

Varðeldur – Sigur Rós¹

Gustavo Cardoso PACHECO²
Carlos Eduardo ROSENFELD³
Fernanda COBO⁴

Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, Salto, SP

RESUMO

O trabalho esclarece e justifica a fuga da construção clássica do videoclipe, bem como aborda aspectos da concepção do clipe de “*Varðeldur*”, música da banda islandesa “*Sigur Rós*”. A musicalidade única da banda nos obriga a povoar suas camadas com emoções intimistas. Porém, a ideia de que nosso âmago é puro e belo é uma ilusão. Antes do conforto ou do real questionamento interno, atravessamos o peso de nossas vontades e raivas contidas. Com o videoclipe, colocamos em foco a condição humana e levamos o espectador à questionamentos inconscientes, uma vez que escolhemos explorar esse aspecto de maneira sensorial e esteticamente simples e bruta.

PALAVRAS-CHAVE: videoclipe, Sigur Rós, natureza humana, psicanálise.

1 INTRODUÇÃO

A concepção de videoclipe, como estabelecida nos anos 80 e ainda hoje vigente e hegemônica, e que chamaremos aqui de clássica, é construída a partir da iconoclastia, da linguagem televisiva e da comercialização da música por este novo canal de difusão e, posteriormente, pela internet. Os elementos originais de tal concepção, assim como os métodos e meios adaptados de outras mídias, servem a um propósito bem definido: o de traduzir exatamente a música em imagens para promover os artistas envolvidos.

Por associar música, imagem e montagem no encadeamento de imagens, o videoclipe acabou se transformando num poderoso instrumental de divulgação de artistas da música pop. A popularização do videoclipe deuse, sobretudo, nos anos 80 através da criação da Music Television, a MTV. [...] Temos delineada uma primeira característica do videoclipe: a noção de recorte, pinça ou grampo. As imagens que ilustram o videoclipe são “amostras para vendagem”, portanto, devem ter rápido “prazo de

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Videoclipe.

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Cinema & Audiovisual do Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, email: gustavo.cp@terra.com.br

³ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Cinema & Audiovisual do Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, email: cerg.art@hotmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Cinema & Audiovisual do Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, email: prof.fernandacobo@gmail.com

validade”. Consumir logo antes que estrague, parece ser a norma. (SOARES, 2004, p. 2)

A relação entre as imagens criadas/captadas e a montagem visa atender a um apelo estritamente comercial. A função da montagem é puramente rítmica, enquanto as imagens são preenchimento para os olhos. Existe um pleonasma audiovisual, sem ainda o caráter simbiótico entre música e imagem ou a soma sensorial resultante no videoclipe.

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

Partindo do pressuposto de que o videoclipe, na sua acepção clássica, é um produto audiovisual pautado pelos ditames comerciais, já que tem como função básica a difusão da música com vistas a sua comercialização, usualmente depende de uma música cantada, com letra suficientemente clara para ser convertida em imagens e um ritmo simples, condizente com o estilo da música em si para dar forma à montagem. Há ainda a ideia de fórmula a ser seguida, o que não é, de forma nenhuma, negativo. Porém, é possível perceber a semelhança exagerada nos videoclipes de músicas pop. E isso não é só uma característica estilística, mas também um agente limitador. As imagens também seguem o mesmo padrão.

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 conseqüências 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)

Mesmo excluindo a iconoclastia presente no pop, é possível, imediatamente, imaginar um videoclipe simples ou perceber a semelhança entre a grande maioria dos outros. Porém, quando a música em questão não é cantada e não tem ritmo simples e decifrável, associações desesperadas podem gerar resultados negativos por não haver espaço para discussões mais profundas sobre as possibilidades sinestésicas do videoclipe. Se pensarmos no jazz, por exemplo, a primeira conexão imagética é com os instrumentos pré-estabelecidos do estilo ou com as performances ao vivo dos músicos em roda. Há o

inevitável argumento do público alvo do videoclipe e de sua veiculação, mas isso faz parte do histórico subestimado da linguagem. A partir do momento em que a música não lhe fornece os alicerces para a construção padronizada, outros artifícios são necessários e repensar os métodos clássicos em prol de uma linha narrativa permite um resultado mais profundo e elaborado.

