

***Iamamiwhoami*: hibridização das linguagens televisiva e cinematográfica na composição do álbum audiovisual *kin*¹**

Miriam BARROS²
Marcos NICOLAU³

RESUMO

Em tempos de ascensão de produtos audiovisuais devido à evolução constante de possibilidades de produção gerada pela cibercultura, é possível identificar uma remodelação de linguagem no que entendemos como videoclipe. Neste estudo abordamos o trabalho do *iamamiwhoami*, projeto audiovisual independente sueco que busca mesclar em sua narrativa características provenientes de diferentes instâncias para a construção de uma estética própria, tanto de produção quanto de conteúdo. Utilizando o conceito de imagem-tempo e imagem-sonho proposto por Deleuze; de narrativa seriada, levantado por Arlindo Machado e hibridismo cultural, abordado por Canclini, percebemos que a produção da banda adota uma mistura de linguagens que acaba por confundir ou até mesmo criar novos conceitos de álbum fonográfico.

PALAVRAS-CHAVE: hibridização de linguagens; narrativas; videoclipe; álbum fonográfico; *iamamiwhoami*.

INTRODUÇÃO

O videoclipe apresenta-se no contexto atual da cibercultura como um produto midiático em constante transformação e amadurecimento, sobretudo devido às possibilidades de diversidade narrativa, visual e estrutural propostas pelo principal ambiente no qual está inserido: a internet.

Sendo um elemento representativo da contemporaneidade, através do videoclipe é possível esmaecer barreiras entre gêneros e se criar o que Canclini (2003) nomeia de intergênero transtemporal (união entre música, imagem e texto, que reúne referências e representações de diversas épocas), resultando numa hibridização disponível para os mais diversos públicos, principalmente o massivo.

¹ Trabalho apresentado no DT 05 – Rádio, TV e Internet do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016.

² Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba – PPGC/UFPB. Pesquisadora no Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas - Gmid/PPGC, e-mail: miriamsmb@gmail.com

³ Professor Pós-Doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba - PPGC/UFPB. Coordenador do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas - Gmid/PPGC, email: marcosnicolau.ufpb@gmail.com

A mescla entre gêneros e linguagem apresenta-se em instâncias que contribuíram ativamente para a construção da linguagem do videoclipe: o cinema e a televisão. A troca de influências estéticas dos mais diversos níveis acaba por remodelar o funcionamento do videoclipe como produto midiático através da exploração de novas formas de captação, produção e endereçamento. E é neste cenário experimental que se insere *iamamiwhoami*.

Dentre as particularidades que constituem este projeto audiovisual, *iamamiwhoami* caminha de acordo com uma lógica de produção que se difere em alguns pontos dos processos usuais que são utilizados pelos artistas localizados no centro da indústria fonográfica, ou no meio *mainstream*: explorando uma autonomia sobre a temporalidade de produção e disseminação, o *iamamiwhoami* produz videoclipes para todas as suas canções, o que caracteriza o projeto como estritamente audiovisual.

Normalmente a produção de videoclipes volta-se para alguns *singles* escolhidos dentre as diversas faixas do álbum de um artista, resultando, raramente, em um disco audiovisual - é oportuno afirmar que alguns artistas, em alguns pontos de suas carreiras, já produziram álbuns condizentes com essa vertente, como por exemplo o "*The Wall*" do Pink Floyd, o "*Discovery*" de Daft Punk ou, mais recentemente, "Beyoncé" da cantora Beyoncé.

Desde seus primeiros compartilhamentos até o momento atual, *iamamiwhoami* distribui cada um de seus videoclipes em sites de carregamento de conteúdo audiovisual como *Youtube* e *Vimeo*. Estas plataformas mostram-se ideais para as práticas de produção e disseminação adotadas pelo projeto e tantos outros artistas que atualmente buscam investir em videoclipes sem que seja necessário negociar sua veiculação em suportes tradicionais, como a televisão.

A cibercultura, junto à consequente evolução do ambiente digital, fornece um solo fértil para que artistas independentes possam divulgar trabalhos de todas as ordens (textual, audiovisual, imagética) gozando de uma suposta democratização de espaço de fala e autonomia em todas as etapas de criação e endereçamento de seus produtos.

Para compreendermos o diálogo entre as diferentes instâncias audiovisuais presente no videoclipe, demos ênfase à estrutura do segundo álbum produzido pela banda: "*kin*", com o intuito de apresentar formas diferenciadas de se produzir videoclipe utilizando as particularidades providas pela internet, que se tornou o palco principal para a divulgação de conteúdos audiovisuais. A escolha baseia-se na presença da serialidade narrativa e do processo de exibição do álbum, que chegou a ser chamado de "*kin film*" em algumas ocasiões, características que aproximam a obra dos campos cinematográfico e televisual.

