O PAPEL DO DIRETOR NO VIDEOCLIPE BRASILEIRO

Fernanda Carolina Armando Duarte [1]

Resumo

O presente artigo visa elucidar questões relativas aos videoclipes e ao trabalho realizado por seus diretores. Através da análise de dois videoclipes produzidos para canções da banda **Chico Science & Nação Zumbi** e realizados por dois importantes diretores brasileiros, Gringo Cardia e Raul Machado, tentaremos identificar de que forma são expressos os traços autorais nessas obras e quais são as funções que os diretores exercem na construção das mesmas.

Palavras-chave: Videoclipes. Diretores. Autoria.

Abstract

This article aims to elucidate issues related to music videos and the work done by its directors. Through analysis of two music videos made for songs by **Chico Science & Nação Zumbi** and accomplished by two important brazilian directors, Gringo Cardia and Raul Machado, try to identify how they are expressed traces of autorship in these works, and what are the roles that the directors engaged in building them.

Keywords: Music videos. Directors. Autorship.

Introdução

Os diretores de uma obra audiovisual são diretamente responsáveis por diversos componentes importantes, essas decisões englobam, basicamente, os seguintes itens:

O que filmar ? (conteúdo, cenários, personagens, narrativas, situações)

Como filmar ? (planos, enquadramentos e movimentos de câmera)

Como organizar? (edição e montagem)

A título de exemplo escolhemos analisar o trabalho de dois importantes diretores brasileiros, Gringo Cardia e Raul Machado, devido à grande

[1] Bolsista CAPES-REUNI, mestranda em Imagem e Som. UFSCar

experiência de ambos no cenário nacional e também à estes encontrarem-se em plena atividade já nos anos 1990.

Inicialmente, para situar o leitor, avaliamos importante uma pequena introdução às características do movimento *Manguebeat*.

Alguns aspectos da cena *Mangue*

No início da década de 1990 surgia em Recife um movimento cultural denominado *'Manguebeat'*, a partir da iniciativa de duas bandas até então desconhecidas: **Chico Science & Nação Zumbi** e **Mundo Livre S/A.** As suas bases revolucionariam a música jovem brasileira, através de propostas que englobariam o diálogo com as tradições e o folclore de algumas cidades pernambucanas - principalmente Recife e Olinda - modernizando-os através da adição do *rock* e de outros ritmos mundializados, porém sem descaracterizá-los e, sim, incutindo neles novas roupagens, o que geraria uma modernização.

Este movimento saiu de um mercado não-tradicional e "exportou" elementos de seu regionalismo para centros estabelecidos de consumo como Rio e São Paulo. Certamente, o videoclipe enquanto ferramenta de divulgação teve um grande papel para o êxito dessa empreitada, pois a imagem em movimento aliada ao som é um dos meios mais eficazes para se comercializar algo, parte essencial de qualquer plano de *marketing* que ambicione atingir algum mercado massificado.[2]

Podemos supor que o diretor de um videoclipe que busca atingir um grande público possui um papel importante dentro do plano geral de negócios. Porém, até agora, esse papel parece ser um tanto nebuloso, pois o videoclipe recebe grande influência de outras fontes, como a gravadora, a banda etc.

O processo de "suavização" dos elementos regionais, a fim de tornar o produto universalizado para o mercado massificado, no caso estudado por essa pesquisa, tem início desde o princípio dessa cadeia, já pela natureza do movimento *Manguebeat,* no qual, os elementos "não-digeríveis", ou talvez "entediantes" – para se fazer uma aproximação com Jameson (1997) – são reorganizados para tornarem-se atraentes ao maior número de pessoas. Quando Chico Science adiciona o *rock* e outros ritmos mundializados ao

[2] Jameson considera o vídeo o meio principal de comunicação com as massas. Vide pagina 93 em JAMESON, Frederic. *Pós-Modernismo*. São Paulo: Ática, 1997.

maracatu e outros ritmos regionais, a fim de produzir uma nova música, é isso o que ele realiza. Com esse procedimento, ele dialoga com o maracatu e outros ritmos regionais, e os 'descaracteriza' em certos momentos, mas, com essa mistura, por outro lado, ele consegue tornar todos esses ritmos atraentes ao público jovem que, em sua maioria, desconhecia totalmente o maracatu e os outros ritmos tradicionais de Pernambuco e sua vasta cultura, gerando uma atualização das tradições que, a partir de então, pôde se revelar ao mundo.

