

Trans/re/formulações sígnicas da imagem-sonho deleuziana no videoclipe *E.T.*, de Katy Perry¹

Denise Azevedo Duarte Guimarães

Doutora; Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR, Brasil
denise.guimaraes@utp.br

Resumo

Este artigo discute as interlocuções tecnoestéticas entre produtos audiovisuais e cinema, para propor uma análise da narrativa fantástica, futurística e onírica do videoclipe *E.T.*, de Katy Perry, de 2011. O principal aporte teórico do artigo é o conceito de imagem-tempo de Gilles Deleuze, em sua instância sígnica de imagem-sonho. O diálogo com Charles Sanders Peirce é fundamental para compreender os onirosignos deleuzianos no videoclipe selecionado. Para desenvolver as reflexões pretendidas, são utilizadas contribuições teóricas de pesquisadores das linguagens audiovisuais e das novas mídias. Finalmente, objetivando interpretar as modulações espaço-temporais da narrativa onírica e pós utópica na tela, as imagens mitopoéticas são analisadas com aporte em conceitos fenomenológicos.

Palavras-chave

Videoclipe. Cinema. Narrativa onírica. Deleuze. Peirce.

1 Delineando o percurso

O ponto de partida deste artigo é a observação das interlocuções tecnoestéticas entre produtos audiovisuais e o cinema, para propor uma análise da narrativa fantástica,

¹ Este artigo, agora reescrito, ampliado e atualizado, foi originalmente apresentado ao Grupo Temático 14, *Discurso y Comunicación*, do XII Congresso da *Asociación Latinoamericana de Investigadores de las Ciencias de la Comunicación* (ALAIIC), agosto de 2014, Lima, Peru.

onírica e futurista do videoclipe *E.T.*² (2011), de Katy Perry, à luz das formulações sógnicas de Gilles Deleuze sobre o cinema da diferença. Tomo como base seu livro de 1985 sobre a imagem-tempo, com ênfase em sua primeira instância sógnica: a imagem-sonho. Assinlo que o diálogo com Charles Sanders Peirce é fundamental para a percepção dos agenciamentos dos onirosignos deleuzianos.

Faz-se mister pontuar que, na elaboração de sua complexa teoria da imagem cinematográfica, de base filosófica, Gilles Deleuze efetua uma releitura do pensamento de Henri Bergson e apropria-se criticamente da semiótica de Peirce, o que será explorado neste artigo, como subsídio teórico para a aplicação da signagem deleuziana ao videoclipe selecionado. Julgo pertinente tal viés teórico cinematográfico porque, sendo oriunda da televisão, a linguagem do videoclipe apresenta expressivas reverberações do cinema, sendo a recíproca verdadeira.

Na investigação do produto audiovisual em questão, além dos autores citados, valere-me-ei de obras de pesquisadores como Décio Pignatari, Arlindo Machado, Ismail Xavier e Alexandre Rocha da Silva; bem como de conceitos semióticos e teorias sobre a linguagem das novas mídias, com aporte em Lucia Santaella e Lev Manovich, entre outros. Finalmente, na análise semântica da narrativa videoclípica de caráter onírico, enfatizarei as formas mitopoéticas, valendo-me de conceitos e teorias pertinentes, com ênfase em Mircea Eliade e Gaston Bachelard.

2 A signagem sintética do videoclipe

Décio Pignatari (1995) assinalava que uma pequena revolução se estava operando, já há algum tempo, na signagem da televisão, com o advento do videoclipe. Originalmente, o videoclipe aproxima-se do *trailer* do cinema, pela ênfase no seu lado comercial, de amostra e vendagem de um produto: no caso, a canção *pop*. Pignatari prefere a expressão *rock-vídeo*, para aquelas obras concebidas como clipes, mas que podem conquistar a autonomia em termos estéticos. Para ele, “O ponto-chave do videoclipe é o ritmo e, dentro do ritmo, o *timing*, ou seja, a propriedade, a coerência de cada uma de suas partes componentes em sua duração relativa.” (PIGNATARI, 1995, p. 236). Para o autor, o videoclipe vincula-se ao teatro e ao

² *E.T.* é uma canção do terceiro álbum da cantora e compositora norte-americana Katy Perry intitulado *Teenage Dream*. O rapper Kanye West aparece no videoclipe, dirigido por Floria Sigismondi e lançado em 2011.

cinema musicados, de um lado, e ao *jingle* da televisão, de outro; embora não possa ser esquecida a raiz do desenho animado, em particular, e do cinema de animação, em geral.