[Fabri] propõe tirar o foco do relato e colocá-lo sobre as relações: “concatenações e transformações de ações e paixões”. [...] A partir deste percurso já insinuado na obra de Aristóteles, a narratividade é, então, compreendida por Fabbri como “uma ato de configuração de sentido” que pode manifestar-se para além do relato. [...] Deste modo, a narratividade não é uma propriedade do relato, mas das relações que são estabelecidas entre os diferentes elementos envolvidos numa forma expressiva para configurar o sentido. [...] Mas, não se pode perder de vista que 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. (CARVALHO, 2008, p. 102-103)

Em *Varðeldur*, bem como em toda a obra do *Sigur Rós*, a estrutura musical não poderia ser mais distante da clássica ou da comercial. O som é trabalhado em sua forma pura, da tal maneira que é quase impossível a associação lógica com qualquer instrumento conhecido; a não ser pelo título da música (*Varðeldur* pode ser traduzido como *Fogueira*) não temos letra cantada, e mesmo o título pode ter uma leitura alegórica ou simbólica; o ritmo da música, ainda que existente, é extremamente contemplativo e não conta com nenhum instrumento de percussão. Com tais elementos como alicerces, aplicar a fórmula de tradução imagética para a criação de um audiovisual seria inútil e um desrespeito à obra. Por isso, o caminho escolhido para a criação do clipe não foi o da simples tradução música-imagem, e sim o da simbiose construtiva e interpretativa: “visualizar a música e musicalizar a imagem” (CARVALHO, 2005, p. 1).

2 OBJETIVO

O clipe de “*Varðeldur*” foi realizado como um projeto interdisciplinar desenvolvido na AECA (Agência Experimental de Comunicação e Artes), na qual os alunos de Cinema devem, além de desenvolver um projeto principal (normalmente curtas-metragens de ficção ou documentário), produzir projetos paralelos, como vídeos institucionais, comerciais e videoclipes. E em maio de 2012, a banda islandesa “*Sigur Rós*” lançou seu sexto álbum de estúdio, o “*Valtari*”; e com ele um concurso livre e on-line de videoclipes, o “*Mystery Film*

Experiment”, em que cada participante poderia escolher qualquer música do álbum e produzir um audiovisual de sua autoria com total liberdade artística e criativa. Diante disso, o estudante Gustavo Cardoso Pacheco idealizou o videoclipe e, em 24 horas, o realizou em parceria com o estudante Carlos Eduardo Rosenfeld, ambos atuando no videoclipe, e o inscreveu na competição. O projeto foi agregado à AECA como projeto paralelo do grupo em questão e apresentado ao corpo docente para avaliação e orientação.

Como dito anteriormente, o objetivo do clipe não foi o da simples tradução música-imagem, e sim o da simbiose construtiva e interpretativa, com o intuito de traduzir o alto teor empírico e intimista da música em ações que despertassem ligação e resposta emocional com o público a partir da sua construção, estruturação e montagem para, a partir daí, levantar discussões e questionamentos sobre a condição humana e as várias leituras que o videoclipe permite.

3 JUSTIFICATIVA

A partir das possibilidades inusitadas que a sonoridade de *Varðeldur* nos proporciona, buscamos construir algo mais profundo com o videoclipe, bem como experimentar novas linguagens na concepção, empregando técnicas cinematográficas e narrativas não lineares, que enfatizam, sobretudo, a força narrativa e a resposta emocional de peças musicais e de signos alegóricos visuais, bem como levantar discussões sobre o fator sensorial do audiovisual como um todo (do cinema à vídeo arte).

O estilo empregado na composição da música se assemelha muito ao *Tintinnabuli*, estilo de composição criado em 1976 pelo maestro e compositor erudito estoniano *Arvo Pärt*, que consiste em repetições hipnóticas, marcadas por duas ou mais linhas sonoras perceptíveis e sons minimalistas, agudos e de longa sonância, como os de sinos, e por isso, desperta forte resposta sensorial e contemplativa, o que regrou nossa escolha estética na montagem. No caso do *Sigur Rós*, além do caráter contemplativo e hipnótico, a resposta emocional de seu público tende também para o intimismo, para reflexões de autoconhecimento e relances de vontades e facetas oprimidas, um campo extremamente nebuloso da psicanálise, porém familiar e reconhecível em todas as pessoas, de maneiras diferentes. Isso, por sua vez, nos permitiu criar uma narrativa com signos fortes, alegóricos e, ao mesmo tempo, genéricos; possibilitando transmitir uma primeira carga emocional e dramática no espectador, mas deixar a compreensão do todo em aberto, obrigando o público

a preencher e interpretar a “história” apresentada de maneira única e pessoal, funcionando exatamente como as músicas da banda segundo a própria, em um pronunciamento no início do concurso:

Nós nunca quisermos que nossas músicas viessem com uma resposta emocional pré-programada. Nós não queremos dizer à ninguém como se sentir e o que tirar delas. Com os filmes, não temos literalmente nenhuma ideia do que os diretores vão nos mostrar. Nenhum deles sabe o que os outros estão fazendo, então acreditamos que isso será interessante. (Entrevista Sigur rós, maio de 2012, fonte: Obvious)

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O desenvolvimento estético do projeto se deu a partir da interpretação subjetiva resultante da música. Na intenção de retratar um universo intimista e sombrio da realidade, foi definida nas configurações da câmera utilizada no processo (HDSDLR, Canon T3i), a captação da imagem com o ISO alto (3600), granulando a imagem o máximo possível, criando assim, uma estética que busca por refletir em sua essência um ar hostil e brutal, evitando qualquer indício de pureza e conforto que uma imagem sem granulação pudesse oferecer, porém aproveitando ao máximo cores, texturas e nuances de luz e sombra. Além do ISO, as imagens foram captadas em 60fps (frames por segundo), na intenção de diminuir a velocidade das imagens na pós-produção, a fim de criar um ritmo condizente com a melodia e dar mais intensidade e ênfase as situações decorridas no clipe. Auxiliando também na cadência entre imagem e som, a montagem foi realizada de forma sensorial e instintiva, sem seguir rigorosamente o compasso da música, e sim, preocupando-se com cada cena de maneira individual. A oposição entre sequências coloridas e preto e brancas foi utilizada para separar as imagens representativas da realidade do universo proposto, das imagens alegóricas que simbolizam.

O figurino do personagem que comete as agressões tomou como referência as roupas usadas pelo personagem Tyler Durden, do filme *Clube da Luta*, de David Fincher. A jaqueta de couro, a camisa estampada e as botas, foram adotadas na intenção de criar um semblante que chame a atenção do espectador e retrate uma figura intimidante, antes de tudo, somente pelo visual, ao mesmo tempo em que se adeque àquele mundo criado através da estética visual; além de se contrapor diretamente às vestimentas do personagem oprimido, que surge com roupas de tons apagados, servindo como elementos que buscam por inferiorizar sua persona.

A fotografia se apropriou da luz natural, na intenção de criar um aspecto mais cru e realista, sendo condizente à proposta do clipe. Assim como a decupagem dos planos que, adotando referências de outros clipes e filmes independentes, buscou por enquadramentos que reforçassem o peso das ações individuais de cada personagem e da interação entre ambos, como o longa de baixíssimo orçamento *Se Nada Mais Der Certo* (2008) de José Eduardo Belmonte; o média *Scenes From The Suburbs* (2011) dirigido por Spike Jonze, produzido em parceria com a banda canadense *Arcade Fire*, baseado no álbum *The Suburbs*, da mesma; e o videoclipe *Time To Dance*, da banda *The Shoes*.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Desde o estudo detalhado da música, antes mesmo da concepção de um roteiro, ficou claro que a abordagem do videoclipe deveria ser sensorial e abrangente. A escolha da locação, que veio da falta de tempo e de belezas naturais na região (uma vez que não conseguiríamos competir com paisagens da Irlanda ou Islândia, onde há a maior concentração de fãs da banda) acabou se tornando elemento fundamental na construção do roteiro do projeto, uma vez que o mesmo só foi trabalhado depois da escolha da locação. Os enquadramentos possíveis, a paleta de cores dos figurinos, as configurações das imagens em prol da luz e dos movimentos, além da interação dos atores/personagens com o meio contribuem para a atmosfera íntima e densa do videoclipe, permitindo as muitas interpretações possíveis sobre o estar no mundo, algumas exemplificadas a seguir como: a) natureza humana; b) repressão da homossexualidade e c) conflito interno.

a) Natureza humana

E contra esta desconfiança de uns em relação aos outros, nenhuma maneira de se garantir é tão razoável como a antecipação; isto é, pela força ou pela astúcia, subjugar as pessoas de todos os homens que puder, durante o tempo necessário para chegar ao momento em que não veja qualquer outro poder suficientemente grande para ameaçá-lo. E isto não é mais do que sua própria conservação exige, conforme é geralmente admitido. [...] De modo que na natureza do homem encontramos três causas principais de discórdia. Primeiro, a competição; segundo, a desconfiança; e terceiro, a glória. (HOBBS, 1977, p. 76)