Os videoclipes analisados são de canções que fazem parte do álbum *Afrociberdelia*, o segundo álbum da banda produzido pelo selo *Chaos*, o qual afirmou o grupo definitivamente no mercado nacional, além de lhes abrir oportunidades no mercado internacional.[3]

Conteúdo para a construção das narrativas: cenários e personagens

Comumente os videoclipes são obras que possuem narrativas não-lineares e híbridas (pois permite a combinação de imagens captadas ou criadas através de diversos meios) constituídas de cortes rápidos que "combinam" diversas histórias, sendo que as mesmas podem ou não estarem conectadas por algum elo narrativo, essas características não são, via de regra, para todos os videoclipes, mas tem grande incidência em diversas obras.

Consideramos apropriado fazer uma breve classificação acerca das narrativas de maior ocorrência nos videoclipes, através da qual já poderemos ter alguma idéia de inserção de personagens, como podemos ver a seguir:

- *performances de bandas*

Foram os temas dos primeiros vídeos musicais, que provinham de apresentações em programas televisivos ou os próprios *shows* dos artistas.

- *narrativas com personagens externos à banda*

Geralmente, geram seqüências mais ou menos lineares, gerando histórias com a ordem tradicional de início, meio e fim.

- *narrativa que retratam os membros da banda enquanto personagens*

Na maioria das vezes, esses integrantes são inseridos dentro de um cenário especial representando personagens, frequentemente o vocalista é

[3] Vide RIBEIRO, Igor. *Como Chico Science produziu o clássico "Afrociberdelia".* In: BIZZ, SP: Editora Abril, 2006.

retratado como uma espécie de narrador, podem alternar momentos de representação e momentos performáticos dos músicos.

- narrativas visuais experimentais (videoarte)

Ligados à videoarte geralmente possuem narrativas de difícil entendimento, que dão margem a diversas interpretações possíveis. Podem conter imagens desconexas entre si, agir em discordância com o som da música. Não possuem o compromisso de mostrar o artista ou banda.

- híbridos

São uma mistura de duas ou mais das classificações citadas acima.

Nos videoclipes, os cenários e objetos de cena precisam ser bem distribuídos, devido às limitações técnicas do vídeo, que pedem planos mais fechados e solicitam uma quantidade menor de objetos. Por esse motivo, os diretores procuram exibir imagens de ambientes com cores vibrantes e de alto contraste, para que o espectador consiga distinguir rapidamente os objetos e ambientes, porém, de acordo com o que já dissemos anteriormente, esta não é uma regra.

Ferramentas para a construção das narrativas: os elementos técnicos do vídeo

Os elementos técnicos utilizados pelos videastas são muitos semelhantes aos dos cineastas, salvo em respeito a algumas características do vídeo, as quais é necessário levar em consideração. Um dos aspectos mais lembrados nesse quesito é a diferença do tamanho da tela de cinema e da tela televisiva, motivo pelo qual os planos dessa costumam ser mais fechados e com menos elementos nele inseridos. Atualmente, a tecnologia nos oferece uma maior gama de recursos mas, na década de 1990, existiam ferramentas mais precárias do que as atuais.[4]

O uso bem feito dos movimentos de câmera produz efeitos formidáveis, e esse, aliado ao corte e transições adequados, ajuda a dar ritmo às obras. Segundo Martin, há uma *função encantatória* dos movimentos de câmera que corresponde, no plano sensorial (sensual), aos efeitos da montagem rápida no

[4] Vide MACHADO, Arlindo. *A Televisão Levada à Sério*. São Paulo: Editora Senac, 2000. Machado trata da definição precária da imagem videográfica em consequência do número de linhas de varredura que esta imagem comporta.

plano intelectual (cerebral).[5] O videoclipe e os vídeos experimentais levaram esses artifícios às últimas instâncias, quebrando diversos paradigmas tais como regras de enquadramento, pontos de vista, simetria e movimentos de câmera.

Também segundo o mesmo autor, movimentos de câmera podem ser divididos em três qualidades, em resumo, são elas:

- *panorâmica*: rotação da câmera em torno de seu eixo vertical ou horizontal (transversal), sem deslocamento do aparelho.

