetivação, Guattari (2006:37) redefine a heterogeneidade dos elementos que atuam na produção de subjetividade: os significantes que se manifestam pela família, as mídias e dimensões semiológicas a-significantes, como por exemplo, as máquinas informacionais dos signos. O filósofo retoma Bakhtin e apresenta a subjetividade como forma polifônica, engendrada por registros semióticos e não necessariamente emancipadora, o que contradiz o modelo indivíduo *versus* sociedade. Os níveis desta subjetivação são o individual, coletivo e institucional. O que Guattari chama de “o coquetel subjetivo contemporâneo” é o apego às tradições culturais e também a aspiração à modernidade tecnológica e científica. Em resumo, esta dinâmica de complexos de subjetivação envolve as categorias indivíduo-grupo-máquinas-trocas múltiplas.

Neste contexto de modernização e novas tecnologias midiáticas a questão, que Cunningham nos coloca ao apresentar suas máquinas e ciborgues, é como as amarrações, os territórios existenciais do inconsciente se relacionam com os aspectos não-humanos que constroem a subjetividade. É uma forma de se ver a máquina além do objeto técnico e detentora de grande poder de enunciação.

3.3 - RUBBER JOHNNY, UM FREAK NO MEIO DE NÓS

Se *All Is Full Of Love* é o trabalho mais representativo da pornografia tecnológica de Cunningham, *Rubber Johnny* (2005) leva ao extremo o aspecto da transformação-deformação do corpo através da apropriação de um outro ser ou pessoa. Conforme já visto, em vídeos como *Come To Daddy* (1997) e *Windowlicker* (1998), o britânico recorre ao recurso da máscara para compor personagens com rosto de adulto em corpo infantil e mulher com rosto

de homem, respectivamente. *Rubber Johnny* é mais uma parceria com o músico Aphex Twin, assim como foram os trabalhos anteriormente listados.



Figura 23: Imagem que ilustra a capa do DVD *Rubber Johnny* (2005)

Além do vídeo, *Johnny* é composto por um livro no qual Cunningham publicou fotos e desenhos de sua autoria. As fotos são fruto de um ensaio visual com a figura do Johnny no qual houve um processo de pós-produção para criar as formas apresentadas, conforme se vê na figura 1. Há desenhos também temáticos da figura do protagonista (figura 2). Segundo a sinopse que consta no encarte do DVD, *Johnny é uma criança mutante de corpo deformado que é mantida em um porão onde suas únicas companhias são a sua imaginação fervorosa e seu cachorro aterrorizado. Ele encontra meios de se divertir sozinho no escuro.* Além da direção, Cunningham também editou e animou as imagens que constroem o videoclipe.

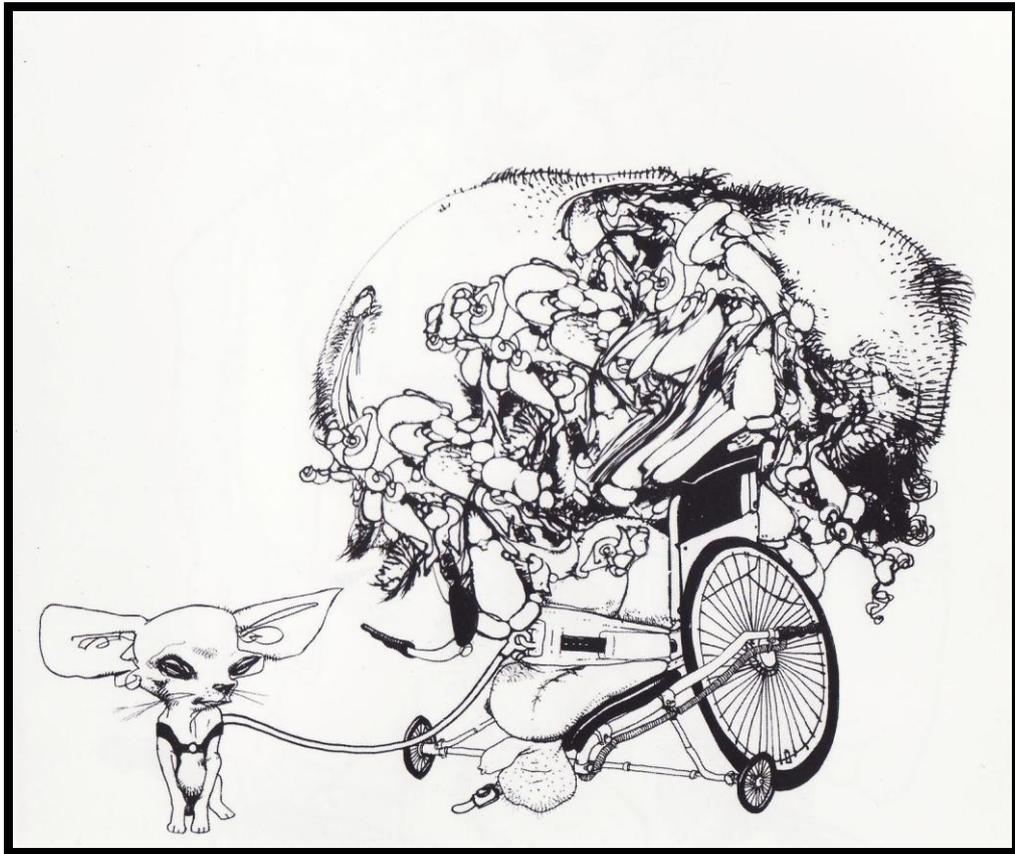


Figura 24: Um dos desenhos que ilustram o livro do DVD.

