

**Da corporeidade material à carne sintética? O videoclipe**  
*Boom boom pow*

**From Material Corporeity to Synthetic Meat? The Videoclip**  
*Boom Boom Pow*

**Denise Azevedo Duarte Guimarães**

**Universidade Federal do Paraná**

**denise.guimarães@utp.br**

*Fecha de recepción: 22 de enero de 2016*

*Fecha de recepción evaluador: 3 de marzo de 2016*

*Fecha de recepción corrección: 25 de marzo de 2016*

**Resumo**

O artigo tematiza a topocronologia nas mídias audiovisuais, com seu poder de produção de uma nova ordem de pensamento e, possivelmente, de uma nova materialidade/corporeidade pós-humana num futuro cibertrônico. De início, pretende-se refletir teoricamente sobre o contexto da era digital e sobre as coordenadas espaço-temporais da virtualidade. Na sequência, à guisa de exemplificação, desenvolve-se um estudo de caso, tendo como objeto o videoclipe *Boom Boom Pow* (2009), apresentado pela banda *Black Eyed Peas*. Investiga-se de que modo o estilo futurístico do videoclipe consegue explorar temas ligados ao conflito homem/máquina, tais como a desumanização e a desmaterialização.

**Palavras-chave:** Era digital; Pós-humano; Desmaterialização; Virtualidade; Videoclipe

**Abstract**

The article studies the topocronologia in audiovisual media, with its power output of a new order of thought and possibly a new materiality / post- human corporeality in cibertrônico future. Initially, it is intended to reflect theoretically on the context of the digital age and on the space-time coordinates of virtuality. Following, by way of example, develops a case study, having as object the video *Boom Boom Pow* (2009), presented by the band *Black Eyed Peas*. Investigates how the futuristic style of the

video clip can explore issues related to conflict man / machine, such as the dehumanization and dematerialization.

**Key-words:** Digital era; Pos-human; Dematerialization; Virtuality; Videoclip

### Introdução

Este artigo tematiza a topocronologia nas mídias audiovisuais, com seus poderes de produção de uma nova ordem de pensamento e, possivelmente, de uma corporeidade pós-humana num futuro cibertrônico. A centralidade das metamorfoses do corpo nas telas contemporâneas das últimas décadas, além de apontar para o limiar das complexas previsões de sua simulação/imersão no universo sintético das tecnologias digitais, parece estar prestes a anunciar uma nova antropomorfia.

Atualmente, as criações tecnoestéticas estão inseridas em um pano de fundo em permanente e veloz metamorfose, difícil de ser sistematizado e entendido, devido à fugacidade dos significantes acumulados e sobrepostos. Um exemplo é o videoclipe, objeto de estudo deste artigo, entendido como uma experiência audiovisual regida por uma temporalidade peculiar, que se traduz na rapidez da exposição de um *timing* específico e pré-determinado. Seus agenciamentos sógnicos guardam analogias com o presente perpétuo do instante vislumbrado, mas que perdura no devir cinético de uma sedutora pseudopresença.

É o que me proponho a abordar, ao desenvolver reflexões teóricas sobre o contexto e as coordenadas espaciais e temporais da virtualidade, na era digital. De início, esclareço que não pretendo tomar partido na radicalização dos debates (que continuam perturbadores), entre os teóricos que Umberto Eco (1976) denominou de apocalípticos e integrados. Minha problematização teórica tem por base a percepção de que o corpo humano está sob contínua interrogação, tanto no meio acadêmico, quanto nas artes e no campo do entretenimento. Efetuando um recorte no tema, interessa-me verificar em que medida as tecnoutopias do corpo simulado, digitalizado ou avatarizado têm sido mostradas nas telas de todos os tamanhos e dimensões. À guisa de exemplificação, desenvolvo minha argumentação, tendo como objeto o videoclipe *Boom Boom Pow* (2009)<sup>1</sup>, da banda *Black Eyed Peas* – grupo fundado em Los Angeles, em 1995; integrado por William Adams ([Will.i.am](http://Will.i.am)); Allan Pineda ([Apl.de.ap](http://Apl.de.ap)); Jaime Gomez ([Taboo](http://Taboo)), e a cantora Fergie.

Sendo um produto audiovisual de sucesso, voltado a um público jovem e afeto ao gênero musical, a letra da canção é repetitiva e simplificada; contudo, o conceito futurístico do videoclipe consegue, com domínio tecnoestético e inventividade, problematizar conceitos ligados ao conflito homem/máquina, o que me permite tecer considerações sobre como tais questões, oriundas do século XX, continuam repercutindo até hoje. Ênfase a temática da elisão do real, na qual avulta o papel da

tecnologia que o decompõe e fragmenta em imagens técnicas, empenhando-se na geração de uma virtualidade sem materialidade. Para tanto, valho-me de autores seminais como Paul Virilio, Pierre Lévy, Lev Manovich, Edmond Couchot, Umberto Eco, Lúcia Santaella e Arlindo Machado, entre outros.

Em virtude das múltiplas possibilidades de manipulação e de intervenção, percebidas na signagem do videoclipe, destaco seu construto imagético que traz uma proposta inventiva perante a magia da técnica, mais especificamente no que concerne à sugestão de uma corporeidade imaterial; no caso, a digitalização/avatarização dos quatro integrantes da banda durante a performance.

### **A instabilidade topocronológica em ambientes sintéticos**

A emergência de produtos audiovisuais massivos no contexto comunicacional vem incorporando em seus textos híbridos a dimensão artística, podendo ultrapassar o aspecto meramente persuasivo ou informativo. Quando os produtos audiovisuais como o videoclipe atingem dimensões estéticas relevantes, os limites entre arte e entretenimento vão se tornando cada vez mais tênues.

