

CLAUDIO FONTAN

**A CORPORALIDADE NA CONTAMINAÇÃO DA INFORMAÇÃO:
ESTUDO DE CASO EM *THIS IS AMERICA***

**CURITIBA
2021**

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS

CLAUDIO FONTAN

**A CORPORALIDADE NA CONTAMINAÇÃO DA INFORMAÇÃO:
ESTUDO DE CASO EM *THIS IS AMERICA***

Dissertação de Mestrado apresentada ao PPGCOM da Universidade Tuiuti do Paraná como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Linguagens - linha de pesquisa: Estudos de Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Profa. Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães

Curitiba
2021

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sydney Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

F673 Fontan, Claudio.

A corporalidade na contaminação da informação: estudo de caso em This is America/ Claudio Fontan; orientadora Prof^a. Dr^a. Denise Azevedo Duarte Guimarães.
125f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2021.

1. Videoclipe. 2. Dança. 3. Corporalidade. 4. Multimídia.
5. Cibercultura. I. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens/ Mestrado em Comunicação e Linguagens. II. Título.

CDD – 303.383

Bibliotecária responsável: Heloisa Jacques da Silva – CRB 9/1212

TERMO DE APROVAÇÃO**CLAUDIO FONTAN****A CORPORALIDADE NA CONTAMINAÇÃO DA INFORMAÇÃO:
ESTUDO DE CASO EM *THIS IS AMERICA***

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestrado em Comunicação e Linguagens, na Universidade Tuiuti do Paraná.

Curitiba, 04/06/2021.

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens
Linha de pesquisa: Estudos de Cinema e Audiovisual
Universidade Tuiuti do Paraná

Orientador(a): Profa. Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães
UTP - PPGCOM

Banca: Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak
Universidade Estadual do Paraná (Unespar) –
CAMPUS CURITIBA II/FAP

Banca: Prof. Dro. Marcelo Carvalho
UTP - PPGCOM

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Profa. Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães, minha orientadora, por seu incentivo e generosidade em todos os momentos desta pesquisa e pela contribuição com sua pesquisa contundente em comunicação e principalmente sobre videoclípe que foi um grande estímulo para minha própria pesquisa. Prof^a. Dr^a. Denize Correa Araújo, junto ao grupo de pesquisa por apontar os potenciais a serem explorados no conteúdo do trabalho. Como também a coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens (PPGCOM-UTP) Dra. Sandra Fischer e a coordenadora das bolsas de estudo Dra. Monica Fort, sempre dispostas a ouvir e a criar oportunidades acadêmicas durante o percurso do Mestrado. A CAPES por proporcionar com a bolsa de estudo o melhor cenário no meio desta pandemia para o meu estudo e escrita da dissertação. Aos professores e colegas da linha de pesquisa Estudos de Cinema e Audiovisual pelas oportunidades de discussão e apreciação constante de meu projeto de pesquisa. Aos professores e membros convidados da Banca de Qualificação e Defesa Pública: Profa. Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães UTP – PPGCOM; Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – CAMPUS CURITIBA II/FAP; Prof. Dro. Marcelo Carvalho UTP – PPGCOM. Agradeço especialmente a Profa Cristiane do Rocio Wosniak pelo incentivo e pela inspiração principalmente na temática de corpo e comunicação e por seu trabalho como pesquisadora que foi de grande acréscimo para minha pesquisa. Agradeço também aos amigos pelo incentivo, pela paciência, pelas sábias considerações acerca da dança e comunicação por não me deixar afastar-me daquilo que realmente importa. Principalmente Edi Marques. Agradeço imensamente o apoio e incentivo dos meus pais e familiares pela paciência durante o longo percurso de pesquisa, que mesmo sem o saber, são a minha fonte constante de estímulos, o que possibilita o meu crescimento profissional, intelectual, artístico e humano.

SUMÁRIO:

INTRODUÇÃO -----	9
1. CORPO E MOVIMENTO E TECNOLOGIA -----	17
2. O CORPO EM MEDIAÇÕES CINEMATROGRAFICAS E AUDIOVISUAIS -----	30
3. O CORPO NO VIDEOCLÍPE -----	37
3.1. ESTÉTICA VIDEOCLÍPICA-----	39
3.2. VIDEOCLÍPE ENTRE COMUNICAÇÃO E ARTE – FRONTEIRAS HÍBRIDAS---	49
4. ESTUDO DE CASO- THIS IS AMERICA COMO POTÊNCIA TECNOESTÉTICA -	56
4.1. PERCURSO ANALÍTICO SEMIÓTICO -----	81
4.1.1. A SIGNIFICAÇÃO EM <i>THIS IS AMERICA</i> -----	93
4.1.2. A INTERPRETAÇÃO EM <i>THIS IS AMERICA</i> -----	93
4.2. O VIDEOCLÍPE <i>THIS IS AMERICA</i> COMO POTÊNCIA ICÔNICA-----	95
4.3 O VIDEOCLÍPE <i>THIS IS AMERICA</i> COMO IMAGEM-SONHO -----	98
CONSIDERAÇÕES FINAIS -----	109
REFERÊNCIAS -----	114
ANEXO -----	122

RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo propor uma reflexão sobre a relevância da corporalidade na comunicação pela linguagem do videoclipe em geral e em específico da obra *This is America*, de Hiro Murai, (2018), problematizando as imbricações entre as 'signagens' (PIGNATARI, 1979) dança, cinema e audiovisual, por meio de procedimentos de análise fílmica de cunho semiótico, estético e sonoro-musical. O corpo mediado pelo *medium* no videoclipe *This is America*, performado por Donald Glover - com seu pseudônimo Childish Gambino - pode ser assim, visto como um corpo-processo, em seu percurso corporal e performático de múltiplas referências que produzem mensagens abertas atravessadas por informações e trocas simbióticas constantes com o *medium* que as transforma e ressignifica. Fazendo uma breve contextualização histórica de sua poética e evolução tecnológica, e de sua hibridização, investigamos como o corpo semiótico se expressa pelo movimento e se especializa como corpo que dança. Criando padrões no espaço e no tempo, o vídeo os recria constantemente pela contaminação cultural e natural, tomado de referenciais comunicativos e significantes. Os corpos que se 'especializam no domínio do movimento expressivo' adquirem, supostamente, um maior poder de comunicação. Aproveitamos esta pesquisa para Mestrado, como uma forma de estudar, analisar e refletir sobre os processos comunicativos dos corpos dançantes mediados pela tela do vídeo, e sua inserção num mundo multimidiático, onde as artes e as comunicações convergem e interagem. Autores como Lúcia Santaella (2004/2002), Arlindo Machado (2016) e Denise Guimarães (2007) foram consultados. Metodologicamente, usamos o percurso semiótico proposto por Cristiane Wosniak (2006) para uma análise do *medium* videoclipe como signo em sua relação tricotômica entre o *representamen* o objeto e o interpretante peirceano. Os aportes teóricos que nortearam a investigação, recaem sobre Charles Sanders Peirce (2010), sobretudo a sua 'gramática especulativa' e suas categorias sígnicas; a proposta de 'imagens-tempo' do teórico francês Gilles Deleuze (2007); além do pensamento de Raymond Bellour (1997) sobre a hibridização das linguagens nas diversas telas e Michel Bernard (2001), entre outros estudiosos relevantes para a análise da linguagem audiovisual. Glover/Gambino pode ser visto como uma espécie de ator/*rapper* que entende seu trabalho como um novo tipo de agente cultural, mais consciente de seu papel de artista e ativista político, numa espécie de novo *star system* do mundo contemporâneo no âmbito da cibercultura.

Palavras-chave: Videoclipe; Dança; Corporalidade; Multimídia; Cibercultura.

ABSTRACT

This dissertation aims to propose a reflection on the relevance of corporeality in communication through the language of the video clip in general, and specifically, from the work *This is America*, by Hiro Murai, (2018), problematizing the overlapping between 'signages' (PIGNATARI, 1979) dance, cinema and audiovisual, through semiotic, aesthetic and sound-musical film analysis procedures. The body mediated by the medium in the video clip *This is America*, performed by Donald Glover - with his pseudonym Childish Gambino - can thus be seen as a body-process, in his corporal and performatic path of multiple references that produce open messages, crossed by information and constant symbiotic exchanges with the medium that transforms and resignifies them. Making a brief historical contextualization of its poetics and technological evolution, and of its hybridization, we investigate how the semiotic body is expressed by movement and specializes as a dancing body. Creating patterns in space and time, the video constantly recreates them through cultural and natural contamination, taken from communicative and significant references. Bodies that 'specialize in the field of expressive movement' supposedly acquire a greater power of communication. We took advantage of this research for a Master's Degree, as a way to study, analyze and reflect on the communicative processes of the dancing bodies mediated by the video screen, and their insertion in a multimedia world, where the arts and communications converge and interact. Authors such as Lúcia Santaella (2004), Arlindo Machado (2016) and Denise Guimarães (2007) were consulted. Methodologically, we used the semiotic path proposed by Cristiane Wosniak (2006) for an analysis of the medium video clip as a sign in its trichotomic relationship between the *representamen* the object and the Peircean interpretant. Theoretical contributions that guided the investigation, fall on Charles Sanders Peirce (2010), above all his 'speculative grammar' and his sign categories; the proposal of 'time-images' by the French theorist Gilles Deleuze (2007); in addition to Raymond Bellour (1997) thinking about the hybridization of languages on different screens and Michel Bernard (2001), among other scholars relevant to the analysis of audiovisual language. Glover / Gambino can be seen as a kind of actor / rapper who understands his work as a new type of cultural agent, more aware of his role as an artist and political activist, in a kind of new star system in the contemporary world within the scope of cyberculture.

Keywords: Video clip; Dance; Corporality; Multimedia; Cyberculture.

INTRODUÇÃO

O corpo humano se apresenta onipresente como instrumento primordial da comunicação, sempre em constantes trocas de informação, organização, desorganização e nova organização, construindo subjetividades, contaminado e contaminando o ambiente, tornando-se um grande sintoma sociocultural.

Esta pesquisa investiga sua relevância como corporalidade, nas diferentes mídias do audiovisual, principalmente focando no estudo do videoclipe. O corpo na contemporaneidade aparece como uma questão, algo que precisa ser observado, ouvido e que deve ser decifrado. Trabalhamos com o 'corpo semiótico' que se expressa pelo movimento e se especializa como 'corpo que dança', se reconstruindo em padrões no espaço e no tempo pela contaminação cultural e natural, tomado de referenciais comunicativos significantes.

Com o auxílio da Semiótica, nosso objetivo principal é investigar os processos comunicativos dos corpos dançantes mediados pela tela do vídeo e, sua inserção no mundo multimidiático onde as artes e as comunicações convergem cada vez mais, como apontam Arlindo Machado (2016) e Lúcia Santaella (2005/2004/2002). Nosso *corpus* empírico de pesquisa é o videoclipe *This is America* (Hiro Murai, 2018)¹ performado pelo ator/*rapper* Donald Glover. Escolhemos este objeto de análise por ser um produto híbrido de origem televisiva que imbrica o corpo dançante, com um artista e sua performance massiva, alcançando milhares de pessoas com sua música pop e rap, e a música, junto com a edição das imagens para criar 'redes de comunicação' e 'trocas com sua audiência'.

No caso desta investigação, trata-se do corpo apresentado pelo *medium* tela no videoclipe como um corpo-processo atravessado por informações e em troca simbiótica constante com o *medium* que lhe transforma e ressignifica.

¹ *This is america* é uma música performada pelo Ator/ Rapper estadunidense Childish Gambino alter ego de Donald Glover. A canção foi produzida e escrita por Glover e Ludwig Göransson. O videoclipe foi dirigido pelo diretor Hiro Murai. A faixa trata de violência policial e armada, massacres nos EUA e racismo, e foi lançada de surpresa, e se tornou a 31ª faixa a estreiar no topo da Billboard Hot 100, a primeira faixa nº 1 de Childish Gambino. A música ainda traz vocais de **Young Thug, Slim Jxmmi, BlocBoy JB, 21 Savage e Quavo**. Disponível na plataforma youtube (Vevo), o videoclipe já alcançou mais de 636,630,433 milhões de visualizações. Para maiores informações, consultar os endereços: https://pt.wikipedia.org/wiki/This_Is_America
<https://www.youtube.com/watch?v=VYOjWnS4cMY>

Em tal contexto, podemos dizer que o corpo é um 'sistema aberto', um instrumento de comunicação que se especializa (corpo que dança), criando a chamada corporalidade, num processo constante de semiose dos corpos humanos em comunicação e seus processos de cognição e produção de 'metáforas corporais'; portanto, um lugar privilegiado para proposições poéticas da interface corpo/imagem/movimento. Percebemos este corpo-processo em nossa experiência corporal, nas trocas sociais através do corpo presencial ou virtual que modificam-se de forma constante neste contato de comunicação, queremos, assim, desmitificar a ideia de um corpo entendido como uma realidade cerrada e íntima, e perceber sua condição aberta e dinâmica em função da sua mediação social.

Analisar a contaminação da informação dos corpos e como os corpos que dançam são capazes de propagar informações e ressignificá-las, quando incorporam um novo *medium*, é nosso objeto principal. Pretendemos realizar a investigação apontada através da análise do referido videoclipe e investigar a evolução dos corpos na inter-relação entre imagem, corpo e câmera. Perguntamo-nos sobre quais formas e meios este 'produto tecnoestético' da contemporaneidade (GUIMARÃES, 2007) abrange: o gesto, a dança e a música, gerando, através de estímulos cinéticos e audiovisuais, uma ampliação do vocabulário cultural e uma permanente transferência de informações de forma aberta, como um corpo *medium* gerado tecnoesteticamente e gerador de cultura.

No clipe, a dança é a comunicação dos corpos, produzindo textos de alta gestualidade estética e que proliferam informações não verbais: sensações, sentimentos e emoções que se propagam e contaminam o ambiente no tempo e no espaço. É um campo aberto em constante troca, que carrega um grande poder de comunicação: corpos que dançam dentro da área de Comunicação e Linguagem, são instrumentos primordiais para contaminar e propagar informação cultural.

A complexidade de estudos e a variedade de formas e abordagens de pesquisa para o estudo do corpo simbólico na contemporaneidade é imensa. Nesta pesquisa, escolhemos a Teoria Geral dos Signos - Semiótica de Charles S. Peirce - que pode tornar-se um viável caminho de descrição, análise e interpretação dos códigos comunicacionais e informacionais presentes no videoclipe *This is America* (2018). Adotamos um 'recorte icônico' principalmente pelo ícone peirciano revelar aspectos profundos da linguagem artística (PIGNATARI, 1979). Como ferramentas para esta análise, utilizamos a letra da música, sua sonoridade, assim como também suas

imagens –*frames*–, não apenas de forma ilustrativa, mas como ‘textos informacionais’ para gerar um diálogo com o texto escrito nos capítulos desta dissertação.

Para tanto, adotamos o ‘conceito de hibridação’ de Raymond Bellour (1997) como: a mistura de diferentes meios de representação ou diferentes linguagens, representações intersemióticas que contemplam a linha de raciocínio nesta investigação. Assinalamos que Bellour articula esta ideia à denominação ‘entre-imagens’, por entender a hibridação – a mescla destes meios como um espaço-tempo de passagem, de intervalo em potencial ampliando as redes de criação, exatamente quando ultrapassa as fronteiras limítrofes entre os diferentes tipos de linguagens, criando novas possibilidades de expressão.

Em relação aos suportes que ancoram o videoclipe como produto multimidiático disponível à audiência, destacamos a plataforma *YouTube* como ponto de convergência e acessibilidade irrestrita, lugar também, onde buscamos entender outros produtos audiovisuais criados para debater nosso objeto de investigação *This is America* (2018), criando discussões e ampliando ainda mais sua rede de comunicação.

Nessa pesquisa, também levantamos as complexas questões sobre as funções e categorizações estéticas dos videoclipes e suas configurações, ora mais artísticas, ora mais comunicacionais. Utilizamos, para tanto, estudos de Denise Azevedo Duarte Guimarães assim como os trabalhos de Tiago Soares e Andrew Goodwin em seu livro *Dancing in the distraction factory – music television and popular culture*, destacando o corpo dançante dentro do audiovisual, em sua performance que ressignifica, mediado pela tela do vídeo, tornando -se o centro de contaminação de informações no processo cultural.

Outros objetivos destacados na pesquisa foram contextualizar historicamente o surgimento da dança mediada pela tela do cinema e do vídeo, assim como esclarecer os principais conceitos acerca da estética videográfica.

Buscamos entender o audiovisual e o cinema como matrizes para a construção de experiências em comunicação, produtoras de conhecimento e de sentido e sua relação com a complexidade da corporalidade e a imagem que ela pode gerar, com seus dispositivos e formas de uso expressivo; bem como seu papel nos processos subjetivos, na sua constante contaminação das informações, basicamente na conformação da cultura, através da observação, descrição e análise semiótica interpretativa do videoclipe proposto.

O primeiro capítulo – **Corpo e Movimento e Tecnologia** – trata inicialmente da relação corpo e movimento com o audiovisual; sua forma de organização como dança de forma diversa e complexa, em um processo em evolução contínua com o ambiente, usada principalmente dentro da antropologia em pesquisas histórico-culturais, com o termo corporalidade, onde podemos entender o corpo no tempo/espaço, em processo contínuo de evolução e mudanças, e também como elemento primordial da existência humana nas diferentes dimensões sociais, políticas e sensíveis.

De acordo com Wosniak (2006), um corpo *medium*, evolutivo que dialoga com o ambiente, aqui ressaltamos as palavras de KATZ;GREINER (2004) extraídas do livro de Wosniak: “*Dança, cinedança, vídeodança, ciberdança: dança tecnologia e comunicação*”, sobre os corpos mediados pelas diversas telas:

O reconhecimento do corpo como medium resulta numa investigação que não pode desprezar a importância do conhecimento da sua constituição como corpo, bem como, criam as formas que o corpo assume, não se efetiva sem conectividade interteórica, Trata-se de condição para o desenvolvimento de uma teoria da comunicação que não despreza a sua própria história e, portanto, não se ampara mais somente nos objetos das mídias de massa e seus significados, mas nas intermediações que se constroem. (KATZ; GREINER, 2004, p. 19)

Neste capítulo, trabalhamos ainda com a ideia de que o corpo, dentro do audiovisual, é pensado como uma heterogeneidade, uma polifonia dos gêneros (BAECQUE, 2009), principalmente o videoclipe objeto deste estudo, visto através da narração não linear aplicada diretamente às imagens de corpos dançantes na tela. Trata-se de uma narração dos corpos e seus movimentos, onde os fragmentos fazem a confrontação e são entendidos através da percepção da audiência e seus referenciais.

Sobre a Tecnologia e dança destacamos suas relações, onde a dança é apontada como um híbrido quando interfaceada por outras telas, absorvendo novas técnicas e novos repertórios destes novos meios e, principalmente neste estudo, a linguagem do cinema e vídeo.

Com a evolução tecnológica, surgiram mudanças nos corpos humanos e nos seus processos de cognição e produção de metáforas corporais. Uma evolução e produção de um grande número de novas linguagens, nesta relação com as novas mídias, uma extensão de nossos corpos e da comunicação. Segundo McLUHAN, (1964), vista como dilatação tecnológica do nosso próprio corpo, produzindo redes de

contaminação e comunicação, nesse processo de agir e reagir ao uso cada vez mais constante dessas tecnologias.

Os estudos das novas tecnologias contribuíram definitivamente, nesta pesquisa, alterando toda nossa noção e relações com a política, a religião, a família, a educação e outras esferas individuais e sociais. Observamos que o corpo e movimento também vem se modificando neste contato, de forma aberta o suficiente para ganhar cada vez mais alterações físicas-neurais, o que gera uma simbiose homem e máquina (SANTAELLA, 2002).

No segundo capítulo – **Corpo em Mediações Cinematográficas e Audiovisuais**- Tentamos entender as convergências da dança nas novas tecnologias e suas contribuições para a comunicação. Apresentamos uma breve trajetória da evolução da dança junto a essas novas telas, principalmente cinema e vídeo. Observamos sua evolução histórica, desde os primeiros cineastas e a múltipla troca e absorção de meios entres essas linguagens até chegarmos na TV e conseqüentemente nos videoclipes.

O videoclipe conta uma história, cria sua estética e sua própria poética, sendo um audiovisual que cria uma junção de ciência, arte e comunicação pela absorção de técnicas e estéticas das artes do video e do cinema. É um produto multimidiático que tem na hibridização 'som e imagem' sua principal característica e que valoriza de forma comercial a performance de um artista icônico da industria musical.

No terceiro capítulo – **O Corpo no Videoclipe** - apontamos como funciona o videoclipe como uma ferramenta de *marketing* para posicionamento de artistas no mercado musical; levantando assim, seus aspectos musicais e aspectos imagéticos. Destacamos autores como Andrew Goodwin (1992) e Denise Guimarães (2007), para compreendermos as estéticas do videoclipe, sua produção de sentido, vinculada ao desenvolvimento de artefatos tecnológicos. Abordamos, principalmente, o avanço dos mecanismos de gravação do som e imagem e a consolidação do processo da canção, numa dinâmica cadeia mercadológica e artística. Este capítulo apresenta mais dois subcapítulos para enterdermos os vários aspectos que integram este meio audiovisual.

No primeiro subcapitulo **Estética Videoclípica** organizamos uma trajetória sobre os conceitos que levam o videoclipe a ser entendido como um produto audiovisual. Recorremos a autores como Arlindo Machado (2002; 2016) e Thiago Soares (2013) e à teoria do pensador francês Michel Chion (1994). Destacamos os elementos estéticos

e históricos que tornam este produto (videoclipe) híbrido da música e imagem, apresentando sua trajetória como audiovisual, como identidade do artista musical de forma constitutiva.

Apresentamos assim, o videoclipe como produto tecnoestético, sempre em evolução, conectado com o presente, absorvendo evoluções tecnológicas e estéticas assim como absorvendo profissionais de outras áreas em prol do contato com seu público, normalmente jovem, criando, para tanto, um senso de personalidade artística dentro do conjunto audiovisual.

Investigamos a criação de movimentos na sua inter-relação entre dança, imagem e câmera. Desenvolvemos a ideia de que, a edição é uma ‘coreografia de imagens’ que, de certa forma, destaca o olhar do *videomaker*. Trata-se de uma arquitetura da imagem que ressalta e altera as dimensões do corpo nas diferentes telas, contribuindo para a criação artística nestes meios. Dessa forma, enfatizamos o surgimento de uma dramaturgia das imagens, um certo ‘efeito dança’. No videoclipe *This is America*, observamos uma ‘dimensão coreográfica’ desse efeito, que, acentua o ‘corpo filmado’, a ‘câmera que filma’ e a ‘edição que compõe’.

No segundo subcapítulo – **Videoclipe entre Comunicação e Arte – Fronteiras Híbridas** – buscamos conceituar a hibridização das linguagens nas diversas telas; para tanto, de acordo com o pensamento do filósofo Michel Bernard (2001), entendemos que o termo implica numa multiplicidade de processos específicos como, os do corpo, das técnicas, dos gêneros, entre outros. Observamos que, no videoclipe, isso ajuda, a entender sua signagem, aparecendo como ‘potência’ para a criação deste produto audiovisual, trabalhando de formas diversas e não linear, numa espécie de colagem, que absorve inúmeros procedimentos do cinema e da televisão, como também das artes.

O quarto capítulo **Estudo de Caso – This is America como Potência Tecnoestética** foi dividido também em subcapítulos que contemplam as análises do videoclipe *This is America* (2018) performado pelo ator/*rapper* Donald Glover/ Childish Gambino.

Procuramos avaliar o videoclipe no aspecto da significação dos processos midiáticos, principalmente em seu contexto estético, privilegiando a experimentação artística tal como seus suportes tecnológicos.

Verificamos os diferentes enfoques dados por seus criadores, assim como as diferentes interpretações levantadas junto à crítica e à audiência, observando códigos

referenciais por estas abordados, assim como pelos seus criadores no ciberespaço; numa narrativa transmídia deste audiovisual através, principalmente, pela trajetória corporal (dança) do artista massivo e multimídia Donald Glover e seu pseudônimo Childish Gambino.

Demos ênfases nos procedimentos, tanto técnicos como estéticos, e nos processos criativos da edição das imagens junto à letra da música e sua sonoridade, não em separado e sem hierarquia, a fim de investigar o corpo do ator/*rapper* como ponto de partida do percurso performático no videoclipe e suas reverberações no âmbito sociocultural.

No primeiro subcapítulo – **Percurso Analítico Semiótico** - trata da fenomenologia *peirceana*, pautada na Teoria Geral dos Signos, a Semiótica. Nesta dissertação, usamos as ideias de Peirce, destacando suas teorias sobre o signo, suas propriedades, seus modos de significação, de informação e interpretação. Além disso, adotamos seu sistema lógico de categorias: primeiridade, secundidade e terceiridade.

Pretendemos com este estudo, entender o papel e os modos de representação deste audiovisual híbrido e contemporâneo e seus processos de produção de sentidos. Pretendemos também reconhecer seu relevo semiótico-estético, em suas diversas tendências poéticas e tecnológicas, na construção das diversas interpretações por meio da ação sígnica, ou seja: entender a semiótica como algo que permite verificar a sintaxe dos signos, a signagem da dança, do visual/pictórico e do sonoro e a provável (re)signagem do videoclipe, o que pode propiciar/aprofundar a leitura deste produto híbrido.

[...]compreender qual é a natureza e quais são os poderes de referência dos signos, que informação transmitem, como eles se estruturam em sistemas, como funcionam, como são emitidos, produzidos, utilizados e que tipos de efeitos são capazes de provocar no receptor (SANTAELLA, 2002, p. 4).

Outro ponto importante é fazer uma construção analítica do videoclipe *This is America* (2018), através da metodologia retirada do livro de Cristiane Wosniak (2006) sobre dança tecnologia e comunicação, que possibilitou analisarmos seus códigos e leituras específicas alicerçados nas teorias desenvolvidas no subcapítulo anterior (tirar) e as possíveis mensagens dos aspectos Referenciais, Significação e Interpretação dos signos. O que Gerou assim uma divisão neste subcapítulo em mais dois tópicos, **A Significação de *This is America*** e **A Interpretação de *This is América***;

No segundo subcapítulo - **O Videoclipe *This is América* como Potência Icônica** – apresentamos o videoclipe como ‘ícone cinético’ que é uma qualidade de sentimento/*feeling* que, busca configurar o movimento, mas, sem ainda, dar intenção de formatar algo de maneira interpretativa, tornando o gesto, na dança, como pura potência/qualis.

O videoclipe aqui agencia uma sintaxe própria, tornando-se, seu texto poético e performático, um espaço de construção e concretização, dando sentido apreendido como dança. Sentido esse, potencialmente fisicalizado no corpo midiático/dançante e (re)apresentado nas diversas telas do audiovisual, sendo assim atravessado por informações: enquanto Glover/Gambino performa seu percurso de movimentos num espaço/tempo indeterminado, deixa várias ‘pistas’, soltas, abertas, para serem preenchidas e que, também provocam um diálogo e conexões com a audiência.

No último subcapítulo – **O Videoclipe ‘*This is America*’ como *imagem-sonho*** - adotamos as teorias de Deleuze, que, a partir do pensamento do filósofo francês, Henri Bergson (1896/1999), propõe uma dupla organização imagética: a ‘imagem-movimento’ – instaurada a partir de uma lógica que apela para o esquema sensório-motor, que subordina o tempo, dando-lhe uma representação indireta, ou seja: mostra o tempo por meio do movimento –; e a ‘imagem-tempo’ – que se configura a partir da apresentação direta do ‘tempo puro’, livre do movimento, originando conceitos como imagem-sonho.

A estrutura de montagem dos videoclipes está ligada ao cinema mais atual, onde, o tempo não é mais medido em termos de cronologia ou diacronia na obra, mas sim, em termos de simultaneidade e de sincronicidade. Para tanto, neste subcapítulo, foram importantes as teorias de Deleuze, contidas nos dois volumes de “Cinema 1” e “2” que propõem uma dupla organização imagética, onde a imagem ganha uma nova percepção de temporalidade. Com essa estrutura, buscamos interpretações e representações, não de forma definitiva, mas uma diferente coleta e análise de dados a respeito do videoclipe, em suas imbricações com as novas tecnologias e as diversas linguagens que este produto multimidiático incorpora nos seus meios de produção, tanto técnicas como estéticas.

1. CORPO E MOVIMENTO E TECNOLOGIA

Este capítulo apresenta o corpo e o movimento, buscando entendê-los dentro dos seus múltiplos discursos interdisciplinares, ideológicos ou teórico-estéticos e, sua relação com o audiovisual, em especial, com o videoclipe que consiste na principal fonte de investigação e exemplificação desta pesquisa. O corpo não é apenas um corpo; ele é uma diversidade de corpos, movimentos e entendimentos, assim como também se configura nas diversas possíveis atividades sociais, performáticas, coreográficas, comunicacionais e estéticas que aparecem no *corpus* empírico desta dissertação.

O conceito de corpo remete à questão da natureza e da cultura e abre, assim, um leque diferenciado de posicionamentos teóricos, filosóficos, artísticos e antropológicos. O corpo não se revela apenas enquanto componente de elementos orgânicos, mas também enquanto facto social, psicológico, cultural, religioso. Na vida quotidiana, nas relações, é um meio de comunicação, pois através de signos ligados à linguagem, gestos, danças, roupas, instituições às quais pertencemos permite a nossa comunicação com o outro. A subjectividade do corpo, está sempre a produzir e reelaborar novos sentidos que representam a sua cultura, desejos, afectos, emoções, enfim, o seu mundo simbólico.

As informações no corpo estão em convergência, seja ela a cibernética, biologia molecular, ou outras teorias que alteraram como percebemos a imagem de corpo, num mundo onde a interacção homem e máquina é cada vez mais intensa. Podemos observar que a experiência do corpo é sempre modificada pela experiência da cultura, e vice-versa, o que torna o corpo um corpo-processo, que faz o homem deixar de ser uma construção social para estar dentro da equação.

