

PERFEITO X IMPERFEITO: FORMAS DE REGISTRO DAS PEÇAS AUDIOVISUAIS APLICADAS AO VIDEOCLÍPE

S. J. PAROLLO JÚNIOR, (UAM-SP)¹

Resumo: O artigo traz uma reflexão sobre a busca do ser humano pela representação da realidade por ele percebida (registrando, perpetuando e compartilhando informação) com as mudanças do próprio conceito de perfeição de tais representações junto à evolução tecnológica em relação ao videoclipe musical. Ruído, falha e deformação se tornam parte do processo de realização das peças audiovisuais, no caso, o videoclipe. Este, no qual provavelmente o processo é mais aparente, pois une a liberdade da produção artística com necessidades mercadológicas. O videoclipe busca a promoção do artista, visando aumentar sua relevância nas mídias e destacando-o em relação aos seus concorrentes. O conteúdo produzido nos atuais meios digitais, seja por corporações, profissionais independentes ou o próprio público, cada um destes disputa espaço e atenção da audiência através de dispositivos em escala global.

Palavras-chave: Televisão; Videoclipe; Comunicação; Música; Audiovisual; Perfeição.

Abstract: The article reflects on the human being's search for the representation of reality perceived by him (recording, perpetuating and sharing information) with the changes in the very concept of perfection of such representations along with technological evolution in relation to the videoclip. Noise, failure and deformation become part of the process of making audiovisual pieces, in this case, the music video. This one, in which the process is probably more apparent, as it unites the freedom of artistic production with marketing needs. The music video seeks to promote the artist, aiming to increase his relevance in the media and highlight him in relation to his competitors. The content produced in current digital media, whether by corporations, independent professionals, or the public itself, each one of these disputes the audience's space and attention through devices on a global scale.

Keywords: Television; Videoclip; Communication; Music; Audio-visual; Perfection.

INTRODUÇÃO

Muito antes do ser humano deixar intencionalmente os registros de sua própria história, seu dia a dia e suas realizações, as marcas de suas primeiras passagens pelo planeta já iam sendo deixadas de forma aleatória e acidental pelo ambiente natural. Até que, em certo momento, este ser começa a deixar no ambiente informações referentes aos seus atos, seja para um controle próprio ou para compartilhar ao seu grupo próximo o que considera relevante para sua sobrevivência, comodidade ou ainda demonstração e luta por poder. Na tentativa de representar sua visão do mundo para os demais de sua espécie, para o presente e eventualmente para o futuro, as intenções poderiam ser diversas. Assim

¹ Aluno de Mestrado em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCOM/UAM-SP). Graduado em Publicidade e pós-graduado em Gestão de Negócios pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-SP). Músico, compositor e produtor autodidata. *parollo@gmail.com*

como esta representação do ambiente poderia ser ou a descrição de sua realidade percebida ou até a construção de uma outra representação, com fidelidade relativa e baseada em suas intenções. Qualquer que fosse o objetivo, assim como nossa espécie buscou evoluir para sobreviver e viver melhor, procurou também a descoberta e uso de novos materiais, com cada vez mais avançadas formas de manipulá-los, conseguindo assim representações que considerasse mais a ver com seus objetivos.

HISTÓRICO

Ainda que comumente falemos das inscrições feitas em tempos longínquos pelos primeiros representantes de nossa espécie como sendo “arte rupestre”, é discutido se tais registros seriam de fato “arte”. Pois podemos afirmar que são uma representação imagética de elementos de sua vida cotidiana, mas é possível que sejam apenas informações a serem registradas e compartilhadas, ou uma representação fictícia de cenas imaginadas ou ainda uma mistura de ambos, na percepção daquele indivíduo que fez as inscrições. A intenção de quem faz o registro é algo essencialmente pessoal, único em um universo infinito de possibilidades. A realização em um outro momento, outro espaço e mesmo a contemplação da representação por outro indivíduo pode ser similar ou totalmente diferente, mas não podendo ser considerada como “a mesma” ou “igual”, já que a experiência é em si individual e mesmo esta, em instantes diferentes, é também única. Esta resulta da relação conjunta do repertório individual de cada ser, com as condições específicas da fração de tempo na qual a experiência acontece. Com isso, a partir uma representação de realidade contida em um registro, tem-se uma experiência possível de ser entendida, compartilhada e imbuída de sua unicidade. Os objetivos de tal registro, também percebidos de forma única por cada espectador, possibilitam uma gama infinita de interpretações (que podem considerá-la “mais realista” ou não), assim como são às vezes imprevisíveis as suas repercussões. A afirmação que Walter Benjamin faz a respeito da obra artística pode, efetivamente, ser expandida à experiência contemplativa de qualquer obra, imagética ou não, até mesmo de cunho informativo ou de registro histórico, não essencialmente artístico.

Mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra. E nessa existência única, e somente nela, que se desdobra à história da obra. (BENJAMIN, 1955, p. 2)

Ao longo do processo de civilização, a atividade artística do ser humano viria assim como desejo de representar e compartilhar sua visão do que considera real, trazendo consigo nesta obra tanto as peculiaridades de sua percepção quanto às imprecisões e releituras pessoais, devido à forma individual de cada ser humano em enxergar sua realidade. Considerando também a transmissão oral de informações ao longo da Pré-História até o surgimento da escrita, o próprio conhecimento humano começou sendo registrado e compartilhado de forma pessoal, baseado em percepções individuais, até o momento em que imagens, unidas à escrita, passam a criar uma tentativa de padronização da percepção das informações, buscando reduzir a interpretação individual das representações, para assegurar a existência de ruído cada vez menor na percepção do que se deseja comunicar.

À medida que a população mundial cresce, o intercâmbio entre os povos se intensifica. O registro e o compartilhamento, através da evolução no uso de suportes materiais, possibilitam assim a criação de formas mais duradouras e confiáveis de registro, visando garantir a devida compreensão da mensagem e sua perpetuação através do tempo. A incorporação da perspectiva espacial (visando a representação tridimensional no espaço plano) na arte europeia já demonstra o desejo de aproximação da humanidade, através do desenho e da pintura, do que seria um mundo real e não distorcido por dogmas e imposições vindas de um poder maior que visava subjugá-lo. Além disso, a prensa com tipos móveis de Gutemberg vem cristalizar um processo já em desenvolvimento ao longo de séculos, e que era ainda o início de uma era de transformações que ainda estamos vivendo no universo da comunicação. O uso progressivo de meios mecânicos, e posteriormente eletrônicos, são de fato uma única história de busca pelo registro mais veloz, durável, confiável e eventualmente reproduzível e armazenável, com custo menor e acessível de forma cada vez mais democrática e irrestrita à toda a população, em qualquer lugar do mundo. O acesso a um mundo cuja dita realidade seja possível de ser compartilhada, ou ainda, questionada por todos que desejassem fazê-lo por direito.

FOTOGRAFIA, CINEMA E VÍDEO

Após a difusão dos sistemas de impressão que marcam o início da Idade Moderna, o evento que determinou um salto qualitativo nos processos de registro por

imagem foi a fotografia, sucedendo a ilustração pelo desenho, pela pintura ou mesmo pela escultura. Esta fotografia que, seguindo a tendência de representação do mundo de forma técnica, estaria sujeita somente às limitações do aparato e dos insumos necessários para realização do registro. Mas neste momento já é possível a identificação dos elementos inerentes ao processo que passam a fazer parte da construção pessoal de sentido que o fotógrafo traz ao realizar a captura da imagem naquele instante. A escolha do ângulo, a intensidade de luz, tempo de exposição, até mesmo a cor do papel, o recorte da cena e a moldura na foto acabada estão sujeitos à individualidade de seu realizador. E ainda que seja um processo técnico, sujeito a regras e fatores físico-químico-biológicos analisáveis pelo viés científico, tendo objetivo de registro artístico ou documental, está aí presente a unicidade do evento em seu instante e pela individualidade do fotógrafo, somada às imperfeições e ruídos que (ainda que evitados) dariam ao registro unicidade, podendo agir também como elementos complementares (acidentais ou não) na construção de um conteúdo e de sentido.

Quando o cinema surge na virada dos séculos XIX e XX, a fotografia e as formas rudimentares de desenho animado criadas anteriormente teriam, enfim, evoluído para a representação de experiências possíveis de serem compartilhadas, transportadas e preservadas. Com fidelidade e aproximação de uma realidade sem precedentes, pois (assim como a fotografia) estaria o cinema, de forma mecânica e físico-química, capturando um momento e “congelando-o” em um suporte, em um processo avesso a questionamentos e imprecisões como a arte manual até então o faria desde a Pré-História. E a associação do som ao cinema (antes com música de acompanhamento executada no ambiente ao vivo ou com fonogramas, e depois com o surgimento do cinema falado) traz mais um passo na direção da representação das experiências mais próximas do que vivemos, que é um mundo de imagens e sons. Afinal, o registro cinematográfico praticamente recria visual e sonoramente um momento que antes era representado de forma parcial, e deixando para o receptor da mensagem complementar o restante com suas referências, relevando eventuais imperfeições, ruídos ou falhas.