Para refletirmos sobre os espaços que o álbum em questão habita no universo fonográfico e audiovisual, visitamos os textos de Nestor Garcia Canclini a respeito de hibridização cultural, e mobilizamos as leituras acerca dos estudos de Arlindo Machado e Gilles Deleuze, a fim de tecer reflexões sobre a hibridização da linguagem do videoclipe, que por vezes utiliza lógicas estruturais do cinema e da televisão em sua composição.

Reconhecendo a fatia de cada instância inserida no trabalho de *iamamiwhoami*, evidenciamos como o videoclipe pode ser produzido para habitar os mais diversos palcos de exibição de audiovisuais atualmente, ao se afastar de um dos principais aspectos presentes no início da produção de videoclipes: a ausência de linearidade narrativa e serialidade entre os produtos criados.

IMAGEM-TEMPO E A DESCONTINUIDADE DECORRENTE DA MODERNIDADE

O videoclipe é um elemento da contemporaneidade que representa a hibridização cultural, esmaecendo as fronteiras entre o erudito, popular e o massivo. Essa hibridização presentifica-se também em relação à sua forma, por unir usualmente diferentes linguagens dentro do campo comunicacional (música, imagem e, na maioria das vezes, texto), mas também por ser um produto que carrega em si elementos provenientes de suportes distintos, agregando conceitos relacionados principalmente à teoria do cinema e à lógica televisiva.

Tendo sido chamado durante o seu surgimento apenas de "número musical", a palavra "videoclipe" remete-nos a um conceito de velocidade, estrutura rasa. "Clipe" por si só, pode ser diretamente relacionado à ideia de recorte, o que acaba por invocar o conceito sobre a técnica da montagem, que veio a se tornar parte crucial da formação de estrutura do que conhecemos como videoclipe como produto midiático. Entretanto, a metamorfose da velocidade e fragmentação das narrativas audiovisuais iniciou-se muito antes de surgirem os primeiros videoclipes. Para compreender, portanto, questões relacionadas aos videoclipes, torna-se indispensável pensar o fazer audiovisual, sobretudo o fazer cinematográfico.

A fim de pensarmos a transformação da estrutura narrativa no cinema, torna-se oportuno compreender o que Deleuze nomeia de imagem-movimento e imagem-tempo. Para Deleuze (2006) cineastas são como os filósofos: pensadores que conceitualmente pensam por imagens. A partir desta máxima, Deleuze busca classificar as imagens cinematográficas em dois padrões, um para o cinema clássico, o outro para o cinema moderno.

Roberto Machado em seu texto "Deleuze e a crise do cinema clássico", busca elucidar o que diferencia, para Deleuze, estes dois momentos da imagem cinematográfica é a sua relação com o tempo, pensada a partir dos conceitos de Bergson sobre imagem, movimento e tempo:

Enquanto a imagem-movimento dá uma representação indireta do tempo, isto é, apresenta o tempo por meio do movimento, representa o tempo, o curso empírico, cronológico do tempo, a imagem-tempo dá uma apresentação direta do tempo, uma apresentação do tempo puro, emancipado do movimento. (MACHADO, 2010, p. 201)

Roberto Machado apresenta, através da ótica de Deleuze, o cinema clássico como cinema de ação, e o cinema moderno, como cinema de visão. No cinema clássico, a estrutura narrativa apresenta-se de forma lógica, construída pela relação entre as imagens, que ao reagirem entre si, constroem uma cadeia de raciocínio lógico. Tendo seus maiores exemplos datados na década de 1920, o cinema de ação vivenciou, ao fim da Segunda Guerra Mundial, uma crise em que o ceticismo invocado por diversas instâncias (artísticas, econômicas, políticas etc.) fez surgir um novo cinema em que a percepção e a reflexão do espectador fossem mais exigidos para a absorção de suas obras. No novo cinema, que aqui entendemos como cinema moderno, a percepção está diretamente ligada ao pensamento, afastando-se da relação entre ação e movimento que anteriormente existia.