O corpo e o movimento, quando organizados como dança, tornam-se um pensamento em comunicação que evolui, numa corporalidade², numa conversa entre

² Termo usado por Michel Bernard, fundador do Departamento de Dança da Universidade de Paris 8 - Saint-Denis. Na perspectiva fenomenológica, sua abordagem se refere à exploração do ato de dançar pela via do estudo das diferentes facetas da corporeidade, de processos de criação coreográfica e do fenómeno da recepção.

corpo-natureza-cultura. Seguimos na dissertação o pensamento do filósofo Michel Bernard (2001), quando fala que o corpo é mais que uma entidade anatômica permanente e significativa, é também uma “[...] rede sensório-motora instável de intensidades, submetida às flutuações de uma dupla história simbólica: uma da sociedade ou da cultura à qual ela pertence e uma da singularidade circunstancial e contingente de sua própria existência. Assim, o corpo não pode ser visto apenas como ‘receptáculo de símbolos culturais, mas como ‘produtor de sentido’. Isso podemos depreender na sua definição para o uso do termo corporeidade:

[...] uma rede plástica instável, as vezes sensorial, motora, pulsional, imaginária e simbólica que resulta de uma interferência de uma dupla história: de uma parte, aquela coletiva da cultura a qual pertencemos e que forjamos nos primeiros hábitos de nutrição, de higiene, do andar, de contatos, etc., e aquela, essencialmente individual e contingente, de nossa história libidinal que modelou a singularidade de nossos fantasmas e de nossos desejos (BERNARD, 1990, p. 68).

O corpo, na perspectiva usada nesta pesquisa, não deve ser entendido como uma ‘constante no meio do fluxo’, e sim como a ‘síntese desse fluxo’, este corpo-processo. Assim, aqui, o corpo ganha o poder de metamorfosear-se e desorganizar a unidade da consciência. A ideia de corpo *deleuzeguattarriana*, usado por Nizia Villaça (1998), que quebra a unidade psicofísica clássica como a unidade somática do organismo de corpo e espírito, faz o corpo não ser um, mas, sim diversos devires humanos e não humanos, digitais, virtuais, robóticos, nanotecnológicos, etc..

Neste processo evolutivo biológico e cultural do corpo, cria-se uma diversidade de inúmeros novos corpos inéditos e singulares. O corpo, nesta perspectiva proposta por Villaça, torna-se então, um paradigma estético que desenha a individualidade de cada corpo, onde estes singulares devires e configurações inesperadas são produzidos e o corpo surge, simultaneamente, como ‘carne e imagem’, matéria e espírito.

Como diz Paul Valéry na obra *A alma e a dança*: “(...) um corpo, por sua simples força, e por seu ato, é bastante potente para alterar mais profundamente a natureza das coisas que jamais o espírito, em suas especulações e seus sonhos, alcançou! ”. (VALÉRY, 1994, p.148), importante ressaltar que, aqui estamos falando da

materialidade do corpo e que não podemos mais separar o corpo, em mente e espírito: o corpo é essa corporeidade em movimento que se aperfeiçoa, incessantemente, física e culturalmente. O autor, em sua filosofia da dança, tenta explicar “O que é a dança? Mas afinal, o que é a Dança?...”, a dança, respondeu a si próprio, é afinal, uma forma de tempo; é a criação de um certo tipo de tempo, de um tipo completamente distinto e único.” (VALÉRY, 2011, p.08).

Nesta pesquisa, o corpo e o movimento são observados e estudados, inicialmente, a partir da Dança, a arte do corpo, como diz Wosniak: “(..) uma organização do movimento, criando padrões espaço-temporais determinados natural e culturalmente”. (WOSNIAK, 2006, p. 31) Assim, a autora conclui que “(..) o corpo é uma construção de corporalidade”. Então, podemos entender ‘corporalidade’ como um termo, usado em substituição ao termo ‘corpo’, como afirmação da plasticidade do ‘fluxo de Informação’, negando-se a ‘metáfora do organismo’ como aquilo que é inato, que é comum a todos.

A corporalidade é trânsito, intervalo, corpo-transitório, em processo contínuo de evolução com o ambiente (BERNARD, 2001); este conceito de corporalidade vem sendo usado na antropologia cultural, em investigações histórico-culturais, para entender o corpo-sujeito no tempo/espaço e compreender a existência humana nas diferentes dimensões sociais, políticas, cultural e sensíveis.

Para Wosniak (2006) a comunicação através da dança é composta de toda uma construção do pensamento das artes do corpo, de sua história e também da evolução estética desta arte que, a partir do século XX, tem uma compreensão de que o corpo não é um produto de si mesmo, mas sim uma constante negociação travada entre a natureza e a cultura. (WOSNIAK, 2006) Para a autora, a comunicação em dança, inicialmente, se dá pela experiência artística, na qual a arte performática da dança acontece no instante de sua apresentação e é compartilhada pelo bailarino e sua plateia.

Portanto, quando os movimentos dançados entram pelos olhos de sua audiência e, de certa forma fascinam, despertam todos os sentidos através desta experiência, acessando traços de memórias, experimentações e imagem. Isso configura um discurso não-verbal onde o corpo que dança é o lugar de circulação de diversas referências e informações partilhadas. Trata-se, pois, de uma metalinguagem que trabalha com movimentos naturais que, estruturados transmitem figuras simbólicas como mensagens por meio de fatores, como tempo, espaço, dinâmicas e

formas. Delineiam-se, portanto, textos coreográficos de uma linguagem estética e significativa que, incorporada culturalmente neste contato com o público, tem significados diversos e abertos.

Estas informações atravessam o corpo, conferindo assim, ao ‘corpo que dança’, uma potência de comunicabilidade, visibilidade e multiplicidade em suas representações: um corpo *medium* ou um corpo *signo*. Um signo, uma vez colocado no mundo, entra em cadeia, continua, evolui e replica-se em outros meios. O corpo *medium* não vincula apenas a mensagem: ele próprio é a mensagem Wosniak (2006), conceito este que a autora retirou do livro *Os meios de comunicação como extensões do homem* de Marshall McLuhan (1964).

A constante transformação e evolução do corpo *medium* que dialoga com o ambiente, é entendimento baseado na fenomenologia, que critica o dualismo cartesiano. Segundo este pensamento, corpo e mente, já não podem, como vimos, ser pensados em separado. Abrem assim caminho para pensamentos evolutivos e de integração com as novas tecnologias, como os de McLuhan.

Nesta pesquisa, buscamos entender esta evolução do corpo que dança, seus códigos e movimentos, sua potencialidade no audiovisual, principalmente no videoclipe aqui pesquisado, nas diferentes esferas comunicacionais e artísticas.

Como explicam Helena Katz e Christine Greiner (2002), ao fazerem uma espécie de ‘resumo da evolução do pensamento filosófico do século XX’, sobre a evolução do pensamento do corpo em seu artigo *A natureza cultural do corpo*, postulando a ideia de corpo-processo em um constante ajuste entre este e seu meio, num fluxo inesgotável de transformações e mudanças:

Hegel, Marx, Freud, Kierkegaard e Nietzsche viriam a propor modos de entender o corpo fora do dualismo das substâncias estabelecidas por Descartes. Essas formulações seriam continuadas na fenomenologia de Husserl, Heidegger, Sartre e Merleau-Ponty, bem como no seu desenvolvimento via psicanálise (Lacan), história social (Foucault), teoria da linguagem (Kristeva) ou teoria dos gêneros (Irigaray). (KATZ; GREINER, 2002, p. 80)

Aqui, apresentamos uma reflexão acerca do corpo dentro do meio do audiovisual (videoclipe), e seus processos de comunicação como potência tecnoestética (GUIMARÃES, 2007), que geram comunicação e produzem informação - de mensagens abertas, com uma contextualização histórica, poética e tecnológica do corpo mediado pelas diversas telas (corpo e tecnologia).

Sendo assim, podemos aqui entender ‘o corpo mediado pela tela do vídeo’ como

instrumento da comunicação em constante semiose, sempre em movimento e reconfiguração. O corpo cria textos híbridos que evoluem e coexistem com as máquinas, aqui entendidas como extensões do corpo, e ferramentas a serviço da comunicação e da estética: um sistema aberto, assim como todo organismo vivo, que mantém contínuo fluxo de entrada e saída de informação. (BERTALANFFY, 1977). O corpo, dentro do suporte do vídeo, é instrumento de transmissão que se especializa e se altera criando corporalidades, informações estéticas múltiplas que, aqui são vistas como potência de diversas complexidades existentes no fluxo constante e infinito das possibilidades de comunicação.

Assim, o movimento e os corpos especializados que dançam, dentro do videoclipe, também estão vinculados a este pensamento não-dualista que quebra as afirmações de Descartes, nas quais os conhecimentos são apenas adquiridos pela supremacia da razão e da mente sobre o corpo. O corpo é aqui também um produto de si mesmo, transitório, sempre em evolução e se modificando.

O estudo do *corpomídia* de Katz e Greiner, pode nos ajudar a entender este corpo múltiplo e evolucionista: “(..) o corpo não é meio por onde as informações simplesmente passam, pois, toda informação que chega, entra em negociação com as que já estão”, (GREINER e KATZ, 2005, p.131). Assim, podemos entender toda a construção do pensamento destes corpos não dualistas, como o lugar de enraizamento e percepção do humano e de estar no mundo. O lugar de potência da comunicação, sem um centro controlador onde as informações residem; segundo as autoras, o corpo está permanentemente se modificando e é mídia de si mesmo. “A mídia à qual o *corpomídia* se refere diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão construindo o corpo”. (GREINER e KATZ, 2005, p.131)

Aqui, como vimos, o corpo não é o local onde as informações são guardadas ou depositadas, e sim, estão em trânsito e em trocas pelo corpo, num fluxo de informação entre corpo e ambiente, sendo ambos atravessados e atravessando, que geram intermediações constantes em rede de forma (co)evolutivas.

Também os estudos sobre cognição, principalmente os de Antônio Damásio (1995) e sobre percepção de Merleau-Ponty (1945/1994), nos ajudam a entender este corpo que é mensagem transitória. Tais estudos são úteis, principalmente, quando nos respondem algumas perguntas de como se dá este processo de informação e de mudança como um processo cultural de trocas e de conexões.

Isso nos faz entender estes estímulos que, são levados para o interior do

cérebro, pelos receptores sensitivos, como os terminais nervosos e a retina, e reenviados pelos mesmos ao exterior; ambos se modificando durante o processo deste sistema aberto e prontos para contaminar e ser contaminados pelo ambiente. Assim, cria e recria informações, em constante semiose, termo este usado por Peirce como a ação permanente que o signo tem para produzir outro a partir de si mesmo, de modo que o novo signo seja capaz de produzir outro, tornando a semiose sua forma de se perpetuar neste sistema contínuo. Algo que, nesta pesquisa, chamamos de (co)evolutivo.

O corpo mediado pelo *medium* tela do vídeo - no caso desta investigação, cujo *corpus* é o videoclipe *This is America* (2018) performado pelo ator/*rapper* Glover/Gambino - , pode ser visto também como um corpo-processo que, atravessado por informações e em troca simbiótica constante com os diferentes *médiuns*, os transforma e ressignifica.

Esta transformação parte do percurso performativo e de ação de Glover, como também dos corpos dançantes dos bailarinos que o acompanham no videoclipe, que concebem narrativas espaço-temporais cheias de informações não verbais. Tais narrativas expõem o corpo na tela, em movimentos fragmentados e não-linearizados. Esses corpos em movimento, ressignificados, acabam por instituir um novo estatuto, um entre-lugar em que o fazer dança e vídeo, não podem mais ser pensados de forma arbitrária e em separado, mas como um processo de ‘recriação conjunta’ dentro da poética do videoclipe.

Antoine de Baecque (2009) propõe a ideia de uma suposta narração aplicada diretamente às imagens de corpos dançantes na tela. O gênero não funciona através da linearidade da história, mas graças à narração dos corpos, seus movimentos, em que os fragmentos fazem a confrontação e são entendidos através da percepção da audiência e seus referenciais.

Esta heterogeneidade remete, por outro lado, a uma polifonia dos gêneros convocados pela encenação, tais como a acrobacia, a mímica, o teatro, a dança, os desenhos coreográficos que, analisados principalmente pelo ritmo, o tempo e suas variações, dentro da performance do ator/*rapper* em suas ações que, no videoclipe, aparecem nas formas de interrupção, pausa, interlúdio, tombo e, de forma imagética, fazem explicitamente parte do jogo e do texto da obra.

Assim, o corpo do ator/*rapper* Glover/Gambino, através da sua *persona*, ou seja, uma espécie de personagem que vem da tradição da arte contemporânea da

performance, busca mediar a expressão artística com procedimentos de apropriação da cultura, da sociedade e da tecnologia, na qual os artistas criam para si mesmos seus próprios roteiros, cenas e imagens, trazidas à cena por meio de seu próprio corpo e a sua personalidade.

Aqui podemos destacar a ideia de Erving Goffman no seu livro: *A representação do eu na vida cotidiana* (1986) que traz a ideia de interação "na qual uma atividade é posta diante de um público", o qual mantém uma postura essencialmente espectral, tendo, quem faz a performance, como "único foco da atenção visual e cognitiva". Isto é, o que Goffman destaca, ao considerar eventos de palco (palestras, peças de teatro, concertos) como performances, não é o comportamento histriônico do artista, e sim a ecologia espacial da interação, a crença por parte de ator ou performer, principalmente, em seu desempenhando e manejo do olhar e da atenção. (GOFFMAN, 1986)

Em nossas investigações, identificamos também que, o conceito de performance dentro do estudo do videoclipe está fortemente relacionado ao *star system*, através da observação de elementos como voz, cenário, figurino, encenação e sua dança. A performance consiste numa personalização da música *pop*, solicitada pela dinâmica mercadológica da indústria fonográfica. O que vemos é que, não é possível pensar em uma narratividade do videoclipe, sem dar o devido crédito ao *star system*, que também é agente no processo de configuração de sentido. Este fato tem muitos exemplos dentro da música *pop*, como diz Goodwin: "(.) ficção, narrativa e identidade no videoclipe são geralmente localizados no nível do *star text*". (GOODWIN, 1992, p.101)

Essa *persona*, criada pelo ator/*rapper* Glover, em suas performances musicais, com pseudônimo de Childish Gambino, é quem passa por todos os momentos possíveis de uma ideia e protagoniza a narrativa. Torna-se, portanto, essa potência comunicacional através dos movimentos do corpo do artista, como também dos movimentos da câmera e toda a carga simbólica que este corpo carrega culturalmente, através do som e da imagem, 'mexendo' de várias formas com sua audiência e fazendo estas trocas (co)evolutivas nos diferentes meios.

As ideias aqui colocadas sobre o corpo em *This is America* terão maior explicação e compreensão a partir das análises do videoclipe nos capítulos e subcapítulos finais.

Como vimos, o corpo e o movimento colocados no tempo e espaço, quando se configuram como dança, tornam-se *medium* ou signo: um texto coreográfico a ser lido como um código ou um sistema de mensagens, através de formas simbólicas que são colocadas no mundo, no mínimo, por três de nossos sentidos: audição, tato e visão.

A dança entra em cadeia contínua de semiose e replica-se em outros meios, tornando-se um pensamento em comunicação e produtor de sentido. Nesta pesquisa, destacamos a dança interfaceada por outras telas, seu ganho de novos repertórios e como incorpora as especialidades de tais novos meios: a linguagem do cinema e vídeo, tornando-se um híbrido, fazendo uma colagem destas técnicas e estéticas.

Ao se utilizar destes novos meios tecnológicos em evolução e comunicação, muda a forma com que a dança se relaciona com a imagem, que passou a ser capturada pelas lentes das câmeras.

Inicialmente, o uso da tecnologia por parte dos artistas da dança era apenas para capturar e registrar o movimento da dança, mas o contato com estas novas linguagens, acabaram por proporcionar novas formas de produtos de dança, cada vez mais construtivos e estéticos, híbridos como a vídeodança, a ciberdança, etc..

Os corpos humanos, agora mediados pelo movimento de dança e as novas tecnologias, criam novos processos de cognição, tornando seus produtos novas 'metáforas corporais', através da manipulação da imagem e do som.

Cria-se então, uma dilatação tecnológica do nosso próprio corpo. "O corpo está em todos os lugares" (SANTAELLA, 2004, p.133) Entender o corpo tecnológico, digital e virtual como 'híbridos de linguagens' e o que são esses 'novos corpos', se faz importante para entender, principalmente, como um audiovisual, especificamente o videoclipe corpus desta pesquisa, pode se tornar essa 'potência comunicacional e artística', através do movimento, da música e dos corpos, principalmente o do ator/*rapper* Glover/Gambino. Propiciam, também, entender como os criadores de *This is America* (2018) usam destes novos campos comunicacionais e suas potencialidades artísticas.

O importante neste estudo da 'corporalidade em convergência midiática' é destacá-la como instrumento da comunicação e seu processo constante de mudanças e incorporação das diversas tecnologias, e como ocorrem estas 'contaminações da informação' através dos corpos que dançam, e como estes são capazes de propagar informações e ressignificá-las, quando incorporam um novo *medium*.

Estudamos portanto, a corporalidade no videoclipe, partindo da análise do videoclipe *This is America* (2018), tentando entender: de que forma e com que meios este videoclipe como produto tecnoestético da contemporaneidade, nas palavras de Guimarães (2007), incorpora o gesto, a dança, a música, gerando, através dos estímulos cinéticos e audiovisuais, uma ampliação do vocabulário cultural e uma permanente transferência de informações de forma aberta com a audiência? Também analisamos seu poder transformador e de grande alcance na sociedade.

Podemos, então, perguntar: até que ponto este corpo *medium* gerado tecnoesteticamente é gerador de cultura e agente transformador? Ou: como os criadores do videoclipe em questão, estão buscando formas de traduzir narrativas e coreografar seus corpos dançantes e midiáticos de forma poética para refletir seu tempo? Os corpos são potências comunicacionais transitórias, através da dança nos diferentes *medium*? Estas são perguntas norteadoras da pesquisa que serão respondidas a partir das análises do videoclipe (capítulo 4.)

Os corpos especializados que dançam em ambientes multimidiáticos, mediados pela tela do vídeo e do computador, tornam-se, como aponta Santaella (2004), um sintoma da cultura, corpos virtuais no ciberespaço, que se ampliam mediados pelas máquinas.

Para aqueles que estão refletindo sobre as novas formações culturais na era digital da comunicação em escala planetária, esse fenômeno pode ser em parte explicado pelas inquietações provocadas pelos processos de corporificação, descorporificação e recorporificação propiciados pelas tecnologias do virtual e pelas emergentes simbioses entre o corpo e as máquinas. (SANTAELLA, 2004, p. 2)

A Teoria Geral dos Signos - Semiótica de Charles S. Peirce (2010) - por apresentar complexidade de estudos e variedades de formas e abordagens serviu de alicerce para o estudo do corpo simbólico nesta pesquisa. Como também foram importantes as interpretações semióticas de Pignatari (1979, 2003) e Santaella (2004, 2002). Estes autores se utilizam da semiótica como caminho viável de análise. Portanto, também nos servimos da semiótica, principalmente para a descrição e, conseqüente interpretação dos códigos comunicacionais e informacionais presentes em '*This is America*' (2018), produto híbrido e objeto empírico desta investigação.

Na análise, adota-se, também, o 'conceito de hibridação', a partir da proposição de Raymond Bellour (1997), que articula à ideia de denominação entre-imagens, por

entender a hibridação como uma mescla dos diferentes meios – como um espaço-tempo de passagem, de intervalo, com grande potencial para ampliar as redes de criação; principalmente, partindo das fissuras ou esgarçamento de fronteiras limítrofes entre os diferentes tipos de meios e tecnologias.

Quando afirmamos que, a dança mediada pelas diversas tecnologias gera múltiplas mensagens, estamos observando que o corpo gera e dialoga com os diferentes meios, como também opera novas incorporações no contato entre dança e tecnologia, como um processo evolutivo (DARWIN; 1859/1985; LAMARCK, 1809/1994) ou (co)evolutivos (HURTCHINS, 1995).

Hurtchins (1995) coloca em seus estudos da cognição que, o processo cultural de adaptação e seleção têm importância na evolução do homem, que busca permanência lutando para evoluir. Procura por novos meios para essa permanência, já que as mudanças ocorrem tanto por causa dos estímulos externos e internos, ou seja: o ambiente, corpo e cultura se modificam neste contato, alterando-se mutuamente.

Um exemplo, bem atual, que observamos e que acontece com o videoclipe pesquisado, é a utilização das redes sociais pelos artistas para espalhar e polemizar seus vídeos e divulgar seus pensamentos e sua *persona* artística. Assim, esse novo meio tecnológico torna-se o lugar destas trocas de informações e, de forma muito mais veloz, estes corpos *mídiatizados*³ (HELP; 2013) das redes sociais, tornam-se criadores de cultura e modificando-se também neste contato.

Durante a pesquisa, estas trocas entre os meios e os produtos híbridos gerados tornaram-se importantes exemplos de ‘como as evoluções tecnológicas criam mudanças nos corpos humanos e nos seus processos de cognição e produção de metáforas corporais’, gerando uma evolução e produzindo novas linguagens. Na relação com as novas mídias, estas se tornam quase que ‘uma extensão de nossos corpos’ (McLUHAN, 1964) e de nossa fala’; enfim, de nossa comunicação. São uma espécie de ‘prótese’ ou ‘dilatação tecnológica’ do nosso próprio corpo, que vem agindo e reagindo nesse processo de contaminação e comunicação.

³ Corpos mídiatizados e como estes estão reagindo à mídiatização proposta por Andreas Hepp (2013), neste aspecto é fundamental para a própria renovação das teorias da comunicação por trazer à tona novas abordagens sobre influência das mídias nestes corpos; distinções entre mídiatização e mediação, as transformações socioculturais e mídiática, os processos de Inter mídiatização, configurações das tecnologias comunicacionais em rede, as estratégias de ações multimídia como os usos de redes sociais e dos telefones móveis.

A dilatação do espaço de comunicação em um espaço virtual para nossas experiências e trocas de informação é ainda um processo que, sendo novo, ainda não entendemos completamente como está nos afetando. Assim, nos perguntamos: como os corpos também são afetados pelas novas tecnologias, nestas constantes trocas de informação dentro do ciberespaço? Tornam-se corpos virtuais, em consequência da hibridização com as novas tecnologias? E como se dão os processos que os tornam extensões biomecânicas, agindo assim de forma consistente nos dois mundos?

Portanto faz-se importante, nesta pesquisa, tentar entender, como ocorre esta simbiose (corpo e tecnologia) e como estes nos afetam tanto presencial como virtualmente, principalmente no caso do videoclipe proposto para análise.

Também é importante para a pesquisa, tentar entender como ocorre o chamado *hipercorpo*. Segundo o filósofo francês Pierre Lévy⁴ (2003), o hipercorpo é um imenso corpo híbrido e mundializado por conexões de nosso corpo e pelos outros corpos nas redes digitais. Estes corpos formam um "hipercórtex", como um cérebro global gerado pelas conexões de muitos corpos nas redes digitais. Este processo, através da interatividade destes, é que gera uma força de conexão que cria um processo cognitivo, um cérebro coletivo chamado de 'inteligência coletiva'.

Lévy (2003) explica que, a inteligência coletiva é como uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta de uma mobilização efetiva das competências e parte da mediação das tecnologias da informação e comunicação. Busca, portanto, encaminhar à uma elevação da sensibilidade e da percepção e às formas de cooperação e coordenação dos saberes em tempo real. (LÉVY, 2003)

Os corpos híbridos funcionam como uma mente interligada pelas novas tecnologias e a interação com a audiência, que influenciam todo o sistema de comunicação e modificam nossos corpos neste processo (co)evolutivo.

Nossa pesquisa estuda estes corpos híbridos (dança e tecnologia) como potências de linguagem e comunicação. Buscamos entender: como os corpos especializados que dançam podem sofrer, supostamente, mais poder e controle desse sistema de comunicação? Estuda ainda, qual seria a relação da performance corporal deste artista popular e midiático com essa potência.

⁴ Pierre Lévy (Tunísia, 1956) é filósofo, sociólogo e pesquisador em Ciência da informação e da comunicação. Estuda o impacto da Internet na sociedade, as humanidades digitais e o virtual.

Portanto, observamos os dançarinos do videoclipe em destaque o ator/rapper Glover/Gambino e, destacamos a forma como seus corpos comunicam e produzem textos de alta gestualidade estética e como se dá essa interação através do ciberespaço.

Com este estudo, chegamos a perceber que a (re)criação ou (re)configuração de novas poéticas audiovisuais como o videoclipe estudado, em sua articulação sonora, imagética e performática, tem como grande qualidade a de ser um 'fio condutor' produtor de sentido.

O corpo do artista funciona como um sistema híbrido que 'contribui e explora', como também 'revela' seus possíveis significados como textos não-verbais e de potência latente na sociedade contemporânea: uma signagem onde a dança está interfaceada pelas novas tecnologias.

Cabe aqui mencionar que o termo/neologismo "signagem", foi cunhado por Décio Pignatari, em lugar de linguagem, para se referir aos fenômenos não-verbais nas diferentes formas de Arte. (PIGNATARI, 1984)

Sei que o uso já consagrou expressões como... 'linguagem televisiva', etc.. Mas, na era da semiótica,... essa invasão do verbal para cima do não-verbal, dos códigos verbais em relação aos códigos icônicos ou dos códigos audiovisuais pode induzir a distorções. Por essa razão, utilizo signagem em lugar de linguagem. (PIGNATARI, 1984, p. 8)

O ator/*rapper* Glover/Gambino tem assim seu 'corpo virtual' assim como também seu 'corpo natural', como veículos primordiais e que, acima de tudo, propagam e contaminam de sentimentos e emoções e também modificam o ambiente, através de variadas informações não verbais coreografadas, com grande poder de proliferação e propagação de informação cultural.

Seu corpo e movimentos tornam-se o produto artístico e comunicacional junto com o videoclipe, tornando-se o elemento de interação com as tecnologias, apresentando múltiplos códigos e referências que 'mexem' com a audiência.

A junção artista pop/música de sucesso faz do videoclipe um produto comunicacional importante, pelo fato de atingir grande número de pessoas. *This is America* (2018) tem, até o momento, mais de 800 milhões de visualizações e milhares de compartilhamentos. Também tem gerado a criação de vários outros vídeos, tentando explicar ou comentar seus significados aparentes ou escondidos. Há também vídeos de reação ao videoclipe e sua carga cultural e social. Há também

várias versões como “*This is Brazil*” ou “*This is Nigeria*”, ‘clipes’ que se tornaram grandes *hits* da internet através do “marketing viral”, ou seja: da propagação do “assista a este vídeo” em plataformas como o *YouTube* chamados de “fanclipes”: vídeos toscos, feitos por fãs e que tentam reproduzir o videoclipe original. (SOARES, 2013).

This is America (2018), é um fenômeno midiático mundial que rompeu fronteiras e mexeu com milhares de pessoas através da dança e dos movimentos e da interação com as diversas tecnologias e processos transmidiáticos que foram criados, tanto pelos criadores do videoclipe como pela audiência e também pela sua grande carga simbólica cultural de protesto social e ativismo político em relação à situação da comunidade negra no Estados Unidos que é criticada e explorada no videoclipe.

A dança aqui está num processo de trocas de informações, tornando-se um pensamento do corpo que evolui e co-existe com as máquinas (KATZ, 2006). O videoclipe é usado para proliferação das ideias de seus criadores, o reflexo destas e as consequentes (re)proliferações da audiência. Isso proporciona, na audiência, uma espécie de ‘desconforto corporal’ em comunicação através da performance corporal de Glover/Gambino e o que ele simboliza: suas lutas e atitudes, que se traduzem em mais compartilhamentos e comentários nas ruas e no ciberespaço, num movimento da informação ‘para frente e para trás’ que gera mais conteúdo e novas conexões.

Quando o computador reformulou a maneira como vivíamos, a partir da quarta geração, com tamanhos menores e pessoais, modificou também conceitos e relacionamentos. Permitiu (ou exigiu) que também o meio e o indivíduo realizassem trocas de matéria e informação de forma mais veloz e dinâmica. Isto apenas significa, citando as palavras de McLuhan que “as consequências sociais e pessoais de qualquer meio – ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos – constituem o resultado do novo, instalado e introduzido em nossas vidas, por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos” (McLUHAN 1964, p. 21), isso tira o corpo de um estado de passividade tornando-o mais do que ‘só o lugar’ onde as informações passam. (WOSNIAK, 2006).

Assim, as novas tecnologias contribuíram, definitivamente, alterando toda nossa noção e relações com a política, a religião, a família, a educação e outras esferas individuais e sociais, tanto no material como no virtual. O corpo e o movimento também vêm se modificando neste contato, de forma aberta o suficiente para ganhar cada vez

mais alterações físicas e neurais, gerando esta simbiose homem e máquina (SANTAELLA, 2002).

2. CORPO EM MEDIAÇÕES CINEMATROGRAFICAS E AUDIOVISUAIS

Nesta pesquisa, partimos da dança (corpo e movimento) e suas convergências com o cinema e o audiovisual, e seus processos de comunicação como potência tecnoestética que gera comunicação com sua dupla natureza: espacial (organiza a inter-relação física, corporal dos dançarinos e o espaço cênico) e temporal (organiza o ritmo). Assim, cria signos gestuais em forma de coreografia, uma organização que produz informação – como mensagens abertas, um instrumento para comunicação em constante semiose, sempre em movimento e reconfiguração. Assim, adaptando-se às novas tecnologias, criando formas híbridas com fronteiras fluídas e grande originalidade. (WOSNIAK, 2006) Esta explosão informacional, muito consumida como os videoclipes a partir dos anos 1980, principalmente aqui no nosso *corpus* da pesquisa ‘*This is America*’ (2018). Para tanto, faz-se importante uma contextualização histórica, poética e tecnológica do corpo mediado pelas diversas telas (corpo e tecnologia).

Para entender as convergências citadas acima, suas contribuições para a comunicação e a trajetória de evolução da dança junto com as novas tecnologias, estamos utilizando os estudos contidos na obra de Wosniak (2006): *Dança, cinedança, vídeodança, ciberdança: dança tecnologia e comunicação*, assim como as contribuições das obras de Maíra Spanghero (2003) e Villaça (2016).

Nesta perspectiva, observamos que, já no início do século XX, intensificaram-se os registros fotográficos e a incorporação do cinema, principalmente os musicais com as inovações e enquadramentos de Busby Berkeley⁵, tornando a dança o ‘centro da narrativa’. Para tanto, importantes nomes surgem nos estudos de cinema e da dança como Maya Deren⁶, com suas pesquisas sobre montagem, que influenciaram tanto o cinema como a dança, tornado os *film makers* um ‘certo tipo de coreógrafos’

⁵ Busby Berkeley (1895-1976) diretor e coreógrafo estadunidense, que ficou muito conhecido pelos seus truques de efeito de caleidoscópio, que consiste em movimentar a câmera lentamente partindo do detalhe até o conjunto, principalmente nas cenas com centenas de bailarinos.