- *travelling*: movimento durante o qual permanecem constantes o ângulo entre o eixo ótico e a trajetória do deslocamento

- *trajetória*: é a mistura indeterminada do *travelling* e da panorâmica efetuada com o auxílio de uma grua[6].

Todos esses movimentos têm suas variações e cada qual pode ser utilizado para "escrever" com a câmera mensagens subjetivas ao espectador, novamente Martin[7] nos diz quais são os fatores que criam e condicionam a expressividade da imagem: os planos, os ângulos de filmagem e os movimentos de câmera.

Da mesma forma, os enquadramentos podem sugerir dados expressivos aos vídeos, e são usados freqüentemente de forma díspar ao uso tradicional. Os dois tipos de enquadramentos mais comuns em obras audiovisuais são denominados *plongée* (ângulo de filmagem de cima para baixo) *e contra-plongée* (ângulo de filmagem de baixo pra cima, com a objetiva posicionada abaixo do nível normal do olhar), o primeiro causa sensação de inferioridade reduzindo o objeto filmado, o segundo exprime o efeito contrário, de superioridade destacando o objeto filmado.

A organização das narrativas: a edição e a montagem

A edição e a montagem de um material audiovisual são utilizadas para a organização do material filmado; esses procedimentos adicionam sentido à obra, como já disse Einsenstein[8]. Essas etapas fazem parte da pós-produção,

[5] MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2007. p. 47
[6] Ibdem.
[7] Ibdem.
[8] Ver EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

e nos videoclipes são super evidenciadas, pois, em sua maioria, são os cortes e as transições que adicionam o ritmo ao vídeo.

Lembrando que nos videoclipes é comum que a ordem de diversas narrativas seja organizada de forma não-linear e podem ter ou não um elo narrativo que as unirá. Os cortes e as transições que unem os diversos núcleos da narrativa geralmente são rápidos, muitas vezes, alucinantes.

Estudos de caso: duas traduções das imagens do *Mangue*

Agora iniciaremos os estudos através dos videoclipes escolhidos. Podemos perceber que Gringo Cardia em *Manguetown,* videoclipe elogiadíssimo até os dias atuais*,* preza pela sofisticação cenográfica.

A escolha das cores fortes e a exclusão total de cenários naturais denotam a construção de um mundo especial e exclusivo para o videoclipe, no qual as formas foram cuidadosamente confeccionadas para a inserção de suas personagens. Notável, também, é que até a "lama" e o "lixo" da periferia, que a letra da música sugere, são representados de forma visual; o lixo aparece na forma de poluição visual gerada pelas diversas placas amontoadas do lado de fora da janela da sala cenográfica, e a lama é gerada por grafismos de computador em um cenário separado. Os lugares insólitos possíveis ou impossíveis ao mundo real são criados através de brincadeiras gráficas com as formas**.** A câmera realiza movimentos oblíquos, panorâmicas e *travellings* são freqüentes e as imagens sempre estão fora de eixo, descentralizadas na tela, o que nos parece uma tentativa de conferir ritmo ao vídeo através das imagens.

Além desses movimentos oblíquos da câmera (instabilidade), Cardia ainda usa transições em *fade in* e luzes semelhantes às estroboscópicas (que supostamente provêem da televisão da sala) para atribuir ritmo. Talvez, por isso mesmo, o corte e as transições deste videoclipe não sejam tão rápidos, já que não apenas esses itens estejam encarregados de conferir o ritmo ao vídeo.

O cenário da sala, em um momento, mostra um helicóptero de brinquedo confeccionado a partir de latinhas do refrigerante Coca-cola. Esse elemento *pop* tem destaque na cena. A roupa do caboclo de lança do maracatu, permanece sempre pendurada em um mancebo, em um canto da sala. Os integrantes da banda são retratados como um grupo de amigos em uma reunião cotidiana na casa de um deles; diversas vezes aparecem de torso nu,

deitados no sofá, bebendo e assistindo à televisão. Em uma cena aparece uma estante branca cheia de produtos de difícil identificação em seus compartimentos, uma cena que lembra lojas chiques, sofisticadas e de produtos "pasteurizados". Em outro momento Gringo cria um 'Mangue' e introduz a figura feminina na forma de uma mulher com um cabelo em corte *black Power*; talvez ali ele esteja fazendo referência a ritmos de origem negra mundializados como o *hip hop* e o *funk*, algumas das influências da banda. O videoclipe não possui *performances* de *shows* ou *performances* instrumentais da banda.