Através dessa nova imagem, já em prática e vigor no cinema Italiano por Rossellini, De Sica, Fellini e Francesco Rossi, Deleuze aponta algumas características que a constitui. Entre elas, destaco a ligação enfraquecida entre os acontecimentos de uma história, caracterizando dessa forma uma narrativa não-linear, típica de produtos audiovisuais como os videoclipes, que bebem da estrutura pós-moderna e da contemporaneidade para se utilizarem, muitas vezes, de narrativas que assim como a imagem-tempo, exigem uma percepção maior do espectador ao reproduzirem conteúdos muitas vezes não-literais. Segundo Coelho Netto (1995, p. 32), “Não é o cinema moderno que inventa a descontinuidade: isto é um traço do pensamento, da realidade da modernidade”.

Neste sentido, compreendemos o videoclipe como agregador de uma máxima da contemporaneidade que renega de certa forma a estrutura regular e estática dos princípios artísticos. Thiago Soares (2005, p. 5) reitera essa ideia através da afirmação de Renoir: “a única possibilidade de manter o sabor da arte é inculcar nos artistas e no público a importância da irregularidade. Irregularidade é a base de qualquer arte”.

Deste modo, compreendemos que o "sentido" destas produções audiovisuais encontra-se velado pela diversidade de formas de representação imagética, sejam elas interferências artísticas eletrônicas, montagem rápida, fragmentação narrativa e outras diversas práticas de pós-produção atreladas a uma estrutura temporal limitada, na qual a representação visual se baseia na duração de uma música, que dificilmente extrapola cerca de 6 minutos de duração.⁴

É verdade, porém, que alguns artistas buscam um formato diferente de disseminação e produção de conteúdos audiovisuais. Isso porque muitos deles procuram se desvencilhar da estrutura "comum" que consiste um videoclipe: o desejo por uma construção narrativa que se prolongue além dos limites temporais de uma canção aproxima estas práticas de um formato híbrido, em que tanto a linguagem cinematográfica quanto a televisiva tornam-se cruciais para o desenvolvimento do arcabouço do videoclipe.

NARRATIVA SERIADA NO SUPORTE TELEVISIVO

É coerente afirmar que o videoclipe é um gênero televisivo, assim como as produções seriadas voltadas para este suporte. Entretanto, ao falarmos de serialidade, sabemos que poucos são os casos em que este conceito se aplica ao funcionamento da indústria musical. O motivo disso é que grande parte dos artistas seguem uma espécie de fórmula de cadeia produtiva ao construírem seu percurso audiovisual⁵.

O videoclipe assume um papel de impulsionador do semblante midiático do artista e trabalha como forma de divulgar novos projetos, a fim de intensificar a visibilidade e vendagem dos produtos relacionados a ele. Dessa forma, o percurso feito por esses artistas é de primeiro construir o álbum para, em seguida, trabalhar na representação imagética do mesmo. Entre as faixas de um álbum, dificilmente todas irão gozar desta construção de imagem, sendo algo prioritariamente destinado a alguns *singles* que o compõem. Observando este trajeto, assumir que a serialidade não compõe um quadro comum no curso de produção de vídeos não deve ser considerado um equívoco.

⁴ É importante salientar que diversos artistas buscam trabalhar de maneira diferenciada com o tempo estrutural de seus vídeos, como é o caso de Thriller do cantor pop Michael Jackson, no qual o videoclipe tornou-se mais longo do que o *single* em si, com o intuito de uma construção narrativa que se aproxima diretamente da lógica cinematográfica, resultando em uma independência da imagem sobre a canção.

⁵ Estas práticas são comuns em artistas que estão ativos no centro da indústria musical (inseridos no meio *mainstream* e atrelados à grandes gravadoras), não deixando de habitar também a vivência dos que estão situados à margem dessa indústria (artistas provenientes de cenas independentes).

Para que a serialidade torne-se parte integrante de um projeto audiovisual, é necessário pensar em sua fabricação, mas também em sua disseminação. Afinal, veicular uma série de videoclipes que constitui uma narrativa ao mesmo tempo em que se compete com o espaço destinado a outras produções dos mais variados artistas é, de certa forma, desafiador na instância televisiva. Devido às limitações de disseminação do suporte televisivo, a internet apresenta-se como o espaço ideal para este tipo de abordagem audiovisual.

Isso porque as plataformas de compartilhamento de vídeo permitem que diversos usuários possam distribuir conteúdo na web, tornando possível a construção da narrativa seriada voltada para o meio digital, no qual os mais diversos artistas possuem seu espaço de fala, sendo possível atingir variados públicos através da prática de compartilhamento. É nesta lógica na qual o *iamamiwhoami* se insere, utilizando o *Youtube* como plataforma principal para a publicação de seus conteúdos.