O vídeo foi feito em formato digital e tem aproximadamente 6 minutos de duração. Cunningham usou uma câmera específica para capturar imagens no escuro. Esse recurso aumenta a granulação das imagens e a pouca iluminação deixa uma cor azulada na tela. Nesse cenário escuro, existem alguns focos de luzes oriundos de lâmpadas brancas fosforescentes. Essas luzes parecem incidir mais intensamente nos olhos de Johnny e de seu cachorro. Além de Johnny sentado em sua cadeira de rodas, o cachorro e as lâmpadas brancas, parece não existir mais nenhum outro elemento compondo o porão. Conforme o videoclipe avança, vê-se que o porão demarca o espaço interno, escuro e fechado do vídeo; já o seu contraponto pode ser representado pelo o espaço além porta, ou seja, o local externo, iluminado e aberto. Nessa intercalação do espaço aberto-fechado, do jogo de claro-escuro, e da ausência-presença de

música é que acontece a narrativa da história do pequeno Johnny. O *espaço* é então, a primeira categoria de alteridade identificada no vídeo.

Um diálogo entre o menino Johnny e outro interlocutor que aparenta ser seu pai abre a narrativa. O suposto pai faz perguntas do tipo “*você está se sentindo bem?*”, “*precisa de alguma coisa?*”, “*você quer água?*”; e para todas essas questões Johnny apenas emite sons, como se estivesse balbuciando e dizendo “*não, não quero!*”. A câmera está em zoom no rosto do menino. Com o efeito da granulação das imagens e iluminação, o que se vê é um rosto autômato se movimentando de um lado para o outro indicando negação, reforçando então a negativa às questões do pai. Depois de uma seqüência de perguntas, o pai se irrita com tantos não e na seqüência o som que se escuta parece indicar o impacto de um cinto no corpo do menino. Nesse momento, Johnny se agita e os sons por ele emitidos ficam mais agudos e intermitentes: estaria Johnny sendo “punido”? As luzes brancas piscam, a porta se fecha, o pai sai de cena e os créditos do vídeo, com os nomes de Cunningham e Aphex Twin aparecem escritos em um preservativo inflado. Câmera fecha plano no cachorro e seus olhos têm o mesmo brilho dos olhos do seu dono, Johnny. O cachorro bebe água e olha para o menino da cadeira de rodas.

Aos dois minutos, câmera se desloca como se representasse a perspectiva de visão do cachorro apresentando uma das cenas mais emblemáticas do vídeo: Johnny na cadeira de rodas com sua enorme cabeça pendendo para trás. Nessa seqüência, a música parece sair de filmes como *Nosferatu* (1922) ou *Drácula* (1931), criando tensão-apreensão para o espectador. Zoom no rosto de Johnny que abre os olhos e começa a entoar um som grave elaborado sinteticamente; ele parece sair do estado de letargia em que se encontrava. Logo em seguida, abre-se o plano e o protagonista começa uma coreografia frenética em sua cadeira de rodas rebatendo os raios lasers que vão e vem no porão, refletindo e se expandido no espaço entre o ator e as paredes. Essa passagem é marcada por uma edição e pós-produção de

imagens que distorcem ainda mais as proporções do corpo de Johnny e por trilha sonora eletrônico-acústica na qual as batidas do som coincidem com os movimentos de disparos dos raios laser. A música composta por Aphex Twin parece ser porta-voz da consciência atormentada de Johnny. Por isso sua melodia oscila bruscamente entre grave e agudo, continuidade e descontinuidade, tranqüilidade e agitação. Mais uma vez, o jogo de oposição que compõe a *música*, reforça a instância da diferença na proposta conceitual do vídeo.

A coreografia é interrompida pelo pai que abre a porta. Cessa a música. Novamente, Johnny parece ser repreendido. Fecha-se a porta e a diversão no porão escuro continua, agora com o menino consumindo cocaína. Após essa cena, mini-explosões de luzes e raio laser em cena e Johnny retoma de forma mais alucinada a coreografia sob a cadeira de rodas. Aos três minutos e quarenta, a cara do menino é rebatida na tela algumas vezes como se ela estivesse derretendo ou virado borracha numa metáfora dos efeitos da droga no cérebro do menino. Passada essa seqüência, a câmera retoma o zoom na face do cachorro e a música é substituída pelos acordes que introduziram Johnny em cena, porém com uma carga maior de suspense. Raios laser vão surgindo em cena e com o aumento da iluminação pode-se perceber que é o menino que emite esses raios. Ele está posicionado de pé atrás de uma pilastra, como se estivesse defendendo-se de alguma coisa ou alguém. Ele parece adivinhar que será advertido pela terceira vez. A porta se abre e o pai, ainda mais irritado, dispara xingamentos e palavrões. Basta abrir a porta e Johnny retoma imediatamente a posição de passividade, sentando corretamente na cadeira de rodas, como se fosse um “bom menino”. Mas após essa última interferência, a porta se fecha e Johnny está prostrado na cadeira de rodas, cansado do esforço físico feito e balbuciando os mesmos sons que emitiu no começo do curta. A respiração é ofegante também. Por fim, o cão começa a latir, e o vídeo encaminha-se para o final.