Excluída a necessidade de um roteiro elaborado de forma clássica, as ações se tornam tão ou mais importantes do que as razões delas. Os personagens apresentados têm,

nitidamente, naturezas opostas: um tem o figurino carregado, postura agressiva, fuma, e já começa o clipe dentro do ambiente, sempre em lugares de menos luz; o outro, com figurino mais leve, começa o clipe fora do “lugar” e tem a postura leve, pacífica, com movimentos largos, calmos e despreocupados. Antes do encontro dos dois, percebemos a tensão crescente dentro do personagem agressor, quando ele destrói um ambiente já despedaçado e, mesmo então, parece indeciso e conflituoso. É a selvageria presente na natureza humana, antigamente extravasada por conflitos extintos na contemporaneidade, mas ainda presente e contida. Já no personagem pacífico, temos uma leve indicação de preocupação quando o mesmo leva as mãos ao rosto, logo antes de entrar no galpão onde ambos se encontram. É a natureza conformista do homem, que mesmo quando percebe nitidamente uma situação desagradável, se submete a ela e não exerce força oposta às forças agressoras e opressoras. Esse contraste fica extremamente claro na cena onde há o conflito: enquanto o personagem agressor é desnecessariamente violento, o pacífico não reage em momento algum. No final, o personagem pacífico morre, pagando por sua alienação, e o agressor se arrepende, instantaneamente.

O tema do mando na ciência política está mais comumente associado ao seu complemento natural, expresso na obediência. Assim, define Weber o poder como "a probabilidade de impor a própria vontade dentro de uma relação social, mesmo contra resistências, seja qual for o fundamento dessa probabilidade". Mais preciso, porém, do que o conceito de poder para esse autor, é o de dominação, por ele definida como "a probabilidade de encontrar obediência a uma ordem de determinado conteúdo, entre determinadas pessoas indicáveis" (SALES, 1992, p. 17).

b) Repressão da homossexualidade

A satisfação do instinto equivale para nós à felicidade, assim também um grave sofrimento surge em nós, caso o mundo externo nos deixe definhar, caso se recuse a satisfazer nossas necessidades. [...] Esse tipo de defesa contra o sofrimento se aplica mais ao aparelho sensorial; ele procura dominar as fontes internas de nossas necessidades. A forma extrema disso é ocasionada pelo aniquilamento dos instintos, tal como prescrito pela sabedoria do mundo peculiar ao Oriente e praticada pelo ioga. Caso obtenha êxito, o indivíduo, é verdade, abandona também todas as outras atividades: sacrifica a sua vida e, por outra via, mais uma vez atinge apenas a felicidade da quietude. Seguimos o mesmo caminho quando os nossos objetivos são menos extremados e simplesmente tentamos controlar nossa vida instintiva. (FREUD, 1978, p. 143)

Outra leitura mais simples, porém igualmente possível, é a do conflito homossexual presente no personagem agressor. O contexto interpretado aqui supõe que ambos os

personagens sejam homossexuais, porém o personagem pacífico seja bem resolvido com sua sexualidade, enquanto o personagem agressor ainda não se aceita como tal. Após uma primeira experiência sexual entre ambos, o personagem agressor transforma o desejo sexual reprimido em ato violento, principalmente após a realização. A violência começa com a sensação de culpa, quando ele está destruindo o ambiente já despedaçado e depois evolui para o conflito corpo a corpo entre ambos, onde, após pisotear o rosto do personagem pacífico, ele supostamente revela o motivo da agressão quando “fala” e “grita” antes de, por fim, atirar.

c) Conflito interno

Eis aqui, no meu entender, a questão decisiva para o destino da espécie humana: se seu desenvolvimento cultural conseguirá, e em caso afirmativo em que medida, dominar a perturbação da convivência que provém da pulsão humana de agressão e de autoaniquilamento. Essa questão merece uma atenção particular em nossa época. Hoje os seres humanos levaram tão longe seu domínio sobre as forças da natureza que com o seu auxílio será fácil exterminarem-se uns aos outros, até o último homem. Eles sabem disso e daí resulta boa parte da inquietude contemporânea, de sua infelicidade, de sua angústia. E agora cabe esperar que o outro dos dois "poderes celestiais", o Eros eterno, faça um esforço para sustentar-se na luta contra seu inimigo igualmente imortal. Mas quem pode prever qual será o desenlace? (FREUD, 1974, p.140)

