

“Pixel”, da banda Soulvenir – entre o videoclipe e a videodança¹

Anderson Romério Rosas FRANÇA²

Bárbara VIEIRA³

Débora Fernandes de ASSUNÇÃO⁴

Nadia Cristina Biondo COSTA⁵

Maisa Huayna Ferreira NOBRE⁶

Rafael Figueiredo da Silva BATISTA⁷

Tatiana Pires NAHUZ⁸

Patrícia AZAMBUJA⁹

RESUMO

Este trabalho justifica os aspectos relevantes da experimentação na produção audiovisual do videoclipe para a música “Pixel”, da banda maranhense Soulvenir, dando enfoque aos elementos da categoria videodança, uso do audiovisual em coreografias de dança. Com este trabalho experimental, pretendemos além de criar um produto de divulgação para banda, explorar as capacidades criativas e estéticas na produção do videoclipe, valorizando as peculiaridades do videoclipe e da videodança para propor algo novo como resultado desta junção.

PALAVRAS-CHAVE: Videodança; videoclipe; audiovisual; dança.

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na **Categoria:** Cinema e Audiovisual, **Modalidade:** CA 04: Videoclipe.

² Aluno líder do grupo e estudante do 6º período de Comunicação Social – Hab: Rádio e TV. E-mail: andersonrr.franca@gmail.com

³ Estudante do 9º período de Comunicação Social – Hab: Relações Públicas. E-mail: barbarahvieira@hotmail.com

⁴ Estudante do 7º período de Comunicação Social – Hab: Rádio e TV. E-mail: deborafernandes_55@hotmail.com

⁵ Estudante do 8º período de Comunicação Social – Hab: Rádio e TV. E-mail: ncbiondocosta@hotmail.com

⁶ Estudante do 7º período de Comunicação Social – Hab: Rádio e TV. E-mail: maisahuayna@gmail.com

⁷ Estudante do 9º período de Comunicação Social – Hab: Rádio e TV. E-mail: rafsbat@gmail.com

⁸ Estudante do 9º período de Comunicação Social – Hab: Rádio e TV. E-mail: tatiana.nahuz@gmail.com

⁹ Orientadora do trabalho. Professora Adjunta do Curso de Comunicação Social/ UFMA, mestre em Artes Visuais/UNESP e doutora em Psicologia Social/ UERJ. Email: patriciaazambuja@yahoo.com.br.

1 INTRODUÇÃO

A produção audiovisual para videocliques é considerada uma evolução no movimento iniciado pela vídeo-arte na década de 50, com as obras do artista Nam June Paik¹⁰. Desde sua origem, os movimentos artísticos utilizaram o vídeo como suporte eletrônico para experimentar novas possibilidades estéticas de fruição por meio do suporte eletrônico que, naquele momento, estava em expansão e recebia críticas dos movimentos de vanguarda por estar em pleno avanço e popularização.

As experiências precursoras do videoclipe como produto publicitário de bandas pode ser constatada na produção da banda inglesa *The Beatles*, considerada pioneira em peças audiovisuais. A produção se deu no cinema, no filme *A Hard Day's Night*, de 1964, dirigido por Richard Lester. Esses artistas contribuíram para o início da consolidação do videoclipe como ferramenta de divulgação das músicas.

Desde então, além das rádios divulgarem com osom, as televisões passaram a veicular estas obras nas grades de programação. O surgimento desse formato e concretização dentro do mercado fonográfico despertou a atenção de empresários do audiovisual que buscavam por novos mercados, então, no ano de 1981, a MTV, *music television*¹¹, iniciou suas operações com programação inteiramente destinada a música e assuntos relacionados.

Esse canal segmentado obteve êxito com o público jovem, firmando-se por quase três décadas no mercado audiovisual como referência na divulgação de videocliques de artistas, sendo considerada a responsável pela carreira de bandas de *rock* e *pop* das gerações 80, 90 e dos anos 2000.

Instaurado, principalmente, dentro do contexto mercadológico, o videoclipe entrou na lógica desse setor, marcado pela validade de seus produtos. Agora, “de fato é um espaço próprio em todos os âmbitos da produção da imagem, do artístico ao industrial” (GAZZANO, 1985, p. 135). As obras audiovisuais para bandas e artistas possuíam um período de “vida útil”, assim como qualquer outro produto à disposição em larga escala no mercado.

Percebemos que estamos lidando com uma mídia audiovisual constituída por imagens “pinçadas”, “recortadas” e que estas imagens não precisam

¹⁰ Artista sul-coreano que teve grande parte de sua produção artística voltada para a arte eletrônica.