A serialidade, neste caso, torna-se possível e de certa forma diferenciada no meio em que diversos artistas seguem o percurso usual de construção imagética para suas obras. Segundo Arlindo Machado em “A televisão levada a sério” (2005, p. 83), "chamamos de serialidade a apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual". Quando nos referimos às narrativas seriadas, seu formato é constituído por um enredo que passa a ser estruturado em capítulos ou episódios, assumindo uma temporalidade específica de cada programa (alguns são exibidos diariamente, como no caso das novelas. Outros, semanalmente, como é o caso de algumas séries de TV). A depender da temporalidade, em alguns casos as narrativas precisam ser retomadas com uma espécie de *flashback* de acontecimentos anteriores, com o intuito de situar o espectador na história que está sendo contada.

Um dos grandes motivos para que a produção seriada seja típica da televisão⁶ é a delimitação espacial que o aparelho televisivo ocupa nos lares das pessoas. Por estar situado em um ambiente doméstico e em constante movimentação, as narrativas seriadas não exigem do espectador uma imersão total nas obras, tornando muitas vezes a experiência televisiva facilmente dispersa. (MACHADO, 2005, p. 87).

De forma quase inevitável, podemos associar essa falta de imersão a outras práticas da rotina do homem contemporâneo, como é o caso do acesso facilitado à internet através dos mais variados dispositivos tecnológicos, sejam eles *mobile* ou não. Nesse momento, torna-se oportuno pensar no videoclipe como um produto de fácil absorção devido a sua curta duração

⁶ Mesmo não tendo de fato surgido nesse meio, pois já havia ganho um desenvolvimento notável na literatura através das técnicas de folhetins, além de sua presença nos rádios e também caminhando pelo campo do cinema.

e acesso muitas vezes quase que imediato, por nem sempre necessitar de uma conexão banda larga para o seu carregamento completo. Se levarmos em consideração outros produtos audiovisuais, essa prática provavelmente não seria possível, pois os recursos anteriormente citados são necessários para, por exemplo, assistir a um episódio de séries de TV que costumam ter em média de 30 minutos a 1 hora de duração, enquanto um videoclipe, como já afirmamos anteriormente, costuma ser na maioria dos casos, de curta duração.

***IAMAMIWHOAMI* E O VIDEOCLIFE NA ERA DIGITAL**

Como aponta Thiago Soares (2013), o videoclipe deixou de ser um produto somente televisivo. Devido à facilidade de acesso e aos diversos serviços voltados para conteúdo audiovisual (como *Youtube* e *Vimeo*); o usuário não sente mais necessidade de esperar para assistir seu clipe preferido, pois ele já não depende mais de uma grade televisiva com horários estipulados por emissoras, voltadas para o ramo musical.

É durante esse processo de reconfiguração do consumo de produtos audiovisuais que o *iamamiwhoami* lançou-se na web. No final de 2009, sem aviso prévio, vídeos que constituíam um formato similar ao de *teasers* começaram a ser divulgados no *Youtube*. Os títulos das publicações eram enigmáticos, compostos por sequências numéricas e sem descrições esclarecedoras sobre o que se tratava. Seu conteúdo também possuía um cunho misterioso, por conter imagens escuras e muitas vezes distorcidas, com elementos fantásticos (como árvores antropomórficas) e uma sonoridade que não parecia tratar-se de fato de uma canção, mas sim de algo que antecederia um possível projeto que estava para surgir.

Desde suas primeiras publicações, o canal *iamamiwhoami* no *Youtube* mostrou trabalhar em um contexto de temporalidade própria, com intervalos que variavam entre poucos dias a quase um mês de intervalo entre uma postagem e outra.

Em março de 2010 o primeiro vídeo que possuía características de um videoclipe foi publicado no canal em questão, intitulado de “b”. O burburinho que já existia em torno do perfil *iamamiwhoami* no *Youtube* cresceu à medida em que os espectadores perceberam que de fato se tratava de uma produção voltada para conteúdos audiovisuais. Neste momento, o

público que estava a se consolidar ao redor da suposta banda⁷ levantou hipóteses de quem poderia estar por trás daquela movimentação.

No dia 4 de agosto de 2010, o canal *iamamiwhoami*⁸ publicou o vídeo “y”, que ao unir-se aos outros vídeos anteriormente postados (“b”, “o”, “u-1”, “u-2”, “n” e “t”) constituía a palavra “*bounty*”. Não se sabia ao certo se aquela narrativa que estava sendo divulgada viria a constituir um álbum, já que se tratava de videoclipes no *Youtube* e não existiam outras formas de consumir aquele produto se não fosse através do canal oficial do projeto.