Aspectos relevantes como o processo de corte/fusão e a montagem, responsáveis pela signagem sintética do videoclipe, bem como a metáfora em sucessão, responsável pela elipse narrativa – abreviatura conteudística do imprescindível enredo –, são ressaltados pelo autor nessa nova forma artística, assim definida:

O videoclipe é um poema televisual de variada espécie: lírico-narrativo, cômico-narrativo, trágico-narrativo, etc. É uma poesia televisual– mas sempre narrativa (e não simplesmente descritiva). É uma video-art musical para milhões, onde se juntam as montagens estrutural (Potemkin) e ideológica(Outubro), de Eisenstein, ou onde ambas se fundem com Bunüel, Dali e Cocteau. (PIGNATARI, 1995, p. 239).

Destarte, acredito ser possível falar em uma poética do videoclipe, mais especificamente em relação àquelas produções do gênero que endossam a proposta da videoarte, como explica Arlindo Machado:

Foram os videoartistas que, pela primeira vez, introduziram o computador no tratamento do sinal de vídeo, abrindo, com seus experimentos, em 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 que artistas como Paik, Etra, Emshwillar, Beck, Seawright e tantos outros construíram a partir de meados dos anos 60. (MACHADO, 1988, p. 39).

Machado (1988) salienta que muitos videoartistas fazem videoclipes nos anos 1980, o que poderia ser a transformação da videoarte em *television art*. Com o advento da era digital, a partir de 1980, novas formas cinematográficas passaram a romper com a linearidade da narrativa clássica e sintagmática, em favor daquilo que Lev Manovich denomina “*database cinema*”, ou seja, um cinema da simultaneidade e da prevalência das relações paradigmáticas. Exibidas nas telas da televisão ou do computador, tais narrativas encontram sua plena realização nas produções audiovisuais da indústria fonográfica, como assinala Manovich:

Onde estão estas formas? Primeiramente, há o vídeo musical. Provavelmente não por acidente, o gênero vídeo musical veio a existir exatamente no momento em que os efeitos eletrônicos de vídeo começavam a ser editados em estúdios. Importante é que, assim como muitas vezes os vídeos musicais incorporaram narrativas sem eles, mas não são narrativas lineares do começo ao fim, elas contam com imagens de

filme (ou vídeo), mas as transformam por meio de normas do realismo cinematográfico tradicional. (MANOVICH, 2001, p. 310, tradução nossa)³.

O autor vai considerar como ostensiva a relação entre a pintura e o cinema digital, em termos da opção mimética diferenciada que é viabilizada pelas novas tecnologias.

A oposição entre os estilos da animação e o cinema define a cultura da imagem em movimento no século vinte. A animação salienta seu caráter artificial, admitindo abertamente que suas imagens são meras representações. Sua linguagem visual é mais ligada ao gráfico do que ao fotográfico. (MANOVICH, 2001, p. 298, tradução nossa)⁴.

Assim é que a manipulação das imagens por intermédio de interferências da computação gráfica e ainda do processamento das imagens, muitas vezes dissimulados na indústria hollywoodiana, tornam-se ostensivos na linguagem do videoclipe, com inegáveis repercussões no cinema mais recente. Verifica-se um procedimento tecnoestético que remete ao pensamento de Manovich, sobre a grande vantagem do mapeamento do tempo no espaço 2-D, onde é possível modificar os eventos pintando, literalmente, sobre uma sequência de *frames*, ou seja, tratando cada *frame* como uma imagem particular. O autor enfatiza um retorno do cinema digital à animação e ainda reitera suas privilegiadas associações com a pintura.

