

Hellcome!¹

Laís da Costa CASAUT²
Carlos Eduardo ROSENFELD³
Jessica Marisa de OLIVEIRA⁴
Fernanda Cristina Cobo de SOUSA⁵
Lilian Solá SANTIAGO⁶

Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, Salto, SP

RESUMO:

O trabalho apresenta as referências e métodos que foram utilizados na concepção e realização do videoclipe “*Hellcome*”, no qual a música de Nelo Johann é utilizada em articulação com as imagens de forma analítica ao longo de uma linguagem que abandona a concepção clássica e comercial. Objetivamos com o projeto desenvolver no espectador estímulos sinestésicos e questionamentos de forma a provocar uma resposta emocional e reflexiva que visa despertar no público suas vontades reprimidas e inconscientes, que podem ser explicadas pelo referencial teórico fornecido pela psicanálise de Jung.

PALAVRA CHAVE: videoclipe, Nelo Johann, arquétipos, psicanálise.

1 INTRODUÇÃO

A linguagem do videoclipe, de gênero televisivo, apoia-se na associação entre música, imagem e montagem, popularizada nos anos 80. Com o consumo da música popular por intermédio dos meios de comunicação de massa, o videoclipe assumiu um importante papel de difusão e comercialização musical primeiramente através da televisão e hoje, mais frequentemente, por meio da internet, com destaque para o *youtube*. Portanto, os métodos utilizados no videoclipe buscam um vínculo entre a música e a imagem, com o intuito de promover a produção e o consumo musical.

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Videoclipe.

² Aluna líder do grupo e estudante do 5º Semestre do Curso de Cinema e Audiovisual do Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, e-mail: lais.casaut@gmail.com

³ Estudante do 5º Semestre do Curso de Cinema e Audiovisual do Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, e-mail: cerg.art@hotmail.com

⁴ Estudante do 5º Semestre do Curso Cinema e Audiovisual do Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, e-mail: marisaoliver@gmail.com

⁵ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Cinema e Audiovisual do Centro Nossa Senhora do Patrocínio, e-mail: prof.fernandacobo@gmail.com

⁶ Co-orientadora do trabalho. Professora do Curso de Cinema e Audiovisual do Centro Nossa Senhora do Patrocínio, e-mail: liliansantiago@superig.com.br

O videoclipe é um audiovisual e sua composição se dá na relação entre imagem e som, desta forma, só se pode falar em narratividade no videoclipe a partir deste entrosamento [...]. O prazer do reconhecimento no consumo dos videoclipes aconteceu, principalmente, pela estruturação reiterativa da música pop. E essa repetição ocorre em três níveis: com a música, entre as músicas e nas mídias de divulgação. [...] Como a música pop utiliza um endereçamento direto ao ouvinte (seja pela voz do cantor e/ou pela letra da canção), o olhar direto para a câmera faz parte desta estratégia de aproximação e de construção de uma relação de intimidade. (CARVALHO, 2008, p.103-105)

Com esse princípio visual acelerado de venda e consumo, a montagem de um videoclipe é totalmente ritmada, com imagens rápidas e instantâneas, capaz de gerar um significado sensorial, juntamente com a icnografia, grafismos, movimentos de câmera e a semiologia entre música e imagem.

É a montagem, sua técnica e reverberação que escolhemos como diretriz desta primeira reflexão acerca do videoclipe, como forma de estabelecimento daquilo que chamamos de “elogio da desarmonia” (para usarmos um termo do teórico Gillo Dorfles). São as unidades constituintes do clipe, suas justaposições e conflitos de planos que poderão gerar uma primeira inferência acerca desta mídia. (SOARES, 2004, p.3)

Chamaremos de videoclipe clássico aquele que é estruturado de forma a cativar o público de maneira imediata e funcional, com a intenção de obter rapidez promocional. É possível perceber uma identidade nas relações entre canção, imagem e narrativa nesse tipo de videoclipe. Levando em consideração que o videoclipe clássico tem a sua proposta na comercialização e fluxo acelerado, a narrativa se padronizou com letras e ritmos simples, refletindo assim nas imagens projetadas e na sua montagem. Além disso, condiz com uma forma tradicional no conteúdo dos videoclipes, com uma estrutura centrada no(a) cantor(a)/banda e na busca de uma linha narrativa articulada à uma história, pois permite uma maior identificação na construção de sentimentos que estão presentes na vida de qualquer pessoa.