Para contextualizarmos o trabalho do *iamamiwhoami* nos conceitos apresentados de narrativa seriada, é importante localizarmos onde o projeto se insere no cerne do sistema produtivo de videoclipe. Existem duas condições de produção a serem sintetizadas: as obras que se posicionam no centro ou à margem da indústria fonográfica.

As obras localizadas no centro da indústria fonográfica, segundo Soares:

Acompanham temporal e espacialmente o lançamento de um determinado álbum fonográfico, uma vez que seu escoamento depende de um prazo de validade determinado pelos sistemas de comunicação que colocam a canção e o clipe em circulação. Um clipe nesta localização é síntese do single ou da “música de trabalho”, escolhida por diretores artísticos de gravadoras e selos em negociações com os artistas ou produtores. (SOARES, 2013, p. 92)

Desta forma, estas obras referem-se a videoclipes que são agenciados e financiados por gravadoras ou selos, possuindo de maneira geral uma verba que possibilita a utilização de recursos e suportes fílmicos onerosos, além dos mais diversos aparatos estéticos como maquiagem, direção de arte, figuração e variados efeitos de pós-produção. (SOARES, 2013).

Quando um produto audiovisual localiza-se às margens da indústria fonográfica ele não acompanha obrigatoriamente a temporalidade e espacialidade da dinâmica de produção e divulgação dos *singles* que citamos anteriormente, justamente por não existir o escoamento deste produto no que Soares (2013) denomina de grandes conglomerados de comunicação e entretenimento, que entendemos aqui como as mais diversas emissoras de televisão que veiculam estes audiovisuais.

Nestas condições, o artista goza de uma liberdade produtiva que resulta em uma atemporalidade no que diz respeito à forma como seu audiovisual será concebido e

⁷ Nesse momento as informações relacionadas à *iamamiwhoami* ainda eram muito restritas e os usuários ainda não tinham certeza do que se tratava, podendo ser uma banda, o projeto de algum diretor estreante ou renomado, o trabalho de algum artista popular ou desconhecido etc.

⁸ A essa altura, pela falta de pronunciamento de um nome legítimo para o projeto ascendente, o público passou a se referir ao fenômeno utilizando o nome do canal, que com o tempo acabou sendo adotado pelos produtores do projeto como o nome oficial da banda.

disseminado. Apesar de sua divulgação tornar-se possível em vias mais alternativa (como alguns canais de TV a cabo), a principal arena em que esses produtos estão inseridos é na internet através de dispositivos online de compartilhamento como os já citados anteriormente, *Youtube* e *Vimeo*.

Ainda sobre *iamamiwhoami*, após a conclusão do que viria a ser o álbum conhecido atualmente como “*bounty*”, tornou-se claro em que condição a banda estava inserida: formalizou-se a constituição do selo criado pelos membros do projeto, chamado *To whom it may concern*. Por se tratar de um selo independente, o agenciamento e atemporalidade, assim como a estrutura narrativa da banda tornaram-se ainda mais evidentes em seu segundo álbum, no qual a serialidade mostrou-se uma peculiaridade intrínseca ao projeto.

O próximo passo dado pelo *iamamiwhoami* em sua narrativa foi a produção que mesclou de forma mais concreta as características do cinema moderno e da imagem-tempo (narrativa fragmentada, reflexão exigida do espectador) e da narrativa seriada proveniente da televisão.

KIN: MESCLAGEM DE SUPORTES AUDIOVISUAIS PARA VIDEOCLÍPE

Em fevereiro de 2012 *iamamiwhoami* deu continuidade ao andamento de sua saga após alguns meses; um hiato que contou com a primeira apresentação ao vivo da banda com plateia presencial, no festival *Way Out West*.