⁶ Maya Deren (1917-1961), nascida Eleonora Derenkovskaya, em 1917, em Kiev, Ucrânia. Pioneira da interação dança e cinema. Destacou-se no trato com a iluminação e a edição e revolucionou com o uso do equipamento de 16mm.

(WOSNIAK, 2006). Também a dança na TV e os sistemas de notações de movimento para registrar a dança no palco começaram a fazer uma aproximação da dança com a tecnologia, criando novas fusões e escritas e conseqüentes novas leituras e obras híbridas.

O cinema tem 'o movimento' como ponto principal de aproximação com a dança. O cinema, com seus quadros ou fotogramas em movimento, é sucessão de imagens dispostas em sequência, passando uma impressão de realidade do mundo em movimento. (AUMONT, 1995)

Já a dança, faz uma leitura desse mesmo mundo real, através do movimento e das formas do corpo no espaço/tempo. Este fato levou o cinema, desde o início da história do cinema com os irmãos Lumière, Edison e Méliès, a apresentar cenas com inúmeros dançarinos. Estes, foram capturados pelas câmeras, assim como, outros artistas do movimento, como acrobatas e mágicos e seus efeitos ilusionistas, o que gravava apenas o movimento, numa espécie de 'entretenimento ainda sem narrativas'. Já em 1894, um dos pioneiros do cinema, Thomas Edison, grava com uma câmera fixa a breve performance da famosa dançarina Annabela Moore⁷ (A Dança da Borboleta). Tais cenas eram silenciosas, dependendo de um pianista para tocar e sincronizar o som nas exibições.

No cinema sonoro, faz-se de grande importância a sincronia do som e do movimento em uma "inesperada junção", como afirma o cineasta russo Sergei Eisenstein, o que faz o som, o movimento não acompanharem um ao outro, nem serem paralelos, mas terem um sentido "sincrônico": funcionam como elementos de igual significância. Em "Declaração sobre o cinema sonoro" ele escreve:

[...] método de contraponto de imagens visuais e auditivas combinadas. Para dominar este método, deve-se desenvolver em si mesmo um novo sentido: a capacidade de reduzir percepções visuais e auditivas a um "denominador comum." (EISENSTEIN, 2002, p. 31)

A interação da dança com o cinema aparece mesmo de 'forma categórica' com Maya Deren (1945) e seus recursos de edição, narrativa e temporalidade, quando o movimento provoca uma espécie de 'pesadelo surrealista', como também aparecem outros efeitos como: câmera subjetiva, plano, contraplano, fusão, sombras, destaque

⁷ Annabelle Moore (1878- 1961), também conhecida como Peerless Annabelle, dançarina e atriz americana que apareceu em inúmeros filmes mudos. Ela era a "Gibson Girl" original em 1907, "Ziegfeld Follies".

para fragmentos do corpo e dupla exposição, como também um grande cuidado com a iluminação. Esses recursos, usados por Maya, principalmente em *A Study in Choreography for Camera* (1945), deram origem à ideia da montagem como composição: uma espécie de coreografia feita pela câmera (SPANGHERO, 2003). Até hoje, nos filmes de dança, coreógrafos e diretores trabalham de forma coordenada, seguindo os passos de Maya, onde a dança e o cinema se contaminaram, surgindo assim, enormes contribuições para ambas as artes. “A câmera muda o olhar do coreógrafo, o corpo do cinegrafista, o olhar do cineasta, o corpo que dança e sua reprodução”. (SPANGHERO, 2003, p. 35)

A aproximação destas artes proporcionou vários avanços, além de produzir grandes e inesquecíveis obras. Por exemplo, no cinema do já citado Berkeley, reconhecemos algo impossível de ser produzido ou reproduzido, a não ser na tela. Nele, a coreografia dos corpos e das formas compostas para a câmera, de certa forma, convergem com o projeto de Deren de estabelecer um fazer/saber comum, simultaneamente cinematográfico e coreográfico. Podemos então dizer que, *Study in Choreography for Camera*, tornou-se um verdadeiro manifesto da ligação destas duas artes. Isso fez que, tais artistas, junto com muitos outros vindos da Broadway, por exemplo, coreografassem e dirigissem grandes musicais de sucesso, como também protagonizassem inúmeros filmes, como Fred Astaire⁸ e sua parceira de cena Ginger Rogers⁹.

Gene Kelly¹⁰ também contribuiu, colocando o foco dos filmes, ainda mais na dança e no bailarino, pois fazia questão de capturar *takes* de corpo inteiro do dançarino e de toda a coreografia. Ela fez parte da chamada *era de ouro do musical hollywoodiano*, com os filmes já coloridos. O cine-dança ou musical também foi muito criticado pelo excesso de trucagens e efeitos especiais e suas estruturas narrativas serem basicamente pretextos para dançar. (WOSNIAK, 2006)

Com o surgimento da TV e do vídeo, novamente a dança se apropria destes novos meios, sendo também absorvida por eles: foi difundida de forma veloz e coletiva, alcançando grande número de pessoas dentro de suas casas.

⁸ Fred Astaire (1899- 1987) dançarino, cantor, ator, coreógrafo e apresentador de televisão estadunidense, considerado o dançarino mais influente na história do cinema.

⁹ Ginger Rogers (1911- 1995) atriz, dançarina e cantora norte-americana, famosa pelos duetos com Fred Astaire em grandes filmes musicais.

¹⁰ Gene Kelly (1912-1996) dançarino, ator de cinema, teatro e televisão, cantor, diretor, produtor, roteirista e coreógrafo estadunidense-irlandês, famoso principalmente pela parceria com Judy Garland.

O dueto ‘movimento e som’ e sua sincronicidade (montagem) nos vídeos, tornam-se uma forma de audiovisual com grande poder de alcançar as massas, gerando inúmeros ‘produtos híbridos’. Também conseguiu uma continuidade, que teve início nos ‘musicais do cinema’ ou quando ‘a dança era apenas registrada’ por possibilitar ser repetida no formato de aulas, programas de dança ou em muitos outros produtos dentro destas mídias.

Estas formas de difusão, rápidas e diretas, estavam ligadas à indústria do entretenimento e ao mercado publicitário, tanto na venda de produtos e consumo, até mesmo no compartilhamento de informação entre os artistas de dança.

Na Arte, estes hibridismos de novos meios tecnológicos foram amplamente experimentados, surgindo assim a vídeo-arte e seus desdobramentos como a vídeo-dança- gênero artístico com importante destaque aqui nesta pesquisa- entre outros desdobramentos de linguagem, que surgiram através da incorporação e combinação de diferentes mídias. Na enciclopédia Itaú Cultural, disponível no ciberespaço, há um trecho descrito pelo pesquisador Arlindo Machado (1999) que define este momento:

A vídeo-dança é um produto híbrido realizado com a mistura entre o audiovisual e a dança e tem como principal elemento o movimento. É diferente do mero registro documental de um espetáculo, porque pressupõe uma adaptação do que é captado do palco para a linguagem televisiva ou a criação de danças concebidas especialmente para a projeção na tela. Isso significa que os movimentos da câmera – *travellings*, panorâmicas, *zoom in*, *zoom out* –, assim como a escolha dos planos, a montagem e a edição das cenas são tão importantes para o resultado final quanto os movimentos capturados pelas lentes. Com isso, o vídeo deixa de ser apenas meio para se transformar em um “sistema de expressão” (MACHADO, 1999)¹¹

A partir de 1970, com este grande número de avanços tecnológicos, temos os videocassetes, como um dos que contribuíram para facilitar o acesso à manipulação das imagens de vídeo; eles se popularizam, tornando fáceis e baratas a reprodução, a gravação e a edição de vídeos.

Neste momento, surgiram artistas que exploraram estas ferramentas e, cada vez mais, usaram de ‘forma experimental’ os meios eletrônicos, como uma forma de desenvolvimento de suas linguagens. Estas inovações tecnológicas foram responsáveis pelo desenvolvimento cada vez mais do vídeoarte e também do

¹¹ A Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira é uma obra de referência virtual que reúne informações sobre artes visuais, literatura, teatro, cinema, dança e música produzidos no Brasil. Um trabalho que está em contínua ampliação e atualização. <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo14324/videodanca>>

aparecimento de trabalhos que acabaram sendo denominados de ‘vídeodança’, como também outros segmentos como a ‘ciberdança’ que alternam momentos de interatividade.

Inicialmente, surgiram as adaptações para a TV de espetáculos feitos para o teatro, como também obras encomendadas para serem criadas especificamente para vídeo. Um dos primeiros coreógrafos a trabalhar com as novas possibilidades e com grande contribuição para a arte da vídeo-dança, é o americano Merce Cunningham¹², artista interdisciplinar (WOSNIAK, 2006) formou grandes parcerias com artistas importantes para a vídeo-arte; trabalhou tanto no vídeo como no cinema. John Cage¹³, músico e diretor musical da companhia de Cunningham, aportou grande contribuição para a dança até sua morte, em 1992. Outras grandes parcerias também foram com o videomaker Charles Atlas¹⁴, Elliot Caplan¹⁵ ou Nam June Paik¹⁶, que resultaram em produções feitas especialmente para a câmera, a partir da combinação de dança, música, filmes e vídeos.

Outros importantes representantes da vídeo-dança são a coreógrafa belga Anne Teresa de Keersmaeker¹⁷, com obras importantes como, *Rosa* com o diretor britânico Peter Greenaway e, no Reino Unido, o grupo de teatro físico *DV8*, do diretor australiano Lloyd Newson¹⁸, que compõe obras para o palco e as recria quase sempre para a TV, como *Dead Dreams of Monochrome Men* (1989). Esses são exemplos de trabalhos na esfera artística da dança, mas que também experimentam da video-

¹² Merce Cunningham (1919 - 2009), bailarino e coreógrafo norte-americano. Uma característica marcante de sua dança é o caráter experimental e estilo vanguardista. Foi responsável por mudar os rumos da dança moderna. Conhecido pelos seus trabalhos específicos para o cinema e vídeo, criou mais de 200 coreografias.

¹³ John Milton Cage Jr. (1912 - 1992) compositor, teórico musical, escritor e artista dos Estados Unidos. Cage foi pioneiro da música aleatória, da música eletroacústica, do uso de instrumentos não convencionais, bem como do uso não convencional de instrumentos convencionais, sendo considerado uma das figuras-chave nas vanguardas artísticas do pós-guerra.

¹⁴ Charles Atlas (1949, com 71 anos), estadunidense, é um videoartista e diretor de cinema que também faz iluminação e cenografia. Pioneiro no desenvolvimento da dança-mídia, também chamada de dança para a câmera.

¹⁵ Elliot Caplan, norte-americano mestre da vídeo-dança, vencedor do Emmy, atuou como cineasta residente na “Cunningham Dance Foundation” de 1983 a 1998, colaborando com Merce Cunningham e John Cage na produção de filmes e vídeos.

¹⁶ Nam June Paik (1932- 2006) foi um artista sul-coreano. Trabalhou em diversos meios de arte, sendo frequentemente creditado pela descoberta e criação do meio conhecido como vídeo-arte.

¹⁷ Anne Teresa, Baronesa de Keersmaeker, nascida em 1960, em Mechelen, Bélgica, cresceu em Wemmel) é uma coreógrafa de dança contemporânea sua companhia de dança, Rosas. Residiu no La Monnaie em Bruxelas de 1992 a 2007.

¹⁸ Lloyd Newson (nascido em 1957) é diretor, dançarino e coreógrafo. Formou o “*DV8 Physical Theatre*” e dirige a companhia desde seu início em 1986. Estudou Psicologia e Serviço Social na Universidade de Melbourne e, depois de se formar, começou sua carreira de dançarino na Nova Zelândia, inicialmente como dançarino, mas depois também como coreógrafo.

dança onde os artistas da dança muitas vezes utilizam de forma criativa e inusitada os meios do cinema e audiovisual.

No Brasil, apesar da pouca produção, a vídeo-dança vem crescendo nos últimos anos, principalmente pelas iniciativas de Mostras e Festivais. A pioneira da modalidade por aqui é a bailarina Analívia Cordeiro¹⁹ que planejou a atuação da equipe de TV e bailarinos, a partir de seus trabalhos pelo computador; assim, sua obra recebeu o nome de Computer dance, tendo quatro trabalhos neste formato: *Slow-Billie Scan*, *Trajatórias*, *Ar* e *Striptease*. Também seu trabalho de 'notação de movimento' feito pelo computador, baseado no método de Laban, chamado de Nota-Anna, se constituiu numa escrita eletrônica desenvolvida em parceria com pesquisadores da Unicamp, tem grande importância nas danças híbridas brasileiras. (SPANGHERO, 2003)

Seguindo esta contextualização histórica da dança e do movimento nas diferentes telas, chegamos ao nosso objeto da pesquisa, o videoclipe. As ideias apresentadas neste parágrafo serão desenvolvidas nos capítulos posteriores. O videoclipe é um meio de expressão audiovisual pleno de potencialidades artísticas (GUIMARÃES, 2007), que cria uma junção de ciência, arte e comunicação.

Híbrido de imagem e som (CHION, 1994), o vídeo conta uma história, cria sua estética e sua própria poética. Desde seu surgimento nos anos 1980, aproximou-se de movimentos artísticos como a Vídeo-Arte, o Vídeo-Dança, o Cinema Experimental, flertou com vários artistas e principalmente, com diretores de cinema. Artistas como Madonna e Michael Jackson tiveram grande popularidade, atingindo milhares de pessoas e causaram grandes polêmicas com os lançamentos de seus videoclipes, que também se popularizaram na MTV, um canal de voltado ao mercado fonográfico e ao público jovem.

Estas parcerias entre artistas icônicos e os videoclipes, sempre trouxeram grandes momentos para o audiovisual e para a história mundial, abalando as esferas sociais, muitas vezes, através das coreografias e danças das canções e suas performances, apresentadas e amplamente difundidas, nas quais os artistas musicais marcam seu comportamento e atitude perante a audiência, além dos aspectos performáticos, ligados ao ritmo e à execução musical. A configuração corporal e vocal

¹⁹Analívia Cordeiro nasceu em 1954 em São Paulo, capital. Bailarina e pesquisadora do movimento, pioneira da vídeo-dança no Brasil, criou um sistema eletrônico de notação de movimento

ligada às estratégias comunicacionais, que envolvem a constituição da imagem dos intérpretes da música pop na sociedade, é que possibilita o estabelecimento de vínculos entre músico e ouvinte, envolvendo a tênue relação entre intérprete, personagem e pessoa pública. A dança se faz no corpo destes artistas, e os processos de subjetivação na contemporaneidade têm encontrado no corpo o lugar onde as discussões se sucedem e os discursos proliferam.

A narrativa de *This is America* ocorre através do corpo de Glover/Gambino que é o fio narrativo e condutor do videoclipe: suas danças e pausas na série de violências que comete, o cuidado apurado que tem com as armas de fogo, até interromper tudo para fumar um cigarro, relaxar e mudar o ritmo frenético e insistente até então, a pausa longa, que esvazia e silencia o videoclipe, sempre com ênfase nas ações do ator/*rapper*. Depois, o ritmo volta a se acelerar e Glover/Gambino é perseguido, fugindo no escuro, correndo de pessoas brancas. Então, se observa como o artista usa o videoclipe: não só como produto comercial, mas também cultural e de comunicação, refletindo e modificando a si mesmo, como também a sociedade através de seu corpo e movimentos.

3. O CORPO NO VIDEOCLÍPE

O videoclipe é um produto audiovisual massivo, que incorpora em seus textos híbridos de sons e imagens, uma dimensão artística e seu contexto comunicacional.

Dentro desta pesquisa, consideramos importante apontar que, em geral, ele funciona como uma ferramenta de *marketing* para posicionamento de artistas no mercado musical. “O videoclipe é a canção que se ouve e que se vê, canção para a tv. ” (VALENTE, 2003, p.121) Destacamos também que, a história deste gênero está vinculada à compreensão e desenvolvimento de artefatos tecnológicos que propiciaram a sua classificação enquanto objeto audiovisual, principalmente com o avanço dos mecanismos de gravação de som e imagem.

Uma abordagem do videoclipe, portanto, tem que levar em conta a ‘tensão’ entre os aspectos musicais e os aspectos imagéticos. Para reconhecer esta característica, temos que propor o exercício de, numa mesma operação, visualizar a música e musicalizar a imagem. Temos aqui a ideia de que o videoclipe não pode ser legitimado exclusivamente pela imagem ou pelo som mas, somente, pela interação de ambos.

Guimarães fala em uma ‘mensagem da canção’ que se quer vender de forma denotativa ou conotativa uma mensagem publicitária que tem grande rapidez, efeitos tecnológicos, apelos sensoriais, emotivos, ideológicos, entre outros; que são usados por seus criadores de forma original, sempre se apropriando das possibilidades plásticas ligadas às novas tecnologias de ponta. (GUIMARÃES, 2007)

Para entender o videoclipe dentro desta conjunção imagem e som e a estrutura narrativa da canção como um ‘roteiro de texto e de tempo’ e seu encontro com a edição, o aproxima, de certa forma, da coreografia na dança. Para tanto, nos apropriamos das ideias de Goodwin (1992) quando contextualiza o videoclipe como um produto da indústria fonográfica, que está associado estruturalmente à música pop. O autor aposta numa “musicologia da imagem”, sugerindo que a sinestesia é peça-chave para entender o videoclipe.

O autor ainda relaciona elementos da música (tempo, ritmo, arranjo, desenvolvimento harmônico, espaço acústico e a letra) com os recursos de

movimentos de câmera, performance do artista, edição de imagens e efeitos de pós-produção.

A música no videoclipe, além de marcar o tempo de início e fim, como vimos, também serve de guia para amplificar, inclusive, a dimensão imagética. Em suas palavras: (...) música pop e videoclipe desafiam certas convenções do “clássico texto realista”; em particular, nenhum dos dois aderem completamente a clássica sequência ruptura-ação-resolução” (GOODWIN, 1992, p. 84).

A música popular massiva, quando transposta para produtos audiovisuais, não tem um desenvolvimento linear: opera pela reiteração. A forma de contar uma história no videoclipe é feita de forma bem distinta; não segue os paradigmas já naturalizados pela arte cinematográfica, uma vez que, as letras das canções e a edição de imagens, em alguns casos, não simplesmente ‘embaralham’ o formato clássico de início-meio-fim, mas chegam até a ignorá-lo. Para Goodwin: “O videoclipe faz sentido em parte, porque reflete, de forma direcionada, as características do pop, com as quais a audiência é extremamente familiarizada” (GOODWIN, 1992, p. 85); evidenciando que a audiência com seus referenciais está presente nesta equação.

Ainda, segundo o autor, a música pop tem sido, muitas vezes, desconsiderada, principalmente porque, suas implicações de gênero e seus vídeos são lidos como se sua significação fosse genérica e só baseada nas convenções cinematográficas: “(..) o problema, com certeza, é que é extremamente difícil teorizar sobre o videoclipe sem adequar-se ao conceito da música e a sua relação com a iconografia pop” (GOODWIN, 1992, p. 4).

Reforça essa ideia o diretor de cinema e também de videoclipes, Win Wenders: “Fazer um videoclipe é realmente uma jogada diferente. Você tem o roteiro, para dizer a verdade, porque tem a música. E tudo o que você faz é para ajudar a música a brilhar. Você só quer servi-la e fazer com que ela fique o melhor possível e soe tão interessante quanto possível. ” (Em entrevista divulgada no DVD - U2- The Best of 1990 –2000, da Universal International Music)

O clipe marca a consolidação do processo da canção numa dinâmica cadeia mercadológica, determinante na produção de sentido, tendo seu auge com a MTV (GUIMARÃES, 2007). Tudo começou com o surgimento das chamadas *jukebox com vídeos*, que apresentavam uma articulação entre música e imagem, que disponibilizou o videoclipe em seus aspectos plásticos e midiáticos. Este mecanismo, em forma de um ‘caça níquel’, batizado de *The Panoram Sound*, surgiu nos Estados Unidos, logo

após a Segunda Guerra Mundial e exibia filmes em preto e branco, os chamados *soundies*. Os *soundies* divulgaram expressões musicais de vários gêneros. Numa configuração audiovisual, a música estava associada à imagem do cantor dublando e de instrumentos musicais e, alguns clipes já lançavam mão de elementos narrativos. (GOODWIN, 1992, p. 202)

No início da televisão americana, os *soundies* chegaram a ser exibidos durante os intervalos comerciais, mas foi, o advento da TV que determinou a decadência do formato. O telespectador optou pela apresentação 'ao vivo' dos artistas em programas de auditório. Quando, no final da década de 60, houve uma disseminação maior do sistema portátil de captação e gravação de imagens e som, músicos de repercussão mundial, como os Beatles entre outros, usaram a TV como plataforma para circulação e divulgação da música.

Durante o auge dos videoclipes, apareceram vários outros canais de TV, que seguiam a mesma linha da MTV, comprovando que a canção, "mais do que ouvida, precisa ser vista". O entrelaçamento entre indústria fonográfica, cinema e televisão foi determinante para os contornos da canção popular massiva. Fazendo isso, o videoclipe se apropria de estratégias de endereçamento do cinema, da televisão, de uma estruturação do rock e do pop e também das experimentações da vídeo-arte, para configurar um produto capaz de circular sob a lógica mercadológica.

Nesta busca, dos videoclipes por "televisionar" a música, impulsionou grandes forças econômicas e sociais, que levaram a indústria fonográfica a investir cada vez mais no clipe e a apostar na MTV como uma TV em consonância com os produtos musicais, principalmente do rock e do pop.

A imagem sempre esteve atrelada à produção de sentido da música. Podemos perceber que, tanto compositores, como músicos e ouvintes de música "vêm" imagens enquanto consomem uma música. A associação de cenas e cenários a determinadas estruturas melódicas é um ato quase espontâneo da audiência.

A bagagem e história individual de cada ouvinte também transforma a música num espaço a ser preenchido pela memória. Há uma espécie de 'espiral do sentido', na qual a cultura e as lembranças pessoais se encarregam de disparar imagens durante a audição. Podemos dizer, sem exagero que, além das imagens lançadas pela memória pessoal do ouvinte, há um certo tipo de iconografia associada a determinadas músicas, convenções construídas através da cultura e suas manifestações (GOODWIN, 1992).

O autor também afirma que, o visual é elemento chave no processo de produção de sentido da música, muito por conta da relação existente com o pop: “(..) se o processo de sinestesia opera no consumo da música pop (..), então as correspondências generalizantes entre música e imagem ainda nos dizem um pouco sobre a produção de sentido”. (GOODWIN, 1992, p.71) Neste viés, ilustrar canções com um determinado tipo de iluminação, selecionar um cenário ou recorrer a elementos corporais seguindo uma motivação do próprio ritmo ou ânimo da música, não revela mais do que a música significa. Para este autor, na música popular massiva, existe uma lógica da estrutura visual que se baseia em três códigos: música, letra e iconografia.

Sendo assim, Goodwin (1992), destaca três relações entre canção e vídeo:

Ilustração: que tem uma narrativa visual contando a história da letra da canção.

Amplificação: que faz o clipe introduzir novos elementos que não entram em conflito com a letra da canção, mas a associam a novos sentidos.

Disjunção: (intencional ou não) que apresenta imagem e letra dissociadas, não tendo nada em comum. Foram localizados dois tipos de disjunção: a disjunção em que as imagens não têm nenhuma relação aparente com a letra e a disjunção em que a narrativa visual contradiz a letra, muitas vezes minimizando-a, ainda que de forma não intencional.

Percebemos assim que, a “musicologia da imagem” em síntese, indica que a música, enquanto um produto sinestésico, traz em sua própria estruturação (expressão de forma e conteúdo), elementos que sugerem visualização. A associação visual com a música seria anterior à produção do videoclipe e, sendo assim, os diretores e artistas acessariam uma espécie de ‘sistema de convenções’, que seria comungado com a audiência durante o consumo. "Na verdade, o videoclipe torna sensível a unidade indecomponível do som com a imagem no vídeo, que nos permite falar verdadeiramente e com toda a propriedade de um meio audiovisual". (MACHADO, 1988, p.173)

Nesta pesquisa, o videoclipe, enquanto um produto audiovisual, é marcado pelo fato de que música e vídeo juntos, instauram sentidos, que não seriam possíveis fora desta combinação. Podemos assim reconhecer que o videoclipe mantém uma relação audiovisual, na qual assumir a música ressignifica imagem e vice-versa, num processo reiterativo e dinâmico.

3.1 ESTÉTICA VIDEOCLÍPICA

Este capítulo apresenta, de forma breve, como se organiza o videoclipe como um produto audiovisual, principalmente seus elementos históricos e estéticos, que, como vimos, o tornam um produto híbrido, que integra música com imagens e é produzido para fins artísticos ou promocionais. Geralmente, este o faz de forma curta e dinâmica e, via de regra os artistas da música são seus protagonistas: seus corpos em movimento fazem o percurso narrativo não verbal que preenche este audiovisual de informação simbólica e cultural.

Também consideramos questões complexas sobre as possíveis funções e categorizações estéticas dos videoclipes, configurações estas, ora mais artísticas, ora mais comunicacionais. Analisamos as formas e os meios que o videoclipe incorpora: o gesto, a dança, a música, gerando, através de estímulos cinéticos e audiovisuais, uma ampliação do vocabulário cultural e uma permanente transferência de informações.

Para tanto, foram úteis os trabalhos de Denise Guimarães (2007), Arlindo Machado (2002; 2016), Philippe Dubois (2004), Raymond Bellour (1997), Marina Agustoni (2016), Thiago Soares (2013) e a teoria do pensador francês Michel Chion (1994) na ordem como apareceram na pesquisa.

O termo 'videografia' como o campo da produção técnica e de sentido das imagens, será aqui utilizado como os recursos de realização/difusão dos suportes, oriundos da tecnologia televisiva; todavia, observando-se a fragilidade do termo na perspectiva de que 'existe uma experiência aquém/além do nível verbal nas imagens contemporâneas'. O termo, apesar da sua operacionalidade, é derivado da ideia de grafia e, portanto, dá ideia de uma possível "escrita" ou "poética" do videoclipe.

O videoclipe nesta perspectiva, é uma espécie de exemplo atualizado de texto que repercute uma visão de mundo e, ao mesmo tempo, é capaz de proporcionar uma experiência estética a quem assiste uma audio-imagem do trabalho artístico/perfomático.

O videoclipe, não é, tão somente "do" artista; ele se materializa "no" espectador. Também o corpo do artista, em suas performances é a maneira como ele representa e enxerga o mundo e sua forma de narrá-lo para seus milhares de fãs e seguidores de suas plataformas comunicacionais. Como explica (SOARES, 2013,

p.23), “O corpo do artista musical é a sua presença, seu lastro biográfico, seu estar-em-cena diante do público, como uma espécie de comprovação ou de autenticidade de sua existência, digamos, artística, está no ato performático”. Soares explica ainda que o videoclipe faz parte da personalidade artística, uma visão de mundo em forma musical, construída, em parte, pela performance do artista.

O videoclipe traz à tona a personalidade do artista, o diferenciando dos demais, mostrando sua singularidade de atuação. Para tanto, serve-se de aparatos técnico-estéticos inovadores, tanto da televisão como da vídeo-arte. Tais formas foram exploradas em seu percurso histórico, principalmente por estarem ligadas à ideia de inovação e conectadas, desde seu início, a um público jovem e à indústria musical.

Isso deixa claro que, já nos primórdios de sua história e poética, o videoclipe sempre evoluiu tecnologicamente, contaminando-se com algum cenário audiovisual, tanto do cinema como da publicidade. Entre estas ‘incorporações’ estão a hibridação de formatos, dispositivos, gêneros e técnicas de pós-produção, como também absorção de diretores de cinema e toda espécie de artistas, técnicas e técnicos especializados. O videoclipe, nesta esfera midiática e artística, faz convergir, portanto, ciência, arte e comunicação. (WOSNIAK; OLIVA, 2018)

O videoclipe torna-se, neste contexto, a extensão da materialidade do artista, sua capacidade de transportar as canções populares em imagens com uma linguagem única. Assim, a partir da observação do videoclipe e da revisão bibliográfica, observamos que, este ato performático tem funcionado como alicerce para sua estética, que traduz o próprio corpo do artista e sua indiciabilidade (SOARES, 2013) como se, o videoclipe fosse uma configuração fragmentada e cheia de camadas, micronarrativas, com uma edição “veloz” e num ambiente que, traduz-se em imagens produzidas pelo corpo do artista no ato performático.

Toda música precisa de um corpo e ganha materialidade com a voz e/ou instrumentação; como texto, a música traz uma performance implícita. Nesse sentido, podemos dizer que a performance existe ‘fora da duração’, porque ela atualiza virtualidades mais ou menos numerosas, sentidas com maior ou menor clareza, fazendo “passar ao ato”, fora de toda consideração pelo tempo.

Por isso mesmo, a performance realiza aquilo que Zumthor (2000), chama de ‘propósito da recepção’, uma “concretização” do elemento irredutível na noção de performance: a ideia da presença de um corpo. (ZUMTHOR, 2000, p.59) Ainda para Zumthor, até o ato silencioso da leitura traz uma performance. No que diz respeito à

música, Janotti Jr. (ano) é bem claro: “Não é somente a apresentação ao vivo, já que escutar uma canção inclui a “corporificação” da voz, ou seja, uma atuação, um modo especial de conduta, a “personalização” de uma interpretação, um ato orientado para o processo comunicativo. Isso implica destacar os traços performativos como a entonação, o movimento, a situação e a ambientação em que a canção se apresenta”. (JANOTTI Jr, 2004) A partir do momento em que, no videoclipe, se associa música à imagem, a memória é requisitada quando se ouve a canção, o que promove uma ‘fusão de horizontes de expectativa’ (o que o videoclipe oferece e o que a audiência traz como repertório pessoal). Deve-se a isto, o fato do clipe potencializar os locais de performance do artista.

O gênero audiovisual videoclipe, sempre protagonizado pela performance do artista, ganha ainda mais significado pelas mãos de um diretor. O uso das inovações tecnológicas apresenta uma forma de contar histórias ‘sonoro-imagéticas’, muitas vezes, com improvisação de recursos e novas descobertas, caracterizando-se, principalmente, como uma forma não-narrativa ou não-linear de narrar, onde o que importa é menos a intenção de se contar uma história e mais o desejo de se passar múltiplas sensações e a produzir sentidos (seja ela na realização do produto ou em sua fruição), que se manifesta como experiência estética.