Cumprе assinalar que o vídeo é uma tecnologia de processamento de sinais eletrônicos desenvolvida para apresentar imagens em movimento, aproveitando-se do efeito fisiológico da persistência retiniana, assim como é feito no processo cinematográfico. O termo videoclipe só começou a ser utilizado por volta de 1980 e o gênero teve sua expansão com a MTV. Clipe deriva de *clipping*, recorte (de jornal ou revista), pinça ou grampo, que possivelmente se refere à técnica midiática de recortar imagens e fazer colagens em forma de narrativa.

Além dos diálogos com os efeitos especiais advindos do cinema, muitos videoartistas fazem videoclipes nos meados de 1980, o que poderia acenar para a transformação da videoarte em *television art*, como Arlindo Machado salienta.

Foram os videoartistas que, pela primeira vez, introduziram o computador no tratamento do sinal de vídeo, abrindo, com seus experimentos, um terreno que seria depois preenchido com as máquinas numéricas de efeitos. O videoclipe é a versão popular, às vezes também diluída embora nem sempre, da videoarte [...] (Machado, 1987, p. 39).

A esse respeito, acrescento que, mais recentemente, a sofisticação plástica, os grafismos e as explorações cromáticas são intervenções criativas efetuadas por *softwares* que definem as marcas típicas do videoclipe. Para corroborar o exposto, cito o pensamento de Lev Manovich (2001, p. 153): “Computer-generated characters can move within real landscapes; conversely, real actors can move and act within synthetic environments.”<sup>2</sup>

O autor considera que a linguagem das novas mídias é regida pela seleção e pela combinação; sendo todos os seus elementos submetidos à coordenação e a um ajuste, para que se encaixem; muito embora permaneçam intercambiáveis.

As general operation, compositing is a counterpart of selection. Since a typical new media object is put together from elements that come from different sources, these elements need to be coordinated and adjusted to fit together. [...] Throughout the production process, elements retain their separate identities and, therefore, can be easily modified, substituted, or deleted (id. *ibid.* p. 139).<sup>3</sup>

O fio condutor de meu raciocínio prende-se à idéia de verificar de que forma os meios, códigos e linguagens multiplicam-se e hibridizam-se no produto audiovisual em questão, já que o videoclipe *Boom Boom Pow* tematiza e explora criativamente aquilo que Paul Virilio chama de energia cinemática: aquela resultante do efeito do movimento e de sua maior ou menor rapidez sobre as percepções oculares, óticas e ótico-eletrônicas. O autor considera que tal energia de velocidade vai se acelerando e se inscrevendo, cada vez mais, em nosso aparelho perceptivo. Segundo Virilio,

Quando a mobilidade física igualar as performances da mobilidade eletrônica, estaremos diante de uma **inaudita situação de permutabilidade de lugares**. Com efeito, este é o projeto atual. [...] Tecnologia é o que permite essa ubiquidade, e agora podemos começar a pensar nisso. Proximidade, interface única entre todos os corpos, todos os lugares, todos os pontos do mundo – essa é a tendência (Virilio, 1984, p. 64 – grifo meu).

No videoclipe selecionado, salienta-se a aludida “permutabilidade de lugares” durante a apresentação da performance musical. As metamorfoses corporais dos integrantes da banda simulam sua absorção ficcional pelo espaço da tela, num explícito merchandising da empresa *Hewlett-Packard-H*, que é uma prática recorrente em clipes do Black Eyed Peas.<sup>4</sup> Como as estratégias não são meramente criativas, mas, também mercadológicas, a música aponta para a imagem que divulga o grupo e quer “vender” a sua obra. Cabe ressaltar que a sofisticação dos recursos plásticos e as escalas cromáticas, entre outros, são intervenções inventivas efetuadas por *softwares* que definem as marcas típicas do videoclipe, sobretudo enquanto textualidade tecnoestética.

Nesse sentido, muito embora o teor promocional/publicitário de produtos eletrônicos seja especialmente enfatizado nesta obra, o espetáculo audiovisual apresentado parece fazer coincidir em si o real/material e a sua representação, numa atopia que substituiria os lugares e as aparências por um universo teletopológico.

Se o espaço é aquilo que impede que tudo esteja no mesmo lugar, este confinamento brusco faz com que tudo, absolutamente tudo retorne a este “lugar”, a esta localização sem localização... o esgotamento do relevo natural e das distâncias de tempo achata toda localização e posição. [...] A instantaneidade da ubiquidade resulta na atopia de uma interface única. Depois das distâncias de espaço e de tempo, a distância-velocidade abole a noção de dimensão física (Virilio, 2005, p. 13).

A primeira questão que se coloca é como a compulsão pelo movimento e a concentração de múltiplas experiências no tempo são, hoje, posturas radicalmente

valorizadas, alterando profundamente o conceito de lugar fixo, agora substituído pelo espaço dos fluxos com toda sua imponderabilidade.