¹¹ No Brasil, a MTV iniciou as operações em 20 de outubro de 1990 e encerrou suas transmissões em 30 de setembro de 2013.

necessariamente “durar” na tela. É a tônica de uma mídia galgada na velocidade das imagens, naquilo que já nasce fadado a ter um fim. As imagens videoclípticas são assim: fruto de um eterno devir. (SOARES, 2004, p. 2)

Os movimentos artísticos contemporâneos não se distanciaram do vídeo enquanto ocorria o uso mercantil do videoclipe como ferramenta publicitária. Já nos anos 1970, emerge a videodança, uma maneira de usar o aparato tecnológico dentro do processo artístico dos coreógrafos.

Porém, na dança, a câmera é considerada um mero suporte de registro e documentação da execução das coreografias, ou, no máximo, utiliza-se de técnicas, como câmera na mão e edição não-linear, para realização da obra. Por enquanto, as experiências em videodança caminhavam para concretizar esta categoria da dança dentro desse campo. Virginia Brooks (2006) diz que “ao entrarmos no segundo século da história das imagens em movimento, devemos continuar explorando meios de filmar a dança de maneira a torná-la acessível ao enorme público cujo interesse poderia ser cativado”.

A videodança surge, assim, como um híbrido daquilo iniciado na videoarte e popularizado pelo videoclipe. Há, ainda, a necessidade de fazer o formato criar um *corpus* consistente que o caracterize como formato. Para tanto, experiências têm sido realizadas tanto por profissionais da dança quanto por profissionais do audiovisual, havendo sinergia e troca entre produções culturais para expandir as capacidades de expressão no vídeo e na arte. Desta forma, o trajeto já realizado por bailarinos e coreógrafos necessita, também, ser trilhado pelo campo do audiovisual para aprofundar as compreensões acerca desse formato com capacidades tão expressivas como é a videodança.

2 OBJETIVO

O trabalho desenvolvido para a música “Pixel”, da banda Soulvenir, buscou experimentar as capacidades da videodança dentro do formato do videoclipe, compreendendo as especificidades de cada formato e as abordagens feitas na dança e no audiovisual acerca do uso da câmera diante da realização de obras.

3 JUSTIFICATIVA

Durante a disciplina Direção de Arte e Cenografia, componente curricular da habilitação em Rádio e TV, da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), iniciamos os estudos acerca de materiais e objetos cênicos para composição e elaboração do conceito visual para produção de videoclipes. Então, após contato com músicos da banda independente Soulvenir, os estudantes decidiram produzir o videoclipe para a música “Pixel”, experimentando tanto aspectos cênicos, como figurino e cenário, quanto uma categoria pouco explorada longe das salas de dança contemporânea, a videodança.

O desejo em experimentar e descobrir o resultado da junção desses dois formatos motivou todo processo criativo dos alunos. Nas fases de pré-produção, produção e pós-produção, trabalhamos tendo em mente que o produto final não seria somente uma peça prática, mas uma rica experiência com erros e acertos. Todo o processo foi marcado pela audácia da realização de baixo orçamento. Entretanto, acreditamos que a capacidade criativa deveria guiar o processo de produção para conseguirmos executar e criar algo com proposta singular, um produto capaz de expandir o formato videoclipe e propor novas formas de fruição artística com base no que já tem sido realizado na videodança.

Tratamos, pois, de aceitar a videodança como um híbrido de dança e vídeo que mostra como um dos pontos de convergência da dança na cultura digital (SANTANA, 2006). Partimos da trinca imagem-dança-tecnologia e reconfiguramos esta vertente da dança contemporânea para o contexto que nos interessa - o da produção audiovisual de videoclipe-. Em síntese, esta relação é possível ao passo que compreendemos a palavra alemã *kino*, significando a base do que vemos no vídeo, na arte e na vida: movimento.

Assim, nosso experimento ressalta as interconexões entre áreas da produção cultural, associando a necessidade de criação audiovisual para o mercado musical de São Luís – MA com a aplicação, em vídeo, dos movimentos coreográficos utilizados pela videodança, seguindo a ideia de que o videoclipe é “um dos raros espaços decididamente abertos a mentalidades inventivas, capaz ainda de dar continuidade ou novas consequências a atitudes experimentais inauguradoras” (MACHADO, 2000, p. 174).

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A elaboração do trabalho teve início com o diálogo com os músicos da banda Soulvenir, em seguida, definimos a música a ser videografada e iniciamos o desenvolvimento do projeto audiovisual para a música “Pixel” com os conceitos estéticos a serem utilizados no videoclipe.