Ajustando o foco deste estudo no livro de Deleuze *A imagem-tempo* (2007), lembro que o filósofo francês também costuma associar as várias instâncias das imagens fílmicas por ele analisadas à pintura. Dir-se-ia que os múltiplos significados dos processos intersemióticos de caráter estético resultam do confronto entre os sistemas sógnicos postos em jogo, por força das tensões entre os elementos.

O principal escopo deste artigo é abordar a linguagem videoclípica, devido a seu *timing* peculiar, que lhe confere especificidade. O tempo não é mais medido em termos de cronologia ou diacronia, mas sim em termos de simultaneidade e de sincronidade, o que conduz meu raciocínio às imagens-tempo deleuzianas como pilares conceituais da análise proposta.

³ "What are these forms? First of all, there is the music video. Probably not by accident, the genre of music video came into existence exactly at the time when electronic video effects devices were entering editing studios. Importantly, just as music videos often incorporate narratives within them, but are not linear narratives from start to finish, they rely on film (or video) images, but change them beyond the norms of traditional cinematic realism." (MANOVICH, 2001, p. 310).

⁴ "The opposition between the styles of animation and cinema define the culture of the moving image in the twentieth century. Animation foregrounds its artificial character, openly admitting that its images are mere representations. Its visual language is more aligned to the graphic than to the photographic." (MANOVICH, 2001, p. 298).

Para Deleuze, a imagem-tempo está livre dos vínculos sensório-motores, ou seja, ela consiste em apresentações diretas no tempo, oriundas de uma brecha do movimento que faz aparecer o tempo, tornando-o visível. Define, assim, o que denomina tripla reversão, ou seja, um para além do movimento nas telas, e que se efetiva em três instâncias correspondentes, por ele denominadas as três categorias da imagem-tempo: imagem-sonho, imagem-lembrança e imagem-cristal.

O cerne do recorte teórico deste artigo é a primeira subdivisão conceitual da imagem-tempo: a imagem-sonho, caracterizada por Deleuze como um devir ao infinito, livre de correlações ou determinações. Nela, enfatiza-se a indiscernibilidade entre o subjetivo e o objetivo, como se percebe na narrativa audiovisual objeto de estudo deste artigo. Para o filósofo,

[...] as situações óticas e sonoras puras podem ter dois pólos, objetivo e subjetivo, real e imaginário, físico e mental. Mas elas dão lugar a opsignos e sonsignos, que estão sempre fazendo com que os pólos se comuniquem, e num sentido ou noutra asseguram as passagens e as conversões, tendendo para um ponto de indiscernibilidade (e não de confusão). (DELEUZE, 2007, p. 18).

Na esteira de Charles Sanders Peirce, Gilles Deleuze elabora sua formulação sógnica da imagem-sonho, como opsignos, sonsignos e tactissignos; muito embora seja possível entender que a situação ótica ou sonora pura não seria um índice nem um sinsigno, na acepção de Peirce. Deleuze assinala que existem dois tipos de opsignos, correspondentes à Constatação (visões estéticas objetivas) e à Instatação (reunião de tempos mortos e vazios, organizados como espetáculo). Exemplificando com o cinema de Bresson, Deleuze curiosamente afirma o tato como um objeto da visão, “[...] os opsignos e os sonsignos são inseparáveis de verdadeiros tactissignos, que talvez sejam quem regula as relações daqueles (seria esta a originalidade dos espaços quaisquer de Bresson).” (DELEUZE, 2007, p. 23) As demais instâncias deleuzianas relativas à imagem-sonho são necessárias, de acordo com o autor, para entrar:

[...] em relação ainda com outras forças, para escapar ao mundo dos clichês. Era preciso que se abrisse em revelações poderosas e diretas, as da imagem tempo, da imagem legível e a imagem pensante. Desse modo, os opsignos e sonsignos remetem a cronosignos, lektosignos e noosignos. (DELEUZE, 2007, p. 35).