Lembro que, em sua 23ª edição (1996), a Bienal Internacional de São Paulo trazia como tema ‘A Desmaterialização da Arte no Final do Milênio’. Eis como o conflito homem/máquina continuava ativo na última década do século passado, tendo iniciado cem anos antes, quando a fragmentação da consciência tornou-se um dos princípios fundadores do modernismo e desencadeou a tematização da fragmentação do corpo, do corpo dilacerado. É o que leva, por exemplo, o pensador José Ortega y Gasset, a assinalar que, na desumanização da arte e em sua correspondente tecnização, evidencia-se uma racionalização extrema da realidade. O autor considera que estilizar é deformar o real, ou seja, desrealizar. Logo, estilização implica desumanização e demonstra que o artista moderno caminhava contra a realidade, e, nessa espécie de negação do corpo humano (Ortega y Gasset, 1990, p. 41), “Pintar um homem que se pareça o menos possível com um homem” era o projeto das vanguardas artísticas.

Passa-se, pois, a observar uma subversão da antiga tradição do antropomorfismo para inaugurar um paradigma estético adequado aos dilemas percebidos a cada avanço tecnológico. O tema da automação passa a ser reiteradamente citado como fator de desumanização e o corpo robotizado torna-se elemento recorrente na ficção científica; passando a ser debatido e problematizado em narrativas ficcionais, com ênfase na “frieza e insensibilidade” do mundo tecnológico.

Segundo Virilio, a ficção científica anuncia-se como princípio de realidade. “O espaço não está mais na geografia – mas na eletrônica. A unidade está nos terminais” (Virilio, 1984, p. 109). A produção industrial da velocidade acaba por determinar o desaparecimento da localização estratégica, constituindo-se o não-lugar. Tal fato passa a exigir uma adaptação perceptiva à instabilidade topocronológica instaurada pelo advento da era digital, em ambientes de contínuo devir. Transforma-se o espaço-tempo clássico pela estratégia da “máquina de visão”, o que acaba por colocar em crise os modos de aquisição e restituição do mundo exterior. É nesse sentido que o autor francês, em outra obra, define a lógica paradoxal que caracteriza as imagens numéricas, holográficas e videográficas.

O paradoxo lógico é finalmente o desta imagem em tempo real que domina a coisa representada, este tempo que a partir de então se impõe ao espaço real. Esta virtualidade que domina a atualidade, subvertendo a própria noção de realidade. Daí esta crise das representações públicas tradicionais (gráficas, fotográficas, cinematográficas...) em benefício de uma apresentação, de uma presença paradoxal, telepresença à distância do objeto ou do ser que supre a sua própria existência, aqui e agora (Virilio, 1994, p. 91).

No videoclipe *Boom Boom Pow*, assim como em outros clipes do gênero, a questão do ritmo visual é determinante, pois as infinitas condições de manipulação das imagens, bem como a articulação dos planos e dos elementos visuais dentro do quadro,

viabilizam recombinações sucessivas; bem como redimensionam o espaço e o tempo das imagens videoclípicas na tela, como num palimpsesto.

### **“Boom Boom Pow”: rumo ao futuro cibertrônico?**

Estatuindo-se como fenômeno cultural, esta textualidade videográfica revela-se uma integração simbiótica que vai redefinir as noções de espaço e tempo, de natural/material e virtual, entre outras. Desse modo, a obra apropria-se da hibridização de meios, códigos e linguagens, utilizando-se dos mais recentes recursos tecnológicos para efetuar um redimensionamento da própria tecnologia e da relação homem/máquina. A visualidade do videoclipe \_ entendida como indício artístico do fim das grandes narrativas, da fragmentação do sujeito e de sua estetização \_ não é uma mera reprodução da realidade de uma banda musical em ação. Acredito que ela seria como uma atmosferização e que funcionaria muito mais como um homólogo da materialidade factual do que como uma fotografia dela.

Destarte, a estética dos audiovisuais contemporâneos, em sua maioria, coaduna-se com o conceito de irrealidade desenvolvido por Umberto Eco, em *Viagem na irrealidade cotidiana*, quando alude a uma espécie de presença real implicada na irrealidade absoluta, uma vez que, segundo o autor (Eco, 1984, p. 13): “a ambição é fornecer um signo que se faça esquecer enquanto tal: o signo aspira a ser a coisa, e a abolir a diferença do remeter, a mecânica da substituição”.

Nesse sentido, no videoclipe da banda *Black Eyed Peas*, muito embora haja presenças factuais dos cantores e bailarinas (as cenas são filmadas), a performance estaria a sugerir a irrealidade, graças aos efeitos de pós-produção digital, pois seus agenciamentos sígnicos apontam para uma lógica da simulação. Em consonância com o álbum do grupo, intitulado *The E.N.D.* (2009), e do qual o *single Boom Boom Pow* é parte integrante, pode-se entender a obra como uma apologia ao digital, ao mundo globalizado e em rede. Contudo, trata-se de uma vertente criativa que não mais pretende representar o real com uma imagem, mas sim sintetizar toda a sua complexidade.

O próprio título da canção é onomatopáico e repetitivo, como usual no gênero, contudo pode-se perceber que a letra da música demonstra a consciência emergente de um novo estatuto do corpo humano, frente às conquistas tecnológicas, como nos versos abaixo:

“O visual do milênio”.

“Eu estou em alta definição”.

“Sou tão 3008 e você é tão 2000!”

(Tradução da letra de *Boom boom pow*)

Como performance cênico-musical, o videoclipe destaca-se pelo ritmo e, sobretudo, pela qualidade das imagens inspiradas no conceito futurístico da canção.



No início, uma mão enluvada diante de um computador utiliza-se do *touchscreen* para selecionar uma imagem de abertura. É uma espécie de cogumelo atômico, num tom amarelo forte que, rapidamente, se fragmenta em estilhaços brancos e estes vão compor um objeto bélico dourado, uma espécie de granada estilizada. Cogumelo, granada, máscara e lixo atômico alternam-se, multiplicam-se e compartilham o mesmo espaço da tela.