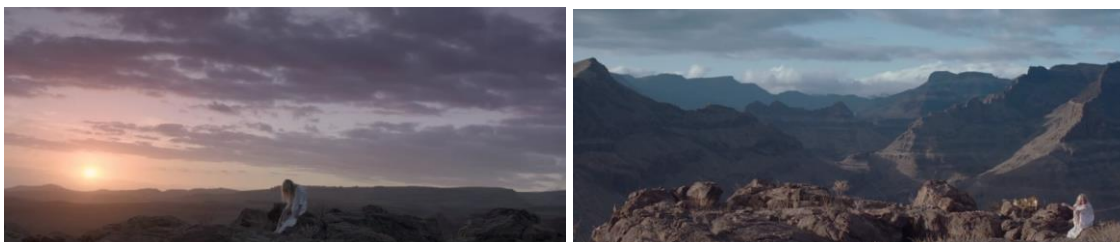
O primeiro vídeo da nova era que estava surgindo foi um *teaser* intitulado “20120611” que não deixou claro, nenhuma pista do que estaria por vir em seguida, apenas o nome e a data de lançamento oficial do novo álbum⁹: “*kin*”. A estrutura do álbum em muito se assemelhava com o seu predecessor, o “*bounty*”. Isso porque a temporalidade de lançamento de conteúdo continuou atípica, com intervalos grandes entre os capítulos, porém dessa vez eles obedeciam um intervalo fixo de 14 dias entre cada publicação.

O álbum “*kin*” mostrou em diversos momentos a presença de uma serialidade clara entre cada episódio, muitas vezes ligando o fim de um videoclipe ao início de outro através da continuação de uma mesma cena que, juntos, transformam a passagem em uma filmagem sem corte, que veio a ser separada após a sua filmagem.

⁹ Essa foi a primeira vez que o *iamamiwhoami* anunciou um álbum. A saga *bounty* foi composta apenas por videoclipes, sendo realizado o seu lançamento como álbum somente depois do lançamento do *kin*, em 3 de junho de 2013. A partir dessa afirmação, percebemos que a banda trabalha com um formato diferente de desenvolvimento de álbum, primeiro lançando seus clipes para depois lança-lo em versão física.



Figuras 1 e 2: cena final de sever e cena inicial de drops (respectivamente)



Figuras 3 e 4: cena final de rascal e cena do início de kill (respectivamente)

Fonte: videoclipes de “*sever*”, “*drops*”, “*rascal*” e “*kill*”.¹⁰

É importante frisar que esta prática existia no primeiro álbum da banda, mas não de forma tão clara, devido ao fato de que o “*kin*”, diferente do “*bounty*”, foi pensado e produzido como um filme. Afirmamos isto primeiramente devido à falta de corte na captura de alguns videoclipes; cortes estes que se apresentam na saga apenas como delimitadores entre uma música e a faixa seguinte, não se aplicando diretamente à imagem do audiovisual. Em segundo lugar, reiteramos a ideia da estrutura fílmica ao observarmos a forma como o álbum audiovisual foi disseminado: além de ter todos os capítulos sempre divulgados no *YouTube*, ao término da saga, “*kin*” foi exibido em diversos festivais de música e no cinema Victoria em Estocolmo, Suécia. No site *The ISLAND*¹¹ o *kin* foi disponibilizado para *download* apenas em formato de filme, sem ter os videoclipes separados em capítulos, como foi feito com o *BLUE*, terceiro álbum da banda.

A complementaridade de estrutura narrativa entre cinema e televisão apresenta-se no “*kin*” também quando identificamos passagens no álbum que nos remetem ao conceito abordado por Deleuze sobre imagem-tempo, citando uma de suas modalidades que abraça a descontinuidade espacial e temporal, deslocando o espectador do formato de narrativa

¹⁰ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=M3V0rJp7c5Q&list=PL6DD8243FD1E3C7E4>. Acesso em 20/03/2016.

¹¹ *The ISLAND* é um site desenvolvido por *iamamiwhoami* em parceria com os membros criadores da sua maior comunidade de fãs, o *iambountyfan*. Inicialmente o site representou a versão digital do álbum *BLUE*, lançado em 2014. A partir de 2015, *the ISLAND* passou a funcionar como um ambiente voltado para os fãs de *iamamiwhoami* (com acesso restrito a usuários pagantes), no qual encontram-se disponíveis para *download* diversos conteúdos audiovisuais da banda.

clássica: a imagem-sonho. Segundo Deleuze, esta modalidade obedece a uma lei que corresponde a:

(...) um grande circuito em que cada imagem atualiza a precedente e se atualiza na seguinte, para voltar eventualmente à situação que a desencadeou. Tal como a imagem-lembrança não confirma a indiscernibilidade do real e do imaginário. A imagem sonho está submetida à condição de atribuir o sonho a um sonhador, a consciência do sonho (o real) ao espectador. (DELEUZE, 2006, p. 82)