Após esse breve descritivo, pode-se perceber que tanto o *espaço* quanto a *música* representam por si só um significado da diferença. Os jogos do claro-escuro e dentro-fora marcam a diferença no *espaço*; a oscilação grave-agudo dá o tom da alteridade no elemento *música*. Esses dois elementos parecem sustentar a alteridade principal existente no videoclipe: a figura deformada de *Johnny*.

Johnny é representativo de uma das temáticas mais fortes no trabalho de Cunningham, o corpo *freak*. A figura do menino macrocéfalo não só revela as questões específicas do vídeo em si como também aponta questões mais abrangentes que permeiam o trabalho do diretor britânico. Partindo do pressuposto de que um corpo sempre conta uma história, pretende-se buscar uma ou duas possibilidades de narrativas que o corpo de Johnny possa apresentar.

Dentre as deformações do corpo de Johnny observa-se a cabeça bastante desproporcional ao tamanho do corpo, braços e pernas com pouco desenvolvimento muscular. Devido ao peso de sua cabeça e fraqueza de suas pernas, o menino passa a maior parte do tempo sentado em uma cadeira de rodas. Com essa descrição, Johnny se identifica com a figura de Joseph Carey Merrick (1862-1890), conhecido como homem-elefante devido ao gigantismo parcial das mãos e dos pés, à macrocefalia e diversas anomalias cranianas e viscerais. A biografia de Merrick foi transformada em filme por David Lynch no ano de 1980 sob o título de *Homem-Elefante*.

Segundo Tucherman (2004: 105-110), o corpo e as fantasias a seu respeito sempre participaram dos mecanismos de identificação e alteridade. O processo que estabelece identidade é o que demarca uma fronteira entre o que é igual e o que é diferente. Portanto, a alteridade não se encontra fora do processo de identificação, pois faz parte das teias de significação que determinam a identidade. A idéia do homem moderno ocidental como ápice do desenvolvimento humano, deslocará a figura do *freak* para o lugar do monstro e bizarro na sociedade em virtude de uma má-formação do corpo, deformações, ausência de órgãos ou

membros. Enfim, a história de monstros, aberrações e dos indesejados ou renegados pela sociedade, o grotesco como espetáculo e as deformações humanas são temas que trazem a marca da alteridade no corpo.

Johnny é um ser *freak* e por isso privado do convívio social. Ele e seu cachorro vivem em um porão escuro privados do convívio com outras pessoas da casa. Os elementos que os acompanham são a escuridão, a solidão e o confinamento. O interlocutor na cena, representado pela figura do pai, tem sua presença associada ao espaço da luz, da porta aberta, da saída para o mundo. É ele que detém o comando de abrir e fechar a porta do local e sempre o faz no intuito de demarcar autoridade e lei.

A partir da leitura de *O Estranho*, de Freud, pode-se analisar o binômio identidade/alteridade em *Rubber Johnny* sob a ótica do *Unheimliche* freudiano (FREUD, 1996, volume 17:237-269). *Unheimliche* significa “estranho”. Esse conceito em alemão pode tanto significar “familiar” quanto “não-familiar”. O tema do estranho relaciona-se com o que é assustador: *o estranho é aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar*, diz Freud. (1919:238). Esse paradoxo será interpretado por Freud como a experiência que o sujeito tem ao se deparar com uma situação assustadora, mas que de alguma forma passa a sensação de familiaridade. Então, entre os exemplos de coisas assustadoras, há uma categoria que traz algo de familiar; este familiar seria algo reprimido que retorna. Essa categoria constitui o estranho-familiar porque traz a tona um afeto pertencente a um impulso emocional reprimido. Nessa medida, Johnny é o estranho-familiar que assusta. Ele pode ser metaforizado como a instância mais privada e secreta do ser humano, e por isso vê-lo é uma experiência assustadora. O que se vê no menino deformado define quem eu sou e quem eu não sou, ou seja, o que me identifica como igual ou diferente.

Ao longo de seu ensaio, Freud faz um recenseamento dos temas mais suscetíveis de produzir a experiência do estranho e entre eles está a loucura e a epilepsia como indicações de

forças estranhas na mente e, membros decepados e/ou deformados do corpo humano. Além de trazer a marca do estranho no corpo, o espaço no qual Johnny está é metaforicamente o espaço do reprimido: escuro, fechado, claustrofóbico e assustador.