Também destacamos que o videoclipe é composto de uma *signagem* criativa que, constantemente, (re)inventa seus formatos, atendendo às expectativas multimídiaicas e não se restringido apenas à divulgação da proposta estética ou da mensagem do cantor ou sua performance presencial. O videoclipe conta uma história através desta junção híbrida (música e som) construindo este discurso próprio, uma poética.

O videoclipe é assim, um produto midiático e cultural que sempre caminha entre estas duas esferas, muitas vezes contraditórias: a artística e a midiática (DUBOIS, 2004). Neste aspecto, sua natureza como meio de representação, desde seu surgimento, como vimos nos anos 1980, está atrelada fortemente aos artefatos tecnológicos, que propiciaram a sua flexibilidade enquanto objeto audiovisual.

Guimarães (2007), por sua vez, afirma que, mesmo atrelados à indústria cultural e televisiva, seus criadores exploram procedimentos inovadores com sensibilidade e consciência. Usam de forma crítica e artística, tais recursos para visibilizar o videoclipe nos novos suportes.

O termo 'clipe' é derivado de *clipping* ou recorte, técnica criada para fazer colagens de imagens para a produção de narrativas lineares ou não lineares, destinadas a divulgar os *hits* musicais da época, e eram feitos de forma rápida e instantânea, normalmente com imagens frenéticas. (SOARES, 2004)

O videoclipe, em seu percurso histórico, vem sendo formado na organização e articulação da imagem e do som, criando assim este produto híbrido, fortemente conectado aos aparatos técnicos e tecnológicos televisivos e cinematográficos. Como explica Machado:

Na verdade, o videoclipe torna sensível ao que nunca prestamos atenção antes: a unidade indecomponível do som com a imagem no vídeo, que nos permite falar verdadeiramente e com toda propriedade de um meio audiovisual. O cinema nasceu mudo e teve de esperar trinta anos para ganhar o som sincronizado, enquanto a televisão e o vídeo já nasceram sonoros. O cinema mudo é uma arte completa em si mesma e tão eloquente quanto qualquer outra, enquanto não se sabe bem no que poderia resultar uma televisão muda. (MACHADO, 1988, p.173)

Já o pensador francês Chion (1994), fala que música e imagens são inseparáveis: não têm uma ordem ou hierarquia organizacional. Quando vemos ou ouvimos, para o autor, no audiovisual (entendamos aqui o videoclipe) serão utilizados os termos academicamente juntos 'ouvir/ver' ou 'ver/ouvir'. Isso porque, para o autor, as percepções sonora e visual são da mesma natureza; mesmo diferentes, 'emprestam' com uma ligeira estranheza dentro do contrato audiovisual, estas percepções que se influenciam mutuamente uma a outra, através da contaminação ou projeção, de suas propriedades respectivas. (CHION, 1994)

Chion afirma ainda que "O esforço mental em fundir imagem e som produz uma 'dimensionalidade' que faz a mente projetar o som "por trás" da imagem, como se ele emanasse da imagem em si. O resultado é que nós vemos algo que existe somente na nossa mente. (...) ou seja, nós não vemos e depois ouvimos um audiovisual, nós ouvimos/vemos". (CHION, 1994, p. 21, supressão nossa).

Esta ideia deste pensador francês de que 'música e imagens são indissociáveis' e que não podemos "separá-las" fica clara, quando naturalizamos o ato de ver-ouvir sem uma ordem de o que acontece primeiro. Assim, buscamos nesta pesquisa, através da análise do videoclipe, como produto midiático, apresentar o nosso "corpus", de forma inseparável no *ver-ouvir*.

Trata-se de uma condição tão singular quanto *ler-e-interpretar* em um texto

literário; serve para nossa compreensão de todas as mensagens sugeridas nesta ‘junção sintática’, principalmente na análise estética deste produto midiático. Usamos assim, o som para enxergar a imagem de maneira diferente, já que nos oferece pistas e alertas de possíveis significados, como também a imagem nos faz ouvir melhor os sons através dos movimentos do artista no clipe. Como se pudéssemos, com isto, enxergar ‘algo’ a mais na imagem ou ouvir ‘algo’ a mais no som, e assim por diante”. (CHION, 1994)

Para entender as múltiplas mensagens dentro deste produto constituído desta junção de imagem e som, faz-se importante um contato com o desenvolvimento histórico deste meio audiovisual desde seu surgimento na década de 80, principalmente pela intrínseca ligação com novas tecnologias e mudanças socioculturais.

Porém, a sincronização de música e imagem vem de muito antes, com o cinema musicado e as experiências da vídeoarte, performances musicais filmadas e *jingles* comerciais da televisão. Listamos aqui, como uma das primeiras experiências consideradas como uma espécie de videoclipe que o antecede, a *Bohemian Rhapsody*, da banda Queen, (1975) que, além da construção narrativa, improvisada para a época, também tinha um apelo comercial ao estrear a música na televisão antes da mesma ser lançada pelas rádios.

Aqui, podemos perceber que, já em seus primórdios, o videoclipe tenta juntar o produto e a popularidade dos músicos, fato este muito importante para esta pesquisa, porque mostrava seu potencial de influenciar seu público e de fazer trocas comunicacionais principalmente com o público-alvo destas bandas de *rock*, gerando cultura e movimento.

Já apontamos que o auge dos videoclipes foi devido às ações da MTV, mas é importante frisar que este, em seu início, foi um canal de TV criado especificamente para a indústria da música. Como tal, contou com grande adesão de artistas, gravadoras e produtoras, como também de marcas patrocinadoras. Desta forma, se associavam para criar vídeos, propagandas multimídias, como também clipes e programas que se tornavam produtos da emissora com o intuito de vendê-los para o público jovem, surgindo deste processo a ‘cultura do videoclipe’, sustentada pelas gravadoras musicais e produtoras cinematográficas.

Guimarães também acredita que, a MTV tem grande responsabilidade ao usar os termos, ‘popularizar e institucionalizar o formato’ e ela também destaca obras que

se tornaram internacionais como *'Thriller'* e *'Bad'* de Michael Jackson. (GUIMARÃES, 2007).

Este tipo de formato perdeu força por volta de 2006, quando as grandes gravadoras pararam de pagar a conta dos videoclipes e programas que, durante quase três décadas, evoluíram tecnologicamente, contribuindo e contaminando-se com o cenário audiovisual, principalmente pela intensa hibridação de formatos, dispositivos, gêneros e técnicas de pós-edição.

O desaceleramento da produção e do financiamento do formato, ocasionou, aos poucos, a retirada dos videoclipes das emissoras como a "MTV" e a "VH1", que começaram a virar celeiros para novos formatos jornalísticos e programas de *reality shows*. Alteraram-se, quase que inteiramente suas programações que, passaram a apenas destacar a música e o cinema, ainda voltadas ao público jovem, mas através de seus shows de premiação como o "VMA".

Novamente, os videoclipes mudaram e migraram para outras plataformas, dentro do ciberespaço, principalmente no *YouTube*, mas também ganharam força os sites e blogs de música. Geraram assim, maior fruição e dinâmicas, com orçamentos mais modestos, obrigando os artistas a lançarem suas músicas apenas para chamar atenção ao álbum e acelerar as vendas, diminuindo a experimentação artística dos clipes.

Este formato segue até os dias de hoje, como acréscimo das várias plataformas de *streaming* e também dos *links* nas redes sociais, principalmente *Facebook* e *Instagram*. Estruturas *online*, que conectam milhares de membros, passaram a ser usadas pelos artistas da música junto com os avanços da internet, para conectar cada vez mais pessoas a partir da crescente popularidade destes meios eletrônicos, principalmente proporcionada por cada pessoa ter 'em mãos' seus *smartphones*, bem como, também, a crescente 'onda', entre os jovens, da interação dentro do ciberespaço em *apps* de opinião ou de criação de vídeos como *Tik e Tok*.

Portanto, a fruição tornou-se mais rápida e dinâmica; as músicas agora são feitas para chamar atenção no formato de álbum do artista e para acelerar as vendas, principalmente pelos *streamings* e pelas redes sociais, conectando ainda mais o artista com seus fãs e seguidores.

O videoclipe, como produto de possibilidades midiáticas e artísticas, como vimos, cria esta conjunção de ciência, arte e comunicação, tornando-se este produto híbrido (música e som), que conta uma história, cria sua estética e sua própria poética. Com

sua aproximação aos movimentos como a 'vídeoarte' ou o 'cinema experimental', assim como com a adesão de vários artistas, principalmente diretores de cinema, numa associação entre artistas icônicos e inovações tecnológicas, ofereceu a esses artistas 'um lugar' onde experimentar, que muito contribuiu para o audiovisual, mobilizando esferas sociais e artísticas.

A música, em sua associação com a imagem, mais um grupo musical popular, acaba por divulgar, em última instância, ou 'vender' a sua obra/produto musical. Também cria uma rede de interação com seus fãs, o que amplia a comunicação. Esta conexão produz diferentes universos e poéticas, que alteram como também se modificam neste contato.

Com grande criatividade esta indústria usa intervenções efetuadas por *softwares* e todo tipo de novas tecnologias, o que define as marcas típicas do videoclipe, sobretudo enquanto uma espécie de 'audiovisualidade tecnoestética', sempre em constante evolução, conectada com o tempo presente e as novas tecnologias. Trata-se de um meio que sempre esteve aberto à experimentação e ao novo, até mesmo em sua forma de contar histórias.

Afinal, no videoclipe, a relação da narração com a identidade do artista é constitutiva: não há identidade cultural que não seja um 'discurso montado' (texto poético) e o videoclipe, sempre em seu percurso, buscou esta identidade, principalmente, estar no presente e conectado com seu público. Este fato faz sua fala ter um senso de personalidade artística dentro do conjunto audiovisual. Conforme explica Silva (2010), as características do texto artístico estão ligadas ao considerado poético- e este pode estar presente nos mais diversos produtos midiáticos.

Portanto, ao entender o videoclipe como texto, aceitamos, sobretudo, a ideia de que este, enquanto veículo midiático, é emissor do signo poético.

Todas as tentativas de buscar novas formas de disseminação e posicionar os artistas no mercado da música, caracterizam o lado comercial do videoclipe. Trata-se de uma ênfase mercadológica, como vimos, e que se aproxima dos *trailers* do cinema (GUIMARÃES, 2007). Isso permitiu a este segmento se deslocar facilmente entre o comercial e o artístico e, revelar os processos artísticos e estéticos, como também as formas de criar e de dialogar dos artistas da música com sua audiência e seu alcance massivo e comunicacional.

O videoclipe tem, como ponto importante, seu processo de corte/fusão e montagem. Esta é sua parte poética, responsável pela chamada *elipse narrativa*, sua

signagem cinética e as metáforas em sucessão. Segundo a autora Guimarães (2007) ele pode ser: lírico-narrativo, cômico-narrativo, trágico-narrativo, etc.

As variações dependem da criatividade e das inovações, neste meio, tão perseguidas por seus criadores; assim, os videoclipes tornam-se, de maneira singular, obras que, ao mesmo tempo, pertencem ao mercado midiático e cultural. Sua característica de ‘explorar procedimentos inovadores com sensibilidade artística’, consciência crítica, em busca de grandes efeitos estéticos o tornam também ‘obra de arte’ e não só ‘entretenimento’ ou ‘produto para vender’ mais música.

Guimarães (2007) destaca três tipos de videoclipes: o *narrativo*, o *ícone do artista* e o *jogo metafórico*. O *narrativo* é aquele mais próximo do cinema, um tipo de musical de curta metragem feito para ilustrar a letra, priorizando o apelo popular. O *ícone do artista* prioriza a apresentação do artista ou da banda musical e é cheio de efeitos visuais e referências das artes visuais, construído por imagens dissociadas que o afastam da narrativa cinematográfica. Já os videoclipes que se caracterizam como *jogo metafórico* trabalham metaforicamente as variações sintéticas baseadas na letra da canção, tendo efeitos mais sugestivos e sutis, que o aproximam da *videoarte*, explorando poéticas de forma crítica e inventiva.

This is America é um claro exemplo de videoclipe de jogo metafórico; seus criadores afirmam que o vídeo foi construído de forma bastante fluida e intuitiva. *Hiro Murai*, cineasta japonês, parceiro de Glover em várias obras como *Atlanta* seriado da FOX, e o filme *Guava Island*, ambos na função de diretor, descreve que Glover assumiu as rédeas criativas do conceito inicial porque, estava escrevendo a letra e as melodias da música; mas depois, quando ele estava no final, nos últimos trechos da canção, afirma Hiro para a entrevista na revista '*Variety*': "*É como se estivéssemos brincando de batata quente com ideias — mesmo quando a gente já estava rodando*". Isso deixa claro que, o roteiro oferecia ‘margem para improvisações’ e para a sintonia entre seus criadores.

O diretor também esclarece, na entrevista, suas referências cinematográficas para o trabalho em parceria com Glover: "(..) *a primeira delas, os últimos 20 minutos de 'Mãe', quando o caos se espalha pela tela e tem um monte de coisas acontecendo ao redor da Jennifer Lawrence.*" E a outra é conhecida por nós brasileiros: a ambientação de *Cidade de Deus*, do brasileiro Fernando Meirelles. Hiro diz: "*No real, foi mais sobre como colocar tudo que queríamos em cada frame e descobrir então o que queríamos enfatizar e que tom queríamos atingir*", explica ele. "*Foi importante*

misturar a luz e os elementos sombrios para dar ao público algo para digerir e, claro, para discutir também”.

Isso mostra a estratégia em usar metáforas da vida real e a preocupação dos criadores com o efeito do videoclipe no Ciberespaço e nas *Transmídias*, algo que acontece, em toda a carreira de Glover.

Neste trabalho, não foi diferente: simultaneamente, seu lançamento ocorreu após a participação de Glover no programa de humor *Saturday Nigth Live*; logo após também acabou por “estourar” no *Twitter*, no *You Tube* bem como nas plataformas de *strems*.

Outra estratégia para fazer o clipe seguir nas diferentes mídias, foi estar ‘dentro’ do filme “*Guava Island*” de 2019, estrelado por Donald Glover e Rihanna, onde o ator/*rapper interrompe* a narrativa do filme e mostra uma versão alternativa do videoclipe *This is America*.

Esta estratégia fez, em muito pouco tempo, a música alcançar a segunda posição das paradas, subindo muitas posições; além de o videoclipe tornar-se um produto midiático de grande alcance, uma coreografia filmada ou uma edição de ações estéticas, portador de múltiplas mensagens metafóricas que (re)produz “uma chuva” de vários discursos simultaneamente e (re)verberando de forma poderosa no ciberespaço.

3.2. VIDEOCLIFE ENTRE COMUNICAÇÃO E ARTE – FRONTEIRAS HÍBRIDA

Este subcapítulo tem como objetivo investigar a criação de movimentos na sua inter-relação entre dança, imagem e câmera. Pretende também ressaltar alguns pontos de suas ‘convergências estéticas’, a ‘utilização dos meios tecnológicos’ e a criação através de ‘coreografias filmadas’ como meio de comunicação e informação. Tentaremos ainda, com esse estudo, entender como se dá este processo com tais avanços e como estes ajudaram a desenvolver essa ‘imbricação de meios’.

Para tanto, elegemos os produtos audiovisuais, principalmente o videoclipe *This is America*, para entender a criação destes produtos artísticos e mercadológicos da indústria fonográfica, focando nosso olhar naquilo que ocorre entre o encontro do corpo (em sua performance corporal), da câmera e da imagem.

Observamos as diferentes manifestações deste corpo e o reflexo da sua imagem, o que ela provoca com estes movimentos corporais, sua influência nos fatores dos movimentos como o tempo e o espaço, assim como, principalmente os movimentos da câmera. Em nossos estudos, concluímos que a câmera exerce a função de direcionar o olhar do espectador e, também, possibilita ampliar o olhar de quem dança.

No uso da câmera, como parte do processo criativo, ela é 'o que vê'. A comparação do olho com a câmera é antiga e, segundo Aumont e Marie (2003, p. 40): "(..) o olho é o aparelho de tomada de cenas consideradas intermutáveis porquanto ocupam o mesmo ponto de vista". Ou seja: o corpo biológico e a máquina, de certa forma, desempenham o mesmo papel. Com o passar do tempo e com evolução tecnológica, principalmente dos aparatos técnicos e da câmera, esta passou a ser entendida como um 'instrumento privilegiado' de olhar o mundo, a qual reproduz um 'sujeito indefinido' ou, um 'instrumento científico' que obedece à ordem de quem o manuseia. Estas são as duas diferentes perspectivas sobre função, uso e manuseio da câmera.

Nesta perspectiva, a montagem de vídeo passa a ser entendida como composição (SPANGHERO, 2003) e, para isto, podemos refletir acerca do trabalho do *videomaker* como coreógrafo: na edição há uma coreografia de imagens. A composição da coreografia audiovisual foi inspirada pelas percepções ao observar as imagens, as tomadas gravadas e, sobretudo, nos diálogos com o corpo no caso da nossa pesquisa do ator/*rapper* dentro do clipe, estudando principalmente seu percurso de ações.

A partir destas premissas, podemos falar da criação de 'linhas dramáticas' da imagem do dançarino, uma narrativa do vídeo de tempo e espaço, temporalmente concebidas, sob a perspectiva dos diferentes olhares de seus criadores em forma de composição coreográfica audiovisual na qual uma imagem, um movimento dialoga com a imagem a seguir e faz sobreposições, transições de movimento. Nesse sentido, é preciso compreender segundo Machado que;

(..) ao efetuar a escolha das tomadas, ordená-las numa sequência linear e imprimir-lhe um ritmo através do controle da duração, o diretor necessariamente está operando uma interpretação do evento, ou pelo menos uma composição, um relato organizado segundo certos parâmetros. (MACHADO, 1988, p..105)

Podemos assim observar que, o processo de coreografia audiovisual, em sua relação entre as imagens capturadas e a montagem do vídeo, traz à tona o conceito de imagem e montagem conforme Aumont e Marie alertam: que as imagens correspondem ao material cinematográfico, e resultam das escolhas e significações. Sendo assim, “a montagem é, portanto, a organização de significações”. (AUMONT; MARIE, 2003, p.195)

A coreografia filmada vai além do que se passa diante da câmera; importa, então, sublinhar o quanto esta dimensão poderia ou deveria ser reconhecida nos procedimentos da câmera e/ou da edição. Esta ressignificação faz o corpo e o movimento terem outro lugar, onde seus fazeres—dança e vídeo— não são mais pensados em separado, mas como um processo de criação ‘em conjunto’.

Neste processo surge uma ‘dramaturgia das imagens’, um certo ‘efeito dança’. É exatamente esta junção que vemos na cinedança, no vídeodança, ou mesmo em nosso objeto de estudo, o videoclipe nas diversas dimensões coreográficas possíveis: a do corpo filmado, da câmera que filma, da edição que compõe. Isso faz com as fronteiras entre dança, cinema e vídeo apresentem-se cada vez mais diluídas e misturadas, em termos da criação artística com estes meios.

Quando a câmera participa desta equação de narrar uma história de movimento nestes meios, ela modifica o espaço de representação e, é diferente de uma coreografia apresentada num palco em que o corpo do bailarino realiza seus movimentos em uma tridimensionalidade que incorpora o espaço de presença do espectador. A câmera, ao produzir uma imagem, organiza esse espaço de forma bidimensional, o que promove uma quebra da natureza entre o espaço da representação e o espaço do público. Propicia também por exemplo, ‘saltos no espaço com continuidade temporal’, ‘saltos no tempo com continuidade espacial’ ou um “mesmo” movimento acontecendo a cada momento, num espaço descontínuo, particularidades que só são possíveis pela introdução do dispositivo.

Outra modificação causada é em nosso olhar para a coreografia filmada: ele se torna um *olhar monoscópico*, como se, na imagem bidimensional do cinema ou vídeo, o olho fosse menos solicitado a percorrer o quadro e sofresse uma pressão muito maior dos efeitos da composição.

O corpo na tela pode ter suas dimensões alteradas: a imagem do corpo distante informa, sobretudo, sua composição com o espaço, com as linhas de força que compõem a arquitetura da imagem e se prolongam para além dela.

A ideia de um extracampo insiste na imagem, e o faz de uma maneira quase que impensável num palco. Nele, a moldura é experimentada como limite do acontecimento. Para além daquilo ‘que se vê’, não há nenhuma cena ‘a ser vista’. A imagem na tela, ao contrário, tende a insinuar um transbordamento ‘naquilo que se vê’ e, se liga virtualmente ‘àquilo que não se vê’, dependendo da vivência de cada espectador que faz estas associações, conforme seu repertório.

Desta forma, podemos ter planos próximos que isolam o corpo do espaço ou podem também fragmentá-lo, dar proporções monumentais a suas menores porções, como também isolar pernas, pés, rostos, olhos, braços, mãos—, dando ocasião de produzir aí ‘coreografias improváveis’ pois assim, partes do corpo podem protagonizar planos, cenas ou mesmo peças inteiras.

A coreografia, vivenciada como cinema ou vídeo, potencializa o fato de que, na contemporaneidade, um movimento qualquer de um corpo qualquer num espaço qualquer pode ser dança. Este fato é oriundo da dança moderna que, em sua história, ligou-se facilmente com o cinema, o que a fez frequentar o cinema, tanto quanto, inversa e reciprocamente, o cinema frequentar a dança, evoluindo para novos meios tecnológicos como a televisão e o vídeo. Este contato é muito próximo: basta lembrar que a palavra grega *kínesis* é base etimológica de cinético, e também de cinema. A chinesa é, de fato, o traço comum que vincula coreografia e cinematografia como ‘escrituras de movimento’.

Nos capítulos anteriores usamos, diversas vezes, o termo ‘híbrido’, para designar o videoclipe, tanto de forma técnica como estética como os corpos expressivos que o compõe. Neste capítulo, vamos seguir o pensamento do filósofo Michel Bernard, para definir e entender este conceito, muito utilizado na imbricação das diversas artes e também na comunicação.

Para tanto, estamos pensando no corpo ‘dentro’ do audiovisual, não como uma entidade anatômica permanente e significativa, como vimos *no capítulo 1: Corpo e Movimento*, mas como afirma o autor “(..) rede sensório-motora instável de intensidades, submetida às flutuações de uma dupla história simbólica: uma da sociedade ou da cultura à qual ela pertence e uma da singularidade circunstancial e contingente de sua própria existência”. (BERNARD, 2001, p. 86)

O corpo e o movimento são de fundamental importância nesta pesquisa sobre o videoclipe e o entendemos aqui como 'entidade sensível', que permitirá ler as criações contemporâneas do audiovisual de modo mais pertinente, principalmente pelo seu grande poder de atualizar uma diversidade de experiências, geralmente percebidas como homogêneas e, dessa forma, repensamos estes lugares de expressão do corpo: a dança dentro do audiovisual, especificamente o clipe aqui estudado, nos permite detectar a confluência e as consequências de culturas físicas heterogêneas, das práticas corporais e performáticas apresentadas nestes produtos, e seus processos de criações híbridas presentes na contemporaneidade.

Os corpos nestes formatos, normalmente, apresentam várias formações – que fundamentam uma prática sensível e perceptiva diversificada – que permitirá o aparecimento de interferências cinestésicas que deslocam a linguagem de um único gênero ou técnica, apresentando corpos múltiplos, portadores da ideia de mobilidade e de reorganização permanente, que a associa a uma dinâmica 'em devir', na qual os elementos só existem misturando-se. Há aqui uma ideia de ultrapassar as bordas e os limites, o que o faz perder justamente sua pertinência. Não é a forma que está em jogo, mas seu poder de adaptar-se e gerar inúmeros sentidos para as criações destes videoclipes.

O termo 'híbrido' tornou-se corrente e comum, empregado em contextos muito diferentes, tanto em áreas técnicas como artísticas. Em cada um desses contextos, o termo assume acepções geralmente divergentes, que lhe conferem assim identidades diversas.

Nas artes performativas, o termo 'híbrido' faz sua aparição para designar a implicação das novas tecnologias, em particular das digitais, com o objetivo de impor uma 'nova ordem visual' que, de certa forma, representa o real, ao invés de defini-lo. Como vimos, o hibridismo é um processo que podemos pensar e analisar não como um processo geral mas, ao contrário, como um processo que implica numa multiplicidade de processos específicos.

Wosniak (2015) considera a forma híbrida como uma 'nova relação de continuidade' entre o corpo, o movimento, a dança e o espaço, por meio da comunicação mediada pela interface cinematográfica. A autor propõe que o alargamento de fronteiras é que intensifica a hibridação dos diferentes meios que, de forma poética e performática amplia o repertório deste fazer comunicacional, informacional e artístico, o que, de certa forma, cria uma nova relação entre a dança

e a representação de sua própria imagem, capturada pelo 'olho da câmera'. (WOSNIAK, 2015)

Acreditamos que, esta 'hibridização' de que fala a autora, também se amplia para o audiovisual aqui estudado (*This is America*) no qual podemos perceber que, a dança interfaceada pelo videoclipe, faz ocorrer uma 'ampliação de repertório' ao se estruturar sob a forma de 'diálogo e hibridação' de duas ou mais *signagens*. Dessa forma, geram, segundo a autora, grandes taxas informacionais, pela presença do corpo dos *performers* e todas as outras informações estéticas como, até mesmo os 'ruídos comunicacionais' que vão depender do repertório da audiência, como já vimos. (WOSNIAK, 2015)

O novo texto híbrido do videoclipe pesquisado, portanto, reinventa a signagem dança ao ganhar informação, de forma complexa como produto múltiplo, carregado de informação estética, e mensagens redecodificadas pela audiência.

Guimarães, ao se referir às poéticas *videográficas* afirma que, a hibridização acontece na mistura das linguagens das mídias tecnológicas com o cinema, televisão e multimeios, se apropriando da linguagem de videoartistas e de aparatos das tecnologias recentes para criar diversos produtos audiovisuais. (GUIMARÃES, 2007)

No percurso histórico, podemos perceber nos modos de apreensão de imagens em movimento, o aspecto fluído e híbrido das linguagens na composição do audiovisual, com a forte absorção das inúmeras linguagens. Como diz Santaella, de forma enfática: "As matrizes não são puras. Não há linguagens puras. (..) A visualidade, mesmo nas imagens fixas, também é tátil, além de que absorve a lógica da sintaxe, que vem do domínio do sonoro." (SANTAELLA, 2002, p. 371) Podemos dizer então que, o vídeo tem uma 'essência híbrida' por ser um amálgama de fontes artísticas diversas (pintura, escultura, cinema, música, teatro); porém, essa característica não se resume somente à sua linguagem, expandindo-se, também, aos seus gêneros.

A criação de videoclipes, entre outros produtos do audiovisual, tem uma 'estratégia híbrida' de construção de sentidos, de forma fronteira, liga muitas vezes diversas técnicas e gêneros, deslocando seu sentido original que causa um desvio ou estranhamento, num processo descentralizado de linguagem que se torna assim um meio que expande as suas próprias especificidades de forma mais fluida.

Na atualidade, o sujeito também é fluído, no sentido de acompanhar as mudanças tecnológicas das imagens eletrônicas, sua forma volátil, efervescente,

efêmera. Dessa forma, torna-se evidente uma articulação entre o vídeo e sua representação contemporânea. Vale ressaltar que, as análises de produtos culturais videográficos corroboram para a constatação empírica do seu caráter híbrido/experimental, principalmente pela mistura de linguagens e absorção dessas tecnologias.

As constantes mudanças no âmbito tecnológico favoreceram a sedimentação do que Lévy (2003) denomina como 'cultura digital', ou seja, uma estrutura social contemporânea, calcada essencialmente na fluidez, na efemeridade e na mescla do uso de dispositivos e equipamentos, cada vez mais portáteis, acessíveis e descartáveis. Nesse novo lugar – ou “não lugar” – alteram e questionam o sujeito familiarizado com diversas articulações na criação dos vídeos, o que é sustentáculo do hibridismo.

Portanto, o vídeo, aqui especificamente o videoclipe, é um sistema híbrido que, opera com códigos significantes distintos, importados deste 'aglutinar' de meios expressivos e tem um modo flexível de formar e editar suas ideias ou sensações na sociedade contemporânea. Para Soares (2004a) em seu artigo *Videoclipe, o elogio da desarmonia: hibridismo, transtemporalidade e neobarroco em espaços de negociação sobre o hibridismo dos videoclipes*:

O hibridismo no videoclipe proclama também uma espécie de estética da homenagem, inserindo, portanto, a discussão do clipe na dinâmica dos conceitos de intertextualidade e dialogismo postulados por Julia Kristeva e Mikhail Bakhtin, respectivamente. Ora, se estamos falando sobre um gênero cuja estabilidade se dá a partir do conceito de hibridismo, propomos também a diluição do conceito de plágio, do “que veio primeiro”, sendo cabível a ideia de que, em muitos casos, não se sabe de onde partiram as ideias no audiovisual. (SOARES, 2004a, p.13)

O que podemos perceber neste estudo do videoclipe é que é dominante a hibridação entre os meios. O videoclipe se influencia pela videoarte e pelo cinema, como também influencia outros meios e vice-versa. Ele aparece como potência ao destacar cineastas e outros artistas que se aventuram em sua criação, trabalhado de formas diversas e não lineares, muitas vezes, numa espécie de colagem, absorvendo inúmeros procedimentos do cinema e da televisão.

4. ESTUDO DE CASO – *THIS IS AMERICA* COMO POTÊNCIA TECNOESTÉTICA

A análise de *This is América* tem como ponto de partida o corpo do ator/*rapper*, exatamente seu percurso performático no videoclipe. Buscamos entender como seu corpo incorpora o gesto, a dança e a música, através dos estímulos cinéticos destes audiovisuais; além de estabelecer os parâmetros dessa investigação conceitual que, associa, não em separado, as imagens ao som da música e também sem partes de maior grau de importância ou hierarquia.

A questão aqui é colocar o corpo como o local de expressão do videoclipe. É nele que as informações, tanto musicais através da voz e sons, como as *signagens* corporais e *tecnoestéticas* das imagens na performance do ator/*rapper*, bailarinos e figurantes, como também a coreografia, são nossas fontes para a análise do videoclipe.