Por se tratar de um conjunto de videoclipes que formam uma estrutura fílmica, é esperado que características rítmicas, narrativas e estruturais provenientes do cinema moderno e da televisão mostrem-se presentes no contexto da obra: a narrativa, apesar de serializada, é subjetiva e requer atenção do espectador para que, em momentos chave, a consciência do sonho e do imaginário seja submetida a quem assiste. Existem filmes em que a representação do imaginário e do sonho se apresentam de forma clara, por utilizarem-se de uma estética diferenciada em momentos específicos, com o intuito de ilustrar a mudança de estado das personagens envolvidas na trama, como é o exemplo abordado por Felipe Muanis em seu artigo “A imagem-ritmo e o videoclipe no audiovisual”, ao tratar de cenas presentes nos filmes *Assassinos por Natureza* e *Sem Destino*, nos quais as personagens lidam com efeitos de entorpecentes e rituais que claramente alteram suas consciências.

Cada álbum de *iamamiwhoami* possui uma estética particular, o que acaba por caracterizá-los através de paletas de cores predominantes típicas de cada um, além de suas peculiaridades estruturais, que acabam por diferenciá-los entre si. No caso de “*kin*”, deparamos-nos com uma estética que se mantém quase intacta, fazendo com que momentos que se caracterizariam como imagem-sonho mantenham a estética de todo o restante do álbum. Nesse momento, é a narrativa e a disposição do espectador diante da subjetividade do álbum que transparece a ideia de quebra de linearidade espacial e temporal nos capítulos *play*, *in due order* e *idle talk*.



Figura 5: início de “play”

Fonte: “play”¹².

Durante a narrativa de “*kin*”, percebe-se que a protagonista, encenada pela cantora Jonna Lee, percorre um caminho linear, acompanhada de criaturas peludas que contracenam com a personagem. O percurso é claro: no início da história, Jonna Lee encontra-se dentro de um apartamento, do qual ela é retirada e levada para o mundo exterior pelas criaturas que constroem ao lado dela uma relação que habita um campo de sentimentos paradoxais, em que ora a cantora parece confortável com suas presenças, ora se mostra incomodada com os seres ao seu redor. Em *play*, quarto capítulo constituinte do álbum, Jonna Lee encontra-se em um campo vasto, vestindo um manto que muito se assemelha às criaturas que fazem parte da narrativa. De forma súbita, as relações de imagem-sonho são reforçadas através do deslocamento espacial que é refletido na história: a cantora passa a habitar um ambiente até então não explorado no álbum, no qual a dança e os movimentos corporais tornam-se pivô da relação entre a protagonista e as demais personagens. Nesse momento, o tempo dentro da narrativa ganha uma liberdade que não condiz com passado, presente ou futuro, transformando-se em um elemento flexível e subjetivo, condizendo com a não-linearidade da imagem-tempo. Felipe Muanis enriquece a reflexão sobre o tempo após visitar a Estética Transcendental de Kant e afirma que:

(...) podemos pensar que o tempo fluido proposto por Deleuze na imagem-sonho nada mais é do que outra modalidade de tempo idealizada pelo homem, legítima, ainda que aflore a partir de um estado de inconsciência ou semiconsciência. O cinema se afasta, assim, do tempo narrativo e se aproxima do que poderíamos chamar de tempo-sonho, em que o estado mental da pessoa a desconecta dos códigos lineares de organização do espaço causal entre passado, presente e futuro. (MUANIS, 2012, p. 69)

¹² Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zJBC8L3pG_Y&index=5&list=PL6DD8243FD1E3C7E4. Acesso em 22/03/2016.



Figuras 6 e 7: cenas de *play* e *in due order*, respectivamente.

Fonte: “*play*” e “*in due order*”.¹³

A corporalidade presente na dança continua guiando a relação de Jonna Lee e das criaturas ao redor dela. Em *play* e *in due order* nos deparamos com momentos que, apesar da similaridade estrutural, se opõem esteticamente tanto na iluminação utilizada no ambiente, quanto na movimentação dos corpos presentes nos videoclipes. Enquanto a cantora dança de forma descoordenada em relação às criaturas em *play*, a dança mostra-se sincronizada em *in due order*. A presença de elementos simétricos (como uma estante branca em formato quadrado) no segundo clipe reforça a ideia de perfeccionismo e controle (que condizem com o nome da música, que traduzida significa “na devida ordem”), características que em *play* estão ausentes. O figurino e maquiagem da cantora também se opõem entre os capítulos: em *play*, ela possui uma aparência suja com cabelo desarrumado. Já em *in due order*, tudo é límpido assim como suas vestes e maquiagem.



Figuras 8 e 9: cenas de *idle talk*.