O papel da canção é fundamental na maioria dos videoclipes, tanto naqueles em que se pode observar a efetiva “tradução” da letra da canção em imagens quanto nos que primam pela independência entre a letra e a narrativa visual ativada. A ausência da expressão verbal também tem consequências na dimensão visual dos videoclipes.[...] As canções pop apelam mais diretamente a estados de alma do que contam acontecimentos concretos. É por isso que o apreciador pode sentir-se identificado com quem canta o que resulta num efeito de autoria, isto é, ele próprio poderia ter sido o compositor daquela canção. (COELHO, 2003, p.2)

Pode-se afirmar que essa forma clássica se transformou em uma fórmula para o videoclipe, eclipsando assim algumas outras possibilidades de experimentação das potencialidades criativas desse audiovisual. Porém, não é desprezível esse modelo, muito menos irrelevante, compreendendo o seu objetivo e a sua relação com a própria natureza da música pop.

A música *Hellcome!* do artista gaúcho Nelo Johann, cantor, compositor e multi-instrumentista, tem uma estrutura musical que rompe com os parâmetros tradicionais, por isso optamos pela elaboração de um videoclipe distante da estrutura clássica e comercial acima apresentada. O som consiste em ruídos diegéticos e a melodia é composta por um único movimento repetitivo, que inspira questões relacionadas ao tempo. Ao longo da música, soletra-se a palavra *hellcome* – um neologismo que se traduz literalmente como “inferno vindo”. Com todos esses elementos fugindo da padronização estilística tradicional, não seria cabível a criação desse trabalho audiovisual calcado na fórmula padrão, pois de fato desprezaria toda a riqueza constada na obra musical de base. Dessa forma, o percurso escolhido para a realização do videoclipe foi colocar a música em primeiro plano integrando com as imagens de forma analítica em conjunto com a performance do ator e a sinestesia causada pela música.

2 OBJETIVO

O videoclipe “*Hellcome!*” foi realizado como projeto interdisciplinar desenvolvido no 4º semestre do curso de Cinema e Audiovisual da Faculdade de Comunicação, Artes e Design do CEUNSP, envolvendo três disciplinas: História do Cinema e do Audiovisual III, Produção II e Cultura Literária I, no qual os estudantes tiveram total liberdade artística e criativa para produzir um produto audiovisual experimental de aproximadamente 3 minutos. A estudante Jessica Marisa de Oliveira idealizou o videoclipe e, em 24 horas, o realizou em parceria com os estudantes membros da equipe. Com o objetivo de não se condicionar a fórmula do videoclipe clássico, a proposta buscou um embasamento teórico na Psicologia Analítica, de Carl Gustav Jung, dos arquétipos presentes no inconsciente coletivo, conteúdo estudado na disciplina de Psicologia cursada no mesmo semestre do desenvolvimento do projeto.

Uma camada mais ou menos superficial do inconsciente é indubitavelmente pessoal. Nós a denominamos inconsciente pessoal. Este porém repousa sobre uma camada mais profunda, que já não tem sua origem em experiências ou aquisições pessoais, sendo inata. Esta camada mais profunda é o que chamamos inconsciente coletivo. [...] Contrariamente à psique pessoal ele possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são 'cum grano salis' os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos. Em outras palavras, são idêntico sem todos os seres humanos, constituindo portanto um substrato psíquico comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo. (JUNG, 2002, p.14)

Portanto, de forma intencional buscou-se a junção com a sonoridade, corporeidade e espacialidade, para despertar no público múltiplos estímulos e sentimentos conforme a sincronização da sinestesia e performance.