Damos início ao trajeto analítico, interrogando sobre os movimentos de Glover /Gambino e dos bailarinos do clipe: como estes corpos coordenam e traduzem os arranjos da canção, o instrumental, os efeitos de produção sonora e até mesmo a voz dos artistas? Ao mesmo tempo, coordenamos, as imagens, planos, edições e os efeitos de pós-produção, fazendo do corpo o lugar onde podemos problematizar: de que forma se realizam as relações entre som e imagem, além das possíveis interpretações da audiência?

Seguindo esta lógica, cabe a reflexão de que, o artista, protagonista e também produtor musical desta canção, ao criar este trabalho junto com o diretor do videoclipe, o concebe para se tornar um produto de consumo massivo e de discussão no ciberespaço, peça fundamental e estratégica de promoção desta canção e do álbum fonográfico correspondente, como também da sua áudio-imagem. (SOARES, 2013)

Desta forma, é construído um sentido de forma imagética e sonora, que é narrado pelo percurso performativo que articula a sincronização da imagem e do som,

apesar de sabermos que, nesta perspectiva, nem sempre teremos acessos fáceis na análise, porque o videoclipe não é sempre síntese que traduz literalmente a canção.

This is America traz um forte teor de crítica social ao usar imagens fortes e simbólicas, com grande potencial icônico que analisaremos no capítulo 4 e subcapítulos com aporte na Semiótica de Peirce.

Neste capítulo, estamos realizando uma análise tecnoestética dos pensamentos e pareceres sobre as imagens do videoclipe e sobre a canção, lidos no corpo de Glover/Gambino e na própria reação a essas imagens e sons pela audiência. Estes fatores tornam este audiovisual um exemplo de 'texto artístico', e produto transmidiático, que já, nos primeiros segundos do videoclipe, apresentam questionamentos sobre o corpo do artista socialmente e seu papel de revelar a sociedade criticamente.

Neste aspecto, Glover torna-se um agente transmídia, que não tem sua imagem dissociada do seu trabalho mais popular e midiático. Está tomado pela busca de maior inserção dos sujeitos em propostas que visem ao aproveitamento da inteligência coletiva (LÉVY, 2003), nos ambientes de colaboração em meio digital. O faz com lançamentos simultâneos de produtos e direcionando seus esforços em redes de informações e ações em diferentes mídias, fortalecendo a informação dentro do ciberespaço em prol da coletividade, e do seu ativismo digital.

Esta contribuição dos indivíduos em busca de um único objetivo pode ser entendida no conceito que o filósofo francês Lévy chama de 'inteligência coletiva'. Para ele:

É uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta de uma mobilização efetiva das competências, a partir da mediação das tecnologias da informação e comunicação. Com um encaminhamento à elevação da sensibilidade e da percepção devido às formas de cooperação e coordenação dos saberes em tempo real. (LÉVY, 2003, p. 28)

A inteligência coletiva é aquela que se alastra entre todos os indivíduos, que não está restrita a poucos privilegiados. É a ideia que a humanidade e, até mesmo quaisquer indivíduos podem oferecer conhecimento. Nesse contexto, não há ninguém que seja 'nulo'. Por essa razão, Lévy afirma que, a inteligência coletiva deve ser incessantemente valorizada. Deve-se procurar encontrar o contexto em que o saber

do indivíduo pode ser considerado valioso e importante para o desenvolvimento de um coletivo.

A audiência, para que tenha suas necessidades informacionais e de interação com a obra de arte satisfeitas e alcance autonomia nas atuações em rede, troca informações e até acrescenta novas visões ao produto midiático. (JENKINS, 2009)

Identificamos aqui, a chamada “cultura da convergência”, e o termo ‘transmídia’, criado pelo teórico Henry Jenkins, para designar uma história que desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia. O autor traz a concepção de que, um filme, um livro, um jornal, uma revista ou qualquer outro produto, até mesmo no caso desta pesquisa, o videoclipe *This is America*, é produto que ‘não se encerra sobre si mesmo’. Este determinado produto, tem consigo a possibilidade de expansão, distribuindo funções narrativas complementares entre as diversas mídias, de maneira que o conteúdo flua por vários canais diferentes e assumam formas distintas no ponto de recepção (JENKINS, 2009).

Como vimos, *This is América* pode ser classificado como *jogo metafórico* dentro da tipologia classificatória de videoclipes proposta por Guimarães, (2007), ao oferecer para a audiência, variações sintéticas relacionadas à letra da música como o som melódico que aparece inicialmente junto com os corpos dos homens negros e toda a carga simbólica que carregam já na primeira cena do videoclipe.

Metodologicamente, vamos analisar o videoclipe do início ao fim, selecionando alguns quadros/*frames* para aprofundar estas metáforas que aparecem nas diversas imagens, bem como as discussões transmidiáticas, fazendo um percurso da narratividade do corpo do ator/*rapper*, o ‘eixo principal’ deste videoclipe e observar o que ele ‘revela’ ou ‘tenta esconder’ nestas figuras em separado assim como em todas as informações dispostas no audiovisual.

O videoclipe é composto por seis ‘planos sequências’ que analisaremos detalhadamente no subcapítulo 4.3. O primeiro ‘plano sequência’ começa com uma música solfejada pelo coro²⁰ com tom alegre, que faz alusão às músicas cantadas pelos escravos, que eram proibidos de tocar instrumentos durante a escravatura, usando assim suas vozes como instrumento de resistência nos Estados Unidos.

²⁰ A canção contém um coro gospel e contribuições de vocais de apoio dos *rappers* como Young Thug, Slim Jxmmi, BlocBoy JB, 21 Savage e Quavo, que criam *ad libitum* durante a canção; Young Thug retorna para concluir a canção.

Logo depois, entra um homem negro com vestimentas simples, e com os pés descalços que caminha de forma tranquila até uma cadeira com um violão onde se senta para começar a tocar. A câmera também, de forma sutil, feita pelo *Steadicam*²¹, revela o ator/*rapper* Glover/Gambino que está escondido atrás de uma pilastra, como podemos ver na Figura 1.



(Figura 1)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

Existe na criação e sincronização de imagem e som, uma qualidade que está presente tanto nos versos do *Rap* e nas variações melódicas da música, escrita por Glover e cantada pelo coro, como nas imagens que designam apontamentos de referências sobre a cultura negra e o preconceito estrutural.

Podemos relacionar esta cena com todas as críticas e comentários que aparecem nas revistas especializadas de música na internet, como também pela audiência, nas redes sociais, que foram amplamente discutidas no ciberespaço, logo após o lançamento de *This is América*, com o fato da música e o vídeo serem apontados como um 'hino contemporâneo antirracismo'.

²¹ O *Steadicam*, também chamado de estabilizador de câmera (em português), é um equipamento criado por Garrett Brown em 1974. Consiste de um sistema em que a câmera é acoplada ao corpo do operador, por meio de um colete, no qual é instalado um braço dotado de molas, e serve para estabilizar as imagens produzidas, dando a impressão de que a câmara flutua.

Principalmente por ambos terem como tema principal a reflexão sobre o modo como os Estados Unidos tratam a sua população negra, observa-se a extrema valorização das armas no país e as diferenças sociais, como também, a potência de suas imagens e da música; bem como a força de disseminação do videoclipe que alcançou milhares de *views* em muito pouco tempo.

O vídeo narra, basicamente, de forma comparativa, estas discriminações raciais que atravessam a história do país. As imagens remetem a fatos reais que, frequentemente, são reduzidos apenas a 'estereótipos de violência', e logo esquecidos pela mídia em geral, ou ao fato de que a cultura negra acaba por ser colocada por essa mesma mídia como 'mera diversão'.

Outro ponto importante, é o fato do videoclipe ironizar e questionar o papel da cultura negra, como já vimos no início do clipe, com a utilização dos solfejos em coro, na melodia e dos movimentos estereotipados do artista-criador.

A cultura produzida pela população negra, principalmente a música e a dança, sempre foram absorvidas pela sociedade branca no decorrer da história; o *Rock*, o *Jazz*, o *Blues*, e até mesmo o *Rap* são gêneros musicais criados pelos negros e aceitos mais facilmente pela mídia através de artistas brancos.

Por outro lado, as opressões e discriminações raciais, são facilmente apagadas e colocadas em segundo plano. Tais questões são profundamente exploradas no videoclipe, através de corpos negros e também pela coreografia dos dançarinos. Glover encarna sua persona musical *Gambino*, que aqui pode ser interpretada como a própria América: um homem negro a serviço de uma cultura branca que dança de forma divertida. Ele faz uma pequena pausa em seus movimentos, cravando uma 'careta com o olho esbugalhado' (figura 2); logo em seguida faz uma 'pose pantomímica' e mata a sangue frio' inesperadamente' o outro homem negro (figura 3) enquanto a câmera o segue e captura seus movimentos e expressões.



(Figura 2)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

Logo no começo do vídeo, sua expressão facial e corporal é colocada para causar estranheza e várias interpretações junto à audiência, o que gerou muitos outros vídeos de interpretação de significados ocultos no videoclipe, na internet. (Figura 4)

Muitos destes outros vídeos, julgaram que este *frame* de olho esbugalhado trata de uma referência a *Uncle Ruckus*, personagem das histórias em quadrinhos e da série de animação *The Boondocks*²². *Ruckus*, que é o principal antagonista do enredo, é um homem negro e velho, que odeia e despreza toda a sua cultura e negritude e até mesmo nega a sua identidade, alegando que tem ‘uma doença’ que mudou a cor da sua pele, escurecendo-a.

Com este único gesto, Glover traz para o videoclipe uma sátira aos negros que reproduzem os preconceitos e se viram contra sua própria herança racial e cultural, obcecados por uma cultura branca que os menospreza.

Esta ideia está em várias obras artísticas que questionam o racismo estrutural americano, como o famoso livro: *A Cabana do Pai Tomaz*²³ por exemplo, ou mais

²² *The Boondocks* (2005- 2010) é uma série de animação estadunidense, criada por Aaron McGruder para o bloco de programação *Adult Swim* do *Cartoon Network* da *Turner Broadcasting System*, baseados nos quadrinhos de McGruder de mesmo nome. *The Boondocks* é uma sátira social da cultura estadunidense, que aborda temas complexos como o racismo e a luta de classes.

²³ *Uncle Tom's Cabin* ou, *Life Among the Lowly*. (Em português: A cabana do Pai Tomás) é um romance sobre a escravidão nos Estados Unidos da escritora norte-americana Harriet Beecher Stowe. Publicado em 1852, o livro "ajudou a estabelecer as bases para Guerra Civil", segundo Will Kaufman.

recentemente o filme *Django Livre*²⁴ com o personagem de mesmo nome do diretor de cinema Quentin Tarantino, no qual um homem negro é pago para caçar negros fugitivos.

Todos estes personagens carregam este mesmo desprezo à negritude, satirizando seus hábitos e falas como fazia Jim Crow, personagem que Glover apresenta (Figura 3) de forma gestual que será explicado, mais para a frente no texto, colocados em discussão aqui com a performance de Glover junto a música. A própria letra da primeira estrofe, de certa forma conduz a audiência a refletir, como no primeiro verso, quando o Coro com ritmo africano, canta e resume a visão estereotipada e preconceituosa acerca dos negros norte-americanos e sua necessidade de se enquadrar aos padrões do homem americano de sucesso e dinheiro.

Este pensamento pode ser observado nos versos da primeira estrofe:

*Nós apenas queremos festa
Festa só para você
Nós apenas queremos dinheiro
Dinheiro só para você*

O videoclipe, por meio do corpo, cria então metáforas que fazem um julgamento à cultura norte-americana, ao capitalismo desenfreado e também ao próprio mundo do *rap*, com a exposição e o forte sarcasmo da imagem de uma juventude negra fútil e alienada que, é projetada nestas canções de *Rap*, *R&B* e na *cultura pop*.

Os versos do coro também ironizam a maioria das músicas produzidas por artistas negros destes universos musicais de grande sucesso que, atualmente, estão longe da ideia de protesto que havia quando do seu surgimento.

As músicas, muitas vezes, atingem os *tops* das listas das mais tocadas ou as com maiores números de *download*, exatamente por alimentar essa 'imagem de futilidade' limitada acerca da cultura negra e não valorizando sua contribuição cultural de grande escala na formação do país.

Uncle Tom, a figura central da história, era inicialmente identificado como um escravo de personalidade nobre, sofredor e cristão. Mais recentemente, contudo, o seu nome tornou-se um sinônimo de afro-americanos acusados de se "venderem" aos brancos.

²⁴ *Django Unchained* (no Brasil, *Django Livre*; em Portugal, *Django Libertado*) é um filme de aventura e faroeste estadunidense de 2012, escrito e dirigido por Quentin Tarantino. O filme é estrelado Jamie Foxx, Christoph Waltz, Leonardo DiCaprio, Kerry Washington e Samuel Jackson. Foi lançado em 25 de dezembro de 2012 (Dia de Natal), na América do Norte. Situado na era antes da guerra do *Deep South* e Velho Oeste, o filme acompanha um escravo liberto (Foxx), que caminha por todos os Estados Unidos como um caçador de recompensas.



(Figura 3)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*



(Figura 4)

Fonte: frame extraído de fanclips de *This is America*

O corpo do ator/*rapper* então é o realizador das ações cognitivas de caráter textual, mas são suas 'ações dançantes' que comunicam signos realizados no entorno de sua interpretação e encenação, compondo uma escrita metafórica na sua performance corporal, vocal e sonora, na qual usa das imagens, versos, pessoas, lugares e movimentos, para efetivar, de forma significativa, os ambientes da representação, organização e conseqüentes disseminações das informações apresentadas e discutidas nos diferentes meios comunicacionais. (Figura 4)

Portanto, corpo e voz tornam-se o modo de operar, em todos os aspectos, a narratividade do audiovisual, com importante papel cognitivo de estruturação de sua signagem, proporcionando diversas leituras tanto verbais como não verbais do mundo, em trocas constantes com seu público.

Antes do refrão que vem logo em seguida. Podemos ver Gambino reproduzindo a postura corporal anormal e burlesca do 'teatro de vaudeville' do famoso personagem Jim Crow já citada. Aqui temos outro *frame* que foi também muito discutido nos meios eletrônicos pela audiência, comprovando a potência deste videoclipe e sua repercussão.

This is America é destas canções que, somada a seu videoclipe, tem uma grande eficácia, por encapsular ou retratar um sentimento que está aflorado na sociedade, de uma maneira que se torna emblemática. Afinal, explora a arte afrodescendente enquanto marginaliza corpos negros e oferece uma 'leitura aberta de mundo' deixando ao público muitos indícios, que responde com mais materiais audiovisuais e novas discussões no ciberespaço. (Figura 4)

Jim Crow é uma personagem criada por Thomas Rice em 1832. O cantor e ator, com a cara pintada de tinta preta (usando *blackface*) reproduzia os preconceitos da época, ridicularizando os negros. O impacto de seu personagem foi tão grande na época que "Jim Crow" se tornou uma forma pejorativa de se referir um homem negro, como também acabou por dar o nome a um conjunto de leis estaduais que institucionalizaram a segregação racial entre 1876 e 1965, as Leis de Jim Crow.

Jim Crow, mostra a glorificação da violência por meio dos trejeitos estereotipados, com o intuito de denegrir a imagem dos indivíduos negros, assim como, no clipe, a persona de Gambino a replica. As duas personagens, mesmo com a grande diferença temporal, são seres fanfarrões e dançantes que representam, igualmente, o homem negro preocupado em vencer de qualquer forma num país

dominado por uma elite branca e, de forma ofensiva, essas figuras tornam-se algo perigoso, violento.

No caso de *This is America*, Gambino nos apresenta uma atualização desta antiga forma de diminuir os negros norte-americanos e de ‘manter o preconceito racial’ e o faz de forma a superar até mesmo as expectativas de seus criadores, alcançando massivamente não só o público norte americano, mas também o de todo o mundo.

Nogueira e Veiga (2019) em seu artigo *This is America: explorando múltiplas temporalidades e territorialidades no audiovisual*, explicam que o videoclipe é um produto de ativas competências de recepção e matrizes históricas e culturais, principalmente por alinhar discursos existentes e processos em andamento por todo mundo que, se conectam com a audiência e facilitam a recepção do produto audiovisual, até mesmo no Brasil.

Filia-se assim ao conceito de ‘culturas híbridas’ as quais podemos entender como um fluxo que se estabelece de forma comunicacional e midiática entre culturas distintas, englobando múltiplas temporalidades e territorialidades, num diálogo com matrizes culturais e contextos históricos em constante mudança e trânsito entre diversas regiões do mundo. (NOGUEIRA e VEIGA, 2019)

Este conceito se pode exemplificar com a música *This is América* que se tornou um fenômeno de recepção na época do seu lançamento, num cenário da música pós-MTV. O audiovisual agora, não é apenas uma mediação da canção para o público, mas um produto cultural em si, da própria imagem do artista como também um produto que levanta bandeiras e sustenta posições políticas e culturais.

Novamente, a música voltou a aparecer de forma contundente nos discursos políticos nas redes sociais, (re)postadas em novos audiovisuais, tornando-se tema das manifestações raciais que explodiram em 2020 pelo mundo, após a morte de George Floyd e movimentos como “vidas negras importam”, quase dois anos após seu lançamento.

A canção viralizou pelo mundo, principalmente pelo seu dueto imagem/som. Esta sequência melódica, logo no início do clipe, de forma quase hipnótica, faz a audiência relaxar e entrar numa ‘enganosa’ sensação de prazer e alegria junto com os movimentos do ator/*rapper*.

Na continuação do videoclipe, logo após a imagem que, aparentemente, simboliza Jim Crow, o ator/*rapper* dispara, com uma arma que surge do nada, sobre aquele homem, agora encapuzado, representando as execuções de homens negros,

em filmes como *Infiltrado na Klan* dirigido por Spike Lee, outra referência declarada de Hiro Murai, que optou por uma abordagem inspirada no simbolismo, no surrealismo e no cinema de suspense, criando uma ambientação propositalmente confusa para o clipe. Explicado por ele na entrevista já citada, da revista *Variety*, em reportagem. (Turchiano, 2018)

Exatamente nesse momento, a música passa deste ritmo africano, para uma batida de *trap*, estilo contemporâneo pautado pela violência excessiva. Com esta cena, o videoclipe, mostra a glorificação da violência e das armas. Logo depois, Glover entrega, de forma cerimoniosa, a arma que é enrolada, de forma cuidadosa por um jovem homem, num pano vermelho. A cor preta da pele de Glover também é evidenciada pelo filtro da câmera, dando uma impressão brilho, que o destaca dos demais.



(Figura 5)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*



(Figura 6)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

Observa-se aqui um ‘melhor tratamento’ dado à arma do que ao corpo negro que, na cena, é arrastado para fora do quadro, enquanto Glover, interpretando sua persona, repete o refrão da música e, como se nada tivesse ocorrido, volta a dançar alegremente. Glover e sua dança representam aqui o ‘ruído’ na comunicação, o elemento de distração, exatamente como a mídia, que faz este jogo de aproximar mas, ao mesmo tempo, nos afastar da verdade dos fatos em relação ao racismo estrutural nas sociedades globais e desfoca nosso olhar para a superficialidade e o ‘circo’ das ações e não para os importantes questionamentos de diferenças raciais.

Observe-se os versos do refrão:

*Esta é a América
Não seja pego escorregando
Olhe o que eu estou fazendo*

Assim, o refrão esclarece que, estamos diante a uma representação do sistema norte-americano, que novamente reduz os indivíduos negros ao exotismo ou ao mero entretenimento, ignorando suas lutas e a forte discriminação de que são alvo há séculos. Mesmo que, legalmente e atualmente, os direitos de todos os cidadãos sejam os mesmos, o videoclipe nos lembra que, um homem negro não pode "escorregar" e que precisa estar sempre atento; não pode vacilar por um segundo, enquanto vive numa sociedade branca e racista, que não trata todos realmente de forma igual.

Também Gambino parece fazer uma autorreflexão de seu papel como artista negro na indústria musical e, claramente provoca e espera toda essa discussão dentro do ciberespaço.

Já na segunda estrofe:

*Sim, esta é a América
Armas na minha área
Eu peguei na bandoleira
Eu tenho que carregá-la
Sim, sim, vou entrar nisso
Sim, sim, isso é guerrilha*



(Figura 7)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

Podemos observar na (Figura 7), o surgimento de elementos da violência urbana e dessa ‘espécie de guerrilha’ entre o povo dos bairros negros e a polícia, após algum ‘desrespeito os direitos civis’ ou excesso de violência policial e execução de pessoas negras, casos estes que se multiplicam pelo mundo.

A agressividade urbana também aparece nos versos de Gambino, em forma imagética, textual e até mesmo musical no videoclipe. Nas mudanças do ritmo melódico, neste momento (Figura 7) são evidenciados os versos que se aproximam bastante ao *Rap*, muito comum na América (USA), fazendo uma narração descritiva do modo como o sujeito negro incomoda a polícia que defende uma supremacia branca, reprimindo brutalmente os conflitos que encontra nas ruas.

A encenação do vídeo, explora a violência dos contextos sociais de onde surgem estas narrativas. Trata-se de uma composição ordenada, de forma

coreográfica e muito ensaiada para a gravação dos *takes*, que fala da realidade dos bairros exclusivamente negros, tomados pelo crime, pobreza, conflitos com a polícia e esta espécie de guerrilha, onde o cidadão precisa andar armado para se defender e sobreviver.

Enquanto Gambino canta esses versos, na (Figura 8), ele dança de forma engraçada e bailarinos se juntam a ele copiando seus movimentos (ou seria o contrário?). Aqui podemos pensar nos debates sobre apropriação cultural como também no que parece ser uma tentativa de desfocar a audiência do caos e da violência que começa a se intensificar no 'pano de fundo' das imagens.

Neste trecho do audiovisual, aparece a alegria da coreografia de Sherrie Silver, dançarina nascida em Ruanda, diretora criativa e atriz. A coreografia, como vimos, tem, neste trabalho, uma característica de 'ruído para confundir a audiência' como afirma a coreógrafa na entrevista para a revista *Pigeons and Planes*, na qual afirma: "*Há muitos temas sombrios nele, então eles queriam que fôssemos a luz do vídeo. Você sabe como as crianças são inocentes e meio que inconscientes do que está acontecendo? Estávamos lá para sorrir e trazer alegria a todos que assistiam, porque o fundo está trazendo muita escuridão e realidade.*" (SILVER, 2018)



(Figura 8)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

Logo em seguida, a câmera se desloca rapidamente para um coro gospel (Figura 9); aos moldes das igrejas de maioria negra eles cantam o pré-refrão: Nesta passagem, os versos reproduzem aquilo que o homem negro escutou a sua vida toda:

"*pegue seu dinheiro, homem negro*". Estes versos representam a diferença de tratamento social e racial; uma lição, transmitida de geração em geração, que continua latente na sociedade americana.

Temos aqui, como elemento da dança de Gambino e seus bailarinos, códigos que mostram como o indivíduo negro deve viver para ter uma vida tranquila e ser respeitado, transparecendo que, para isso, precisa atingir o sucesso e a estabilidade financeira. Podemos concluir, portanto que, nos Estados Unidos é forte a ideia de que um negro precisa ter poder econômico para ser tratado como um cidadão merecedor dos seus direitos.

*Vá dizer a alguém
Vovó me disse
Pegue seu dinheiro, homem negro*

O coro de jovens afro-descendentes mortos pelo *rapper*, agora com uma metralhadora, também foi amplamente comentado nas redes, vários relatos fazem alusão ao massacre de Charleston. Trata-se de um crime de ódio que chocou os Estados Unidos em 2015, quando nove jovens foram assassinados na sua Igreja Episcopal por Dylann Roof, motivado por ignorância e preconceitos raciais. Neste *frame*, novamente, a arma é deixada cuidadosamente nas mãos de um jovem e embalada num outro pano vermelho, simbolizando igualmente sangue, morte e violência, enquanto os corpos negros são deixados abandonados, sem qualquer sinal de respeito às vidas negras. (Figura 10)

Aqui temos a 'repetição do vermelho' de uma forma significativa para a estética do videoclipe. Como afirma Guimarães:

As cores são deflagradoras de relações intersemióticas. Em todas as modalidades tecnopoéticas (..) as cores são opcionais e sempre significantes. A relação do indivíduo à cor não tem fronteiras espaciais temporais ou linguísticas, isso porque, sendo a cor uma linguagem individual, o homem reage a ela de acordo com suas condições físicas ou influencias culturais, ou seja, seu repertório (GUIMARÃES, 2007, p.107).



(Figura 9)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*



(Figura 10)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

Analizando a terceira estrofe:

*Estou tão preparado
Estou de Gucci
Estou tão bonito*

*Eu vou conseguir
Veja como me mexo*

Nesta terceira estrofe, Gambino volta a dançar junto aos bailarinos que estão vestidos de uniformes colegiais. O que vemos agora são várias danças que se rivalizam nas redes sociais, com matrizes africanos, danças contemporâneas dentro do universo do *hip-hop*. As cenas de rebelião seguem mais movimentadas; agora, aparentemente, a quantidade de guerrilheiros a serem perseguidos é maior, por policiais e viaturas. O fundo da cena, de certa forma, é desfocado da atenção da audiência, enquanto Gambino e seus dançarinos tomam conta do primeiro plano. (Figura 11)



(Figura 11)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

Nesta estrofe, existe uma crítica ao próprio *Rap*, cujos videoclipes, tradicionalmente, mostram uma 'cultura de ostentação', com sujeitos exibindo suas roupas caras, seus celulares, seus carros importados como sinais exteriores de riqueza, que devem confirmar o seu sucesso. Isso mostra que, o sucesso financeiro é muito importante e dá um recado ao homem negro no pré-refrão.

Aparece então, a necessidade de afirmação do homem negro por seus direitos civis. Aqui, a cena novamente tem um tom debochado, mostrando uma certa alienação dos jovens negros através de seus movimentos corporais, seguindo modelos midiáticos, que acabam por querer provar seu valor através da ostentação e não por

suas conquistas. Dessa forma, mostram à sociedade branca que estão atingindo todas as metas, enquanto na verdade, os negros ainda lutam de forma desigual. (Figura 11)

A terceira estrofe segue:

*Isto é um celular
Essa é uma ferramenta (sim)
É a minha Kodak*

Aqui a câmera se desloca da dança e focaliza jovens negros gravando tudo com seus celulares, (Figura 12), o que nos leva a várias discussões nas redes relacionadas com o clipe. Nos USA, recentemente, foram apontados vários casos de violência policial com as consequentes 'imagens vazadas' das operações. O caso mais comparado com o videoclipe, que acabou por virar estopim para polêmicas midiáticas e sociais, impulsionadas pelo audiovisual em discussão, aumentando as críticas da agressão e discriminação racial, foi o caso de Stephon Clark.

Trata-se de um acontecimento recente, muito comentado nas redes sociais, que aconteceu poucas semanas antes da estréia do videoclipe, que mostra que Glover, faz questão de estar atento ao que está acontecendo em seu redor no ciberespaço. Trata-se do caso deste jovem negro, de 22 anos, que foi assassinado pela polícia, porque confundiu seu celular com uma arma.

Também podemos conectar a letra da música a este fato, pela conotação dos versos que se referem que "isso é um celular, não uma ferramenta", lembrando claramente o caso mencionado.



(Figura 12)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

Depois, a câmera retorna para Gambino e os bailarinos que estão ao seu redor, dançando, de forma ritualística, em círculo. (Figura 13) Por trás da cena, surge um cavalo branco e seu cavaleiro, que foi extremamente apontado nas redes sociais como cavalo e cavaleiro do Apocalipse, indicando, para grande parte da audiência, os textos bíblicos, quando estas figuras representam a morte e a vitória através da violência.

**(Figura 13)**

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

Segundo comentários postados na internet, tem-se uma mensagem de revolução, de destruição dos paradigmas antigos e das discriminações, um chamamento de Gambino a seus irmãos, para a luta e anunciando, supostamente, a chegada de um novo tempo. Em seguida o ator/*rapper* faz um gesto como estivesse segurando uma arma e tudo para, numa grande pausa, e ele acende um cigarro, aparentemente de maconha, e recita a quarta estrofe. (Figura 14)



(Figura 14)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

*América, eu chequei minha lista de seguidores e
Vá dizer a alguém
Vocês estão me devendo, filhos da puta
Vovó me disse: Pegue seu dinheiro, homem negro*

Esta estrofe continua a ideia presente nos versos anteriores, esclarecendo que, o sujeito não está satisfeito apenas com dinheiro e fama. Se dirigindo ao seu país e, exibindo o seu sucesso, alerta que ainda estão em dívida com ele, com o seu povo. Gambino, nesta estrofe, quer acabar com os limites que a sociedade branca impõe para ele e toda a comunidade negra.

Ele usa os versos de *This is America* para afirmar que ‘não vai aceitar o racismo’ disfarçado de elogio, nem o preconceito escondido na admiração e na segregação, que ainda é muito presente no país. Por ser um artista de sucesso e estar, de alguma forma num lugar privilegiado, usará sua fama para exercitar um ativismo político.

Estes versos refletem uma sociedade na qual o acesso à educação de qualidade, não morar em área de risco, não sofrer preconceito pela cor da pele, não ter dificuldades de criar laços de amizade, ter acesso ao sistema de saúde particular, não enfrentar violência policial direta, ter maiores oportunidades às vagas de emprego, etc. são privilégios da sociedade branca.

Logo em seguida, (Figura 15), o que podemos perceber é que a canção junto com a performance de Gambino, dançando no teto de um carro velho, com a participação especial de SZA, sentada no capô do carro, como uma rainha, mostra

outro exemplo do trabalho transmídia de Glover que, em seguida ao videoclipe *This is America*, lançaria uma parceria musical com a cantora; também o homem morto do violão, volta à cena, tocando e cantando; ele é outro artista negro de sucesso de ‘velhas parcerias’.

Este momento de pausa, nos remete a videoclipes clássicos como *The Way You Make Me Feel* e *Black or White* de Michael Jackson, (figura 16), que também narram, através da dança e dos movimentos, as diferenças raciais, e destacam esse mesmo cenário de ‘sonho e pesadelo’ que está presente. Os mesmos carros velhos dos guetos, nos quais Jackson dança, de forma violenta, em cima, expressa sua revolta e ressalta a cultura negra, assim como Glover faz em *This is América*.

Assim, o videoclipe traz para o foco, essa ideia das diferenças de privilégios que os brancos têm e a comunidade negra não tem, e o menor acesso destes a aqueles, mesmo com toda sua contribuição cultural e força de trabalho na estruturação dos Estados Unidos como nação.