Até mesmo o “preto e branco” que, de início, foi limitação da tecnologia de captação e exibição de imagens, até se tornar um recurso estético opcional na realização desde a fotografia até a peça audiovisual. Inclui-se neste caso, posteriormente, a produção em vídeo, captado e gerado eletronicamente e armazenado no início em suporte

magnético. Depois vem a evolução das tecnologias da cor, possibilitando o registro tanto fotográfico quanto cinematográfico e televisual² todos em cores. Evolução que também possibilita o registro de imagens cada vez com maior resolução e definição (buscando registrar e exibir imagens cada vez mais próximas da que é visualizada pelo olho humano) acompanhada de sons e sistemas de canais múltiplos que, juntos, tem condição de enriquecer a experiência do espectador com sensações jamais percebidas. Neste momento, a existência do ruído ou falta de cor, luz e definição passam a ser opção, podendo ser utilizados para causar quebras na narrativa, ambientação da história num tempo diferente ou mesmo não-realidade, como um sonho ou delírio, por exemplo.

Além da questão da imagem e do som, na intenção de causar novas sensações com experiências diferenciadas, novas formas de narrativa também surgem, rompendo com a linearidade habitual já experimentada antes por autores na literatura, mas que com novos recursos tecnológicos tem meios de se potencializar o estranhamento, visando surpreender o espectador ainda mais. Recursos tais aplicados basicamente no audiovisual voltado ao entretenimento, desde o cinema até a teledramaturgia, passando pela comédia, pela ficção e pelo videoclipe musical.

FORMAS DE REGISTRO

Os registros fotográficos, fonográficos ou audiovisuais surgiram a partir do desejo de perpetuação e compartilhamento de uma experiência do ser humano e do ambiente que o rodeia, fosse para fins de documentação ou entretenimento. Desde os primeiros suportes da fotografia em papel – a partir de negativos em vidro ou metal, depois plásticos, que serviram de base para o que surgiu como cinema em película – até as tecnologias registradas em meio magnético, a evolução não seguia o mesmo compasso nas diferentes situações. A foto colorida surgiu antes, vindo na sequência o cinema e depois a televisão. Com um detalhe: no caso da fotografia e do cinema, a informação é visível em seu suporte, diferente dos frames de imagens na televisão, que eram codificados eletronicamente (transmitidos por ondas eletromagnéticas ou gravados em base magnética, ao serem armazenados). Algo similar às peças fonográficas, cujo registro não é “visível no suporte” com são negativos e fotogramas, com a qualidade fotográfica

2 Televisual e não “televisivo”, conforme utilizado por Décio Pignatari em seu livro “Signagem da Televisão”. (PIGNATARI, 1984, p. 6)

e cinematográfica percebidas como superiores às formas utilizadas na televisão. Assim, o registro na forma cinematográfica valorizaria a peça audiovisual e seu conteúdo percebido como perene e digno de perpetuação, ou então de alto valor agregado que justificasse o investimento em um processo mais caro de realização. Em geral, a escolha do processo utilizado é feita com base nos investimentos exigidos, buscando a melhor relação entre custo e benefício.

Como um meio de armazenamento de informação, a fita magnética não é tão estável quanto o filme ou o papel. Quando propriamente cuidados, o filme e o papel livre de ácidos podem durar por séculos, enquanto a fita magnética durará apenas algumas poucas décadas. O uso de meios magnéticos para armazenagem causa mais confusão e perplexidade, devido à existência de vários formatos (por exemplo, U-matic, VHS, S-VHS, 8mm e BetaCam para vídeo), tipos de meios (óxido de ferro, dióxido de cromo, ferrita de bário, particulado de metal e metal evaporado) e pelos rápidos avanços na tecnologia dos meios de armazenamento. (BOGARD, 2001, p. 9)

Quando surge o videoclipe musical, tem-se duas linhas de produção: as mais caras em película, destinadas a um registro mais refinado da performance musical, e as mais baratas em videoteipe, para um registro mais veloz e de divulgação mais imediata e simples de ser concretizada. Tanto que o surgimento da MTV nos EUA (em agosto de 1981) impulsionou uma produção mais refinada de videoclipes, “mais com cara de filme e menos com cara de televisão”, buscando valorizar o material de divulgação dos artistas, em um novo canal destinado unicamente a esta finalidade.