Não é falso dizer que a performance existe fora da duração. Ela atualiza virtualidades mais ou menos numerosas, sentidas com maior ou menos clareza. Ela as faz “passar ao ato”, fora de toda consideração pelo tempo. Por isso mesmo, a performance é a única que realiza aquilo que os autores alemães, a propósito da recepção, chamam de “concretização” (ZUMTHOR, 2007, p. 59)

3 JUSTIFICATIVA

Através da oportunidade de realizar um produto audiovisual experimental, buscamos inspirações em nossos estudos para abordar uma natureza mais profunda, o que dificilmente acontece em um videoclipe clássico e comercial. Assim sendo, optamos primeiramente em interpretar a escolha da música “*Hellcome!*” de Nelo Johann, que nos possibilita sentimentos reflexivos e ideias inusitadas, por meio de uma ambiência obscura e intensa com amplitude na liberdade de pesquisar e explorar novas linguagens e técnicas cinematográficas, principalmente da narrativa não-linear, trabalhando nessa direção de forma atemporal, evidenciando por meio da alegoria remetida pelas imagens e da sinestesia englobada com a música. Desse modo, para associar as nossas ideias, buscamos fortalecer a estética psíquica, como dito anteriormente, de acordo com a Psicologia Analítica de Jung, dos arquétipos presentes no inconsciente coletivo.

Uma existência psíquica só pode ser reconhecida pela presença de conteúdos capazes de serem conscientizados. Só podemos falar, portanto, de um inconsciente na medida em que comprovamos os seus conteúdos. Os

conteúdos do inconsciente pessoal são principalmente os complexos de tonalidade emocional, que constituem a intimidade pessoal da vida anímica. Os conteúdos do inconsciente coletivo, por outro lado, são chamados arquétipos. (JUNG, 2002, p.15)

O artista Nelo Johann tem como principais influências a cantora Cat Power, o trio Beach Boys e o cantor Cat Stevens, entre outros. Essas influências se assemelham com vários estilos e destacamos o folk, blues, soul, e indie. Dessa maneira, esses estilos empregados despertam pela música um cruzamento de sensações, e que no caso do “*Hellcome!*” surgem como resposta a vários planos sensoriais diferentes.

Uma característica compartilhada por muitas pessoas criativas é a habilidade em utilizar metáforas. É como se seus cérebros estivessem programados para fazer ligações entre domínios aparentemente dissociados. Assim como a sinestesia tece ligações arbitrárias entre entidades sensoriais como cores e números, a metáfora envolve a conexão de campos conceituais aparentemente desvinculados. (RAMACHANDRAN e HUBBARD, 2003, p.53)

De cunho apreciativo e utilizando todas as potencialidades da dimensão musical, o videoclipe provoca estímulos sinestésicos visando a obtenção de uma resposta emocional e reflexiva, que busca despertar no espectador vontades reprimidas que podem ser explicadas pela psicanálise de Jung. Desse modo, permitimos criar um personagem alegórico que transmite indecisão, fragilidade, tristeza e angústia em uma ambiência depressiva. Porém, a forma experimental deixa em aberto a compreensão e a interpretação do público de tudo aquilo que está acontecendo com o personagem.

A relevância dessa abordagem consiste em demonstrar a pluralidade de possibilidades da linguagem audiovisual, através de opções que fogem de uma concepção mais comercial e, com isso, defender a importância do experimentalismo como forma de pesquisa de linguagem e demonstrar a riqueza artística das várias vertentes da produção audiovisual, inclusive a do videoclipe ainda tão relegado a um nicho mais ligado ao mero entretenimento.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O desenvolvimento estético do projeto se deu a partir da interpretação subjetiva da música *Hellcome!*, de Nelo Johann. Na intenção de retratar um universo melancólico, que transita entre o concreto e o imaginário, foi definido nas configurações da câmera utilizada

no processo (HDSLR, Canon T3i), a captação da imagem em preto e branco e em colorido, resultando em uma contraposição visual entre o real e o irreal.