Fig. 1. Frame inicial do videoclipe *Boom, Boom, Pow* (2009).<sup>5</sup>



A partir daí, novas imagens bélicas irrompem seguidamente no cenário onde o líder da banda canta. Tanto sua aparência quanto sua voz são alteradas digitalmente, resmaterizadas e mixadas, à medida que seus movimentos agressivos aumentam, mostrando como a artificialização avança com o digital, atravessando todos os aspectos da cultura contemporânea. A sequência das imagens remete à idéia das simbioses corporais homem/máquina e expressa as profundas redefinições pelas quais passa a cultura tecnológica mais recente, como já apontado por Virilio, em vários livros seus, ao questionar a perda de limites entre máquina e homem. O autor afirma que a ficção não é apenas algo das telas do cinema: em realidade, tudo caminha para a construção de um corpo literalmente tecnológico, uma via para a circulação de informações eletronicamente inseridas: no futuro, os corpos serão híbridos.

Da letra da canção, infere-se que as tecnologias não inauguram simplesmente um corpo imaginário desejado, elas nos proporcionam um corpo até então não imaginado: o “ciber corpo”; como diz a canção: “Rumo ao futuro cibertrônico”. Lúcia Santaella efetua um aprofundado levantamento da evolução dos conceitos e definições sobre o corpo biocibernético em seu livro *Culturas e Artes do Pós-humano*, e assinala:

O corpo humano se tornou problemático e as inquietações sobre uma possível nova antropomorfia têm estado no centro dos questionamentos sobre o que é ser humano na

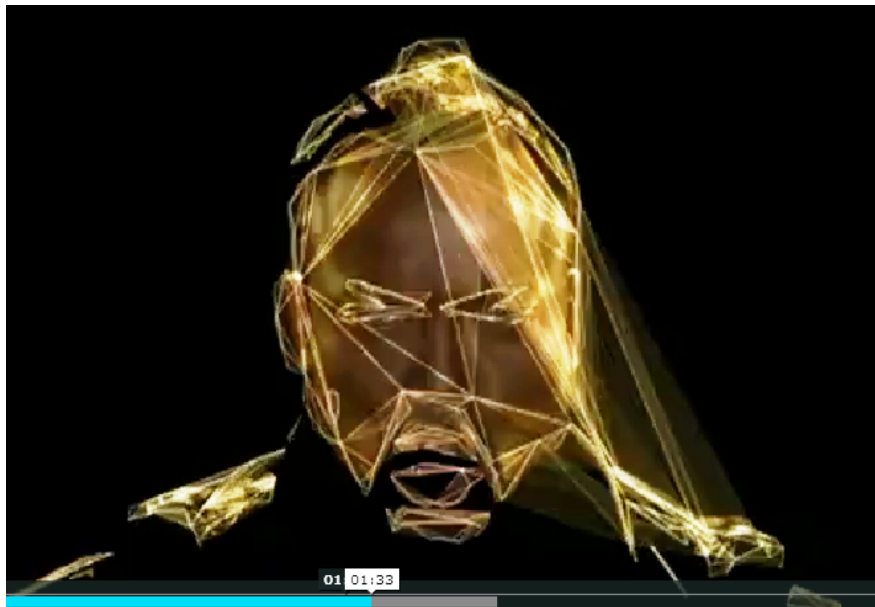
entrada do século XXI. A esse corpo sob interrogação estou aqui chamando de corpo biocibernético (Santaella, 2003, p. 181).

Esta questão parece-me constituir o cerne da proposta do videoclipe analisado, a partir da letra e da exploração audiovisual daquilo que a autora denomina “imersão híbrida”, ou seja,

[...] aquela que vem sendo intensamente explorada ns performances e danças performáticas, quando os movimentos do(a) dançarino(a) encontra-se com *designs* de interface, sistemas interativos, visualizações 3D ou ambientes imersivos, mundos virtuais ou outros sistemas gerativos de *design* (Ibid., p. 203).

Durante a performance musical, todas as intervenções digitais parecem sugerir que os cantores estariam se transformando em uma espécie de *ciborgs*, avatares ou mesmo em corpos biocibernéticos simulados.

**Fig. 2.** *Frame* do videoclipe: o início da digitalização/imersão híbrida.



Diante dessas imagens oriundas de um radical processo de desrealização, dissolvem-se as fronteiras formais e materiais das imagens, o que conduz a uma discussão teórica que abrange a complexidade da revolução epistemológica pela qual estamos passando. Não se representa mais o real, a imagem numérica o simula.

Tecnicamente, verifica-se que a fusão de imagens múltiplas a substratos materiais, ou seja, a adição de efeitos digitais a objetos concretos (no caso, os corpos dos protagonistas, prestes a serem desprovidos da própria fisicalidade) acaba por desfazer sua materialidade imagética pela visualização digital.



Fig. 3. *Frame* do videoclipe: capturados pela máquina



Como já referido, o tema da desumanização, advindo do conflito homem-máquina, permeou todo o século passado. Contudo, hoje em dia, passou-se de um conceito de medo do poder controlador das máquinas –tema reiterado nos filmes do final do século passado, nos quais as máquinas escapam ao controle dos seus criadores–, para o fascínio diante das suas realizações virtuais, em um mundo imerso no maquínico.

Um olhar apocalíptico sobre o produto em questão revelaria, talvez, uma preocupação com a desmaterialização efetuada por força dos novos meios eletrônicos, em algumas das inúmeras possibilidades de descorporificação e recorporificação em ambientes virtuais.