(Figura15)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*



(Figura 16)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

A seguir, os versos da quinta estrofe:

*Você é apenas um homem negro neste mundo
 Você é apenas um código de barras
 Você é apenas um homem negro neste mundo
 Dirigindo carros de luxo importados
 Você é apenas um cão grande, sim
 Eu prendi ele no quintal
 Não, provavelmente, não é vida para um cachorro
 Para um cachorro grande*

Aqui, na estrofe final, Gambino assume a voz da sociedade branca, conservadora, racista e herdeira de séculos de escravatura e discriminação racial.

Ele se dirige a alguém, talvez a si mesmo, ao público, a todos os negros, repetindo: "*você é só um homem negro nesse mundo*". Chega mais longe, dizendo que o homem negro é apenas um "código de barras", feito para ganhar e gastar, para consumir e alimentar a sociedade capitalista branca. Na imagem, ele corre, desesperado, enquanto pessoas brancas como nos filmes de zumbi, correm atrás dele. (Figura 17)

Assim procedendo, mostra que a cultura americana sempre quis lhe ensinar que 'tudo o que pode ambicionar é dirigir um carro importado' e 'ostentar riquezas' como forma de validação. Estes últimos versos, no entanto, mostram que, mesmo que um indivíduo negro ganhe dinheiro na América, ele ainda assim é um "cachorro grande", a sua vida continuará sendo desvalorizada pela sociedade racista. Assim, compara os

artistas e atletas, como exemplos de negros que são fetichizados pela cultura branca a cachorros presos no quintal; Glover ironiza que merecem mais, que é urgente todos lutarem por algo melhor para toda comunidade negra e usar suas carreiras de sucesso para isso.



(Figura 17)

Fonte: frame extraído do videoclipe *This is America*

This Is America, como vimos, foi um assunto de grande interesse público em sua estreia, e segue provocando reações como é tradicional em videoclipes de canções pop provocativos como *Like a Prayer* de Madonna. Mais do que isso, este vídeo desafia o lugar dos videoclipes de *hip-hop*, sempre esnobados em premiações. É um trabalho que dialoga com o que é partilhado pelo público, e incita a conversa e a troca com a audiência. É impossível não analisar o videoclipe de Gambino sem pensar no que significa 'ser um músico do *rap* e do *hip-hop* no imaginário coletivo, assim como, o que significa ser negro.

Neste texto, também usamos e comparamos análises feitas por veículos de jornalismo impresso e digital, canais do *YouTube* e reações no *Twitter* e no *Facebook*. Observamos ainda, como um audiovisual de grande caráter enigmático como *This is America* torna-se, através do desempenho do artista popular e midiático, essa potência comunicacional.

Para ajudar a entender também suas potencialidades, destacamos trechos da canção, assim como estas imagens que chamamos de 'figuras' dentro da pesquisa,

que aqui foram apresentadas numa tentativa de esmiuçar o corpo do performer e apresentar os *frames* de seus movimentos.

Este material foi o principal meio de reflexão para decupar o vídeo em pequenas partes, nas quais observamos as expressões do artista e suas interpretações. Sua dança foi fonte de informações para compreender, as metáforas narradas através dos versos musicais, os sons e o corpo do performer no videoclipe e toda crítica social e simbólica que seus criadores apresentam na letra desta canção²⁵.

As intertextualidades, como traços estilísticos deste clipe, ecoam no público como enxergamos na interpretação e na reação de quem assiste, também na forma de contar esta história, de responder a tudo que Gambino transmite para quem o escuta e assiste.

Estas particularidades, tornaram *This is America* uma pesada crítica à indiferença, ainda que, para muitos, o significado não fique claro à primeira vista. É necessário prestar atenção nos detalhes, nas ‘pistas’ que vão sendo deixadas em segundo plano aos fatos propositalmente levantados e polemizados nos corpos dos performers, tanto reais como ficcionais, por exemplo: ‘o cavalo branco do Apocalipse’ (Figura 13) ou o ‘descaso de como o corpo negro morto’ é tratado no clipe. (Figuras 6 e 10)

O videoclipe torna-se assim, este ‘texto poético’ que emerge a visão de mundo de seus criadores, principalmente Glover/Gambino: ele apresenta, este ator/*rapper*, como uma espécie de ativista, que entende seu trabalho como um novo tipo de artista, mais consciente de seu papel como agente cultural, artista, ativista político, numa espécie de novo *star system* do mundo contemporâneo dentro da *Cibercultura*.

Glover nos brinda com um *jogo metafórico* explorando poéticas de forma crítica e inventiva, numa mostra de sua genialidade, nos oferecendo *This is America* como uma tela em que ‘a audiência pode acabar de preencher’.

Glover sempre foi uma personalidade importante nas redes sociais. Utilizou desde o começo da sua carreira, essa popularidade no ciberespaço, estrelando em vídeos do *YouTube* com o grupo de comédia chamado “Derrick Comedy” e se transformou numa das ‘estrelas’ mais intensas dos últimos tempos: um artista multifacetado (ator, produtor, músico, diretor, roteirista e influenciador nas redes

²⁵ Letra original da música: ANEXO -1

sociais), que tem um consistente trabalho musical independente, com o selo *Glassnote Records*, em 2011 e, desde lá, vem acumulando sucesso e prêmios, com atuações marcantes e geniais em todas as áreas em que trabalha.

Glover venceu prêmios como o *Emmy* e o *Grammy*, assim como também vem atuando em *blockbusters* como *Homem-Aranha*, *Han solo* da franquia e *Star Wars*, dando voz ao personagem Simba em *O Rei Leão*, superprodução da Disney com recente estréia (2019).

Seu trabalho como roteirista da sitcom *30 Rock*, estrelada por Tina Fey, e ainda a premiada série *Atlanta*, que ele assina também a produção e é um dos protagonistas, mostram sua capacidade de articular uma carreira de sucesso com forte ativismo nas redes.

Como o próprio Glover diz “*Atlanta é uma ‘Twin Peaks’ com rappers*”. Mas, o que vem chamando atenção: é o uso das redes sociais do programa como meio para expandir as narrativas da série, através de “*easter eggs*”, pistas deixadas em outras mídias, e este ‘canal de fala’ que retrata a realidade do homem negro e pobre americano. O pesquisador Lincoln André Hygino afirma, no seu artigo intitulado “*Childish Gambino e a série ‘Atlanta’*”:

O uso da internet para uma experiência imersiva: os personagens, dentro da diegese, constantemente interagem com as redes sociais, como Snapchat e o Instagram, e essa interação são frequentemente pontos importantes dentro da narrativa, e muitas vezes o uso desses aplicativos dentro da série é explorado nas redes sociais oficiais do programa. Além disso, os usos constantes de memes dentro das histórias, subvertendo seu significado dentro do programa, estabelecem um universo paralelo ao mundo real, brincando com a expectativa do público, utilizando as redes sociais para fabricar falsos memes que são utilizados dentro da série. (HYGINO, 2018, p. 2)

No decorrer da pesquisa, percebemos que, Glover sempre usa este tipo de estratégia, tirando o maior proveito possível da internet a seu favor, como também, se aproveita da influência que a cibercultura tem em seu trabalho, desde início de sua carreira de comediante no *YouTube*.

O auge de sua ‘estratégia midiática’ nas redes foi a partir do lançamento do seu álbum: *Because the Internet*, de 2013, onde Glover usou a tática de lançar um vídeo de 50 segundos, em suas contas na rede, que o apresenta andando rapidamente por uma mansão. Depois, Glover o “linçou” com um post no *Instagram* dizendo: “*Eu sinto que estou decepcionando todo mundo. Eu tenho medo que as pessoas odeiem quem*

eu realmente sou. Eu temo que eu odeie quem eu realmente sou". Junto a isso, outra versão do vídeo "*Clapping for the Wrong Reasons*" é lançada, agora com 25 minutos, chamada de "Versão do diretor". E, depois de toda a polêmica que suas postagens causaram, toda a discussão criada em torno da música e de seu papel como artista, Glover finalmente lança o álbum *Because the Internet*, junto com um roteiro de 72 páginas que, logo em suas primeiras páginas, avisa que o mesmo deveria ser lido ao mesmo tempo em que o álbum é tocado.

Como vimos, este uso das redes, configura-se como uma narrativa transmídia, segundo o conceito de Henry Jenkins, já que Glover procura expandir a história de seus álbuns para além das músicas, utilizando vídeos do *You Tube*, performance via texto no *Twitter*, publicações no *Instagram*, filmes, etc.

No clipe pesquisado *This is America* não foi diferente: sua estratégia para causar uma 'explosão na mídia' já estava clara nas gravações, como vimos nas entrevistas de seus parceiros criadores e nos próprios relatos de Glover. Outra estratégia usada também foi a versão do videoclipe como uma *fanclipe* dentro da diegese do filme *Gusva Island* também dirigido por *Hiro Murai*.

Glover, no ciberespaço, se auto intitula o '*nerd* negro em maior evidência', destacando o fato de ser *nerd*, algo que o colocou num outro lugar em relação à sua negritude, um não-lugar. Com seus trabalhos, ele naturaliza a possibilidade de jovens negros, não seguirem os estereótipos embutidos na sociedade sobre o que é "ser negro", muito associado à figura do *gangster*, do malandro e do corpo viril, reconfigurando padrões desse ator multimídia com inteligência e autocrítica.

This is America é uma experiência estética e reveladora a quem o assiste e, tem um contato impactante com o racismo e toda segregação que ainda hoje atinge a sociedade. Esta experiência é reveladora por ser um recorte do tempo, do espaço, do visível e do invisível, da palavra e do ruído, do jogo político, num papel em que a arte e os artistas conscientes e ativistas do seu tempo assumem na sociedade. Como afirma Jacques Rancière: "(...) definem modelos de palavras ou de ação, mas também regimes de intensidade sensível. Traçam mapas do visível, trajetórias entre o visível e o dizível, relações entre modos do ser, modos do fazer e modos do dizer". (RANCIÈRE, 2009, p. 59)

O videoclipe é um produto transmídia que produz, reproduz e se espalha de forma maciça e veloz, através das redes sociais e pela internet, virando uma espécie de 'hino' contra o racismo levantado aqui nesta pesquisa. Trata-se de uma

manifestação social e política inteligente e provocadora, acerca do modo como os negros são tratados com indiferença e são reduzidos aos mesmos e frequentes estereótipos.

A dança e sua inclusão no videoclipe realmente é um ponto importante para a análise deste trabalho; afinal, as pessoas negras são submetidas a maltratos cotidianos que se normalizaram e, mesmo assim, continuam a dançar, num traço marcante de sua cultura. Essa é uma característica bastante explorada pela jovem coreógrafa de Ruanda, que traz a dança das crianças africanas, sua alegria e inocência, para o vídeo; ela fala em ‘trazer luz às trevas’ aos problemas retratados ao fundo, como se ‘estivessem apenas felizes ou despreocupadas’.

No ‘clipe’ estas são representadas por aqueles adolescentes uniformizados (Figura 8) e, também podemos vê-los durante seu percurso dançante, como um reflexo da comunidade negra, como um coro que ironiza e reflete as estruturas ou os movimentos sociais, como os coros que ironizavam a sociedade da *polis* grega na antiguidade clássica. (RANCIÈRE, 2009)

4.1. PERCURSO ANALÍTICO SEMIÓTICO

Neste capítulo apresentamos uma reflexão acerca da signagem dos videoclipes, principalmente relacionada ao nosso objeto de pesquisa, à luz da teoria de Charles Peirce (2010). Assim, pretendemos entender o papel e os modos de representação deste audiovisual híbrido e contemporâneo e seus processos de produção de sentidos. Pretendemos também, reconhecer seu relevo semiótico-estético em suas diversas tendências poéticas e tecnológicas, na construção das diversas interpretações por meio da ação sígnica, ou seja, da semiose.

Assim, analisamos o videoclipe proposto, através da semiótica, com base no sistema metodológico-analítico apresentado por Cristiane Wosniak em seu livro “Dança, cinedança, vídeodança, ciberdança: dança, tecnologia e comunicação” (2006).

O videoclipe como ‘signo poético’ torna-se uma potência aberta, principalmente em suas questões de *timing* e ícone cinético. Em outras palavras, elegemos ‘o corpo em movimento’ e seu percurso performativo, dentro do clipe, com possíveis leituras, produzidas para tentar entender suas imagens e sons e as inúmeras mensagens abertas no seu processo de signagem artístico-estético.

A semiótica de Peirce, nesta pesquisa, serve de mecanismo teórico, de compreensão da comunicação humana que, está sempre ligada ao comportamento humano, pois, comunicar é uma forma de ação ou não-ação. É um sistema onde uma mensagem é 'dita' ou 'não dita'. Além disso, transmitem informações a respeito de si próprias, e cabe aos indivíduos interpretá-las de acordo com seus sentidos e histórico de conhecimentos, portanto, um processo constante de construção de significação.

Em sua teoria fenomenológica, Peirce fala em uma 'experiência progressiva' nos modos como os fenômenos chegam à consciência humana. A semiótica de Peirce, de forma objetiva, tenta satisfazer a busca humana pela verdade. Para tanto, usa de uma filosofia transcendentalista que procura, nos efeitos práticos, presentes e futuros, o significado de uma proposição. Podemos entender, então, estes fenômenos como representações, que ele chama de signos. (Figura 18) "A palavra signo será usada para denotar um objeto perceptível, ou apenas imaginável, ou mesmo inimaginável de um certo sentido." (PEIRCE, 2010, p.46) ou (CP.230).

O signo em sua 'natureza triádica' como nos lembra Wosniak (2006), pode ser analisado de três formas: em si mesmo, suas propriedades internas; na relação com seu objeto e aquilo que indica, sugere ou representa; ou em relação ao seu interpretante, gerando potenciais de diferentes interpretações.

As imagens criadas e as que criamos ao analisar o videoclipe, portanto, podem ser consideradas como signos e, aqui, poderão ser estudadas e compreendidas progressivamente através das categorias sígnicas elaboradas por Peirce: Primeiridade, Secundidade e Terceiridade.



(Figura 18)

Fonte: *Relação triádica do signo, segundo C. S. Peirce*

Peirce estruturou seu 'modelo triádico' de signo para a compreensão das coisas que podem, assim, se dividir em *Gramática Pura*: vinculada ao significado do signo; a *Lógica*: o que é verdadeiro em relação ao signo e que podemos aplicar ao objeto; e a *Retórica Pura*: leis às quais os signos dão origem a outros signos. Nesse modelo, a abstração ou cognição ocorre nas categorias cenopitagóricas, por intermédio das quais a mente humana percebe a realidade vivenciada e compreende os fenômenos. Lembrando, estas categorias são: primeiridade, secundidade e terceiridade.

Wosniak afirma que, Peirce usa destas categorias do pensamento e da natureza humana como uma 'espinha dorsal' e lógica dos modos operacionais dos signos: a Primeiridade ou *firstness* é a esfera daquilo que se traduz primeiro, em mera qualidade de sentimento, uma possibilidade, um estado de potência. Naquilo que podemos chamar de um fenômeno, há qualidade, mas a qualidade para existir tem de estar colocada em algo material. Esta corporificação material, nos leva para a segunda categoria: a secundidade ou *secondness* que está relacionada à ideia de força, ação e reação que indica ou se refere a algo. A terceiridade ou *thirdness* é a esfera que implica em um estado de consciência, generalização e lei e se evidencia como representação. (WOSNIAK, 2006)

Já Santaella afirma:

Primeiridade a categoria que da experiência sua qualidade distintiva, seu frescor, originalidade irrepitível e liberdade. Não a liberdade em relação a uma determinação física, pois que isso seria uma proposição metafísica, mas liberdade em relação a qualquer outro elemento segundo. O azul de um certo céu, sem o céu, a mera e simples qualidade do azul, que poderia também estar nos seus olhos, só o azul, é aquilo que é tal qual é, independente de qualquer outra coisa. Mas, ao mesmo tempo, primeiridade é um componente do segundo. Secundidade é aquilo que dá experiência seu caráter factual, de luta e confronto. Ação e reação ainda em nível de binariedade pura, sem o governo da camada mediadora da intencionalidade, razão ou lei. Finalmente, terceiridade, que próxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual, corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos ou interpretamos o mundo (SANTAELLA, 1994, p. 11).

Sendo o signo uma representação na concepção *peirceana*, este é composto por Representamen, Objeto e Interpretante, em uma relação triádica genuína (Figura 18). O que é produzido na comunicação, num primeiro momento, são signos, que vêm da raiz grega, *semeion*, equivalente às vezes a signo, mas também a *sema*.

Quando mencionamos a concepção de signo *peirceana*, vem uma formulação de uma definição simplificada de signo como: “Signo é alguma coisa que representa alguém.” Entretanto, essa definição é superficial; afinal, o signo tem amplos modos de percepção. Um signo, ou representamen, é qualquer coisa que representa uma outra coisa. É equivalente em desenvolvimento, o que podemos denominar de ‘objeto do signo’, o representa não em todos os aspectos, afinal, é capaz de produzir em diferentes mentes reações interpretativas, chamadas de interpretante do signo. (SANTAELLA, 2002.)

Então, em contrapartida, ao discutir o significado de signo, temos mais dois conceitos: o de objeto e o de interpretante, o que leva a compreender que, o signo possui uma relação triádica com seu objeto – aquilo que determina o signo e que o representa, revela ou manifesta, podendo ser real ou abstrato. Com o Interpretante – aquilo que é determinado pelo signo ou pelo objeto, não há um interpretante incorreto; o conteúdo objetivo de uma interpretação equivocada é um interpretante que está, de um modo ou de outro, sendo construído erroneamente na interpretação, considerando-se sua relação com o signo e/ou objeto.

Essa relação triádica, segundo Peirce pode ocorrer de três modos diferentes, a partir de qual correlato é enfatizado: se for o primeiro correlato, o do signo, a relação é de significação ou representação; se for o objeto, segundo correlato, é posta em

evidência, a relação é de objetivação; e, para finalizar, se o terceiro, o interpretante, estiver em destaque, a relação será de interpretação.

Retornando aos signos, eles podem ser classificados em 'discretos' quando podem ser decompostos em unidades e, em 'contínuos' quando não podem ser decompostos e, ainda, podem ser 'híbridos' quando ocorre a junção de signos discretos e signos contínuos, como por exemplo, no objeto de nossa pesquisa, o videoclipe *This is America*.

A elaboração de significados, na sua relação triádica, o signo se relaciona com os objetos e os interpretantes que, podem criar nesta tricotomia (Figura 19) uma organização destes signos, conforme as características do próprio signo, dividindo em Quali-signo, quando a qualidade é imediata (Ex: cor; cheiro); Sin-signo, quando ocorre a singularidade e o Legi-signo, quando ocorre uma convenção do coletivo, ou seja, a ideia é universalizada.

A segunda tricotomia ocorre entre a relação do representamen e do objeto, dividindo-se em: 1) Semelhança ou ícone – quando a relação com seu objeto está na semelhança de alguma qualidade. 2) Índice – quando a relação com o objeto depende da correspondência de fato ou de relação existencial. 3) Símbolo – quando a fundamentação depende de um caráter convencional de leis.

Já a terceira tricotomia organiza os signos conforme as relações entre o representamen e o interpretante. *Rema*, é um termo que, isolado do contexto, não é possível ser utilizado para validar o que foi dito, é uma espécie de conjectura. O *Dicente* é uma associação, uma constatação, de forma física, do objeto pelo interpretante. Já o *Argumento* busca evidenciar a condição da verdade, através de fatos e da construção do diálogo. Esse último, pode ser dividido em mais três categorias: 'dedução', fazendo uso da lógica para chegar à conclusão; 'indução', força a criação de uma regra, mas pode conduzir ao erro; e, para finalizar, a 'abdução', quando apropriado de uma hipótese, é algo que pode ser realmente utilizado como uma regra.

	Signo em relação a si mesmo	Signo em relação ao objeto	Signo em relação ao interpretante
1º	quali-signo	ícone	rema
2º	sin-signo	índice	dicente
3º	legi-signo	símbolo	argumento

(Figura 19)

Fonte: SANTAELLA (1994, p.62)

A Semiótica, por ser a ciência que tem como objetivo a investigação de todas as linguagens, seus conceitos são de grande valia para compreendermos o mundo à nossa volta e a negociação com repertórios individualizados. Com o estudo sobre a 'gramática especulativa' proposta por Peirce, temos por objetivo explicar como compreendemos o significado das representações dos objetos.

Portanto, nosso foco nesta dissertação é, analisar, detalhadamente, a 'construção do cenário de um mundo imaginário', considerando a narrativa presente no videoclipe; assim como no corpo do ator/*rapper*, ou seja, em sua performance; bem como onde se dá a construção do ambiente, decoração, iluminação; entre outros elementos tais como os personagens se vestem e se comportam, já que, cada videoclipe constrói um mundo imaginário, inspirado num mundo vivido no cotidiano. Para isso, exploramos a linguagem técnica do vídeo e buscamos compreender sua tradução de mundo.

Os objetos nesta pesquisa foram analisados com o intuito de entendermos os signos e suas interpretações, no contexto do vídeo *This is America*, com o ator/*rapper* Glover/Gambino, interpretando-os para compreender como se deu o sucesso desse videoclipe gravado em filmes de celulóide, em perfurações 35mm., o que trouxe um visual mais atemporal e orgânico.

No videoclipe analisado como um sistema sígnico e ícone cinético, a dança desaparece e analisamos 'a imagem da dança', ou seja, a imagem dinâmica da dança, um texto não-verbal de matriz híbrida, imagética e sonora, ícone do ícone, signo do signo. A imagem do videoclipe torna-se assim, índice genuíno que cria uma conexão entre a imagem e o objeto-dança, filmado de forma física, dinâmica e existencial (WOSNIAK, 2006).

Portanto, para dar conta dos objetivos desta pesquisa, torna-se imprescindível o uso da Semiótica, para a compreensão dos modos como o processo incessante de criação de novos signos são capazes de gerar novas significações. O foco recai, principalmente, nos meios em que estes modos se encontram inseridos, dentro do ciberespaço e assim, ocorrendo este alargamento entre as signagens, através da fusão, alusão e citação poética e pelos desdobramentos dos significados, gerando associações e interrelações do videoclipe com a audiência nas diferentes telas.

Percebemos então, a presença dos ícones *peirceanos*, naquela condição de *quase signos* que a primeiridade lhes confere em seu percurso icônico, as diversas similaridades e referencialidades que são criadas por suas imagens. Assim, não podemos ignorar a sensação de 'já ter visto' tais imagens que aparecem no videoclipe, em algum lugar, de alguma forma e que ela nos remete a algo; esta impressão de uma certa – *qualidade* - que “ (...) é determinada por um poder inexplicável, oculto; e, nessa medida, não é representação, mas apenas a qualidade material de uma representação de uma ideia. (PEIRCE, 2010, p.374 e 375)

Metodologicamente, usamos o percurso semiótico proposto por Wosniak (2006) em seu livro, já citado neste capítulo, no qual faz uma análise do *medium* videoclipe como signo em sua relação tricotômica entre o *representamen* o objeto e o interpretante, levantando seus aspectos **Referenciais**: a relação do signo com o que ele representa, envolvendo 'a que' e 'de que' se refere o audiovisual analisado; assim como suas possíveis **Significações**: a relação entre *representamen* e objeto, considerada a divisão mais importante dos signos, onde verifica-se de que modo o signo pode significar seus objetos ou referentes; e a **Interpretação**: que se refere ao significado ou interpretação, algo criado na mente do intérprete.

O conceito Referenciais divide-se em aspectos qualitativos, aspectos existenciais e aspectos genéricos. Já a Significação abrange os aspectos icônicos, aspectos indiciais e aspectos simbólicos. A Interpretação integra interpretantes imediatos, Interpretantes dinâmicos e interpretantes finais (WOSNIAK, 2006).

Com este percurso de análise, podemos levantar hipóteses de leituras abertas sobre nosso objeto de pesquisa: o videoclipe *This is America* e suas relações com os contextos socioculturais, através, principalmente, da relação do movimento das imagens, da dança dos corpos destacados na pesquisa e sua intrínseca relação com o tempo, quando usaremos a proposta de 'imagens-tempo' do teórico francês Gilles Deleuze e de potência icônica, através do conceito de ícone cinético sugerido por

Pignatari (2002-2004) defendida por Wosniak (2006) em sua dissertação e posterior livro.

Para a análise, nos apropriamos das diferentes significações dos signos possíveis, do icônico ao indicial e ao simbólico, apresentadas nos próximos capítulos.

Para podermos compreender os referenciais do videoclipe enquanto signo, por se tratar de uma sequência de imagens em movimento, temos que observar seus aspectos puramente sensoriais e sensíveis, suas qualidades internas ou *quali-signos*, descrevendo assim, estas sequências não verbais de imagens e suas propriedades que foram realizadas em apenas seis tomadas gravadas em *Steadicam* operada por Brian Fresh, que filmou numa câmera *Vision 3 500T 5219*, de 60 quadros por segundo. Estas foram as tomadas planejadas desde o início, afirma o diretor de fotografia Larkin Seiple em entrevista para revista *Filmmaker magazine*, e que estão no vídeo final. Segue a sequência do Shot#1 ao Shot#6.

Shot #1



Shot #2



Shot #3



Shot #4



Shot #5



Shot #6



(Figura 20)

Fonte: shots# 1 a 6 extraídos do videoclipe *This is America*

No que diz respeito aos aspectos qualitativos, fazemos aqui a descrição dos *quali-signos* que compõem o videoclipe. No início (Shot#1) em seu primeiro *Steadicam*, com a logo marca da música, em fundo preto, aparece escrito o título em branco, de uma forma bastante simples; logo em seguida, revela-se, num plano geral, um complexo industrial, limpo e controlado que parece um espaço de instalação, algo apocalíptico e deserto, com tons de cores azul e verde e sombras provocadas pela entrada da luz do sol.

Em seguida, vem a imagem de um violão, aparentemente abandonado, que está numa cadeira no centro do enquadramento. É quando entra um homem negro em direção ao violão; a câmera então se movimenta, cruzando com o homem que senta e começa a tocar; mas o movimento da imagem procura Gambino - como vimos, a persona performática de Glover, em sua atuação como *rapper* -, escondido atrás de uma pilastra. Glover começa a dançar; seus movimentos bizarros e suas caretas são acompanhadas de perto pela câmera; logo em seguida ele faz, por alguns segundos, uma careta com olho esbugalhado; se aproxima do homem ao violão, com uma pose de reverência e atira à queima-roupa, na cabeça do homem. Neste momento, a música muda, ele entrega a arma, surgem os bailarinos com passos de dança descolados, dançando atrás dele e, juntos, seguem felizes na dança, como se nada estivesse acontecendo; o caos começa a aparecer no fundo da cena com correria, perseguições, carros em movimento, pessoas sentadas em cima de carros, roubos, armas e muitas outras imagens simultâneas.

Na passagem de uma tomada para a outra, a câmera corre desfocando as imagens, como se fosse um 'borrão' em velocidade, o que aumenta ainda mais a dramaticidade. No (Shot#2) aparece um coro num pequeno palco, cantando alegremente; vemos então, em primeiríssimo plano, as expressões dos cantores, num fundo de parede com uma faixa vermelha; a imagem imita uma apresentação de um coro de igreja, enquanto a câmera se afasta e forma um quadro em plano geral; então Glover aparece por uma porta lateral, brincando de aparecer e se esconder, com uma coreografia que arrasta os pés pelo chão, como se estivesse escorregando, brincando..., apanha uma metralhadora que lhe é arremessada e, atira no coro, matando todos; entrega a arma novamente que é embalada num pano vermelho como

da primeira vez, e volta a se movimentar, passando por uma viatura com alarme ligado; a câmera segue o protagonista e voltamos a notar o caos da cena imediatamente anterior.

Novamente, temos a mesma transição de cena, uma mudança de velocidade com imagem desfocada; desta vez, no (Shot#3), Glover está novamente de costas, como num reinício do videoclipe; mexe os ombros, esboçando novamente seus movimentos; vira para a câmera que se aproxima e, em um *close*, o *rapper* faz um gesto de força; os bailarinos voltam a se posicionar atrás dele, e dançam dancinhas da moda, com certa ironia, acompanhando a letra da música sempre com muitas expressões faciais; enquanto isso, a cena atrás se intensifica; o quadro toma uma cor alaranjada e há fumaça, como se algo estivesse pegando fogo em volta; a câmera se movimenta em *travelling* para cima, foca algumas crianças com celulares na mão gravando tudo o que está acontecendo na cena; quando volta no outro lado, vemos carros pegando fogo e sendo quebrados, além de viaturas abandonadas. Glover e os bailarinos estão em 'formação circular', executando passos como num ritual; os figurantes, em segundo plano, estão ainda mais agitados, numa grande correria e muito barulho; aparece passando ao fundo, um homem encapuzado montado num cavalo branco; Glover simula que está com uma arma, todos correm esvaziando a cena e também a silenciando; em *close* ele acende, aparentemente, um cigarro de maconha.

No (Shot#4), a câmera se movimenta pelo chão, passa pelo mesmo homem do início, sentado tocando violão, mas agora vendado, e segue Gambino, enquanto ele sobe num carro, joga o cigarro e dança freneticamente. Num canto, sentado em um dos carros vemos, SZA, uma famosa *rapper* americana, que faz uma participação especial. A câmera se move rapidamente para trás, se afastando da cena; as personagens e os muitos carros antigos, como se não pertencessem a este tempo, estão cada vez mais distantes no quadro.

Já no (Shot#5), o mais curto de todos, a imagem vem de um *blackout* se aproximando, até que aparece, entre as sombras, novamente de costas Glover, que começa a correr, iniciando assim uma perseguição; a câmera aumenta a velocidade atrás do *rapper*. Na transição, dessa vez um corte rápido, o quadro está agora na frente de Gambino (Shot#6); esta última tomada revela o ator/*rapper* fugindo de muitas pessoas brancas que o querem pegar de qualquer forma; todos correm com muita velocidade entre as sombras do galpão abandonado, num teor obscuro.

Em seus aspectos existenciais como um *sin-signo*, o videoclipe *This is América* é um *medium*, uma realidade física gravada em película de celulóide, com uma câmera de 3 perfurações de 35mm, uma *Vision 3 500T 5219*, um estoque mais rápido da Kodak, com um ótimo nível de grão. As lentes usadas foram a *Zeiss Super Speeds* e a zoom *Angenieux EZ-1 30-90mm* e os *supers* usados foram em torno de um *T2.8zoom EZ*. No total, para a filmagem, foram usados 3 rolos de trezentos metros, revendidos e fechados que a *FotoKem* cortou em rolos de 120 metros, o que dá cinco minutos de filme ou 60 quadros por segundo.