Em resumo, os cronosignos correspondem à imagem-tempo pura, os lektosignos à imagem-legível e os noosignos à imagem-pensante. Após desenvolver exemplos em filmes de De Sica e de Antonioni, Deleuze (2007) esclarece:

Cronos é a própria doença. Por isso os cronosignos não são separáveis dos lektosignos, que nos forçam a ler na imagem outros tantos sintomas, quer dizer, a tratar a imagem ótica e sonora como algo também legível. [...]Antonioni colorista saberá tratar as variações de cores como sintomas e a nonocromia como signo crônico que ganha um mundo, graças a todo um jogo de modificações deliberadas. Mas já em *Crimes da alma* manifesta uma 'autonomia da câmera' quando ela desiste de fazer seu próprio movimento para executar, constantemente, reenquadramentos como funções do pensamento, noosignos que exprimem as conjunções lógicas de continuação, consequência ou até de intenção. (DELEUZE, 2007, p. 36).

Considero que na longa sequência inicial do videoclipe de Katy Perry, tais instâncias sígnicas mostrar-se-iam molduras teóricas adequadas para associação entre a linguagem videoclípica e o cinema, contudo este não é o espaço para tal aprofundamento e restringir-me-ei a breves referências à questão, na análise efetuada mais adiante.

Assinalo aqui a relevante contribuição de Henri Bergson (1986), filósofo francês que entende o tempo da narrativa como *durée* (duração), um 'passado sempre-presente' que se movimenta em um fluxo contínuo e que altera nossa percepção da realidade, para pensarmos o cinema da diferença proposto por Deleuze. O tempo deixa de ser apenas sucessão e passa a se apresentar também como coexistência, demandando uma nova percepção da temporalidade e, assim, uma nova configuração semiótica, com seus signos audiovisuais cinéticos.

Em sua releitura de Bergson, Deleuze (2007) identifica o quantificável como o atual de um virtual. Vale dizer, aquilo que não pode ser contado estaria, portanto, na esfera do virtual, correspondendo ao que ele denomina Zeroidade: uma nova categoria fenomenológica, para além da faneroscopia peirceana. A Zeroidade expressaria um fenômeno singular e paradoxal, inerente ao plano da imanência em direção a suas atualizações como matéria não linguisticamente formada. O processo, de particular interesse para o estudo do videoclipe, é explicado pelo pesquisador das mídias audiovisuais, Alexandre Rocha da Silva (2007), como aquele:

[...] cujas ações vão produzindo, por agenciamentos maquínicos do desejo e coletivos de enunciação, corpos e linguagens, que se apoderam dessa matéria (e sempre o fazem), recortando-a de acordo com os traços pertinentes da língua. As audiovisualidades, assim, só ganham relevância se conseguem, simultaneamente, se apresentar como (1) o expresso das mídias audiovisuais, ou seja, como efeito da mistura de corpos midiáticos e (2) como fenômeno em Zeroidade cujo movimento identificado com o movimento da matéria insiste sobre os corpos e as linguagens, transformando-os, e, também subsiste a eles porque são irreduzíveis às suas lógicas. (SILVA, 2007, p. 153).

Levando em conta que a obra de Deleuze sobre a imagem-tempo é publicada em 1985, tem-se duas décadas e todo um repertório pós-estruturalista a ser considerado; o que, a meu ver, permitiria ao filósofo refletir sobre os conceitos vigentes sobre as imagens oníricas e questionar as relações lógico-temporais no sonho, de modo a conceber seus onirosignos, como uma tentativa de ir além da faneroscopia peirceana.

[...] O signo e a imagem invertiam, portanto, sua relação, pois o signo já não supunha a imagem-movimento como matéria que ele **representava** sob suas formas especificadas; mas se punha a **apresentar** a outra imagem, da qual ele próprio ia especificar a matéria e constituir as formas, de signo em signo. (DELEUZE, 2007, p. 48, grifo nosso).

Por outro lado, não se pode ignorar que Peirce também problematiza a questão da representação, ao assinalar que a sensação do *firtness*, consistindo apenas em uma impressão de certa espécie 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).

O exposto viabilizaria o diálogo possível entre os opsignos deleuzianos – como signos que não “representam” nada – ao conceito peirceano do *qualis* ou manifestação qualitativa do fenômeno. Sendo uma qualidade pura de sensações, uma espécie de *feeling* ou mera aparência segundo Peirce, o *qualis* decorre do entendimento semiótico de que a primeira condição ontológica de investigação fenomenológica é a Primeiridade.