Nesse processo, concluímos que a sonoridade e a proposta da banda possibilitavam a “mescla” de referências, favorecendo, assim, a escolha do híbrido da videodança com videoclipe, diluindo fronteiras entre os formatos. A banda se define como uma mistura de elementos musicais como *rock, jazz, trip hop, rock britânico, lounge, eletro-folk, eletrônico e drum 'n' bass*

O desenvolvimento do projeto audiovisual para a música “Pixel” partiu da ideia de imagem eletrônica que o título nos remete. A partir disso, pensamos a criação da paleta inspirada no RGB (*red, green and blue*) que compõe a junção dos milhares de pontos na tela, o pixel. Esta etapa de pré-produção durou um mês.

Uma vez definida a paleta de cores em verde, vermelho e azul, pensamos na “pureza” de cada cor, de maneira singular, dessa forma, decidimos trabalhar a monocromia¹² das cores. Em seguida, chegamos ao consenso da ideia de três bailarinas especialistas em ballet neoclássico, *jazz* e dança contemporânea para executar a coreografia, sendo cada cor representada por uma bailarina.

Essa decisão encaminhou a escolha do figurino a ser detalhado nos próximos parágrafos. A decisão da paleta de cores também influenciou na escolha da locação e composição do cenário que foi inteiramente construído pelos participantes da produção. Após isso, entramos na etapa de produção do videoclipe, com duração de um mês.

Também nessa etapa, ocorreram os ensaios com as bailarinas. No total, realizamos cinco ensaios para montar a coreografia. Diferentemente da videodança, a coreografia não foi pensada isoladamente pelas bailarinas, mas, envolvemos os câmeras no processo para montar os enquadramentos e viabilidade da coreografia no vídeo.

A escolha da locação se deu de acordo com a ideia de “luz”, referenciada no trecho da música como “holofote”, assim, definimos a praia como locação. Priorizamos a escolha da luz externa em detrimento a luz de estúdio por limitações financeiras para realização do projeto, mas, julgamos ter obtido resultado satisfatório na estética do vídeo.

Priorizamos o método artesanal ao máximo para aumentar a capacidade criativa da equipe, em todo o processo de pré-produção e produção, trabalhamos com materiais de uso industrial e o colocamos em perspectiva criativa, processo pouco levado em consideração

¹² Segundo o site *Wikipedia*, o conceito é definido como: **Monocromia** (radiação (ou luz) **monocromática**) é a radiação produzida por apenas uma cor (em rigor, de apenas um comprimento de onda). O termo "monocromático" não é empregado para o preto (ausência de cor/luz) ou o branco (soma de todas as cores). É uma harmonia conseguida por apenas uma cor e seus tons diferentes. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Monocromia>

na escala industrial. Usamos tintas industriais para madeira, folha de madeira em MDF 2 mm e pincéis para confecção do cenário.



Figura 1: Fase de produção: pintura dos painéis para composição do cenário.

Outro toque experimental e artístico do videoclipe foi a produção dos *inserts*. O uso se justifica pela ideia apropriada ao conceito da obra audiovisual. Aqui, utilizamos corantes para tinta branca, usados na construção civil, diluídos em água para conseguir o efeito esperado.

Já o figurino foi elaborado por meio da técnica de texturização caseira, usando corantes nas cores da paleta para tingir três vestidos brancos. Como não encontramos três iguais no mercado, precisamos usar, também, a criatividade para adequar os figurinos, dessa forma, foi necessário o auxílio de uma costureira que realizou cortes retos nos vestidos para permitir a execução da coreografia.



Figura 2: Bailarinas executando coreografia na locação com figurino criados.

Ressaltamos a importância dos métodos e técnicas artesanais como maneira de valorizar a produção humana na concepção artística do audiovisual, sendo assim, esta etapa foi essencial para o amadurecimento dos integrantes da equipe e, principalmente, serviu para pensarmos a necessidade de conhecer materiais e objetos cênicos adequados na área da Direção de Arte.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O resultado obtido com o videoclipe de “Pixel”, da banda Soulvenir é consequência da colaboração efetiva dos integrantes da equipe de produção, cada componente teve papel essencial. Por se tratar de uma produção de baixo orçamento, esse produto teve a colaboração da equipe e apoiadores, como o professor Marcio Carneiro¹³, que nos auxiliou no transporte do cenário e a TV UFMA¹⁴, que nos disponibilizou tripés e kit de limpeza das lentes utilizadas.