Poder-se-ia supor, então, diz Freud, que o Estranho é sempre uma área em que o indivíduo está inseguro a respeito de sua própria orientação em redor; quanto mais orientado em relação aos seus arredores, menor a possibilidade de que ele considere Estranhos os objetos e os acontecimentos à sua volta. (TAVARES, 2007:13)

Espacialmente, Freud delimita três círculos concêntricos para situar o estranho. Existe o círculo do espaço público e da interação social a que todos têm acesso; é o espaço do convívio público. O segundo círculo é delimitado pelo espaço onde existe o “familiar”, como por exemplo, um local caseiro que podemos representar pela sala de visitas. O terceiro círculo é um espaço ainda mais interiorizado, podendo ser representado pelos aposentos secretos e privados. (TAVARES, 2007:11). O porão escuro e fechado onde vive Johnny simboliza de forma apropriada este terceiro espaço.

Enquanto autor de vídeo, o diretor britânico expressa uma visão muito particular de mundo. Insistir na temática do corpo estranho com deformações impensáveis, como se vê em *Rubber Johnny* possibilita experimentar o estranhamento familiar freudiano como vivência estética. Em um mundo no qual o corpo não consegue fugir das tiranias do *upgrade* e está cada vez mais passível de não-limites para os quais a medicina oferece novas possibilidades, o diretor britânico flerta com possibilidades do efeito estranho que a loucura e deformidade acionam nos espectadores. Nesse sentido, Johnny é a sua melhor representação.

CAPÍTULO 4 - UM AUTOR CONTEMPORÂNEO

4.1 – PANORAMA INTRODUTÓRIO

Um dos objetivos do presente trabalho é o de defender a posição de Chris Cunningham como autor. A partir da idéia de que o videoclipe é uma linguagem de grande alcance midiático e que tem como principal finalidade promover artistas musicais, como é possível identificar a marca autoral de um diretor? No primeiro capítulo contextualizou-se o campo de produção do videoclipe desde sua origem. O marco de inventividade e criatividade trazidos por diretores como Michel Gondry e Spike Jonze também foram citados, delimitando junto com Cunningham, a marca autoral no videoclipe. O percurso feito pelo universo de Chris Cunningham no capítulo seguinte apresentou as principais temáticas do diretor: corpo ciborgue e corpo *freak*. Para Jean-Claude Bernardet (1994), a temática é este nível em que se pode e se deve compreender um autor. Essa proposta da recorrência de temática como fator delimitador de autoria aplica-se a qualquer produção audiovisual.

Neste último capítulo não se pretende abordar amplamente o conceito de autoria, mas sim apresentar elementos que reforcem a figura do diretor britânico como legítimo autor no campo das artes e produções audiovisuais contemporâneas. O objetivo é apresentar uma breve contextualização sobre a discussão de autoria e intercalar esses conceitos com o trabalho de Cunningham, sempre que possível. Em suma, pretende-se refletir a respeito das seguintes questões: como encarar a autoria no contexto da indústria cultural? Como definir autoria num mundo em que o artista utiliza computadores, câmeras, programas e outras tecnologias que não foram desenvolvidas por ele e nem para ele?

4.2 CUNNINGHAM: REPRESENTAÇÃO DE AUTORIA EM VIDEOCLÍPE

Não existe unanimidade acerca da noção de autoria no campo das produções técnicas contemporâneas. A criação do conceito *autor* remete ao final do século XVIII em um contexto no qual a produção dos textos era coletiva e não havia reprodução técnica. A experiência individual, o estímulo à razão do homem e o surgimento de novos meios técnicos de reprodução trouxe novos rumos à noção de autor. Com a multiplicação dessas inovações, representadas pela fotografia e pelo cinema que este conceito torna-se ainda mais complexo. O cinema sugere então um campo novo para se discutir autoria.

A noção de autor no cinema começou a ser construída nos anos 1920 quando o diretor Jean Epstein denominou *autores* os cineastas e anos mais tarde, já na década de 1940 o escritor francês Alexandre Arnoux descreveu o diretor como autor. Para Arnoux, o diretor é aquele que “lidera um trabalho coletivo, infundindo à narrativa seu estilo e seu modo de pensar” (NOGUEIRA, 2000, p.29). O conceito de autoria continuou a ser construído e uma importante etapa deste processo passa pelo periódico francês *Cahiers du Cinema* e sua proposta intitulada *La Politique des Auteurs*. Mas exatamente em que medida a Política dos Autores, voltada à análise autoral em cinema das décadas de 50 e 60 pode contribuir para a defesa de um diretor de videoclipe como autor contemporâneo?

O primeiro e mais evidente motivo é o fato de que videoclipe é uma linguagem audiovisual tal qual é o cinema. Como já visto no primeiro capítulo, os videoclipes eram praticamente “curta-metragens”, e pode-se exemplificar isso com os filmes produzidos para promover os álbuns dos Beatles na década de 60. Portanto, uma das primeiras referências na construção da linguagem videoclipe é o cinema. Além disso, os dois meios têm como principal receptor o público de massa; também as produções de ambos estão envoltas sob os interesses de uma grande corporação de entretenimento e/ou gravadora. É fato também, que

tanto na produção de um videoclipe *pop* quanto de um filme, há sempre uma equipe envolvida. A partir desse processo coletivo de produção, como se destaca a figura de um diretor? O cinema possui uma história de mais de 100 anos e por isso os parâmetros para se definir um diretor-autor já estão construídos, como por exemplo, a recorrência temática, a questão do estilo e inovação técnica. Os debates propostos pelo periódico francês contribuíram para essa delimitação.