Quando ao MTV Brasil foi inaugurada (em outubro de 1990), a produção de videoclipes em película com artistas nacionais começou de fato a existir de forma contínua, através de produtoras e realizadores que se tornaram consagrados no mercado audiovisual nacional. Até então, os videoclipes em película no Brasil consistiam frequentemente em peças extraídas de filmes para o público jovem, como *Areias Escaldantes*, *Bete Balanço* ou *Rock Estrela*³. Fora estes, grande parte dos videoclipes realizados no Brasil eram: produções de baixo custo bancados pelas gravadoras; peças feitas pelas emissoras para exibição em seus próprios programas; ou ainda, muito raramente, produções praticamente caseiras, os “democlipes” destinados a registro e divulgação à margem da mídia tradicional.

3 *Bete Balanço* (1984), *Areias Escaldantes* e *Rock Estrela* (ambos de 1985) foram alguns dos filmes destinados ao público brasileiro jovem da década de 1980, cujas performances musicais eram extraídas para serem veiculadas em programas de videoclipes das emissoras brasileiras de televisão.

DO ANALÓGICO AO DIGITAL

Com o surgimento de formatos digitais e a supremacia que estes passam a ter no mercado no século XXI, começa a ocorrer um nivelamento entre o aspecto visual do conteúdo produzido na fotografia, no cinema e na televisão. Com o barateamento dos preços de equipamentos e insumos para captar, produzir, armazenar, compartilhar e transmitir conteúdo audiovisual de todos os tipos, o domínio antes exercido somente por corporações passa a ser dividido com uma produção independente. Algo capaz de ganhar mercado com a mesma qualidade percebida anteriormente, pelo público, apenas no que tais corporações antes produziam. No mercado musical global, artistas passaram a se lançar sozinhos em plataformas, para daí serem contratados por gravadoras, um caminho de mão-dupla que, até o passado recente, antes acontecia somente em um único sentido, da empresa para o artista.

Os formatos digitais ainda têm a vantagem de resistirem à ação do tempo e tendo em tese plena reprodutibilidade, com ausência total de ruído ou interferência. Na prática, o arquivo antes criado em meios analógicos com suporte físico estaria sempre sujeito à degradação pelo tempo, com cada cópia gerada com eventuais manchas, sujeiras, chiados e imprecisões que, no processo digital feito de forma correta, teoricamente não ocorre. E com cópias exatamente iguais, armazenadas e transmitidas de um ponto a outro no mundo, infelizmente muitas vezes burlando as legislações que garantiriam aos artistas e produtores do conteúdo a devida remuneração por seu trabalho. Algo que pôs em risco a existência dos antigos modelos de negócio para distribuição e divulgação, forçando toda a indústria do entretenimento a se reinventar em escala mundial, incluindo tanto a produção fonográfica quanto a divulgação de videoclipes e shows musicais pelas atuais redes digitais e mídias sociais.

As formas magnéticas de armazenamento de material audiovisual foram popularizadas no mercado, primeiro, com as fitas cassete (para gravação, reprodução e compartilhamento de informações e dados) e depois, com a difusão do VHS como formato padrão utilizado nos videocassetes, sendo uma derivação e simplificação do videoteipe já utilizado pelas emissoras e produtoras de televisão. Com as famílias e pequenos produtores de conteúdo tendo acesso a câmeras, o registro audiovisual de informações, eventos, momentos e memórias se tornou possível a uma (ainda pequena

porém relevante) parcela da população, a qual antes o mais próximo que havia chegado da produção audiovisual “alternativa”, “caseira” e “marginal” eram as limitadas câmeras como, por exemplo, as Super 8, com registro em película de 8mm de largura.

Com o VHS (formato desenvolvido pela JVC e popularizado em todo o mundo, que suplantou o concorrente Betamax, criado pela Sony, ainda em meados dos anos 80) o registro audiovisual por parte do cidadão comum se tornou cada vez mais acessível e com câmeras mais compactas, cuja qualidade de imagem progressivamente evoluiu com a melhoria de componentes, além da qualidade e durabilidade das próprias fitas magnéticas. Além dos registros caseiros, as gravações para fins profissionais também se difundiram. E o consumo de entretenimento e informação em *homevideo*⁴, com a larga disseminação de locadoras em toda parte se firmou, migrando depois do VHS (analógico) para o DVD (digital) em um processo que ocorreu especialmente desde a primeira década do século XXI até meados da seguinte. A popularização das tecnologias de *streaming* nos anos 2010 fez esta nova forma de distribuição de conteúdo audiovisual absorver o mercado antes atendido prioritariamente pelas locadoras com lojas físicas ou com entrega em domicílio.