A divisão de funções foi definida a partir de preferências dos participantes, assim, a equipe ficou dividida em: Direção, Produção, Assistência de Produção, Direção de Fotografia, Assistência de Fotografia, Cinegrafia, Direção de Arte, Assistência de Direção de Arte, Maquiagem e Cabelo, Figurino e Edição. Por ser uma equipe relativamente pequena, às vezes se fez necessária o desempenho de mais de uma função.

Os integrantes da equipe disponibilizaram os equipamentos usados na filmagem e pós-produção. Dispusemos de três câmeras Canon, sendo uma modelo EOS *Rebel* T3i com lente 18-55mm, uma modelo EOS *Rebel* T5i, também com lente 18-55mm e outra modelo EOS 60D, com lente 18-135mm. Além disso, utilizamos cartões de memória Classe 10 com capacidade de armazenamento de 32Gb e 64Gb.

Para a montagem, foi utilizado *software* profissional de edição Adobe *Premiere* CS5. A etapa de pós-produção ficou a cargo de um aluno integrante da equipe que realizou a edição do material. Esta etapa durou duas semanas, a cada novo corte de edição, houve o acompanhamento do aluno responsável pela Direção do videoclipe com comentários. O resultado final do trabalho é um videoclipe com duração de 04'32''.

¹³ Docente do Curso de Comunicação Social da UFMA.

¹⁴ A TV UFMA é a Tv Universitária do Maranhão, órgão vinculado ao Departamento de Comunicação Social da UFMA.



Figura 3: *Frame* do videoclipe finalizado.

6 CONSIDERAÇÕES

Esta produção teve pretensões consideradas ousadas, desde a concepção do projeto audiovisual, visto que propomos a juntar singularidades da produção de videocliques, com o pouco explorado mundo da videodança dentro do campo do audiovisual.

Ao utilizarmos referências da videodança, do videoclipe e da videoarte, ressignificamos as características de cada um e atribuímos novas formas ao “fazer audiovisual”, expandindo as possibilidades de criação de videocliques, rompendo com as épocas onde esses formatos ganharam maior expressão (anos 50, videoarte; anos 70, videodança e anos 80, videoclipe).

A transtemporalidade no videoclipe promove, assim, a inserção de referências de época, anulando uma suposta hierarquia do passado sobre o presente. A transtemporalidade tem a função de se articular às formas narrativas presentes no videoclipe, propondo a junção do antigo como forma não só de reverência, mas, sobretudo, de negociação do passado com o presente. A transtemporalidade pode ser percebida em cliques que achatam a aparente distância entre os conceitos que regem a criação deste gênero audiovisual. (SOARES, 2002).

Trata-se, pois, de ir além da mera reprodução de formatos e “modos de fazer” presentes nos manuais. O trabalho realizado somou às nossas experiências com a motivação a ampliar nossas gramáticas de referências. Sendo um trabalho acadêmico experimental, não nos isentamos das responsabilidades implicadas na produção audiovisual, os estudos realizados durante a disciplina nos motivaram a conhecer cada formato e refletir sobre as potencialidades oferecidas por eles.

No fim da experiência, conseguimos resultados dentro do previsto quando da concepção do projeto, pois a videodança satisfez positivamente no vídeo. Mesmo com imprevistos no decorrer da produção, conseguimos extrair ensinamentos para realizações futuras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROOKS, Virginia. De Méliés ao streaming vídeo: um século de imagens móveis da dança. In: **Dança em Foco: dança e tecnologia**. Vol.1. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.

GAZZANO, M. G. **A video-arte em busca de uma nova linguagem**. In: ARISTARCO, G.; ARISTARCO, T. (Ed.) O novo mundo das imagens eletrônicas. Tradução: João Luís Gomes. Lisboa: Edições 70, 1985. p. 129-139.

MEDOLA, Ana Silvia Lopes Davi & CALDAS, Carlos H. Sabino. **Videoclipe em ambiente de convergência midiática: regimes de sentido e interação**. In: XI Congresso Latino-Americano de Investigadores da Comunicação (ALAIC), 2012, Montevideu – Uruguai.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

SANTANA, Ivani. Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na cultura digital. In: **Dança em Foco: dança e tecnologia**. Vol.1. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.

SOARES, Thiago. **Videoclipe, o elogio da desarmonia: Hibridismo, transtemporalidade e neobarroco em espaços de negociação**. Recife: Livrorapido, 2004. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/34993058721904594029607013385137403671.pdf>. Acessado em 17 de março de 2014.

SOARES, Thiago. **O videoclipe no horizonte de expectativas do gênero musical**. E-compós, 2005. Disponível em: < <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/52/52>> Acessado em 14 de março de 2014.