Em *Manguetown* existe certa economia de personagens e uma profusão maior de cenários; existem por volta de 16 núcleos diferentes encadeados que se repetem ao longo do videoclipe, sendo que, desses, 10 núcleos possuem cenários digitais ao fundo, diversas vezes repetidos em outros momentos com distorções e multiplicação de seus elementos ao longo da obra. Podemos ver abaixo uma breve organização desses núcleos, para leitura:

Núcleos de representação e personagens (por ordem de aparição): 01 - Besouro empalado com tela digital ao fundo; **02 -** Placas cenográficas (lixo, sujeira) = imagem com efeito negativo em sua coloração; **03 -** Placas cenográficas (lixo, sujeira) = imagem sem efeito, luz verde; **04 -** Sala da casa; **05 -** Esfera com lama cenográfica ao fundo; **06 -** Placas com efeitos digitais; **07 -** Floresta ou bosque cenográfico e integrantes com roupas de luz; **08 -** Cenário digital de "minhoca" preta e vermelha com fundo azul; **09 -** Cenário digital de "minhoca" preta e vermelha e ao fundo estante branca digital; **10 -** Cenário de estante com elementos brancos; **11 -** Cenário digital de "minhoca" preta e vermelha e ao fundo estante branca digital duplicado; **12 -** Cenário digital de "broca" preta e amarela e ao fundo estante branca digital; **13 -** Cenário digital de "broca" preta e amarela e ao fundo estante branca digital duplicados; **14 -** Cenário digital de "minhoca" preta e vermelha e ao fundo estante branca digital quadriplicado; **15 -** Cenário digital psicodélico com imagens abstratas espelhadas; **16 -** Cenário digital psicodélico com imagens rosto de personagem ao fundo

A multiplicação dos itens de forma orgânica ao longo do clipe, faz-nos pensar que Cardia faz, nestes momentos a sua leitura estilizada da diversidade natural e única do mangue. Já no caso das estantes se duplicam, Gringo talvez

tente nos passar uma mensagem simbólica a respeito da expansão do consumismo ou talvez seja um comentário sobre a serialização da sociedade massificada, o exato oposto do que propõe o movimento *Manguebeat*.

As personagens construídas por Gringo são, basicamente, os integrantes da banda agindo de forma descontraída. Em todas as situações nas quais elas estão inseridas percebemos que são as mesmas personagens produzidas especialmente para o vídeo; em outra situação, há também uma personagem feminina externa à banda, conforme já citado. A classificação da narrativa deste videoclipe se enquadra em *narrativas híbridas*, pois possui personagens internos e externos à banda, além de uma narrativa visual experimental e estilizada, feita através da inserção de imagens computadorizadas, não naturais – ao lado das naturais.

Na versão audiovisual de *Maracatu Atômico,* Raul Machado usa o mundo para construir sua obra. Ele aproveita as ruas e os campos abertos. A preferência aqui é por cenas externas com iluminação natural, utilização de materiais orgânicos, como a lama, para a caracterização das personagens; nota-se também uma forte influência do estilo *hip hop* e da arte de rua, através da gestualidade de suas personagens. Raul se preocupa em regionalizar o videoclipe, com muitas cenas dos integrantes vestidos como caboclos de lança do maracatu; existem cenas que parecem até agressivas ou simulações de luta, nas quais Chico e seus companheiros agitam suas lanças com vigor em direção à câmera. A parte tecnológica se restringe a poucos momentos como naquele em que Chico, com o corpo sujo de lama, tem o símbolo @ em seu peito, e outro, no qual uma pequena inserção digital escurece o céu de algumas cenas. Raul mostra diversas *performances* da banda em *shows*, tocando seus instrumentos, cantando e dançando. As locações do clipe foram o próprio Recife antigo e Olinda.