Fonte: “*idle talk*”.¹⁴

A fragmentação espacial e temporal características da imagem-sonho cessam com o início de *idle talk*, sexto capítulo do álbum “*kin*”. A primeira cena do videoclipe deixa clara a

¹³ Disponíveis em:

https://www.youtube.com/watch?v=zJBC8L3pG_Y&index=5&list=PL6DD8243FD1E3C7E4. Acesso em 23/03/2016.

¹⁴ Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=_2KxlzQMTpU&index=7&list=PL6DD8243FD1E3C7E4. Acesso em 23/03/2016.

sua ligação com o momento anterior: a cantora abre os olhos lentamente e se percebe deitada no chão, com restos do que viria a ser a pele das criaturas que contracenavam com ela anteriormente, ao seu redor. O momento de despertar dá abertura para a interpretação do que aconteceu anteriormente: a dança em *play e in due order* poderiam fazer parte de um momento lúdico da história, seja um sonho, uma epifania, um devaneio. Ao se levantar, a imagem da cantora absorve elementos dos dois capítulos anteriores que se materializam no figurino que ela veste: a roupa parece ser uma mistura de seus figurinos anteriores com os restos mortais das criaturas que contracenavam com ela. Nesse momento, ela se encontra no mesmo campo em que foi deixada em *play*, o que reforça a serialidade presente no álbum e a quebra espacial, narrativa e temporal presente em *play e in due order*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A obra de *iamamiwhoami*, até o presente momento, mostra através de sua estrutura o diálogo frequente entre diferentes suportes na construção de um novo modelo de álbum fonográfico, que deixa de ser sonoro para ganhar videoclipes e passa a ser inteiramente audiovisual, habitando um campo em que nem a imagem nem a música tornam-se soberanas individualmente: ambas caminham de mãos dadas, confundindo o conceito do que já conhecemos como videoclipe, filme e álbum musical.

Ao abordarmos tal panorama no presente trabalho, nos remetemos à Canclini (2003), e às considerações do autor acerca da pós-modernidade, que se refletem perfeitamente no videoclipe. Para Canclini (2003, p. 19), o videoclipe é um elemento que representa a hibridização cultural, esmaecendo as fronteiras entre o popular, o erudito e o massivo: “Entendo por hibridação processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas”.

Na mesma obra, o autor acaba por reforçar a ideia de espectador disperso, o que também pode ser correlacionado com certos conceitos tratados por Gilles Deleuze, que também figurou dentre as referências deste artigo. As ideias de Canclini (2003, p. 306) acerca do espectador disperso correlacionam-se, especialmente, com aquilo que Deleuze trata como imagem-tempo, referindo-se estritamente ao videoclipe: “Para ser um bom espectador, é necessário abandonar-se ao ritmo, gozar as visões efêmeras.”.

Em verdade, a constante evolução da cibercultura permite que, cada vez mais, os artistas busquem diferentes formas de moldarem seus projetos pessoais, muitas vezes

proporcionando controle e autonomia sobre aquilo que produzem e por isso atualmente podemos nos deparar com projetos como *iamamiwhoami*, que gozam de temporalidade atípica, disseminação própria e narrativa consistente, mesmo que se utilize da subjetividade estrutural e montagem e edição inerentes da linguagem dos videoclipes.

REFERÊNCIAS

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas**. São Paulo: Edusp, 2003.

COELHO NETTO, José Teixeira. **Moderno pós moderno: modos & versões**. São Paulo: Iluminuras, 1995.

DELEUZE, G. **Imagem-tempo: cinema 2**. Lisboa: Assírio e Alvim. p. 79-82.
IAMAMIWHOAMI. **kin**. 2006. Disponível em: <
<https://www.youtube.com/watch?v=M3V0rJp7c5Q&list=PL6DD8243FD1E3C7E4> >

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

MACHADO, Roberto. **Deleuze e a crise do cinema clássico**. Disponível em: <http://www.seminariosmv.org.br/2010/textos/roberto_machado.pdf>. Acessado em 10/01/2016.

MUANIS, Felipe. A imagem-ritmo e o videoclipe no audiovisual. In: Revista **Galáxia**, n. 24, 2012, pp. 64-76. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, Brasil.

SOARES, Thiago. **Videoclipe, o elogio da desarmonia: hibridismo, transtemporalidade e neobarroco em espaços de negociação**. Recife: UFPE, 2005.

SOARES, Thiago. **A estética do videoclipe**. João Pessoa: Editora UFPB, 2013.