Nessa caso, a leitura sobre os elementos do videoclipe não é realista, e sim completamente alegórica. Parte-se da ideia de que ambos os personagens são, na verdade, duas facetas do homem, e o conflito e desenrolar do videoclipe não são físicos, e sim alegorias de ações. No personagem agressor, violento, temos o a faceta opressora do homem, as vontades contidas que, quando não trabalhadas e externadas, se tornam perigosas e nocivas. Já no personagem pacífico, temos a faceta conformista do sujeito, que percebe a sua situação e não faz nada para alterá-la, mesmo quando extremamente oprimido. A violência presente no videoclipe tem como objetivo despertar ambos os lados no espectador, tanto o violento quanto o oprimido, para a partir da visualização da condição trabalhada e da resposta emocional, levantar questões pessoais sobre o comportamento do indivíduo. A montagem funciona como um *potencializador* das cenas, pois além de reduzir a velocidade da ação e, assim, prolongar a sensação de angústia, permite a compreensão multifacetada do tema, bem como a quebra na linearidade temporal.

É possível notar a importância da locação para a reafirmação da leitura apresentada. Se o conflito apresentado é inteiramente interno, o lugar diegético é, na verdade, um *não lugar*: um espaço metafísico onde a trama psicológica se desenrola, o interior do sujeito conflituoso em questão, abandonado e destruído. Por todo o videoclipe, enquadramentos feitos de janelas internas que dão para o interior do mesmo lugar podem remeter à concepção de memória e às sinapses do cérebro, todas interligadas como os ambientes do lugar em questão.

Os planos do videoclipe são montados intercalando as imagens coloridas dos dois personagens no suposto não lugar com a imagem em preto e branco extremamente contrastado de ambos vestidos de palhaços, com fundo numa parede de pedras, num plano geral que remete à um palco. As maquiagens e construções dos palhaços são reflexos da personalidade de cada um dos personagens: o palhaço agressor tem as feições sorridentes e as roupas em ordem, uma postura ereta e movimentos precisos, enquanto o palhaço pacífico tem as feições tristonhas, exageradas, com pesadas luvas amarradas as mãos, mostrando a incapacidade de ação do mesmo, roupas mais confusas e desalinhadas, com listras horizontais e suspensório, além de movimentos desajeitados. As cenas de violência simulada entre ambos os palhaços desde o começo do videoclipe, implanta a ideia de conflito posterior na outra camada, a colorida e mais realista, e servem para ironizar a abordagem violenta do projeto, sem deixa-la perder o peso. São referências que parecem, a princípio, gratuitas, mas que, na verdade, são essenciais para a construção dramática e estética do clipe.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ter a chance de trabalhar diretamente com uma música do *Sigur Rós*, uma banda de sonoridade tão profunda, sentimental e única, foi uma experiência inesquecível e de possibilidades quase ilimitadas; e poder trabalhar o fazer cinematográfico estudando e explorando tais facetas humanas e criativas em cima de uma base tão sólida como “*Varðeldur*” rendeu um resultado melhor do que o esperado: o produto apresentado foi o 37º mais votado internacionalmente dos 900 trabalhos inscritos, e a resposta emocional do público foi extremamente positiva e sincera. Com o projeto evoluímos técnica e artisticamente, além de desenvolvermos uma identidade estética própria, o que se estendeu para todos os projetos desenvolvidos posteriormente.

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 abril de 2013.

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

FREUD, Sigmund. **O Mal-Estar na Civilização. Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Vol.XXI**. Rio de Janeiro: Imago, 1974.

FREUD, Sigmund. **Cinco lições de psicanálise; A história do movimento psicanalítico; O futuro de uma ilusão; O mal-estar na civilização; Esboço de psicanálise. Coleção Os Pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

HOBBS, Thomas. **Leviatã: matéria, forma e poder de um estado eclesiástico e civil. Coleção Os pensadores**. Trad. João Paulo Monteiro e Maria Beatriz Nizza da Silva. São Paulo: Abril Cultural, 1977.

KAYO, Isabela. **O experimento cinematográfico de Sigur Rós. In: Obvious, 09 de janeiro de 2013**. Disponível em: http://lounge.obviousmag.org/momentos_suspensos/2013/01/o-experimento-cinematografico-de-sigur-ros.html - Acesado em 28 de abril de 2013.

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 abril de 2013.

SALES, Teresa. **A cultura da desigualdade, in: Trama das desigualdades, drama da pobreza no Brasil**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, tese de livre-docência, 1992.