O videoclipe tem menos da metade do tempo de vida que o cinema possui. Em pesquisa acerca do Estado da Arte, localizaram-se poucos artigos sobre autoria em videoclipe. Em contrapartida, foi possível levantar uma gama abrangente de teorias sobre autoria em cinema, arte contemporânea e até mesmo televisão. Bom, em função do quadro anteriormente exposto, torna-se possível adotar uma teoria específica de autoria no cinema como parâmetro para se desenvolver idéias acerca da autoria em videoclipe.

Em 1954, em um artigo intitulado *Une certaine tendance du cinema français*, François Truffaut utiliza o termo “autor” para designar o diretor como o “mestre” do filme. Neste mesmo ano, o crítico francês escreve sobre Fritz Lang enaltecendo sua obra e destacando a recorrência da temática solidão moral no trabalho do diretor alemão, e finalmente, na edição de nº 47, do mês de maio de 1955, Truffaut escreve o artigo *Abel Gance, désordre et genie*. Neste artigo, exalta-se a genialidade de Gance, cineasta francês que aplicou pela primeira vez, a chamada "montagem acelerada", com o intuito de transmitir a idéia abstrata da velocidade. Para Truffaut, existia um paradoxo em admirar o cinema mudo de Gance e não admirar os seus filmes falados. Para o crítico francês, o autor pode filmar qualquer evento que ainda assim em cada plano, imagem ou tomada estará presente a sua marca, visível ou invisível, e sempre onipresente. Ainda neste artigo, Truffaut descreve brevemente a marca de outros autores. Renoir sacrifica o cenário, diálogo e técnica em prol de um melhor jogo de cena; Hitchcock sacrifica a verossimilhança policial para chegar à situação que definiu como ideal;

Rossellini sacrifica os movimentos e a luz para ter um grande cenário; Murnau, Hawks, Lang sacrificam o realismo do enquadramento, Nicholas Ray e Griffith sacrificam a moderação. (TRUFFAUT, 1955: 38-42)

No início da década de 1950, Truffaut em parceria com os críticos contemporâneos, concebe uma discussão acerca do cinema francês. Neste mesmo panorama eclode a *Nouvelle Vague*, movimento crítico ao cinemão francês, às suas produções mais tradicionais e comerciais. Os diretores desse movimento defendiam que a autoria não era atravessada pela objetividade mercadológica que permeava as produções francesas e americanas na época, mas sim pela subjetividade e especificidade do realizador. Lisandro Nogueira descreve essa proposta dos franceses da seguinte forma:

O autor é o roteirista-diretor, roteirista-produtor-diretor ou diretor somente. Essa classificação demonstra a preocupação em destacar o diretor como autor, mesmo que atue nas diversas fases de produção do filme. É ele, diretor, que consegue dar unidade formal à sua obra. Nela se encontram suas obsessões e idéias, que serão recorrentes em sua filmografia. (NOGUEIRA, 2002, p.32)

Os textos fundadores de *Cahiers* associam de maneira irreversível a autoria à compreensão do universo formal, pessoal de um cineasta, culminando em uma visão de mundo muito particular. A *Politique des Auteurs* é desta maneira uma forma de amar e defender o trabalho de certos cineastas em nome de uma visão e de uma compreensão do talento deles que se manifesta em sua atitude como diretores. Atitude esta que se manifesta em uns, mas não em outros diretores. Essa mesma idéia pode ser transposta ao universo do videoclipe. No escopo de centenas de videoclipes produzidos por ano, é uma visão de mundo muito específica alinhada ao talento que define um diretor como legítimo autor. Cunningham construiu um universo muito particular, conforma visto nos capítulos 2 e 3.

As produções audiovisuais contemporâneas podem ser definidas como linguagem. Através de um filme, vídeo, instalação ou videoclipe, pode-se imprimir um discurso e defender uma idéia, por exemplo. Como anunciava Alexandre Asturc nos anos 1960:

O cinema está pura e simplesmente tornando-se linguagem. Uma linguagem isto é, uma forma na qual e pela qual um artista pode expressar seu pensamento, por mais abstrato que seja, ou traduzir suas obsessões. Por isso chamo essa nova idade do cinema a da câmera-caneta. (ASTURC apud Dubois, 2004, p.209)

Hoje estas mídias podem ser entendidas como novas modalidades discursivas que não mais se pautam na palavra, e sim numa sintaxe de elementos que podem ser lidos ainda que não sejam escritos. Não mais se pode negar a “linguagem das imagens capaz de expressar realidades diferentes e historicamente abafadas pelo tacão iconoclasta” (MACHADO, 2001, p.32). No campo da arte esta é uma realidade já estabelecida, a da imagem como discurso. Considerando-se as relações de poder estabelecidas na grande indústria *pop* de entretenimento, como fazer valer um discurso autoral?