Apesar do *streaming* ser marcado essencialmente pela “desmaterialização” da imagem, este processo já se inicia, especificamente no caso da imagem, quando começa a surgir a televisão na década de 1920 com Philo Farnsworth e Vladimir Zworykin, além de outros profissionais e corporações envolvidos. (COPPOLA, 2019, p. 29) Três décadas depois ocorrem as primeiras experiências com o videoteipe e a gravação em fita magnética e, em 50 anos, a profusão de opções de *streaming* gratuitas ou pagas determina enfim o novo padrão de consumo audiovisual, com a definitiva supremacia dos formatos digitais (sobretudo sem mídia física) sobre os formatos analógicos, incluindo o videoclipe em geral pelo YouTube ou Vimeo, além de especiais e shows disponíveis em serviços como Netflix, Now, Amazon, Apple TV, Netmovies e Pluto TV, por exemplo, no caso do Brasil.

⁴ *Homevideo* se referia inicialmente às fitas de videocassete pré-gravadas, que eram vendidas ou alugadas para entretenimento caseiro (basicamente nos formatos VHS e Betamax). O termo surgiu na era dos videocassetes e seus formatos analógicos, mas continuou sendo utilizado após o surgimento de formatos digitais como o DVD em 1995 e posteriormente o Blu-Ray a partir de 2000.

Há uma menção do que seria (no futuro) um serviço similar ao que se concretizou através dos atuais serviços de *streaming*, porém com tecnologias analógicas e transmissão telefônica: está no *Manual do Professor Pardal*, uma publicação infanto-juvenil da Editora Abril de 1972 (reeditada como fac-símile em 2016, assim como os demais manuais Disney lançados originalmente nos anos 1970 e 1980, todos com texto e ortografia originais). Eis o trecho:

Em um futuro próximo, o aparelho de TV poderá estar ligado a uma grande loja de cassetes. A pessoa então escolherá entre milhares de títulos, simplesmente discando um determinado número num *teledial*. A videofita escolhida aparecerá na tela, dentro de casa, e a conta virá no final do mês assim como a conta do gás ou da luz. (DISNEY, 1972, p. 162)

Em uma época em que os videocassetes ainda estavam surgindo no Japão e a televisão em cores era um recurso disponibilizado no Brasil no ano anterior, já se percebia a expectativa em relação à evolução do consumo de audiovisual, e que com algumas adaptações veio a se concretizar (décadas depois) através da internet e da evolução para os formatos digitais.

A GÊNESE DO VIDEOCLÍPE

Há registro de peças pioneiras no universo do videoclipe musical desde os anos 1930 quando, por exemplo, a canção *Por Una Cabeza* com Carlos Gardel foi divulgada através da exibição em cinemas e posteriormente na televisão (atualmente disponível também no YouTube). Alguns números musicais de filmes também podiam ser extraídos e exibidos em separado para promoção de artistas e canções. Ainda que, nos anos 1950, números musicais gravados em película (de artistas de forte apelo midiático como Elvis Presley e os demais representantes do então jovem *rock'n'roll*) pudessem ser exibidos no cinema ou pela televisão, efetivamente na década de 1960 o videoclipe como conhecemos se firma através dos Beatles, quando estes decidem abandonar as apresentações ao vivo em favor da produção de pequenos curtas cinematográficos (junto com a produção de filmes dos quais números musicais eram extraídos para exibição independente).

Ainda assim, o formato em película não era único, sendo o mercado tomado aos poucos (também) por videoclipes musicais em videotape (mais baratos e rápidos de serem produzidos). A peça criada para a canção *Bohemian Rhapsody* da banda Queen (em 1975) seria uma evolução das filmagens feitas com efeitos de *chroma-key* comuns

em programas musicais como o britânico *Top of the Pops*, que consistiam basicamente em performances de cantores ou bandas tocando ao vivo com efeitos cenográficos realmente básicos, mas que eram novidade na época. Havia ainda a conversão de videoclipes originalmente realizados em videoteipe e para um formato que alude à película (na prática, uma filmagem da tela), visando alterar com isso a experiência ao assistir aquela mesma peça. Por exemplo, versões de *Cherry Bomb* da banda The Runaways e um trabalho solo de sua guitarrista, Joan Jett, com *I Love Rock N Roll* (que se tornou um clássico do rock). Ambas gravadas originalmente em videoteipe mas com versões convertidas ao “aspecto de película”, lançadas há muitos anos no mercado. A MTV Brasil chegou a exibir nos anos 1990 a versão de *I Love Rock N Roll* em preto e branco, com aspecto de filmagem em película, gerada a partir do original em videoteipe em cores, transmitindo assim um clima totalmente diferente, mais sério e sombrio, alinhado com a estética punk-rock que combinaria melhor com a canção (daí a criação de uma nova versão, assim adaptada). Em outros casos, como *Crazy Little Thing Called Love* também do Queen, a filmagem do vídeo fez com que o efeito de “corações vermelhos piscando nos olhos” do vocalista Freddie Mercury se tornasse um par de borrões escuros, um efeito especial que acabou se tornando “defeito”. Esta versão foi exibida programa *Super Special* da Rede Bandeirantes em 1986.