Por outro lado, quando o tema é virtualização, é imprescindível assinalar que Pierre Lévy questiona se a digitalização pode ser considerada como desmaterialização. Para o autor, o fato de uma imagem estar sob “a forma de números no disco rígido do computador” significa que,

Em um sentido ela foi “desmaterializada”, já que a série de números é uma descrição muito precisa da foto [...] e não mais uma imagem bidimensional. Contudo, a descrição em si não pode subsistir sem um suporte físico[...] Mais fluida, mais volátil, a gravação digital ocupa uma posição muito particular na sucessão das imagens, anterior a sua manifestação visível, não irreal nem imaterial, mas *virtual* (Lévy, 1999, p. 53-54).

Trata-se de relevante distinção, a ser observada por um olhar que se quer imparcial nas polêmicas entre “apocalípticos” (como Virilio e Baudrillard) e os “integrados”, dentre os quais Lévy costuma ser inserido. Destarte, ao tecer minhas reflexões sobre o tema do videoclipe analisado, tenho em mente que o próprio teórico da cibercultura explica que, no uso corrente, a noção de realidade pressupõe uma presença tangível. Assim, portanto,

A expressão “realidade virtual” soa como um oxímoro, um passe de mágica misterioso. Em geral, acredita-se que uma coisa deva ser real ou virtual, que ela não pode, portanto, possuir as duas qualidades ao mesmo tempo. Contudo, a rigor, em filosofia o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes de realidade (Ibid. p. 47).

Nesse sentido, entendo que as repetições da letra da música dariam uma possível visão da passagem dos integrantes da banda e das bailarinas de um universo “real” ao universo maquínico; de modo similar aos conflitos homem-máquina, já denunciados em filmes como *Metrópolis* de Fritz Lang (1927) ou em *Tempos Modernos*, de Charles Chaplin (1930). Contudo, após a revolução digital, não se iria para as engrenagens de um artefato mecânico, mas sim para dentro de um computador como acontece na cena abaixo, quando o cantor Taboo passa para o outro lado da tela e continua sua performance.

Fig. 4. *Frame* do videoclipe: do outro lado da tela.



Nesse viés interpretativo que se mostra ambíguo, posso falar tanto da crítica feita pelo videoclipe ao controle exercido pelas tecnologias digitais, quanto do fascínio exercido por essas mesmas tecnologias.

Outro aspecto a ser destacado é a associação entre imagens e objetos bélicos em contraposição aos seres humanos (cantores e bailarinas), imagens estas que iconizariam a ameaça nuclear e os infundáveis conflitos armamentistas, tão presentes no mundo atual. As inserções de objetos bélicos na coreografia e no cenário aludiriam à violência da guerra e, assim, cada imagem pode adquirir um *status* de autonomia e ganhar em flexibilidade e desenvoltura, bem como na polivalência de significados conotados.

**Fig. 5.** *Frame* do videoclipe: metáforas visuais das ameaças bélicas.



As cabeças dos cantores alternam-se com as imagens da guerra e das ameaças nucleares, entre outras; na cabeça da cantora Fergie, os exagerados fones de ouvido dourados são substituídos por uma espécie de máscara contra irradiação atômica; a cabeça do quarto integrante da banda, o cantor [Apl.de.ap](http://www.apl.de.ap) alterna-se com um recipiente de lixo atômico. Muitos dos efeitos do videoclipe recaem nestes encontros e trocas de significados conotativos entre som e imagem, bem como nas relações entre seus vários modos de continuidade.

**Fig. 6.** *Frame* do videoclipe: a ameaça letal.



De repente, o artefato bélico facetado se abre e dele saem dançarinas usando malhas vermelhas com listras negras. O tom dourado metálico anterior é confrontado

com a cor quente. A luz avermelhada atinge os cabelos longos do cantor Taboo, que faz gestos de luta e abre uma outra tela, com rispidez. Dentro da nova tela, as bailarinas seguem dançando com gestos marciais. A música continua e a cantora Fergie surge como uma super-heroína de quadrinhos, num figurino sensual, com unhas longuíssimas.

**Fig. 7.** *Frame* do videoclipe: corpo em metamorfose.



Sua gestualidade é felina e agora prevalece a cor esverdeada, que poderia simbolizar a natureza, mas rapidamente é substituída pelo vermelho e pelo dourado anteriores. Nesse sentido, os jogos cromáticos iconizariam o conflito primitivo e civilizado.

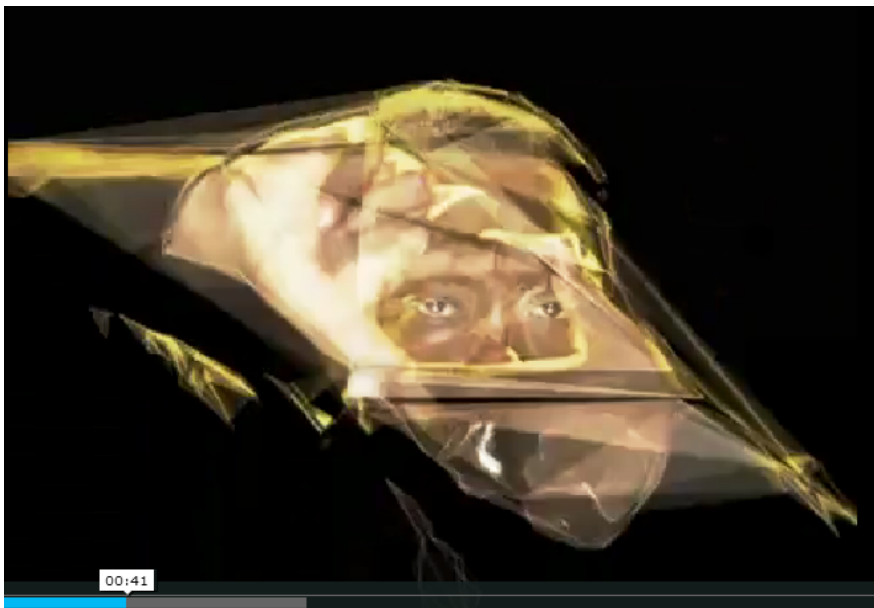
É também curioso observar a antítese entre dança tribal (algo primitivo e que faz parte do conjunto de arquétipos do imaginário humano) e os efeitos das imagens digitais e do processamento das vozes e sons (que conotam uma digitalização dos seres pós-humanos, sob o domínio dos algoritmos). A coreografia ágil, moderna e sincopada ajusta-se às alegorias já previamente inscritas na letra da canção.