Auxiliando também na cadência narrativa entre imagem e som, a montagem optou pela não linearidade dos planos, como um reflexo da mente conturbada do personagem. Ainda que siga coerência rítmica com a música, os cortes rápidos e planos curtos predominam na busca de expressar a fragmentação psicológica do indivíduo. Ao passo que, a montagem, também, na maior parte da duração, busca seguir uma coerência rítmica com a música, concebendo uma harmonia imagética.

O figurino do personagem, somente uma camisa e calça pretas, foram adotados na busca de refletir visualmente os sentimentos do mesmo e espelham o semblante mórbido e fúnebre do videoclipe. Conjuntamente, a roupa, por ser preta, se funde ao ambiente umbrático no qual vemos as ações ocorrerem, enclausurando ainda mais o indivíduo naquele microcosmo.

Nas sequências preto e brancas, a fotografia se apropria de uma luz dura, havendo alto contraste entre sombra e luz, na intenção de intensificar o aspecto sufocante e melancólico da narrativa. Entretanto, quando há cor, a luz é usada de modo direcional, compondo brilhos extremos que tornam os assuntos visuais atrativos, numa representação subjetiva da visão do próprio protagonista.

Na montagem e decupagem dos planos adotou-se como referência o videoclipe "*Nitzer Ebb*", do Murderous, procurando utilizar enquadramentos pouco usuais, seguindo o caráter experimental do videoclipe, mas reforçando as emoções e sensações do protagonista. Na concepção da iluminação, apesar de possível a alusão a outras obras já existentes, tudo foi realizado com base em uma bagagem fílmica inconsciente, portanto, sem nenhuma referência direta, justamente pela natureza experimentalista do projeto.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O videoclipe "*Hellcome!*" foi inspirado nos estudos sobre Psicologia Analítica, de Carl Gustav Jung, importante psiquiatra do século XIX. Jung fala que os arquétipos são formas imateriais que tendem a moldar fenômenos psíquicos como a personalidade, por exemplo, e que estão presentes no que se chama de inconsciente coletivo – elementos básicos que fazem parte do imaginário de toda humanidade e que, logicamente, se alteram

de acordo com as diferentes culturas e meios (JUNG, 2002). A partir disso, pensou-se em como expressar e representar de forma simples e clara essa concepção.

Feito de maneira não linear, o roteiro se estrutura da seguinte forma: primeiro apresenta um espaço irreal onde estão os copos vazios, representações indefinidas de alguns arquétipos. Um dos copos é escolhido para demonstrar que a diretora tratará de um determinado perfil e este é preenchido com água, líquido que faz alusão à existência da vida no planeta.

O perfil traçado foi o de um artista insatisfeito e incompreendido que, na busca de uma redenção interna, comete suicídio. Paralelamente, temos um desenvolvimento estético, o relógio está sempre presente questionando o tempo como uma prisão, onde tudo acontece em sua função. Este demonstra primeiramente o momento da morte do protagonista, onde o relógio pára no momento exato da morte. A seguir, mostra-se cenas dos momentos que precedem a morte e o relógio passa a girar no sentido anti-horário, para expressar a volta no tempo. Estas são intercaladas com o copo que contém água até certa altura e, no decorrer, enche-se o copo com mais água e comprimidos, fazendo uma crítica a chamada *Prozac Generation* – jovens que tomam medicamentos psicotrópicos em quantidade e frequência cada vez maiores – e aos excessos comumente cometidos por artistas com esse perfil. O copo acaba transbordando, assim como a psique do protagonista.

Na duração do tempo diacrônico instaurado por essa ‘magia lenta’ que é a psicanálise, os depressivos se instalam aliviados, sem pressa, seguros de que é dessa temporalidade distendida que eles precisam para se libertar da pressão aniquiladora das demandas do Outro. (KEHL, 2009, p. 119).

Terminado o último tratamento do roteiro, trabalha-se a estética experimental do videoclipe, já explicada em outros momentos desse texto.