A realização de videoclipes com roteiros, pequenas histórias e narrativas simples em conformidade ou não com a letras das canções, se tornaria comum nos anos 1980, especialmente com o lançamento da MTV americana no início da década e depois com a chegada de suas subsidiárias pelo mundo ao longo dos anos seguintes. É possível entender os tais “videoclipes com história” (feitos às vezes em videoteipe, mas a maioria em película) como curtas cinematográficos ou televisuais, um breve conto musicado, com o propósito de promover o artista e sua canção, divulgando seu trabalho e aumentando a vendagem de seus produtos. No entanto, o desenvolvimento de narrativas associadas aos artistas com aspecto cinematográfico pode ter sido determinante para a criação da imagem de estrelas que grandes ícones do rock e do pop adquiriram, garantindo ou aumentando ainda mais sua notoriedade e o sucesso comercial de seus trabalhos.

Em seu livro *Como Contar um Conto*, o escritor Gabriel García Marquez traz relevantes reflexões sobre as peculiaridades na criação de histórias curtas, em um processo diferente do que seria a criação de um romance ou um filme de longa-metragem.

Assim, pode-se comparar a realização de um videoclipe musical à elaboração de um conto ou de um curta, quando em ambos os casos há curto espaço de tempo para contar a história e fazer a mensagem ser efetivamente comunicada.

Um belo dia, recebi um telefonema de um canal de televisão. Queriam me pedir treze histórias de amor passadas na América Latina. Como eu tinha uma Oficina de Roteiros no México, fui até lá e disse aos alunos: "Precisamos de treze histórias de amor, de meia hora cada uma". E, no dia seguinte, me levaram catorze ideias. Foi uma coisa surpreendente, porque havíamos tentado escrever histórias de uma hora de duração, e não tinha saído nada. Cheguei, então, à conclusão de que meia hora era o formato ideal. (GARCÍA MARQUEZ, 2001, p. 2)

Assim como um conto bem desenvolvido e estruturado, com personagens convincentes e uma narrativa envolvente cativam a atenção do leitor, o mesmo ocorreria enfim com o espectador que assiste a um videoclipe musical. Caso contrário, passa-se para o próximo conto ou fecha-se o livro... ou muda-se de canal, ou clica-se no próximo vídeo da lista. Os tempos mudam comportamentos, percepção de tempo, surgem novos dispositivos a cada geração, mas os mecanismos para se reter a atenção do ser humano basicamente seriam os mesmos atualmente.

Em relação ao videoclipe musical e ao próprio *showbiz* em geral, a fase tida como hedonista e glamurosa ao longo dos anos 1980, especialmente no mercado norte-americano, com ícones da música pop sendo mostrados com heróis e divas, dá lugar na década de 1990 a um novo tipo de personagem, mais falível e humanizado, possivelmente mais próximo da realidade vivida pelos próprios fãs, que são a audiência desses artistas. Um processo de desconstrução do modelo de “pai herói e mãe heroína”, dos super-heróis da TV e demais protagonistas em nível de *rockstar* (infalível e até inatingível pelo ser humano comum, em um mundo real) que é inclusive presente em séries mais recentes como *Breaking Bad*, *Lost*, *Arrested Development*, *Supernatural* ou *Modern Family*, apenas para citar algumas séries americanas. Mas é possível considerá-lo sim como um fenômeno mundial.

Em parte, o público mostrava-se disponível porque esses programas traziam homens enfrentando batalhas cotidianas que os espectadores reconheciam. Esses protagonistas pertenciam a uma espécie que se poderia chamar de Homem Acochado ou Homem Oprimido – atormentado, aflito e frustrado pelo mundo moderno. (MARTIN, 2014, p. 21)