Tudo foi feito durante dois dias, em uma antiga fábrica da Firestone em South Los Angeles, no final de abril - menos de duas semanas antes do vídeo estreiar para coincidir com a apresentação de Childish Gambino no *Saturday Night Live*. E, logo após, o vídeo foi distribuído com uma qualidade de 1080p no *YouTube*, gravado todo em *Steadicam*; também foi usado um carrinho eletrônico *Grip Trix* para algumas tomadas, que é como um carrinho de golfe de alta potência, no qual você pode montar a *Steadicam*. A iluminação foi feita apenas com duas matrizes de 18 luzes *Sputnik Digital*, colocada atrás de Glover para destacá-lo do fundo. Como vimos, as cenas são compostas em 6 tomadas de *Steadicam*, onde a câmera passeia pelos personagens e, às vezes, invade a cena. A câmera, basicamente, segue o protagonista, com muitas entradas e saídas dos bailarinos e figurantes e, também objetos posicionados por onde a câmera passa; assim sendo, é um trabalho árduo de composição e coreografia, gravados em 15 tomadas no total.

Como texto não verbal de uso comercial e artístico, destinado a uma audiência jovem, que aprecia música, aqui especificamente o *Rap* e a cultura Pop, trata-se de um videoclipe, um híbrido som e imagem, pensado para a tela do vídeo.

Em seu aspecto *legi-signo*, o videoclipe, é uma junção do gênero televisivo e do gênero musical; um gênero videográfico que reúne, textos não verbais que podem ou não descrever a canção que eles compõem. Também é uma linguagem aberta e múltipla, capturada pela câmera e reproduzida na televisão, cinema e nos meios digitais, com intenções artísticas e comerciais, reunindo a imagem de um músico popular massivo e corpos em movimento no espaço e tempo, normalmente ligado às novas tecnologias e vinculados pelos diversos *médiuns*, com intenções informacionais e estéticas.

4.1.1 A Significação em *This Is America*

O *aspecto icônico* é dado pelas imagens como ícones cinéticos dentro do videoclipe, que funcionam como sugestão, um tanto ambígua por não determinar, mas referenciar o objeto; são o que os movimentos sugerem, o que eles ‘parecem ser, sem determinar uma significação, mas revelando para a audiência, signos possíveis. Assim, percebemos seus traços, linhas, agrupamentos, velocidades, cores, vibrações, ritmo, emoções, sombras, luzes e todos os demais elementos que chamam nossa atenção para *This is América*.

O *aspecto indicial* reelabora o objeto, representando-o através dos movimentos e gestos, da interpretação, da narratividade e da composição, como também da estrutura técnica utilizada para a gravação do videoclipe e todos os meios que dão sentido material à obra, como local de representação, figurinos, as diferentes tomadas, suas transições, o que foca ou desfoca o jogo de luz e sombra, aquilo que fica mais aparente ou escondido para o espectador, enfim, todas as pistas deixadas pelo caminho pelos seus criadores que ressignificam a obra audiovisual para sua audiência.

O aspecto simbólico de *This is America* são os padrões ou estilos que ficam evidentes na obra, e que a fazem tornar-se um objeto de arte e comunicação, com tanto impacto e tão premiado. Este é um videoclipe tecnoestético, estruturado em sistemas e classificações, neste ou naquele gênero; aqui é um videoclipe do gênero musical *rap* que se utiliza da estética cinematográfica, do discurso não verbal dos movimentos (dança) e com uma narrativa de crítica social contra o racismo, os símbolos históricos que levanta e os fatos atuais existentes na letra da canção, para representar o objeto.

4.1.2. A INTERPRETAÇÃO EM *THIS IS AMERICA*

O **interpretante imediato** é o primeiro nível do interpretante; são os efeitos gerados pelos sistemas de signos do videoclipe *This is America*, principalmente o efeito sensorial dos gestos dos performers, o jogo de cores e sombras das imagens, as referências usadas que, sugerem para a audiência, a violência e a ironia presente nos corpos em cada tomada. No primeiro nível de interpretante, observamos

conjuntos de pessoas em movimento; corpos distribuídos no espaço com certa dinâmica que, nos gera sensação de caos e violência eminente. Também o próprio movimento da câmera dentro da representação, amplia esta sensação.

No **interpretante dinâmico** surge a subdivisão lógica das ações e ideias através das regras interpretativas; as ideias presentes na representação, imagens, conceitos, os repertórios da audiência e como esta vivencia a obra. Cada pessoa faz sua leitura do videoclipe, sua própria construção de plano de sentidos, como imagens propostas que podem gerar inúmeros significados, dependendo da relação que temos com elas – em devir – continuamente se (re)significando pelo olhar da audiência do videoclipe.

This is America tem no percurso de movimento do ator/*rapper* a sua linha narrativa e, dentro deste percurso, se escondem várias pistas que podem ser interpretadas de variadas formas: um grande jogo de revelar e esconder pistas, como num jogo de detetive com a audiência. As fotografias de Alex Webb, uma das referências assumidas no visual proposto pelas imagens do videoclipe, fazem encontrar esses quadros que se destacam entre o caos: um brilho no escuro que ascende o pensamento e questiona, de forma irônica, e nos traduzem diversas destas mensagens abertas presentes na obra.

O **interpretante final** é o que vem ‘em devir’, trazendo toda a compreensão ou estranhamento de *This is America*, sua grande ‘potência de comunicação’ e reverberação com a construção de diversos produtos midiáticos que têm este videoclipe como tema. Nos referimos aos ‘outros vídeos’ realizados até agora e aos que ainda estão sendo elaborados, ampliando assim, em cada nova visualização ou crítica, seu universo de interpretação. Dessa forma, a obra nunca se encerra, está sempre em construção pelos diversos pontos de vistas das diferentes culturas; afinal como produto artístico e comunicacional massivo que atende um grande público, ‘o clipe’ se modifica e constrói novos discursos que vão além do produto original se alterando.

Neste tópico analisamos o videoclipe *This is America* sob a perspectiva do sistema metodológico-analítico de Wosniak (2006) podendo assim verificar, através das Referências e da Significação do videoclipe analisado, seus aspectos icônicos, indiciais e simbólicos, como também as possíveis interpretações.

O percurso performativo do ator/*rapper*, configurado em seus movimentos e nos movimentos dos bailarinos que o seguem durante o vídeo, são os ‘ícones

cinéticos' analisados e organizados, de forma paratática, sem uma ordem ou compromisso com o real. Esses movimentos ou ações, não necessariamente, significam ou provam algo, mas atingem diferentes 'níveis de percepção' na audiência, através dos aparatos técnicos e estéticos do videoclipe. São exemplos perceptivos, em seus diferentes níveis dentro do videoclipe, variando conforme o encadeamento de sequências de movimento e as marcações cênicas, os ângulos, cortes, sons, a letra da música, as cores, a luz e as sombras produzidas pelas escolhas da fotografia, entre outros. Qualquer elemento que, no processo contínuo de semiose, gera novos signos e interpretações, torna a dança dentro do videoclipe 'ícone do ícone', uma metalinguagem que suscita infinitas respostas através das mensagens, percebidas ou não pelo espectador, dependendo de seus próprios repertórios de signos, gerando sempre diferentes leituras do *médium* analisado em seu percurso do icônico ao indicial.

No próximo subcapítulo tentaremos entender esse percurso e a ideia de 'potência icônica' no videoclipe *This is America*.

4.2. O VIDEOCLÍPE *THIS IS AMERICA* COMO POTÊNCIA ICÔNICA

O movimento (dança), dentro do videoclipe, principalmente durante seu processo de criação e execução, em suas imbricações com o cinema e o audiovisual, pode ser classificado na instância da primeiridade, como *quali-signo*, *ícone*, ou *rema*, focalizando respectivamente o signo/gesto/movimento em si mesmo, como também em relação com seu objeto e seu interpretante. Surge assim, o *ícone cinético*, como uma qualidade de sentimento/*feeling*, que busca configurar o movimento, mas sem ainda dar intenção de formatar algo de maneira interpretativa, tornando o gesto, na dança, como pura potência/qualis. (WOSNIAK, 2006)

Dentro da iconicidade proposta por Peirce (2010) existem diferentes níveis, o *ícone puro* que é apenas uma manifestação mental; o *percepto* que estimula o pensamento; e, por último, o *perceptum*, o ícone propriamente dito que, possibilita uma interpretação, um julgamento perceptivo que, no videoclipe proposto, está presente nas 'pistas', no jogo de 'mostrar e esconder', deixados no percurso dançante de Glover/Gambino.

Em sua performance artística, através de seus movimentos, gestos e marcações coreográficas no videoclipe, Glover/Gambino elabora uma conexão com o acaso, uma vez que este, como princípio, é primeiridade, algo que o ator/*rapper* comunica de forma cinética, como textos não-verbais, múltiplas informações que podem ser percebidas de diferentes formas que vão depender do repertório da audiência. Por se tratar de um processo que depende das referências individuais de cada espectador, cada imagem remete a algo, que não implica, exatamente ‘necessidade de lógica ou lei’.

Portanto, a mera possibilidade de configuração de sensações a partir da criação de uma movimentação ou formas que sugerem, estimulam e ‘acendem faíscas’, configurando o ícone cinético. Assim, nas palavras de Wosniak, podemos entender: “um signo icônico, ou seja, o fundamento ou propriedade interna ao signo que sustenta sua relação com o objeto está em uma mera qualidade. A proeminência dos caracteres qualitativos do movimento e extensivamente dos jogos dançantes são visíveis durante sua execução”. (WOSNIAK, 2019, p. 150)

A performance do artista do musical no videoclipe, então, nos faz entender os processos perceptivos como estruturação para a compreensão e análise das sintaxes sógnicas, em qualquer forma de signagem, visto que é por meio dos sentidos que, os fenômenos se apresentam e se dão a conhecer.

O movimento se propaga no espaço, percorrendo trajetórias num determinado tempo; o personagem do ator/*rapper* vaga como um louco dançante, neste espaço/tempo indeterminado, com várias ‘pistas’ soltas, abertas a serem preenchidas pela audiência.

A dança é um sistema aberto, cujos signos serão - movimentos e gestos – ‘ícones cinéticos’, no seu sentido/significado a ser apreendido. É a partir da execução do texto videográfico (movimentos) que se manifesta, de forma aberta, em sua signagem, construindo relações-funções significantes, pelos sentidos da audiência que se confirmam um valor qualitativo/icônico ao movimento de Glover/Gambino no videoclipe.

Percebemos, então, a presença dos ícones *peirceanos*, naquela condição de *quase signos* que a *primeiridade* lhes confere. Cada cena ou movimento de *This is America* nos dá a sensação de algo conhecido, de uma história ou um sentimento preso na garganta, fatos estes intimamente ligados à sensação de já ter visto tais imagens em ‘algum lugar’ de ‘alguma forma’ e que elas nos remetem a algo, esta

impressão, uma certa – *qualis* - que “ (..) é determinada por um poder inexplicável, oculto; e, nessa medida, não é representação, mas apenas a qualidade material de uma representação. (PEIRCE, 1974, p. 76)

Wosniak (2019) cita Helena Katz para entendermos esta qualidade específica da dança e diz que a dança é “um lugar onde tudo se move tão rapidamente que, num primeiro olhar, só conseguimos nos dar conta dos seus efeitos, não da sua consistência. Dança como fenômeno singular” (KATZ, 2006, p. 26-27) a lógica da dança tem sentido próprio e só se completa no ato de ser dança e na mente do espectador.

O percurso de Glover torna-se aqui o texto/objeto/dança que representa nada além dele mesmo, uma ação, um pensamento/corpo. O que acontece é que os signos encontrados na natureza e que fazem parte de um repertório de signos do espectador, transformam-se em signos estéticos dentro do processo contínuo de semiose: cada signo gera novos signos e interpretantes, pelas relações e conexões entre os elementos que compõem os códigos, da signagem da dança em seu meio, uma espécie de teia (inter)semiótica.

Na medida em que os signos vão se modificando na relação com o interpretante, vão sendo elaboradas novas configurações, nas quais a imagem, por semelhança, torna-se *ícone* ou *hipoícone*, e poderá ser classificada como ‘ícone’, ‘índice’ ou ‘símbolo’ conforme o contexto, apresentando, afinal, a imagem dentro do audiovisual. Aqui podemos entendê-la pelo videoclipe objeto de nossa pesquisa, como imagem em movimento, tornando-se por similaridade um índice, dentro do seu percurso interpretativo pela audiência. “A imagem no vídeo, em si, caracteriza-se como índice genuíno, pois a conexão entre a imagem videográfica e o objeto dança filmado é física dinâmica e existencial” (WOSNIAK, 2006, p.113).

Durante todo o videoclipe, temos imagens ou representações de armas de fogo, como no início do videoclipe (Spot#1) onde observamos, hipnotizados, a dança de Glover/Gambino, até que ele recebe, formalmente e cheio de reverência, uma arma; sua forma corporal nos faz lembrar o personagem Jim Crow e ele mata, à queima roupa, um homem que já havíamos visto no clipe, mas agora está encapuzado, fazendo com que toda a audiência do videoclipe ‘saia do transe’ da música e dos movimentos e comece a pensar no que está vendo. Neste momento, podemos observar, claramente, quando nos afastamos do ícone cinético e começamos a estabelecer relações indiciais com as imagens apresentadas.

Outro momento é quando Glover/Gambino aponta, com as mãos vazias, num gesto como segurasse uma arma imaginária. Todos somem rapidamente, ele acende um cigarro, aparentemente de maconha, relaxa e dança sobre um carro antigo, lembrando outros videoclipes, aqui usando referenciais da cultura pop (Spot#4). Em seguida, a câmera se afasta, sai por um quadro na parede e, tudo escurece. Glover/Gambino aparece (Spot#5) e, em seguida, sai correndo no escuro fugindo de várias pessoas brancas (Spot#6).

Tanto as imagens construídas como a letra da música e o ritmo da canção, tentam nos confundir, parecendo algo ou algum lugar, um ‘entre-lugar’, nos enchendo de referenciais, signos abertos. Elaboramos uma construção de planos de sentidos, como imagens que podem gerar este percurso ‘do icônico ao indicial’ e, até mesmo, chegando ao simbólico, o que permite deixar inúmeros significados para a obra, dependendo da relação que temos com ela – em devir – continuamente se (re)significando pelo olhar da audiência do videoclipe.

O movimento que se propaga no espaço, nas trajetórias e num determinado tempo, com ritmos gerados pela ação corporal do personagem do ator/*rapper*, além de ter múltiplos significados, também pela ação de vagar ‘como um louco dançante’, neste espaço/tempo indeterminado, deixa várias ‘pistas’ soltas, abertas a serem preenchidas pela audiência em relação a esse tempo.

4.3. O VIDEOCLÍPE *THIS IS AMERICA* COMO IMAGEM-SONHO

Antes de desenvolver a análise de *This is America*, à luz de Deleuze, precisamos entender que são perceptíveis, nos videoclipes, em suas estruturas narrativas ou não-narrativas, as ‘quebras’ das normas de espaço-tempo. Dessa maneira, podemos observar um distanciamento da linguagem tanto da televisão, segmento onde surgiu e se difundiu, quanto do cinema clássico. A estrutura de montagem dos videoclipes se aproxima, temporalmente à do cinema moderno, onde, o tempo não é mais medido em termos de cronologia ou diacronia, mas sim em termos de simultaneidade e de sincronicidade, o que conduz ao raciocínio que a teoria do livro *Cinema 2- A imagem-tempo*, do teórico francês Gilles Deleuze, pode aqui ajudar a conceituar esta análise.

Para tanto, adotamos tais teorias para entender as questões do *timing* e ritmo, tão importantes nas montagens dos videoclipes, pela sua ligação tão próxima com a

música, sendo entendidas nesta pesquisa, sempre juntas, como faz o pesquisador Soares (2013) em seus estudos sobre o videoclipe usando o termo 'imagem/som'.

O *timing* se constitui, na sua maioria, em grande número de planos curtos, desproporcional à sua duração. Configura-se com grande movimento, seja pela ação das imagens internas ao quadro, seja pela movimentação de câmera ou pela coreografia e, conseqüente signagem da dança, como pelas possibilidades proporcionadas das novas tecnologias digitais de manipulação de cor e imagem de pós-produção.

As teorias de Deleuze, contidas nos dois volumes de "Cinema 1 e 2" propõem uma dupla organização imagética: a 'imagem-movimento' – instaurada a partir de uma lógica que apela para o esquema sensório-motor, que subordina o tempo, dando-lhe uma representação indireta, ou seja, mostra o tempo por meio do movimento e sequencial da montagem cinematográfica– e, a 'imagem-tempo' – que se configura a partir da apresentação direta do tempo puro, livre do movimento, originando conceitos como o da 'imagem-cristal', 'imagem-memória' e 'imagem-sonho', propondo situações óticas (opsignos) e sonoras (sonsignos) puras. Assim, pensa o cinema, dito moderno, como criação da diferença, na qual a imagem ganha uma nova percepção da temporalidade.

Deleuze (2007/2009) pensa, portanto, o cinema a partir desses dois conceitos: o de imagem-movimento e o de imagem-tempo. O primeiro, refere-se ao cinema clássico, como vimos, que se desenvolve a partir da montagem, pela câmera móvel e pela emancipação da filmagem, que se separa da projeção, onde o plano e o enquadramento deixam de ser uma categoria espacial, para tornar-se temporal. Têm assim, um corte móvel e não mais imóvel com a câmera parada. No corte móvel, podemos seguir, de forma cronológica, a história acontecendo num determinado tempo e a enxergamos ultrapassá-lo, através das imagens, sua composição e o agenciamento sequencial dos fotogramas.

Já a segunda, 'imagem-tempo' está contida no cinema moderno ou pós-moderno, assim como em todos os audiovisuais posteriores, como, por exemplo, o nosso objeto de análise, o videoclipe. A imagem-tempo caracteriza-se por estar em um cinema que opera por meio de fotogramas mais independentes, isto é, de cortes móveis e movimentos abstratos, onde o tempo flutua e evidencia sua subjetividade. Assim, livre dos vínculos sensório-motores, apresenta o tempo de forma direta e oriundo das brechas do movimento, que faz aparecer o tempo, tornando-o visível;

desse modo, o tempo deixa de ser apenas sucessão e passa a se apresentar também como coexistência.

Tentaremos explicar melhor, compartilhando a visão de Guimarães, em seus artigos “Onirossignos deleuzianos no videoclipe Hyperballad: interfaces cinematográficas” (2014) e “Trans/re/formulações sígnicas da imagem-sonho deleuziana no videoclipe E.T., de Katy Perry” (2016).

A autora observa que, as imagens-sonho de Deleuze quebram o padrão da lógica, alterando o espaço/tempo assim: “(..) exploram criativamente o tema onírico, num viés ficcional no qual o absurdo, o fantasmagórico ou o simplesmente estranho convivem sem maiores problemas. Sua dimensão mitopoética confere-lhe o estatuto de variáveis circuitos sensoriais, no espaço/tempo da diferença (..) o sonho invoca algo análogo à aceleração cinematográfica” (GUIMARÃES, 2016).

O videoclipe acentua a sensação angustiante do tempo e da vertigem, que se traduz por reações sensório-motoras impactantes e incontrolláveis, como explica Deleuze: “(..) entre a realidade do meio e da ação, não é mais um prolongamento motor que se estabelece; é antes, uma relação onírica, por intermédio dos órgãos dos sentidos, libertos”. (DELEUZE, 2007, p. 13)

Glover/Gambino quer quebrar os limites que a sociedade branca construiu para ele. Com *This is America*, temos a afirmação que, ele não vai aceitar: o ‘racismo disfarçado de elogio’, o ‘preconceito escondido na admiração’ e a ‘segregação’ que, de uma forma ou de outra, continua pautando o seu país. O ator/*rapper* faz isso, mostrando cenas que contém tanto o passado como o presente e também o futuro, refletidos na forma como a mídia trata (com banalidade) a discriminação racial. Apresenta as imagens de forma irônica, ‘brincando’ com acontecimentos que poderiam ser reais ou fictícios, que aconteceram ou ainda vão acontecer, mas que, podemos acreditar, causam, na audiência, um desconforto através do corpo do ator/*rapper*, de seus movimentos e dos bailarinos, através do ícone cinético e das percepções e qualidades exaltadas pelos movimentos de câmera. Assim podemos entender, citando Deleuze:

[...] se a banalidade cotidiana tem tanta importância, é porque, submetida a esquemas sensório-motores automáticos e já construídos, ela é ainda mais capaz, à menor perturbação do equilíbrio entre a excitação e a resposta [...], de escapar subitamente às leis desse esquematismo e de se revelar a si

mesma numa nudez, crueza e brutalidade visuais e sonoras que a tornam insuperável, dando-lhe o aspecto de sonho ou de pesadelo." (DELEUZE, 2007, p.12)

Aqui, podemos observar que, o videoclipe não se encerra em si, mas continua se resignificando no tempo e espaço de forma aberta, principalmente pelas diversas interpretações da audiência, ganhando inúmeros outros significados e até novos formatos, se multiplicando dentro do ciberespaço como um videoclipe *transmídia*, que brinca com o tema (racismo estrutural), o reconfigurando temporalmente, na relação constante com o público, como vimos, se replicando em novos formatos nas redes.

Em sua articulação cronológica, *This is America* organiza a coerência de seus elementos narrativos pelo corpo e percurso de Glover/Gambino, que aqui é o fio narrativo e condutor do videoclipe: suas danças e pausas, a série de atos violentos que comete em suas ações, o cuidado exagerado que tem com as armas de fogo, até interromper tudo, para fumar um cigarro, para relaxar e mudar o ritmo frenético insistente de até então. Há então, uma pausa longa, que esvazia e silencia o clipe, como observamos. Depois, o ritmo/tempo volta a se acelerar e aparece Glover/Gambino no escuro, sendo perseguido, correndo, fugindo de pessoas brancas.

Este pequeno resumo da sequência de ações coreografadas, dão o tempo real do videoclipe; porém, dentro do tempo, existem infinitas outras noções de tempo que analisaremos, começando com o primeiro 'segmento fílmico' que chamamos de Spot#1 ou, a abertura da peça.

Shot #1



(Figura 21)

Fonte: shot# extraído do videoclipe *This is America*

Nas palavras de Deleuze: “(..) o ato cinematográfico [no caso da pesquisa aqui apresentada, a dança dentro do videoclipe] consiste em que o próprio dançarino entre em dança como se entra no sonho” (DELEUZE, 2007, p. 79, inserção nossa) ou nas palavras conclusivas de Wosniak acerca deste trecho de Deleuze: “a dança ao se fazer, traça [no tempo e no espaço] um mundo onírico” (op. cit., p. 78, inserção nossa). Aqui, a autora, na sua tese de doutorado (2015), chega à conclusão de que, a dança mediada pelo cinema documental de Wenders é quem faz o percurso, temporal, trazendo à tona a ‘imagem-sonho’ *deleuziana*. Podemos transferir essa assertiva para a nossa própria pesquisa, e concluir que: o movimento dançante de Glover/Gambino, através de suas imagens, nos dá a sensação de ‘flutuarmos do sonho ao pesadelo’.

Glover/Gambino inicia o clipe escondido atrás de uma pilastra, sendo depois encontrado pela ‘personagem câmera’, que passeia, transmitindo seu olhar em *steadicam* pela cena; neste momento, inicia por parte do ator/*rapper* seu percurso performático, onde ele vai expressando várias formas corporais (caretas e danças sinuosas), que apresentam uma potência do presente. De certa forma, ficamos ‘hipnotizados’ por sua performance em relação à música de origem africana, cantada em coro e pelas vozes, mas toda esta atmosfera também vem carregada de outras temporalidades e ancestralidades.

O passado está presente na cena, de forma atualizada, como em uma ‘face especular’ na ação presentificada, sem, necessariamente, informar um tempo específico, mas gerando uma intermediação entre o lembrado (virtual) e o atual, que vem à tona através destas posturas que lembram personagens já citados da história como *Uncle Ruckus* ou *Jim Crow*, mas que, ao mesmo tempo representam o homem negro, o racismo ou a própria América como diz o refrão ‘Isto é a América’.

Temos também representadas no videoclipe a imagem-sonho (onirossignos) onde o passado é atualizado constantemente, mostra algo passado dentro deste percurso coreográfico e de ações atuais. Como afirma (WOSNIAK, 2015) ao citar as ideias de Bergson (1896/1999), retiradas dos textos de Deleuze: os diferentes níveis de passados e memórias se entrecruzariam, por meio de circuitos temporais, de forma sincrônica até que apresentassem estímulos do mundo/virtual que reconduzisse essas lembranças como delírios e às suas atualizações no corpo do performer. Estes

percursos corporais e (a)temporais funcionam como os sonhos, o que permite tecer possíveis linhas de fuga para uma espacialização do tempo, devido às suas anamorfoses.

Podemos dizer que, o tempo nesses movimentos performados no videoclipe estão dentro da esfera do 'devir' e prosseguem até o infinito, se atualizando. São imagens feitas pelo corpo do ator/*rapper* e seus bailarinos, posicionados atrás dele e que adquirem (in)consistência de uma (ir)realidade material autônoma, sem compromisso com o 'real' carregado de iconicidade mas que, de certa forma, sugerem a construção da imagem desde o início do clipe: imagens estas já citadas, que nos lembram fatos reais ou possíveis sobre o racismo estrutural norte americano nele discutido.

Shot #2



(Figura 22)

Fonte: shot# extraído do videoclipe *This is America*

No Shot#2, temos um coral, aparentemente, 'louvando' em sua ação física, cantando sobre como o homem negro deve se portar socialmente. A imagem dá uma ilusão de alongamento do tempo; entramos, novamente na atmosfera, sugerida na relação da melodia e ritmo da música, com os movimentos do coro que nos lembram as igrejas negras e sua africanidade.

Pela lateral do quadro, entra em cena o ator/*rapper* em movimentos deslizantes e sorrateiros, executando sua dança como se 'entrasse no sonho com pés leves', como se não quisesse que parássemos de prestar atenção na lírica imagem, esticada no tempo/espaço do coral. Neste momento, percebemos a atualização dessas lembranças que Deleuze nos propõe, como possíveis 'linhas de fuga' para uma espacialização do tempo: trata-se de corpos em movimento que geram, de certa

forma, um encontro afetivo, que reflete a vida pelos circuitos de imagens, chamadas por Deleuze de 'imagens-sonho'.

Toda essa construção emocional e temporal, de lembrança e afetividade é por fim quebrada por Glover/Gambino que, inesperadamente, metralha todos os componentes do coral, novamente nos tirando do 'transe onírico' e nos colocando no momento presente, pela violência marcada no corpo negro, na ironia de sua letra musical, na desigualdade social e racial que vivemos.

Shot #3



(Figura 23)

Fonte: shot# extraído do videoclipe *This is America*

No Shot#3 temos a volta ao início do clipe, mas um revisitado ator/rapper aparece, com o mesmo enquadramento de costas, que se vira da mesma forma, canta o mesmo refrão. Como diz a letra da canção, eles dançam no meio de uma guerrilha que, agora se intensifica. Aqui, como os sonhos, as imagens que aparecem no percurso coreográfico, apresentam-se como camadas de diferentes realidades e temporalidades. Efetua-se assim, um deslocamento da percepção para a lembrança, (mnemosigno) e da lembrança novamente para o sonho. De forma técnica no videoclipe, essa montagem opera por cortes bruscos ou *montagem-cut*, de forma apenas a dar a impressão de um perpétuo desprendimento daquilo que “parece”

sonho, mas está entre objetos que continuam a ser concretos. A técnica da imagem remete sempre a uma metafísica da imaginação: são como maneiras de conceber a passagem de uma a outra. (DELEUZE, 2007)

A 'imagem-sonho' traduz-se na afirmação de que, 'cada imagem atualiza a sua precedente e se atualiza na seguinte', com o intuito de, talvez, retornar à situação inicial. Assim, dentro da montagem do videoclipe, essa 'atualização' não se dá mais por *flashback*, de histórias reais de violência e racismo. Uma imagem que segue a narrativa diegética, instaurando uma sensação do domínio de primeiridade, como vimos no capítulo anterior.

Este 'recomeçar atualizado' que se repete insistentemente no *clipe*, nos ajuda a entender a força perceptiva que emana do movimento e, especificamente, das ações e das imagens criadas no percurso performático de *This is America* que se reforça nas palavras de Deleuze:

A teoria bergsoniana do sonho mostra que a pessoa que dorme não está fechada às sensações do mundo exterior e interior. Todavia, elas as põem em relação, não mais com imagens-lembranças particulares, mas com lençóis de passado fluidos e maleáveis que se contentam com um ajuste bem frouxo e flutuante. (..) Já não é o vínculo sensório-motor da imagem-ação no reconhecimento habitual, mas também não são os variáveis circuitos percepção-lembrança que vêm suprir isso no reconhecimento atento; seria, antes, a ligação fraca e desagregadora de uma sensação ótica (ou sonora) a uma visão panorâmica, de uma imagem sensorial qualquer a uma imagem-sonho total. (DELEUZE, 2007, p. 87-88)

Tudo parece caótico na sucessão de cenas do videoclipe, mas também, de certa forma, tudo parece ter uma mensagem 'como nos sonhos', que a audiência, de forma transmidiática, vem explorando, inclusive incentivada pelos próprios criadores de *This is America* como já vimos.

Shot #4



(Figura24)

Fonte: shot# extraído do videoclipe *This is America*

O Shot#4 funciona como uma 'desaceleração no tempo' e, nos dá uma dimensão de presente, passado e futuro que, até então não percebíamos. A confusão e velocidade da montagem das cenas e das múltiplas 'imagens-sonho' que vimos até aqui, remetem aos protestos raciais. Agora, sem os ruídos das imagens e sons, a câmera segue Glover/Gambino que sobe num carro e dança como num 'novo recomeço'. O homem do início está lá, representando o passado, novamente sentado na cadeira, vendado e tocando seu violão não morre. Neste novo fragmento de reinício, também temos uma mulher sentada, como uma rainha, em cima de outro carro. Trata-se da futura parceria musical em um novo *feat* do cantor, que foi lançado posteriormente ao videoclipe analisado. Aqui, de certa forma, pensamos que representa o futuro: a câmera que representa o presente se afasta deixando aparecer um enquadramento da imagem feito pela própria arquitetura do espaço de encenação e, dentro, aparece outro enquadramento da câmera: um quadro dentro de outro, até sumir num *black-out*.