O produto audiovisual estudado apropria-se de certos artefatos musicais no domínio da melodia, ritmo e timbre para, talvez, reproduzir mecanicamente as palavras e os gestos; contudo, a ênfase recai na sedução das imagens técnicas, dos efeitos especiais viabilizados e que acenam para o “elogio da superficialidade”, referido por Flusser.

À medida que as imagens técnicas vão formando o nosso ambiente vital sempre de maneira mais acentuada, o fato vai se tornando sempre mais indigesto. A ciência e a técnica, estes triunfos ocidentais, destruíram para nós a solidez do mundo, para depois recomputá-lo sob a forma de aura imaginística e imaginária de superfícies aparentes (Op. cit. p. 60).

O conteúdo do videoclipe demonstra ter uma base cultural associada a uma circunstância histórica feita de expectativas e ansiedades sobre um corpo finito e obsoleto, que estaria necessitando de uma “atualização” digital. Como já referido, as tecnologias digitais originam uma topologia e uma cronologia diferenciadas que regem a morfogênese e as distribuições das imagens de síntese – aquelas que, mesmo concebidas a partir de um modelo real são, na verdade, uma recomposição numérica deste modelo. É sobre tais incertezas que criatividade do clipe se lança, acenando para as potencialidades técnicas que chegam ao limite da metamorfose do corpóreo à carne sintética.

Fig. 8. *Frame* do videoclipe: o processo de digitalização.



Sendo o resultado de uma filmagem, toda a performance da banda e a coreografia ocorrem num espaço material que parece, porém, estar sendo engolido pelo espaço digitalizado. Em determinado momento, o líder da banda aparece no interior de um artefato digital similar a um cubo iluminado: presentifica - se a paradoxal imersão na realidade virtual, como se vê com o vocalista Will.i.am.



Fig. 9. *Frame* do videoclipe: dentro da “caixa”



Estariam os integrantes da banda, ao serem digitalizados, desumanizando-se? Com o devido cuidado sobre o conceito de desmaterialização exposto por Pierre Lévy, esta interpretação parece confirmar-se pela gradativa fragmentação/diluição dos corpos nas sequências finais; os cantores parecem estar se diluindo e fica a impressão que, sendo digitalizados, são levados para dentro do computador e deixam de ser pessoas físicas para habitarem o espaço virtual do interior da máquina. Tudo é viabilizado pelo conceito fractal de um espaço-tempo vetorizado, como no filme *Tron* (1982), onde o protagonista é transportado para dentro dos programas de computador. <sup>6</sup>

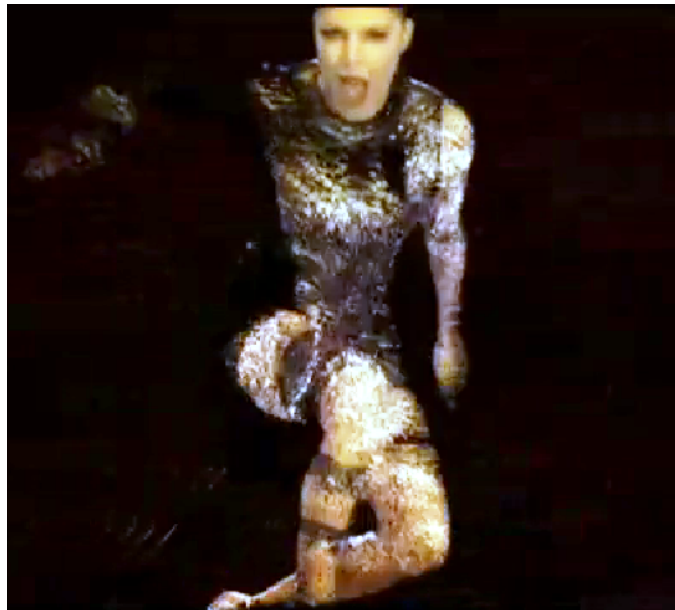
Fig. 10. *Frame* do videoclipe: imagem virtual do cantor.





A face do cantor Will.i.am digitalizada, com sua voz distorcida pela mixagem, assume cores artificializantes, que vão do verde ao amarelo e ao vermelho, podendo ser facilmente identificada a uma imagem familiar de muitas obras de ficção científica que apresentam o indivíduo desubjetivado, engolido pela técnica. É neste sentido que o videoclipe mais se aproxima do cinema que, segundo Virilio, não vende nada, além da pura visão: “O cinema é o lugar privilegiado de um tráfico de desmaterialização, de um novo mercado industrial que desta vez não produz matéria, mas luz [...]” (Virilio, 2006, p. 71).