A idéia do Primeiro predomina nas idéias de novidade, vida, liberdade. Livre é o que não tem outro atrás de si determinando duas ações; mas assim aparece a idéia de outro, pela negação da alteridade; ela está presente para que se possa falar que a Primeiridade é predominante. (PEIRCE, 1974, p. 88).

Minhas reflexões permitem-me entender que tanto Deleuze quanto Peirce referem-se a determinados tipos de signos susceptíveis a forças que afetam as formas habituais de representação; ou seja, ambos concebem agenciamentos sgnicos que correspondem a um desligamento do espaço, para alcançar a pura vibração das qualidades evanescentes.

3 Um videoclipe mito poeticamente onírico

Os videoclipes não deixam de ser uma forma de divulgação audiovisual dos produtos musicais, como dizia Décio Pignatari (1984), com sua ‘signagem’ particularmente delineada, de modo a diferenciar-se do cinema. O neologismo foi criado pelo poeta e semioticista para se referir aos fenômenos não verbais.

[...] o cinema mudo continua cinema; a televisão, porém, já nasceu sonora (quando muda, tende ela a reverter ao cinema, como pode ser observado na videoarte). Somem-se a isso a tela pequena e a compressão temporária da imagem televisiva e teremos os delineamentos principais de sua **signagem**. (PIGNATARI, 1984, p. 16, grifo nosso).

Devido às peculiaridades do meio, que lhes confere plasticidade háptica e tátil, as signagens do vídeo e da televisão estruturam-se em diversos níveis de significação, variando da obviedade dos jargões e dos clichês à imponderabilidade ou ao estranhamento das propostas com ambições estéticas. No caso específico dos videoclipes mais inventivos é possível neles identificar a proposta mimética que Ismail Xavier (2008) identifica ao cinema moderno.

Ele deve imitar a articulação dos sonhos, a lógica de uma experiência que é 'o preenchimento do desejo' por excelência. [...] Para tal, ele está melhor equipado do que qualquer outra modalidade de instrumento à disposição do poeta: o seu material (imagens visuais e sonoras) apresenta exclusiva afinidade com o material trabalhado pelo inconsciente (tal como entendido por Freud). (XAVIER, 2008, p. 114).

A referência feita pelo autor à "articulação dos sonhos" é importante para a compreensão não só do videoclipe em análise, mas também de muitos outros produtos audiovisuais que exploram a atmosfera onírica e que se associam às propostas surrealistas, ligadas ao que Freud (1972) considera como um desejo de subversão da realidade e afirmado na experiência do sonho.

Pelo exposto, faz-se necessário considerar, na dinâmica da tela, as configurações presentes no âmbito do videoclipe que são oriundas das trocas intersemióticas entre os signos musicais e imagéticos, as quais reverberam cineticamente as expressões verbais da letra da canção. A presente abordagem, contudo, não privilegia a dimensão verbal nem a sonora, pois procuro ater-me aos elementos visuais como princípios conceituais e operativos da signagem do videoclipe analisado, com ênfase no conceito deleuziano de imagem-tempo, em sua primeira instância: a imagem-sonho, como já referido.

O videoclipe explora criativamente o tema onírico, um 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. Segundo Deleuze (2007), o sonho invoca algo análogo à aceleração cinematográfica.

Se nos reportarmos ao esquema precedente de Bergson, o sonho representa o mais vasto circuito aparente ou o 'invólucro extremo' de todos os circuitos. 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. 73).

Em termos das teorias da narrativa, é nesse sentido que identifico, no videoclipe *E.T.*, traços da narrativa fantástica. Trata-se algo que não poderia acontecer, porque infringe as leis físicas e os padrões lógicos. Seria qualquer fenômeno contrário à ordem natural das coisas ou à racionalidade humana, mas que, em certo sentido, é visto como ‘estranho’ e apenas aceito, sem questionamentos.