Evidente é a economia de núcleos narrativos no encadeamento das imagens (e a economia de cenários também), a pouca mobilidade da câmera (praticamente estática nos planos), a profusão das personagens (o desdobramento dessas em diversas facetas: caboclos de lança, catadores de caranguejo, músicos, dançarinos, urbanóides), a rapidez dos cortes (que dão ritmo à obra), o revezamento incomum de diversos *plongées* e *contra-plongées* e a falta de distorção nas imagens produzidas via computador, e sim através

das lentes e ângulos de câmera. Abaixo, é possível observar o número reduzido de núcleos de representação que Machado utiliza neste vídeo:

Núcleos de representação e personagens (por ordem de aparição): 01 - Caboclos de lança (céu escurecido digitalmente); **02 -** Homens cobertos de lama no lamaçal; **03 -** Portaria (enquadramento contra-plongée); **04 -** Caboclos de lança (luz natural); **05 -** Performance de show (preto e branco); **06 –** Chico (em lente olho-de-peixe); **07 -** Performance de show (colorido)

A classificação da narrativa desse videoclipe se enquadra na categoria híbrida também pois possui a narrativa com personagens, com os membros da banda, combinada com imagens da performance da banda.

Nessas duas obras produzidas para músicas do mesmo disco e da mesma banda existem expressões de ideologias completamente diferentes, ou seja, as obras carregam em si visões completamente distintas sobre o mesmo tema: uma mais '*clean*'/ artificial, a outra mais 'chão'/natural, para sintetizarmos suas expressões básicas.

Os traços do mundial/global e do regional/nacional existem nas duas obras, em graus de intensidade diferentes. Na obra de Gringo Cardia, os traços de mundialização aparecem bem fortalecidos (o que não significa que seja um clipe descaracterizado), pode-se notar com clareza o esforço do diretor para a "suavização" de diversos elementos incomuns à cultura vigente. A ausência dos tambores e da "energia" que eles transmitem à banda, que aparecem em um breve momento; a roupa de caboclo de lança, personagem tradicional do maracatu, não sai de seu lugar e nem é usada em nenhum momento, parece-nos que a sua função é apenas decorativa; a lança do caboclo também não aparece em nenhum momento da ação. Em compensação, o mundo que Cardia constrói para este clipe é belíssimo e vibrante, seus cenários e personagens parecem saídos de um mundo fantástico, de sonhos – da arte. Compreende-se claramente a importância que este diretor-cenógrafo dirige a uma estética diferenciada, super elaborada e com sua marca pessoal.

Por outro lado, na obra de Raul Machado, esses traços regionalizados emergem de forma mais crua e visceral; parece-nos que a sua preocupação é a de mostrar a relação do Maracatu com a cidade de Recife, a lama, a *performance* da banda. O aspecto de maior importância, que contém traços mundializados, são as cenas em que Chico canta ao lado de outros integrantes

da banda, em frente a uma portaria; a gestualidade deles e o posicionamento da câmera em um *contra-plongée* remetem à linguagem do *rap* e do *hip hop* americanos, assemelham-se muito à gestualidade de videoclipes da banda *Beastie Boys* e diversas outras que atuam nas grandes gravadoras. Aqui nessa obra, achamos nós que Raul trabalha com os elementos mundializados principalmente através da edição e ritmo acelerado de seu videoclipe; a linguagem serve como elemento/veículo global de comunicação.

Para uma conclusão, ainda provisória, depois dessas análises, ressaltamos que já foi possível perceber rastros da assinatura pessoal de cada um dos diretores e a visão que cada um deles demonstrou possuir a respeito do *Manguebeat*. Enquanto Gringo Cardia se esforça em favor da estetização, através da cenografia e grafismos digitais, e preza pela suavização dos elementos extremamente regionalizados, não pensando em uma forma de podá-los, e sim de "domesticá-los", torná-los atraentes às novas gerações, dando-lhes nova roupagem estética, única e pessoal (semelhante ao que Chico fez ao maracatu), Raul Machado pensou externar a face mais crua dos elementos regionais, esteticamente falando, sua preocupação foi a de apreender a energia, a vitalidade e o frescor dessa nova/antiga tradição que surgia, conferindo-lhes, através do corte e da edição, as sua características pessoais.

Com certeza essas análises ainda precisam de comentários mais elaborados, porém, aqui ainda não é possível tratar de todos os aspectos relativos a esses vídeos musicais, por ser este um trabalho bastante extenso. Por outro lado, neste momento, já possuímos pistas importantes para a continuação desta pesquisa no futuro.