Fig.11. *Frame* do videoclipe: fragmentação/diluição do corpo feminino.



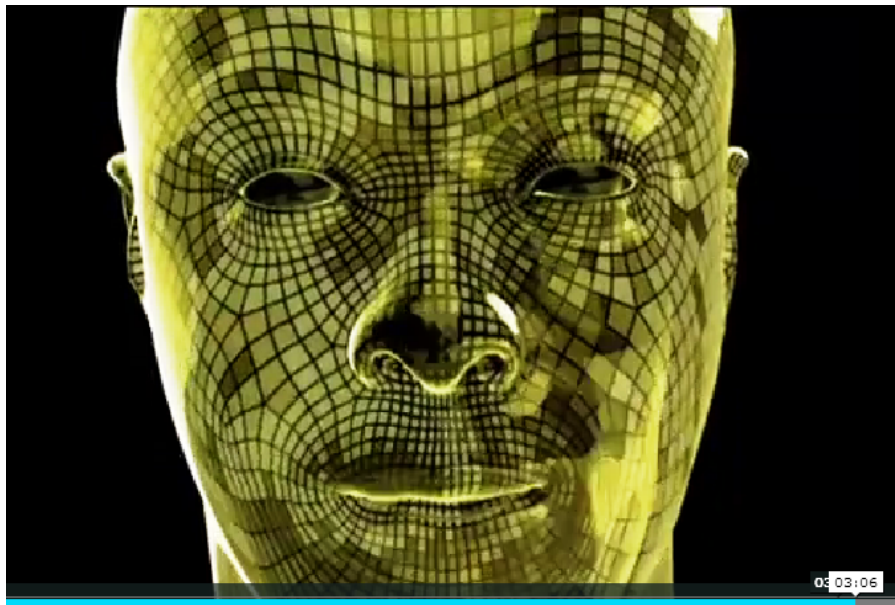
Esta percepção fica evidente diante do corpo da cantora diluindo-se em impressões luminosas, assim como vai acontecer até o final da apresentação musical. Tal diluição das imagens corporais poderia ser associada ao conceito da “fantasmagoria”: o ocaso da presença física.

A profundidade de tempo sucedendo assim às profundidades de campo e espaço sensível, a comutação da interface suplantando a delimitação das superfícies, a transparência renovando as aparências: não estaríamos no direito de nos perguntar se o que insistimos em chamar de ESPAÇO não seria tão somente a LUZ... (Virilio, 1993, p. 48).

Acredito que o videoclipe realiza uma transcodificação, no sentido que Manovich atribui ao termo. Trata-se da mudança em outro formato, ou seja, na transformação das “velhas mídias em novas”, por força da digitalização. Logo, ao mesmo tempo em que as mídias computadorizadas continuam sendo imagens, sons, vídeos (enfim, continuam a fazer sentido como objetos), elas passaram também, a ser dados numéricos de um computador, por força dos algoritmos; como, aliás, já explicado por Lévy em citação anterior. Após sua “diluição” em impressões luminosas, a imagem

do cantor é digitalizada, portanto desmaterializada, passando a representar a imponderável virtualidade.

Fig. 12. *Frame* do videoclipe: a desmaterialização se consuma.



Assim é que o videoclipe tematiza, atualiza e problematiza, na tela, as radicais mudanças na morfogênese das imagens atuais, como as concebe Edmond Couchot:

Ce changement affecte non seulement les composantes formelles de l’image et la façon don’t elle transmise, conservée ou reproduite, il affecte aussi la perception de l’image et plus généralement la manière dont la pensée figurative travaille (Couchot, 2001, p. 1).<sup>7</sup>

Para o pensador francês, vivenciamos inegavelmente uma “nova era na história da imagem”, pois não se percebe, não se transmite, nem se conserva, muito menos se pensa a imagem como antes. A imagem não é mais o espaço fechado e impenetrável, pelo contrário:

Qu’elle soit totalement synthétique em 2 ou 3D, ou seulement numérisée, à partir d’une image conventionnelle, l’image numérique se laisse donc manipuler, soit au moyen du clavier soit au moyen d’instruments plus adéquats; elle se laisse “traiter” comme la plus ductile des matières (Ibid., p. 3).<sup>8</sup>

Como um construto audiovisual, cuja narrativa problematiza temas contemporâneos ligados ao poder/sedução da realidade virtual, acredito que o videoclipe *Boom Boom Pow* trataria de um novo *sensorium* e da reconfiguração da subjetividade contemporânea. Destarte, a obra adota um viés crítico sobre a estereotipia ligada à violência e, sobremaneira, à questão armamentista, cultivada na segunda metade do século passado em virtude das ameaças nucleares, e cujas reverberações ainda hoje se fazem sentir. Tendo em vista a contínua emergência de contradições insuperáveis na cena atual, principalmente no que concerne às relações entre a arte e a

tecnologia, identifico nas cenas do clipe as facetas multiformes da comunicabilidade que espelham uma síntese espaço-temporal da ainda intrigante relação homem/máquina.

De outro ponto de vista, considero que o videoclipe aproxima-se de muitos filmes de ficção científica, nos quais a relação homem/computador é reiteradamente tematizada. Ao referir-se aos mundos da ficção científica, Eco elabora os conceitos de metatopia e metacronia, que são antecipações ficcionais. Nelas, segundo o autor italiano,

Enfim, o mundo possível representa uma fase futura do mundo real presente: e por mais que seja estruturalmente diverso do mundo real, o mundo possível é possível (e verossímil) exatamente porque as transformações a que foi submetido nada mais fazem do que completar as linhas de tendência do mundo real [...] (Eco, 1989, p. 168).