Após o DIY (*Do It Yourself* = Faça Você Mesmo) do punk surgido nos anos 1970 (pré-MTV), depois a *new-wave* (mais alegre, calma e um pouco irônica) e o estilo chamado pejorativamente de “rock farofa” no Brasil⁵ (derivado do *glam rock* e do *glitter rock* setentista, com som não tão pesado quanto o *heavy metal* tradicional e postura *bon-vivant* e inconsequente), o estilo *grunge* da cidade americana de Seattle e imediações marca a segunda década da MTV americana e a primeira da MTV Brasil como a renovação da linguagem dos videoclipes, se distanciando do que seria um mundo brilhante e artificial, para uma sociedade que se preparava para a virada de século, possivelmente mais centrada no futuro. Com os próprios artistas retratados de forma mais humana, mais comum. Em um futuro mais plausível e realista do que se pensava na década anterior, por conta da Guerra Fria (em tese) pacificada pela queda do Muro de Berlim em 1989 e o fim da União Soviética e do bloco comunista em 1991. Assim também diferente na própria produção audiovisual, quando sobretudo os videoclipes passam a trazer o ruído, o enquadramento e o foco ambos imprecisos como estilo, como recurso para construção de novas estéticas, sensações, sentidos e percepções. Pois o ser humano continua sendo seduzido pela novidade, pelo impacto, em novas velocidades e com a busca de novos significados, sendo o mercado do videoclipe musical um terreno propício a testes, que recebe e devolve influência para a produção audiovisual no campo tanto cinematográfico como publicitário.

A evolução das tecnologias digitais revolucionam não apenas a percepção de qualidade da imagem que se enxerga. Até mesmo os próprios processos de realização audiovisual (captação, edição, montagem) todos aplicáveis inclusive na produção de videoclipes musicais. Atenção ao que o diretor Francis Ford Coppola diz sobre a realização do filme *Amnésia*:

Há alguns anos vi *Amnésia*, um filme de um bom realizador, Barbet Schroeder. (...) Mas fiquei surpreendido quando Barbet me disse que tinha sido filmado inteiramente com uma câmara 8K, só com planos gerais, e que os vários planos usados para a cobertura - primeiros planos, planos de conjunto, etc. - foram obtidos mais tarde a partir de vistas gerais. (...) Em vez de tentar esconder sete ou oito câmaras numa cena, poderia filmar um ou, talvez, dois ou três planos gerais em 8K. (COPPOLA, 2019, p. 26)

5 “Rock farofa” é um termo usado depreciativamente para classificar o estilo de rock também conhecido como *glam metal*, *pop metal*, *sleaze metal* ou até mesmo *hair metal* (em alusão às longas e armadas cabeleiras ostentadas pelos músicos). Um rock com som “pesado” mas com estética andrógina e em performances extravagantes.

Ou seja, há uma mudança radical nas próprias formas de realização. As atuais tecnologias digitais promovem também uma aproximação do aspecto “visual” do que é produzido pelas corporações da mídia e das feitas pelo próprio consumidor dessas produções. Antes havia um abismo visível entre o audiovisual produzido por uma major e o que era realizado pela população, ou por grupos que não tivessem o mesmo cacife das organizações detentoras dos meios de realização e transmissão. O barateamento de equipamentos, componentes, insumos, ferramentas, programas, plataformas de armazenamento, compartilhamento e distribuição e o intercâmbio de informações entre grupos pela própria internet, sem o filtro ou domínio dessas corporações, dá acesso a comunidades que antes não tinham espaços nem tampouco meios para realização de suas produções culturais como ocorre atualmente.

O que antes seria claramente percebido como produção marginal ou alternativa apenas pelo aspecto da imagem, hoje tem a condição de disputar espaço com o que é realizado por instituições já consagradas. O estranhamento, quando ocorre, não seria imediato pois a diferença de aspecto entre as realizações dos diferentes estratos da sociedade é cada vez menor. O que possibilita também uma aproximação desses estratos ao conhecimento, no consumo e no intercâmbio das produções de cada grupo, inclusive para expressão de sua cultura, o que inclui o videoclipe musical de qualquer estilo, do rap ao rock, do pop ao funk carioca, do erudito ao experimental. O acesso pelas redes digitais a uma série de referências como imagens, vídeos, sons, filmes e outros vídeos, bem como demais manifestações culturais são possíveis agora de serem acessadas. Importante é, a partir deste ponto, saber organizar as ideias e unir forças para a realização de seus projetos.

Após a supressão do Monopólio de Estado, mil rádios independentes se desenvolveram da extrema-esquerda à extrema-direita ou fazendo-se porta-vozes desse ou daquele setor particular. A originalidade da Rádio Alice era a de ultrapassar o caráter puramente "sociológico", digamos assim, das rádios independentes, e de se assumir como projeto. (GUATTARI, 1985, p. 57)

Antes uma rádio pirata era facilmente identificável em relação a uma rádio comercial ou pública, regulamentada, pela simples qualidade de seu som. Um videoclipe de uma banda independente era claramente diferente de um feito por uma emissora, produtora ou gravadora. Limitações de definição, defeitos e imperfeições eram basicamente características da produção alternativa e marginal.