O grande cinema, principal expoente audiovisual no mundo, tem sua identidade atravessada pelo controle dos grandes estúdios, produtores, patrocinadores, astros e estrelas. O diretor é apenas um dos componentes deste sistema. Para fazer valer a noção de autor no campo industrial de produção audiovisual, deve-se observar o diretor como aquele cineasta que transforma seu pensamento em imagens em movimento. Outro componente a se discutir sobre autoria no mundo contemporâneo é a relação arte-tecnologia. O que marca efetivamente a relação arte e novas tecnologias é a busca por uma experimentação estética sensível pelo uso das máquinas e programas. O artista é o sujeito desta relação. Nam June Paik inverteu o circuito interno de um tubo catódico televisivo com claro caráter de experimentação e criou uma nova expressão artística, a vídeo-arte. Suas experiências foram se sofisticando á medida que o sul-coreano adquiriu mais conhecimento e domínio sobre a técnica do vídeo. Neste caso

a técnica não se dissocia da arte, o que se cria é uma relação simbiótica entre ambas. Neste sentido, o depoimento do vídeo-artista francês Ange Leccia reforça esta posição:

Minha relação com o equipamento técnico ou é da ordem dos deslocamentos ou da ordem da difusão. As máquinas são freqüentemente consideradas como objetos generosos e dinâmicos, seja porque fazem pessoas se encontrarem e engendram deslocamentos, seja porque produzem transmissão de informação, como o televisor e o projetor que são objetos utilizados com esse fim. (LECCIA apud Dubois e Bentes, 2003, p.47)

Como o artista deve operar a técnica de forma a realizar uma intervenção inovadora? Ele deve ser apenas um usuário, um especialista no assunto ou alguém que recusa a técnica reutilizando-a de outra forma?

Em *Filosofia da Caixa Preta*, Flusser (2002) diz que a característica mais importante das imagens técnicas é o fato de elas materializarem determinados conceitos a respeito do mundo. Estes conceitos são aqueles que nortearam a construção dos aparelhos que lhe dão forma. Sobre essa colocação, Machado completa afirmando que estas representações icônicas mediadas por aparelhos estão programadas para produzir “determinadas imagens de determinada maneira, a partir de princípios científicos definidos *a priori*”. (2001, p.39). Atualmente a disponibilidade e facilidade de acesso aos recursos técnicos justificam a enorme produção em diversos meios. Efetivamente qualquer pessoa pode fazer o seu próprio audiovisual ou intervenção multimídia. Já que o usuário pode escolher que recurso usar ele tem a ilusória sensação de liberdade e escolha. Mas no fundo, todas essas ações possuem uma programação determinada limitada pelo número de categorias inscritas no aparelho ou máquina. Aqui Flusser chama atenção sobre os perigos da atuação puramente externa à *caixa preta*. O artista, não sendo ele próprio o inventor do aparato técnico não consegue instaurar novas categorias. A generalização e expansão de modelos pré-fabricados através de *softwares* amplamente comercializados levam à padronização de soluções nas produções midiáticas

onde reina a impessoalidade. Em função deste contexto, a idéia de autoria mais do que nunca precisa ser discutida.

Para Arlindo Machado (2001: p.42), assistimos hoje a uma “certa degrading da noção de valor em arte”. O que se vê é cada vez mais “condescendência” em relação a trabalhos feitos por meios tecnológicos, pois não se tem critérios maduros o suficiente para avaliar a ação de um artista ou realizadores. Neste sentido, a verdadeira função da arte, segundo Flusser (2002, p.24), é ir contra essa automação estúpida e robotização da liberdade e consciência. É exatamente este lugar que interessa ao autor. O lugar onde o artista consegue instaurar a sua visão de mundo, o seu modo singular de ver as coisas. Aqui se delimita também a marca do novo, através da apresentação de novas possibilidades estéticas e exploração dos recursos tecnológicos de forma consciente. Novas formas de linguagem e representações foram se desenvolvendo em maior velocidade nos últimos anos e, justamente por isso, não se deve perder o parâmetro do que se delimita como arte ou não. Uma das expressões mais vigorosas e atuais é o videoclipe, campo no qual se pode aplicar a noção de autoria. No caso do trabalho de Chris Cunningham, parece existir uma combinação bem dosada de orgânico com o maquínico na criação de seus videoclipes e seria essa uma importante marca autoral. Tanto para criar um ciborgue quanto um *freak*, o ponto de partida de Cunningham é o mesmo: o esboço, o desenho, o rabisco feito por ele mesmo. Na seqüência, esse desenho pode ou não vir a se transformar em um modelo de argila, como foi o caso do monstro em *Alien* (1992). Nessa etapa localiza-se a dose “orgânica”, por assim dizer, do seu processo criativo. A etapa de pós-produção, feita por computação gráfica é parte “maquínica” da criação. Cunningham é criador dos corpos e personagens que habitam o seu universo *freak* e cibernético de seus videoclipes, instalações e processos colaborativos.

CONCLUSÃO

Essa dissertação abordou duas temáticas que poderiam gerar separadamente uma pesquisa: o videoclipe e autoria. Não se teve como propósito maior aprofundar nessas discussões, mas apenas situar a obra de Cunningham a luz dessas duas perspectivas. Sobre o tema da autoria é basicamente a relação do autor-artista com a técnica e a recorrência temática que nos interessam nessa discussão. E o videoclipe delimitou o campo de autoria a ser analisado.