A cenografia é constituída por espaços anacrônicos, com poucos detalhes, apenas alguns elementos-chave para situar o espectador sobre o protagonista e a ação. As cores são somente o verde, o vermelho, o azul na única cena em que o protagonista entra em contato com seu meio social. Essa combinação remete ao sistema de cores RGB (Red-Green-Blue), que foi criado para reprodução de cores em dispositivos eletrônicos, como monitores, projetores, displays de câmeras e afins. Esse sistema se torna mais conhecido nos anos 80, época em que a TV chegou ao ápice de abrangência; informava, divertia, ditava modas. Esta se torna um grande marco na sociedade e muito se fala dela dessa época para cá, nos mais variados meios. Além dessas, as únicas cores que aparecem no filme são os tons

pastéis dos comprimidos jogados na água. Optou-se por deixar em cores para reafirmar o essa ideia do espaço irreal.

O filme é quase todo em preto e branco em uma tentativa de expressar o comum. As cores aparecem no espaço irreal e no ambiente em que o personagem entra em contato com seu meio social. A fotografia consiste em enquadramentos não convencionais, mais expressivos por esse motivo, explorados intencionalmente pelo diretor de fotografia.

A preparação do ator exigiu certo cuidado, pois o filme foi feito numa única diária, e ele teve que incorporar diferentes sentimentos, que variavam da agitação e da angústia ao encarar uma grande quantidade de pessoas ao subir no palco, até a tristeza depressiva, onde o personagem chora em sua máquina de escrever.

Vale ressaltar ainda alguns aspectos semiológicos como o conceito “Vida em Plutão”, cunhado pelo grupo como referência aos membros na execução do projeto, uma alusão à música de David Bowie, *Life On Mars*, que fala de crises e decepções pertinentes a várias épocas. *Pluto* significa Plutão em inglês e este é o Deus da morte e da transformação, na mitologia romana.

Não há, entre os discursos hegemônicos da vida contemporânea, nenhuma referência valorativa dos estados de tristeza e da dor de viver, assim como do possível saber a que eles podem conduzir. O mundo contemporâneo demonizou a depressão, o que só faz agravar o sofrimento dos depressivos com sentimentos de dívida ou de culpa em relação aos ideais em circulação. (KEHL, 2009, p.16)

6 CONSIDERAÇÕES

A oportunidade que a faculdade nos proporciona, através das discussões e recursos audiovisuais oferecidos pelo nosso curso, foi muito importante para a realização do trabalho, com total liberdade em nossos objetivos e na possibilidade de ser produzido em uma única diária. A experiência de um projeto experimental é de uma gratificação inenarrável, pois é onde exploramos e compartilhamos nossa bagagem cultural, experiências pessoais e sentimentos. O projeto nos proporcionou um grande avanço na compreensão de uma dramaturgia experimental ligados na cultura moderna e amplo desenvolvimento na sensibilidade de uma identidade artística, de forma simples e sincera.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO, Claudiane. **Sinestesia, ritmo e narratividade: interação entre música e imagem no videoclipe.** In: Ícone (UFPE). Vol.10, n.1, p.100-114, Pernambuco, julho de 2008. Disponível em: <<http://icone-ppgcom.com.br/index.php/icone/article/viewFile/19/18>>. Acessado em 28 de setembro de 2013.

COELHO, Lillian. **As relações entre canção, imagem e narrativa nos vídeos.** In: INTERCOM – XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte. Anais, 2003. Disponível em: <<http://www.ericaribeiro.com/Arquivos/CancaoImagemNarrativaVideos.pdf>>. Acessado em 28 de setembro de 2013.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** Volume IX/I. Petrópolis: Vozes, 2002.

KEHL, Maria Rita. **O tempo e o cão.** São Paulo: Boitempo Editorial, 2009.

RAMACHANDRAN, Vilayanur & HUBBARD, Edward. **Ouvindo as cores e degustando as formas.** *Scientific American*. São Paulo, n.13, Junho de 2003.

SOARES, Thiago. **Videoclipe, o elogio da desarmonia: Hibridismo, transtemporalidade e neobarroco em espaços de negociação.** Recife: Livrorapido, 2004. Disponível em: <<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/17730/1/R0494-1.pdf>>. Acessado em 28 de setembro de 2013.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.