Ao longo dos últimos anos e com a popularização de recursos para produção audiovisual e compartilhamento digital, há uma aproximação do que é *mainstream* ou alternativo, elitizado ou popular, corporativo ou independente. Não um nivelamento causado por uma dita “pasteurização” da produção (que é sempre um risco) mas a existência, ao menos teórica, da democratização dos meios de difusão de produção audiovisual, dando voz a quem não tinha e com cara de quem já tinha esta voz. Tudo acaba sendo possível de existir em qualquer lugar, feito por qualquer realizador. Se não é possível produzir sozinho, os financiamentos e ações coletivas aumentam as chances de viabilização de projetos, unindo comunidades que buscam ter espaço e reconhecimento, inclusive como forma de defesa de massas desfavorecidas frente a sistemas opressores.

Se a classe operária se cala, se não age, quer espontaneamente, quer através da mediação de seus representantes e mandatários institucionais, a segregação continuará com resultados em círculo vicioso (a segregação tende a impedir o protesto, a contestação a ação, ao dispersar aqueles que poderiam protestar, contestar, agir). A vida política, nesta perspectiva, contestará o centro de decisão política ou o reforçará. Esta opção será, no que diz respeito aos partidos e aos homens, um critério de democracia. (LEFEBVRE, 2004, p. 123)

Enfim, fazer uso das redes digitais para comunicar sua realidade através da música e da produção cultural de forma geral é, mais do que nunca, possível com as atuais tecnologias, tendo as imprecisões e interferências não mais como fator apenas acidental. Utilizando-as intencionalmente, como recurso capaz de intensificar e calibrar as sensações causadas no espectador, em favor da compreensão da mensagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há muito tempo a humanidade vem experimentando diversos meios de como registrar informações, compartilhá-las e preservá-las. No caso da obra musical na forma audiovisual como é o videoclipe musical, é perceptível que as modificações sofridas pelo mercado em todos os ramos da comunicação promoveram o acesso a meios de realização que, até poucas décadas atrás, não se pensava tornar-se possível em tão pouco tempo. Reforçando que, para a história da humanidade, algumas décadas são quantitativamente pouco tempo e a própria percepção do que é o tempo em si é sempre relativa.

As últimas quatro décadas foram, sem dúvida, as que causaram uma revolução sem precedentes nas formas como os seres humanos se relacionam entre si e com o mundo, seja com seu passado bem como com seu presente. Lembrando que, ainda que os

aparatos tecnológicos evoluam (e surjam com eles novos “defeitos e imprecisões” para serem suprimidos ou apropriados como estilo), que a criatividade, a união e o engajamento em favor da representação das várias realidades e pluralidades do mundo sejam realizadas valorizando o talento e a inteligência humana. Sempre a favor da humanidade, de nosso mundo e de tudo que com ele se relaciona. Considerando tal amplitude de representações, o próprio conceito de perfeição e fidelidade nos registros das informações se tornaria por si só relativo, pois a percepção do que é ou não ruído ou imprecisão seria baseada em experiências individuais, das quais a combinação de todas cria a experiência percebida como coletiva mas, ainda assim, esta experiência sendo sujeita à recepção, interpretação e repertório únicos de cada indivíduo.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Brasil, 1955. Disponível em: http://www.hrenatoh.net/curso/artetec/txt_benjamin.pdf. Acesso em 9 jan. 2022.

BOGARD, Jonh W. C. Van. **Armazenamento e manuseio de fitas magnéticas**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2001. Disponível em: <https://www.arqsp.org.br/wp-content/uploads/2017/07/42.pdf>. Acesso em 9 jan. 2022.

COPPOLA, Francis Ford. **O cinema ao vivo e as suas técnicas**. Lisboa: Edições 70, 2019.

DISNEY. **Manual do Professor Pardal**. São Paulo: Abril, 1972.

GARCÍA MARQUEZ, Gabriel. **Como contar um conto**. Rio de Janeiro: Casa Jorge, 2001.

GUATTARI, Félix. **Revolução Molecular: pulsações políticas do desejo**. 2ª edição. São Paulo: Brasiliense, 1985.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. São Paulo: Centauro, 2003.

MARTIN, Brett. **Homens difíceis: os bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Man e outras séries revolucionárias**. São Paulo: Aleph, 2014.

PIGNATARI, Décio. **Signagem da Televisão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.