Haveria também a possibilidade de analisar o diretor sobre outras óticas, como por exemplo, sob a perspectiva da arte contemporânea, já que os vídeos do britânico podem ser categorizados como objetos de arte, dada a sofisticação estética de seu trabalho.

De todo modo, optou-se por seguir o primeiro caminho explicitado, pois em se tratando de análise de mídia, buscou-se primordialmente tentar interpretar o quê os seres *freaks* e ciborgues de Cunningham, possam estar nos comunicando. O diretor parece insistir em debates sobre os limites do corpo e como isso se interfere na construção do sujeito contemporâneo. Talvez resida na solução estética que o diretor dê a esses temas, a fonte principal de interesse para esse texto.

Além disso, um texto específico sobre a relação autor e o sujeito contemporâneo, contribui para a conclusão desse trabalho. Trata-se da conferência realizada no ano de 1969, sob o título *O que é um autor*, por Michel Foucault na qual ele discorre sobre o esmaecimento da figura do autor no mundo contemporâneo. O filósofo propõe uma definição de autoria que se contrapõe tanto à idéia de que o autor está morto quanto à de que a figura do autor coincida com alguma origem subjetiva determinada. Foucault reforça a necessidade de se localizar os locais onde a função de autor se exerce e de que as concepções do sujeito são inseparáveis das concepções do singular. O singular é inscrito em formas de linguagem e, portanto, as

categorias de sujeito e autor estão relacionadas com procedimentos biográficos. Aqui se registra a marca do sujeito, o que o torna diferente dos demais. Pensando no campo audiovisual, esse lugar é ocupado por aquele que imprime sua visão de mundo de forma muito particular, como o faz Chris Cunningham.

REFERÊNCIA

ARCHER, Michael. *Arte Contemporânea, um historia concisa* São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARISTARCO, Guido. *O novo mundo das imagens electronicas* Lisboa: Edições70, 1985.

AUSTERLITZ, Saul. *Money for nothing – a history of the Music Video from the Beatles to White Stripes*. New York: Continuum, 2007

BARRETO, Rodrigo Ribeiro. *A percepção dos diretores de videoclipes como autores: do contexto específico de produção à interseção com o cinema*. In Estudos de Cinema. Org. Rubens Machado Jr., Rosana de Lima Soares e Luciana Correa de Araujo. São Paulo: Annablume; Socine, 2007. p 57-68.

BAQUE, Dominique. *La fotografia plastica*. Barcelona: Editions du Regard, 1998.

BAZIN, André. *De la Politique des Auters*. Cahiers du Cinema, abril/1957, nº70, p 2-11.

BELLOUR, Raymond. *Entre-Imagens*. São Paulo: Papyrus, 1997.

BERNARDET, Jean-Claude. *O autor no Cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOURDIEU, Pierre. *Campo intelectual e projeto criador*. Texto traduzido por Rosa Maria Ribeiro Silva. In Vários. Problemas do estruturalismo. Rio de Janeiro: Zahar, 1968, pp. 105-145

CARDOSO, Ciro Flamarion. *A ficção científica, imaginário do mundo contemporâneo. Uma introdução ao gênero*. Niterói, RJ: Vício de Leitura, 2003.

CONNOR, Steve. *Cultura Pós-Moderna – Introdução às Teorias do Contemporâneo*, São Paulo: Loyola, 1993.

DELEUZE, G. *Cinema, a imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 2004.

DOMINGUES, Diana (org). *A arte no século XXI, a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

DUBOIS, Phillipe. *Cinema, Vídeo e Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUBOIS, Philippe e BENTES, Ivana; *Movimentos Improváveis, o efeito cinema na arte contemporânea*. RJ: CCBB, 2003.

DURÁ-GRIMALT, R. *Los video-clips – precentes, origenes y carcateristicas*. Valencia: Servicio de Publicaciones de la Universidad Politecnica de Valencia, 1988.

FOUCAULT, Michel. *O que é um autor*. Tradução Antonio Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. Lisboa: Nova Veja, 2006.

Freud e o estranho: contos fantásticos do inconsciente/organização e seleção Bráulio Tavares; contos de E.T.A. Hoffmann [et al.] ; [tradução Carolina Caires Coelho... ET al. – Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2007.

FREUD, Sigmund. *O Estranho*. In Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, volume XVII. Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 237-269

_____. *Sobre o Narcisismo: uma introdução*. In Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, volume XIV. Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 81-110

FLUSSER, Vilem. *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GIL, José. *Metamorfoses do Corpo*, Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997

GOODWIN, Andrew. *Dancing in the Distraction Factory - Music Television and Popular Cultura*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1992.

JAMESON, Fredric. *Pós-Modernismo, a lógica do capitalismo tardio*. SP: Ática, 2004.

_____. *As marcas do visível*. RJ: Graal, 1995.

_____. *Modernidade Singular, Ensaio sobre a ontologia do presente*. RJ: Civilização Brasileira, 1995.

GUATTARI, FELIX. *Caosmose – Um Novo Paradigma Estético* Sao Paulo : Ed. 34, 2006.

HARAWAY, Donna. *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In SILVA, Tomaz Tadeu da *Antropologia do Ciborgue – As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autentica, 2000, p.37.130

História do Corpo: *as mutações do olhar: o século XX/* sob a direção de Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine e Georges Vigarello; tradução e revisão Ephraim Ferreira Alves. 2. Ed – Petrópolis,RJ: Vozes, 2008.