### **Ponderações finais**

Alguns teóricos afirmam que a tendência à desrealização digital é viciante, outros que ela é confortável porque proporciona uma idealização da perfeição matemática e do rigor da informática. A vivência virtual poderia, no extremo, suplantar a realidade, como na trilogia *Matrix* (1999-2003), onde só se pode conceber o real como uma extensão dos mundos virtuais; ou ainda como no filme *Avatar* (2010), onde corpos humanos podem ser replicados por tecnologias simulacrais. Seria a proposta da liberação dos corpos materiais e finitos por intermédio de uma reinvenção descorporificada em ambientes virtuais? Estaríamos no limiar do corpóreo/material à carne sintética?

Fica a indagação, diante de uma narrativa videoclípica que acena para o homem inumano/ pós-humano caminhando para a sintetização da vida, como já ocorrera no emblemático *Blade Runner; o caçador de andróides* (1982) \_ filme que procura demonstrar os paradoxos da técnica, para além do mero prolongamento de nossos corpos em nome da sobrevivência.

Em suma, ao abordar o videoclipe da Banda *Black Eyed Peas*, que tematiza e presentifica na tela as noções de corpos maquínicos e híbridos, metamodelizados por agenciamentos digitais de alta definição, procuro perceber uma possível composição que organizaria os novos modos de subjetivação e dos esquemas perceptivos; bem como indagar em que medida neles se anunciam os paradigmas de novas formas de pensar, sentir e estar no mundo.

### **Referências**

- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e simulação*. Lisboa: Ed. Relógio D'Água.
- Benjamin, W. (1993). *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. São Paulo: Brasiliense.

- Bentes, I. e Felinto, E. (2010). *AVATAR: o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais*. Porto Alegre: Sulina, 2010.
- Couchot, E. (2003). *A tecnologia na arte. Da fotografia a realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS.
- Couchot, E. *Image Puissant Image*. 2001. Disponível em: [www.pacc.ufrj.br/midiarte](http://www.pacc.ufrj.br/midiarte). Acesso em 11 fev. 2014.
- Deleuze, G. (2007). *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense.
- Eco, U. (1976). *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- Eco, U. (1984). *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Eco, U. (1989). *Sobre o espelho e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Machado, A. (1998). *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense.
- Machado, A. (2000). *Televisão levada a sério*. São Paulo: Ed. SENAC.
- Machado, A. (2001). *Máquina e imaginário. O desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP.
- Machado, A. (1998). *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- Manovich, I. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Martin-Barbero, J. (2001). *Dos Meios às Mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- Ortega y Gasset, J. (1990). *A desumanização da arte*. São Paulo: Cortez.
- Parente, A. (org) (1994). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- Virilio, P. (1993). *O espaço crítico e as perspectivas do tempo real*. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Virilio, P. (1994). *A Máquina de Visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.
- Virilio, P. (2005). *Guerra e cinema*. São Paulo: Boitempo.

## Notas

<sup>1</sup> Ficha técnica: Dirigido em março de 2009 por Mathew Cullen., do Laboratório Interscope, EUA. O single vendeu 465,000 downloads no [iTunes](#) na primeira semana e tem sido considerado, até hoje, um dos mais vendidos de todos os tempos. O premiado grupo lançou 76 milhões de gravações, 35 milhões de álbuns e 41 milhões de singles.

<sup>2</sup> Tradução: Personagens gerados por computador podem mover-se dentro de paisagens reais; reciprocamente, atores reais podem mover-se e atuar dentro de ambientes sintéticos.

<sup>3</sup> Tradução: Como operação geral, a composição é a contraparte da seleção. Desde que um objeto típico das novas mídias é posto junto com elementos oriundos de fontes diferentes, esses elementos precisam ser coordenados e ajustados para se encaixarem. [...] Através do processo de produção, os elementos guardam suas identidades separadas e, ainda podem ser facilmente modificados, substituídos, ou deletados.

<sup>4</sup> O videoclipe *Boom Boom Pow* (2009) é dirigido por Mathew Cullen -que também atua no ramo publicitário e que fundou, juntamente com o ator/cineasta Guillermo del Toro, o estúdio de Criação (digital) *Mirada*- e por Mark Kudsi diretor da empresa de produção artística e imagética *Motion Theory (MTh)14*, em Los Angeles.

<sup>5</sup> Todos os *frames* do videoclipe analisado foram capturados pela autora diretamente do YouTube. Disponível em [www.youtube.com/watch?v=4m48GqaOz90](http://www.youtube.com/watch?v=4m48GqaOz90) Acesso em 30 de jan.2015.

<sup>6</sup> *Tron* (1982) dirigido por [Steven Lisberger](#). O filme é um dos primeiros a utilizar amplamente efeitos de [computação gráfica](#). Nele, há um Programa Mestre que usa o Teleportador para materializar objetos reais no mundo digital.

<sup>7</sup> Tradução: Esta mudança afeta não apenas os componentes formais da imagem e o modo de sua transmissão, conservação ou reprodução, ela afeta também a percepção da imagem e mais amplamente a maneira como o pensamento figurativo trabalha.

<sup>8</sup> Tradução: Seja totalmente sintética em 2 ou 3D, ou apenas numerizada, a partir de uma imagem convencional, a imagem numérica se deixa manipular, seja no teclado ou por meio de instrumentos mais adequados; ela se deixa “tratar” como o mais flexível dos materiais.