Neste momento, temos uma fusão de passado, presente e futuro na persona de Glover/Gambino. Ela funciona, no videoclipe, como um espelho, multiplicando o racismo através de suas ações, na tentativa de quebrá-lo e por fim matá-lo. Assim, atualiza a luta contra ele, o colocando em foco, de forma visceral, ao mesmo tempo em que a referida luta também aparece, em outros momentos, opaca e invisível. Dessa dualidade da imagem, que se reflete em seus movimentos como 'imagem-sonho surge uma busca por mudança de consciência, pessoal e da sua audiência,

através de *This is America*, como uma espécie de ‘protesto em forma de dança’, imagem e som, uma luta contra a opressão racial.

Shot #5



Shot #6



(Figura 25)

Fonte: shots# extraído do videoclipe *This is America*

No Shot#5, temos o início retomado mais uma vez no videoclipe: agora Glover/ Gambino é apenas uma sombra no escuro, sem o protagonismo dos ‘outros inícios’. Está da mesma forma, de costas, vira-se e corre. Desta vez, é a câmera que se afasta rapidamente e bruscamente e, aparentemente, vemos o corte e, já estamos no Shot#6, onde o ator/*rapper* segue correndo, fugindo de pessoas brancas no escuro.

Glover/Gambino é a personagem conceitual desse videoclipe, que carrega toda a subjetividade das conexões, com multiplicidades temporais complexas, pois não se espera mais que os heróis ajam, mas que sejam alguém que pense. Assim, ele é a metáfora de uma consciência, carregado de ‘imagens-sonho’, vagando em devaneio, evocando, através destas imagens, atualizações e questionamentos, papel que a arte e a filosofia lhe conferem. Ele assume aqui o lugar do visionário, do vidente, do autor de possíveis transformações.

Podemos dizer que, sua personagem funciona como aquele ‘ser fabuloso’ que pode ver nos sonhos, observando o jorrar do tempo e seus desdobramentos. Funciona também, como um ‘cachorro raivoso’, como diz a letra da música neste seu final, que tenta escapar desse ‘labirinto infinito de repetições e recomeços’ no qual está preso:

lugar comandado pelos mesmos brancos que correm tentando pegá-lo que têm as rédeas e dão as ordens.

O clipe faz uma reflexão e nos convida também a refletir sobre o que está exposto no percurso do ator/rapper com seus movimentos aberrantes, suas relações ilocalizáveis, seus cortes irracionais, sua função fabulatória, sua dualidade que, como num sonho, nos torna reflexos e observadores. Neste seu jogo, somos seus cúmplices e falsários, buscando entender e escapar do sistema, expondo julgamentos e, novamente refletindo como se compõe o mundo: pessoas buscando novas conexões em devir, variações para quebrar ciclos viciosos de injustiças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer da pesquisa estivemos olhando para a relevância da corporalidade, o conjunto de signos e mensagens possíveis que o corpo carrega quando dança, mediado pela tela do vídeo. Desta forma, inicialmente, nos voltamos à ‘dança filmada’, num sistema de signos em fusão com outras linguagens, de forma híbrida, com grande potencial de comunicação e contaminação de informação: um fenômeno complexo de formação de sentido que usa nosso primordial meio de comunicação, o corpo.

Para tanto, fizemos um estudo sobre as ligações entre essas artes e, suas consequentes imbricações técnicas e estéticas.

Exploramos assim, diversas possibilidades analíticas do nosso *corpus de* pesquisa, o videoclipe *This is America*. Visando contribuir para os estudos da dança mediada pelas interfaces tecnológicas, nos debruçamos sobre o desenvolvimento da dança dentro dos meios eletrônicos, sua hibridização e capacidade de se ressignificar, dentro dos meios de comunicação, quando em contato com o referencial da sua audiência.

Tratou-se, assim, de uma pesquisa basicamente, com abordagem qualitativa, com uma matriz ancorada em ‘estudo de caso’, intensa revisão bibliográfica e com proposta de análise de cunho semiótico, além de realizar uma abordagem dos signos temporais, principalmente as ‘imagens-sonho’ de Deleuze para o videoclipe: *This is America* (2018) de Hiro Murai.

O corpo e a performance do artista, junto com seus bailarinos, foram observados aqui como uma metalinguagem que nos deu as pistas e possíveis respostas abertas sobre nossas perguntas norteadoras de pesquisa, quais sejam: Como esses corpos que se ‘especializam no domínio do movimento expressivo’ e, se, supostamente, adquirem, um maior poder de comunicação? E, de que forma e com quais meios o videoclipe ‘*This is America*’ (2018) pode se tornar uma potência tecnoestética que gera comunicação e produz informação por meio de corpos dançantes?

Estes questionamentos nos levaram, através da história da dança mediada pelas telas, a perceber a relação entre dança, imagem e câmera. Nos permitiram observar os ‘pontos de convergências estéticas’, de utilização dos meios tecnológicos e a criação através de coreografias filmadas de um corpo gerador de comunicação e informação. Investigamos também, como foi a contextualização histórica e o

surgimento da dança mediada pela tela do cinema e do vídeo, seguindo a trilha dos importantes estudos de Cristiane Wosniak (2007) e Maíra Spanghero (2003) que nos ajudou a esclarecer a mútua absorção das diversas tecnologias, neste hibridismo do corpo mediado pelas diversas telas.

Observamos ainda que, a criação das linhas dramáticas da imagem do dançarino, formam narrativas dentro de filmes e vídeos, concebidas sob a perspectiva dos diferentes olhares de seus criadores, em forma de composição coreográfica audiovisual do corpo/imagem que gera múltiplas mensagens junto à audiência.

Desta forma, respondemos nossa principal questão: a contaminação da informação dos corpos e como a dança é capaz de propagar informações e ressignificá-las quando incorpora um novo *medium*, como o videoclipe. Nas análises que partem do capítulo 4, dissecamos os possíveis significados, formas e meios deste ‘produto tecnoestético’, o videoclipe (GUIMARÃES, 2007) – e como ele incorpora: o gesto, a dança e a música, produzindo, através de estímulos cinéticos e audiovisuais, um alargamento do vocabulário cultural e de informações abertas: um corpo *medium*, gerador de cultura. Este fato, trouxe para o estudo, o propósito de compor uma contribuição bem detalhada sobre sua estética, levantando questões complexas sobre as funções e categorizações estéticas, suas configurações, ora mais artísticas, ora mais comunicacionais, com auxílio dos estudos contundentes de Denise Guimarães (2007) e Andrew Goodwin (1986).

Também destacamos o hibridismo de imagem e som nos estudos de Michel Chion (2008) e Thiago Soares (2004a) que usamos nas análises para enfatizar a performance do artista, a letra e sonoridade da canção, como partes componentes e de grande importância para entender o corpo e sua imagem dentro do videoclipe. Além disso, nos baseamos na teoria de hibridismo de Raymond Bellour (1996) que nos ajudou, sobretudo, a perceber a potência artística do videoclipe no capítulo 3.

Apontamos neste estudo do videoclipe, três importantes aspectos: 1. A união entre música e imagem, com a finalidade de geração de um produto audiovisual que serve como base para a divulgação de uma canção; 2. O videoclipe, historicamente, se apropriou de maneirismos do cinema, sobretudo, das encenações do ‘cinema musical’, mas também de inúmeros outros gêneros audiovisuais, notadamente, a ‘videoarte’, a ‘vídeo performance’, entre outros; e 3. O videoclipe é um produto capaz de gerar um “rosto midiático” para um artista que o posiciona no mercado musical e passa a estabelecer uma relação extensiva com a canção que o origina, através do

seu próprio corpo e sua performance artística.

Como síntese conceitual de nossa problemática em relação ao videoclipe, concluímos que, não poderíamos estudar de forma separada, seus elementos constituintes.

Para tanto, fez-se necessário investigar também, os modos de produção e consumo do produto analisado, bem como questionar de que forma as mediações eram fenômenos musicais como manifestações midiáticas e estruturam-se enquanto estratégia de produção de sentido.

Dentre as análises realizadas sobre o videoclipe estudado *This is America*, no capítulo 4, iniciamos uma abordagem que destacou a letra da música e sua sonoridade, junto com as imagens colocadas; além de suas possíveis questões estéticas e de significados. Apontamos todas as estrofes da canção e os prováveis significados, ressaltados por seus criadores, como também as respostas viabilizadas em novos produtos midiáticos da audiência e da crítica especializada no ciberespaço, destacando o *rap* no seu contexto sociocultural e a luta contra o racismo estrutural na sociedade norte-americana através do 'corpo preto' e por direitos, apontados de forma simbólica no clipe.

Outro ponto importante que salientamos, foi o papel da figura central do videoclipe, Donald Glover/Childish Gambino que, funciona dentro do audiovisual com seu percurso performático, usando seu corpo e movimentos para criar metáforas e narrativas irônicas de combate ao racismo. Este protagonismo o tornou, em nossa análise, um artista mais conectado com novos papéis, que surgem dentro da *Cibercultura*: agente cultural, ativista político, um novo *star system* do mundo contemporâneo, que cria e debate pautas de interesses socioculturais.

Seguimos com uma análise semiótica, para a qual nos apropriamos do esquema proposto por Cristiane Wosniak (2006) que buscamos esclarecer detalhadamente dentro do videoclipe *This is America*: os referenciais e as significações em seus aspectos icônicos, indiciais e simbólicos, como também de interpretação, como algo criado na mente do intérprete. Esta análise semiótica ajudou a levantar hipóteses de leituras abertas para nosso objeto de pesquisa.

O videoclipe, do ponto de vista semiótico, pode ser enquadrado como um 'código secundário', por traduzir um 'código primário' (a canção) em uma escrita imagética, do corpo do artista e as imagens criadas conforme um conjunto de regras que permite a sua codificação e conseqüente constituição. A música é um código que

influencia nas codificações subsequentes da narrativa e torna-se agente influenciadora desses códigos secundários – nos quais se inscreve o videoclipe em questão.

Inserido no universo híbrido das signagens contemporâneas como, o cinema, as artes do vídeo, a música, o teatro, a fotografia e a dança, dão sustentação por ‘parataxe’ que, segundo Décio Pignatari (1995), é a configuração própria dos textos não-verbais. Tratamos aqui do videoclipe como uma construção, que, segundo o autor destaca, as signagens artísticas e comunicacionais traduzem-se neste sistema aberto de signos. E continua o autor: estas não são subordinadas umas às outras, mas, de certa forma, atuam em um agrupamento ‘em rede’, a partir de uma relação ‘em trânsito permanente’ e sem hierarquias técnicas ou estéticas que estão sempre se modificando, conforme os diferentes referenciais.

Seguindo as análises propostas de *This is America*, temos aqui o subcapítulo sobre seu potencial icônico, como “ícone cinético” que, entendemos, de vital importância. Este potencial, em nosso estudo, está alicerçado nos pressupostos da Teoria Geral dos Signos de Charles Sanders Peirce (2010), considerando nosso objeto como uma ‘signagem híbrida’ que apresenta, em suas instâncias inter-relacionais, três matrizes de linguagem: a visual, a sonora e a verbal (letra).

Com esta análise, pudemos observar a ‘trama na construção de sentido’ por meio da ‘ação sígnica’, ou seja, da sua semiose. Comprovado pelas concepções teóricas de Décio Pignatari (1979), Lúcia Santaella (2002), Denise Guimarães (2007) e da semiótica peirceana, o argumento de que ocorre uma espécie de ‘tradução icônica’ do corpo, ao interagir e dialogar; ocorre, principalmente, pelo movimento mediado pela tela que aproxima o videoclipe das intervenções do paradigma pós-fotográfico e do conceito de videoarte multimidiática, tornando-se uma ‘potência de novas significações’ em constante evolução.

No subcapítulo final O Videoclipe ‘*This is America*’ como *imagem-sonho* (Gilles Deleuze) que encerra a dissertação, analisamos as questões do tempo do videoclipe, principalmente as questões do *timing* e ritmo, tão importantes nas montagens dos videoclipes.

Dessa forma, o videoclipe se aproxima, temporalmente, mais da imagem-tempo deleuziana, tendo sua montagem constituída, normalmente, de planos curtos, pela movimentação de câmera ou pela coreografia e consequente signagem da dança e, também, pelas possibilidades, proporcionadas pelas novas tecnologias digitais, de

manipulação de cor e imagem de pós-produção.

Observamos na pesquisa que, o produto audiovisual abordado gera, desta forma, várias 'quebras' das normas de espaço-tempo, proporcionando o uso da imagem-tempo na instância da 'imagem-sonho'.

Isso atualiza a construção de uma ontologia e partilha da imagem e da forma de pensar o tempo, sobretudo, em relação às narrativas corporais da dança e corpo do ator/*rapper*, elas trazem uma forte 'carga simbólica e temporal' transformando o ator/*rapper* num icônico espelho do racismo que questiona como as pessoas negras são tratadas, ampliando a dramaticidade na cena com essas atualizações, deixando claro, que o racismo ainda está longe de ser resolvido mas precisa ser amplamente discutido e observado, por se tratar de um problema grave e de escala mundial.

REFERÊNCIAS

AGUSTONI, Marina. Convergências entre cinema e vídeo: contaminações e dissoluções de limites. In: SANTAELLA, Lúcia. (Org.). *Novas formas do audiovisual*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.

AUMONT Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2003.

_____. *Estética do Filme*. Campinas, SP: Papirus, 1995.

BAECQUE, Antoine de. O corpo no cinema. In: COURTINE, Jean Jacques (org.). *História do corpo. – as mutações do olhar: o século XX*. Petrópolis: Vozes, 2009, vol.3 (p.p. 481-507).

BELLOUR, Raymond. *Entre-Imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas, SP: Papirus, 1997.

BENTES, Ivana. Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismo. In: MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1896/1999.

BERNARD, Michel *De la creation choreographique*. Paris: Centre Nacional de la Danse, 2001.

_____. Les nouveaux codes corporels de la danse contemporaine. In *PIDOUX* (org.) *La danse, art du 20ème siècle*. Lausanne : Payot, 1990, (p.p. 68-76.).

BERTALANFFY, Ludwig von, *Teoria geral dos sistemas*. Trad. Francisco M. Guimarães. Petrópolis: Vozes, 1977.

CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas*. São Paulo: Edusp, 1998.

CHION, Michel. *Audiovisão: som e imagem no cinema*. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

_____. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994.

DAMÁSIO, António Rosa. *O erro de Descartes: emoção, razão e cérebro humano*. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

DARWIN, Charles. Robert. *The origin of species*. 17 ed. London: Penguin, 1985 (1859).

DELEUZE, Gilles *Cinema 1: A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 2009.

_____. *Cinema 2: A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, vol. 1. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. Coleção Trans.

_____. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, vol. 3. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. Coleção Trans.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

ECO, Humberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1968.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002a.

_____. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar: 2002b.

FONTAN, Claudio. *This is America” um Videoclipe Estético e Ativista Social*. AVANCA-2019. 11th International Conference of Cinema - Art, Technology, Communication, 2020. (p.p.721- 727) Disponível em: <<https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/183>> Acesso em: 05/03/2021

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 1986.

GOODWIN, Andrew. *Dancing in the Distraction Factory – Music Television and Popular Culture*. Minneápolis: University of Minnesota Press, 1992.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. *Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

_____. *História em quadrinhos & cinema: adaptações de Alan Moore e Frank Miller*. Curitiba: UTP, 2012.

_____. *A Imagem-Sonho Deleuziana no Videoclipe “Et” De Katy Perry: Anamorfoses, Metamorfoses e Hibridizações Cosmogônicas*. Porto Alegre: Revista Intexto, 2016.

_____. *Onirossignos deleuzianos no videoclipe Hyperballad: Interfaces cinematográficas*. Porto Alegre: Revista Flamecos, 2014.

HEPP, Andreas. *Cultures of mediatization*. Cambridge: Polity Press, 2013.

HYGINO, Lincoln André Bolzon. *Childish Gambino e a série “Atlanta”*: o uso da internet para uma experiência imersiva. DCPACE- 2018. Disponível em: <<https://dspace.unila.edu.br/handle/123456789/4227>> Acesso em: 12/05/2019.

HUTCHINS, Edwin. *Cognition in the wild*. Cambridge. MA: MIT Press, 1995.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KATZ, Helena. *Um, dois, três: a dança é o pensamento do corpo*. Belo Horizonte: FID, 2006.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. A natureza cultural do corpo. In: PEREIRA, Roberto e SOLTER, Silvia. (orgs.) *Lições de Dança 3*. Rio de Janeiro: Univercidade. 2002, (p.p. 77- 102).

_____. O meio é a mensagem: porque o corpo é objeto da comunicação. In: NORA, Singrid. (org.) *Humus 1*. Caxias do Sul: Loigraf, 2004, (p.p. 11-19)

_____. Por uma teoria corpomídia. *O Corpo: Pistas para Estudos Indisciplinares*. São Paulo: Editora Annablume, 2005.

LAMARCK, Jean Baptiste. *Philosophie zoologique*. Paris: Flammarion, 1994 (1809).

LEVY, Pierre. *A Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2003.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. 2ª. Ed. Campinas-SP: Papiros, 2002.

_____. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

_____. *A Arte do Vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

_____. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2001.

_____. (org.). *Made in Brasil – Três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/evento449909/made-in-brasil-tres-decadas-do-video-brasileiro>> Acesso em: 14/03/2019.

McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Editora Cultrix, 1964.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção* Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. Texto original publicado em 1945. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

MULCAHEY, Matt. *DP LARKIN SEIPLE- analisa toda as cenas de This Is America, de Childish Gambino*. Disponível em: <filmmakermagazine.com> por Matt Mulcahey em Cinematographers Columns, Interviews, em 31 de maio de 2018. Acesso em: 14/06/2019.

NOGUEIRA, Gabriela; VEIGA, João Gabriel. *This is America: explorando múltiplas temporalidades e territorialidades no audiovisual*. Salvador: XVENECULT, 2019.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

_____. *Escritos Coligidos*. Sel. e trad. Armando Mora d'Oliveira e Sérgio Pomerangblum. 1ª ed. Col. Os Pensadores, vol. XXXVI. São Paulo: Abril Cultural,

1974.

_____. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. 8 volumes. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University, 1978.

PIGNATARI, Décio. *Informação, linguagem, comunicação*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

_____. *Semiótica e literatura: icônico e verbal Oriente e Ocidente*. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

_____. *Signagem da televisão*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. *Letras, artes, mídia*. São Paulo: Editora Globo, 1995.

PORTINARI, Maribel. *História da dança*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha da sensível*. Estética e Política. São Paulo: EXO experimental (org.) Editora 34, 2009.

_____. *O inconsciente estético*. São Paulo: EXO experimental (org.) Editora 34, 2009.

RIBEIRO, Stephanie. *Donald Glover: por que todos devem conhecer o autor de This Is America?* Portal Geledés, Revista. 2018. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/donald-glover-por-que-todos-devem-conhecer-o-autor-de-this-is-america>> Acesso em: 12/08/2019.

SANTAELLA, Lúcia. *Corpo e comunicação: sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

_____. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. *O que é semiótica*. 11. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. *Introdução à semiótica: passo a passo para compreender os signos e a significação*. São Paulo: Paulus, 2017. Coleção Introduções.

SAWYER, Jonahan. Revista: Pigeons and planes. *Explicação da Coreografia de "This Is America" de Childish Gambino*, Entrevista à coreógrafa: Sherrie Silver, 2018.

SILVA, Míriam Cristina Carlos. Contribuições de Iuri Lotman para a Comunicação: sobre a complexidade do signo poético. In: FERREIRA, G. M. *Teorias da Comunicação: trajetórias Investigativas*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010.

- SOARES, Thiago. *Videoclipe: o elogio da desarmonia*. Recife: Livro Rápido, 2004a
- _____. *Hibridismo, transtemporalidade e neobarroco no videoclipe*. Porto Alegre: Anais do XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2004b
- _____. *O videoclipe remix*. Rio de Janeiro: Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2005.
- _____. *A Estética do Videoclipe*. João Pessoa-PB: Editora da UFPB, 2013.
- SPANGHERO, Maíra. *A Dança dos Encéfalos Aceso*s. São Paulo: Rumos Itaú cultural transmídia, 2003.
- TEIXEIRA, Coelho Neto João. *Semiótica, Informação e Comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- TURCHIANO, Danielle VARIETY REVISTA. *Hiro Murai on 'Atlanta' Season 2 Finale and 'This Is America', 2018*. Disponível em: <<https://variety.com/2018/tv/features/atlanta-season-2-finale-this-is-america-hiro-murai-director-interview-1202806049/>> Acesso em: 10/05/2018.
- VALÉRY, Paul. Philosophie de la danse. In: *Oeuvres I - Variété – Théorie poétique et esthétique*. Paris: Gallimard, 1957 p. 1390-1403. Édition électronique réalisée à partir du texte de Paul Valéry. Conférence à l'Université- Universidade Paris VII. des Annales, le 5 mars 1936. Première publication: dans *Conferencia*, 1 novembre 1936.
- _____. *Filosofia da dança*. Trad. Charles Feitosa. O Percevejo *on line*. Vol. 3, n.2, agosto-dezembro de 2011, p.1-16.
- _____. *A Alma e a Dança: e outros diálogos*. São Paulo: Imago, 1994.
- VIEIRA, João Luiz. Cinema e performance. In: XAVIER, Ismail. (org). *O cinema no século*. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- _____. O visionário cinema de fluxo de Maya Deren. In: CALDAS, Paulo et al. (orgs.). *Dança em foco: ensaios contemporâneos de vídeo-dança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012, p. 14-27.
- VILLAÇA, Nízia. *A edição do corpo: tecnociência, artes e moda*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.
- VILLAÇA, Nízia; GÓES, Fred. *Em Nome do Corpo*. 1ªED. Campinas: Rocco, 1998.
- XAVIER, Ismail. (org.). *A experiência do cinema*. São Paulo: Graal, 1983.
- _____. *O discurso cinematográfico, a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2012.
- WOSNIAK, Cristiane do Rocio. *Dança, cine-dança, video-dança, ciber-dança: dança, tecnologia e comunicação*. Curitiba: UTP, 2006.

_____. *O documentário poético performático e a voz do corpo dançante como inter(trans)texto de si mesma: pas de Deux Wenders-Bausch*. Curitiba: Tese de Doutorado. Programa de Comunicações e linguagens – UTP-PR, 2015.

_____. *O Documentário poético Performático e a voz do corpo dançante como inter(trans)texto de si mesma: Pas de Deux Wenders-Bausch*, 2015. Disponível em: <https://casahoffmann.org/wp-content/uploads/2020/04/WENDERS-BAUSCH_Wosniak.pdf> Acesso em: 20/05/2020.

_____. E OLIVA, Rodrigo. *Convergências e diálogos entre a linguagem cinematográfica e o videoclipe Cold (2017) de Rich Lee*¹. Cascavel: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2018.

_____. E VIANA, Rafael Alessandro. *Diálogos entre a ficção seriada e o videoclipe: narrativas híbridas*. *CIDADE?* Revista Temática- NUPEN, N-1, 2020.

_____. *CORPO, Imagem e Representação Icônica na Linguagem do Videoclipe*. Curitiba: Unespar- Fap –Revista Científica 21. 2019.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: EDUC, 2000.

Documentos Audiovisuais

A STUDY IN CHOREOGRAPHY FOR CAMERA. Experimental Soundtrack: Remo De Vico (1945). (4:00) not/son; not/color; Youtube. De: DEREN, Maya. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uFpCv1GkePY&list=RDuFpCv1GkePY&start_radio=1&t=0&t=0&t=0> Acesso em: 23/08/2019.

DEAD DREAMS OF MONOCHROME MEM. Sally Herbert & DV8 (1989) (3:55) son; not/color; Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aNGpDfAQ4QI>> Acesso 13/04 2020.

DECIFRATING THIS IS AMERICA #meteoro.doc, de Meteoro Brasil (11:45) son; color; Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gvsQ09wM-bU&t=488s>>, 2018. Acesso em: 23/08/2019.

EXPLAINING THIS IS AMERICA (frame by frame) Dossiê do Felipe (18:22) son; color; Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DzUpdQppsvE&t=191s>> 2018. Acesso em: 18/09/2019.

FALZ – THIS IS NIGERIA. (Oficial Video), FalzVEVO (3:42) son; color; Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UW_xEqCWrm0> 2018. Acesso em: 16/11/2019.

GUAVA ISLAND. Direção de Hiro Murai, estrelado por Donald Glover e Rihanna. Filme musical (56 min), Amazon Studios, 2019. Disponível em canal- Amazon Prime Acesso em: 13/05/2020.

OUTRA INTERPRETAÇÃO POSSIVEL PARA "THIS IS AMERICA" EntrePlanos. (09:29) son; color; Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s4088P_flIE&t=484s> 2018. Acesso em: 21/09/2019.

THIS IS AMERICA. Performed by Childish Gambino (pseudônimo do ator/rapper Donald Glover); Direção de Hiro Murai. EUA. 1 videoclipe (4:02 min), son.; color.; Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VYOjWnS4cMY>> Acesso em: 15/11/2018.

THIS IS BRAZIL, Porta dos Fundos (2:05) son; color; Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LLkMdkoALbg>> 2018. Acesso em: 11/10/2019.

THIS IS AMERICA (George Floyd Protests 2020), Macaully Leiber (3:10) son; color; Youtube. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=RjWrKJECsTE&bpctr=1614700437>> 2020.
Acesso em: 15/12/2020.

TRUQUE DE MÁGICA — quem está "explicando" *This is America*, Isaac Ness (5:27)
son; color; Youtube. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=BNQ9vxxvflw>> 2018.
Acesso em: 11/08/2019.

ANEXO:

1- LETRA ORIGINAL DA MÚSICA:

Yeah, yeah, yeah, yeah, yeah

Yeah, yeah, yeah, go, go away

Yeah, yeah, yeah, yeah, yeah

Yeah, yeah, yeah, go, go away

Yeah, yeah, yeah, yeah, yeah

Yeah, yeah, yeah, go, go away

Yeah, yeah, yeah, yeah, yeah

Yeah, yeah, yeah, go, go away

We just wanna party

Party just for you

We just want the money

Money just for you

I know you wanna party

Party just for me

Girl, you got me dancin' (yeah, girl, you got me dancin')

Dance and shake the frame

We just wanna party (yeah)

Party just for you (yeah)

We just want the money (yeah)

Money just for you (you)

I know you wanna party (yeah)

Party just for me (yeah)

Girl, you got me dancin' (yeah, girl, you got me dancin')

Dance and shake the frame (you)

This is America

Don't catch you slippin' up

Don't catch you slippin' up

Look what I'm whippin' up

This is America (woo)
 Don't catch you slippin' up
 Don't catch you slippin' up
 Look what I'm whippin' up
 This is America (skrrt, skrrt, woo)
 Don't catch you slippin' up (ayy)
 Look at how I'm livin' now
 Police be trippin' now (woo)
 Yeah, this is America (woo, ayy)
 Guns in my area (word, my area)
 I got the strap (ayy, ayy)
 I gotta carry 'em
 Yeah, yeah, I'ma go into this (ugh)
 Yeah, yeah, this is guerilla (woo)
 Yeah, yeah, I'ma go get the bag
 Yeah, yeah, or I'ma get the pad
 Yeah, yeah, I'm so cold like yeah (yeah)
 I'm so dope like yeah (woo)
 We gon' blow like yeah (straight up, uh)
 Ooh-ooh-ooh-ooh-ooh, tell somebody
 You go tell somebody
 Grandma told me
 Get your money, Black man (get your money)
 Get your money, Black man (get your money)
 Get your money, Black man (get your, Black man)
 Get your money, Black man (get your, Black man)
 Black man
 This is America (woo, ayy)
 Don't catch you slippin' up (woo, woo, don't catch you slippin', now)
 Don't catch you slippin' up (ayy, woah)
 Look what I'm whippin' up (Slime!)
 This is America (yeah, yeah)

Don't catch you slippin' up (woah, ayy)
 Don't catch you slippin' up (ayy, woo)
 Look what I'm whippin' up (ayy)
 Look how I'm geekin' out (hey)
 I'm so fitted (I'm so fitted, woo)
 I'm on Gucci (I'm on Gucci)
 I'm so pretty (yeah, yeah)
 I'm gon' get it (ayy, I'm gon' get it)
 Watch me move (blaow)
 This a celly (ha)
 That's a tool (yeah)
 On my Kodak (woo, Black)
 Ooh, know that (yeah, know that, hold on)
 Get it (get it, get it)
 Ooh, work it (21)
 Hunnid bands, hunnid bands, hunnid bands (hunnid bands)
 Contraband, contraband, contraband (contraband)
 I got the plug in Oaxaca (woah)
 They gonna find you like blocka (blaow)
 Ooh-oooh-oooh-oooh-oooh, tell somebody
 America, I just checked my following list and
 You go tell somebody
 You mothafuckas owe me
 Grandma told me Get your money, Black man (black man)
 Get your money, Black man (black man)
 Get your money, Black man (get your, Black man)
 Get your money, Black man (get your, Black man)
 Black man
 (One, two, three, get down)
 Ooh-oooh-oooh-oooh-oooh, tell somebody
 You go tell somebody
 Grandma told me, "Get your money"

Get your money, Black man (Black man)
 Get your money, Black man (Black man)
 Get your money, Black man (Black man)
 Get your money, Black man (Black man)
 Black man
 You just a Black man in this world
 You just a barcode, ayy
 You just a Black man in this world
 Drivin' expensive foreigners, ayy
 You just a big dawg, yeah
 I kenneled him in the backyard
 No probably ain't life to a dog
 For a big dog.

2- Ficha técnica:

Hiro Murai- direção

Sherrie Silver- coreografia

Larkin Seiple - fotografia

Donald Glover/Childish Gambino – vocais principais, composição e produção

Ludwig Göransson – composição e produção

Al Burke- Police Sergeant - participação especial

Calvin The Second- Musicista - participação especial

Chris Carr - Coro

Jackie Falcon- Policial - participação especial

Justin Titus- Coro

Levystein Lockett- Policial

Rhyan Hill- Dançarino

SZA - participação especial

William B. Simmons II - Dançarino

Young Thug – vocais de apoio

Slim Jxmmi – vocais de apoio

Quavo – vocais de apoio

21 Savage – vocais de apoio

BlocBoy JB – vocais de apoio

Riley Mackin – engenharia de gravação

Alex Tumay – engenharia de gravação

Derek "MixedbyAli" – engenharia de mixagem

Mike Bozzi – engenharia de masterização

Duração: 4 minutos. Ano de criação: 2018