HONNEF, Klaus. *Andy Warhol, a comercialização da arte*. Tradução Casa das Linguas. Nova Iorque: Taschen, 1988.

KAPLAN, E. Ann. *Rocking Around the Clock – Music Television, postmodernism & consumer culture*. Nova Iorque/Londres: Methuen, 1987.

LACHENAY,Robert. *Politique des auteurs (nécessité de la)*. Cahiers du Cinema, jun/1955, nº48, p.39.

LE BRETON, David. *Adeus ao Corpo – antropologia e sociedade*. Campinas, SP: Papiрус, 2003

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

_____. *Televisão e vídeo*. RJ: Zahar,1985.

_____. *A Televisão Levada a Serio*. São Paulo: Editora Senac, 2000.

_____. *Maquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1996. .

_____. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Contra-capa, 2001.

NOGUEIRA, Lisandro. *O autor na Televisão*. São Paulo: Edusp, 2000.

PARENTE, André (org). *Imagem-máquina, a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

PARFAIT, Françoise. *Video: un art contemporain*. Paris: Regard, 2001.

PERNIOLA, Mario. *O sex appeal do inorgânico*. Tradução de Nilson Moulin. São Paulo: Studio Nobel, 2005

QUINODOZ, Jean-Michel. *Ler Freud – Guia de Leitura da obra de S. Freud*. Tradução Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2007.

ROHMER, Eric. *Les lecteurs des 'Cahiers' et la politique des auteurs*. Cahiers du Cinema, out/1956, n° 63, p.54-58.

RUSH, Michael. *New Media in Art*. New York: Thames & Hudson, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. *Por que as Comunicações e as Artes estão convergindo?*, São Paulo: Paulus, 2005.

_____ *Corpo e Comunicação – Sintoma da Cultura*, São Paulo: Paulus, 2004

_____ *Cultura das Mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.

_____ *Culturas e artes do pós-humano – Da Cultura das mídias à cibercultura*, São Paulo: Paulus, 2003.

_____ *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

SAYAD, Cecília. *O jogo da reinvenção, Charlie Kaufman e o lugar do autor no cinema*. São Paulo: Alameda, 2008.

SIBILIA, Paula. *O Homem Pós-Orgânico – Corpo, Subjetividade e Tecnologias Digitais*. Rio de Janeiro, Relume-Dumará, 2002.

SLOTERDIJK, Peter. *Regras para o parque humano – uma resposta à carta de Heidegger sobre o humanismo*. São Paulo: Estação Liberdade, 2000.

SOARES, Thiago. *Videoclipe: o elogio da desarmonia*. Recife: Ed. Do Autor, 2004.

IV-Petite Anthologie des Cahiers du Cinema, Politique des Auteurs – Les Textes, Paris: Cahiers Du Cinema, 2001.

V-Petite Anthologie des Cahiers du Cinema, Politique des Auteurs – Les Entretien, Paris: Cahiers Du Cinema, 2001.

TUCHERMAN, Ieda. *Breve história do corpo e de seus monstros*. Lisboa: Nova Vega, 2004.

TRUFFAUT, François. *Ali Baba et la "politique des auteurs"*. Cahiers du Cinema, fev/ 1955, n°44, p. 45-47.

WACQUANT, Löic, *Mapear o Campo Artístico*, in SOCIOLOGIA, PROBLEMAS E PRÁTICAS, n.º 48, 2005, pp. 117-123

YOSHIURA, Eunice Vaz. *Videoarte, Videoclipe – Investidas contra a boa forma*. São Paulo: Porão de Idéias, 2007.

VIDEOGRAFIA

Rubber Johnny, 6 min. 2005. Chris Cunningham. Warp Films.

The Work of Director Chris Cunningham – A collection of music vídeos, short films, vídeo installations and commercials. 52 min. 2003. Warp Films. Directors label DVD Series created by Chris Cunningham, Spike Jonze and Michel Gondry.

The Work of Director Spike Jonze. 48 min. 2003. Warp Films. Directors label DVD Series created by Chris Cunningham, Spike Jonze and Michel Gondry.

The Work of Director Michel Gondry. 55 min. 2003. Warp Films. Directors label DVD Series created by Chris Cunningham, Spike Jonze and Michel Gondry.

Videodrome, 88 min, 1983. David Cronenberg. Canadá.

REFERÊNCIA DAS IMAGENS

Figura 1: 0dayclip.blogspot.com/.../daft-punk-da-funk.html

Figura 2: www.museekfestival.ru/data/program-gondry-2/en/

Figuras 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 20, 21, 22: material gráfico do dvd *The Work of Director Chris Cunningham – A collection of music vídeos, short films, vídeo installations and commercials*.

Figura 7: <http://liabelle.files.wordpress.com/2009/01/lady-of-shalott-waterhouse2.jpg>

Figuras 14, 15, 17, 18, 19: imagens publicadas no periódico *Dazed and Confused*, abril de 1999.

Figuras 23 e 24: capa e encarte do dvd *Rubber Johnny*.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)