Para Tzvetan Todorov, o fantástico oscila entre o estranho e o maravilhoso, “O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural.” (TODOROV, 1975, p. 31). No videoclipe aqui analisado é possível perceber inúmeras das transgressões típicas da literatura fantástica, tais como: (1) ruptura do princípio da causalidade; (2) fuga às coordenadas temporais e espaciais; (3) dualidade entre sujeito e objeto; (4) metamorfoses, transmutações; (5) ilusão, mágica, visões; (6) impulso alegórico; e (7) vinculação com arquétipos e mitos.

Acredito que o caráter não-racionalista das narrativas presta-se também ao encantamento e ao estranhamento da percepção, como acontece no chamado realismo mágico. Para distinguir o ‘real mágico’ do real convencional, os teóricos da narrativa valem-se da causalidade mágica, que é definida com os adjetivos lúcida, ancestral, primitiva - próprios da especulação filosófica. Inegável é que o videoclipe em análise, por seu teor onírico, retoma o tema da convivência instintiva com um mundo ancestral e complexo de imagens mitopoéticas.

Outra associação que pretendo assinalar, dentre as inúmeras que a narrativa do videoclipe permite, é com a ficção científica. De início, as imagens na tela possibilitam o fácil reconhecimento de um cenário típico de muitas obras de ficção científica, com o tema de seres extraterrestres e suas interações com os humanos.

Após a descida ao planeta repleto de destroços maquínicos, em meio à natureza destruída, dá-se o encontro da alienígena antropomorfizada com o robô (vestígio do pós-humano) e a quem ela confere vida, ao tocá-lo, como costuma ocorrer nos contos de fadas. A narrativa hiperreal do videoclipe *E.T.* situa-se num momento pós-apocalíptico e as imagens mitopoéticas são exploradas ostensivamente, dentro das temáticas escatológicas e cosmogônicas. Assim como nos sonhos, por força da variação de tratamento dado às formas

simbólicas, a temática da canção tende a revelar inúmeras constelações de imagens provenientes de um mesmo tema arquetípico, ou seja, variações sobre o mesmo tema. Os motivos reiterados jogam com os aspectos antitéticos dos quatro elementos (ar, água, terra e fogo), similares às motivações compensatórias que estão sempre presentes nos mecanismos oníricos.

A cantora fala sobre a música *E.T.* em seu canal oficial no Youtube. Diz que a música é sobre “[...] apaixonar-se por um estrangeiro” (PERRY, 2010, doc. não paginado) e explica que a opção pelo uso do *Sample* se deu porque queria “Um som futurístico, alienígena.” (PERRY, 2010, doc. não paginado). Nesse sentido, faz-se necessário considerar as configurações oriundas das negociações entre os signos musicais e imagéticos, presentes no âmbito do videoclipe e que refletem as expressões verbais da letra da canção, que é bem simples, com apelos futurísticos e distópicos.⁵

O refrão explicita a sedução da ‘vítima’, a alienígena, que, hipnotizada, canta para o astronauta (representado pelo *rapper* Kanye West⁶: “[...] beije-me, bei-bei-je me /*Infecte-me com seu amor e / preencha-me com seu veneno*” (E.T., c2016, doc. não paginado), repetição que serve como ponto de referência durante seu percurso visual na dinâmica da tela, repleto de metamorfoses e com algumas ilustrações da letra da música (que não vem ao caso aqui analisar); enquanto a diegese videoclípica desenvolve uma narrativa pós-apocalíptica e que será abordada, mais adiante, em seus desdobramentos mitopoéticos.

4 O caráter tecnoestético e performático da primeira sequência narrativa

Na sequência inicial do videoclipe *E.T.*, da cantora Katy Perry, durante a descida/mergulho da protagonista no espaço sideral, ocorrem superposições das imagens, como mudanças desniveladas e céleres, identificáveis a cortes metonímicos e sua remontagem como palimpsestos, que podem ser considerados como fatos plásticos independentes. Semioticamente, seriam signos icônicos, numa proposição tão monádica que se aproximaria da talidade peirceana, explicada por Lucia Santaella: “[...] as formas não representativas, não identificáveis, não definíveis – como cores, texturas, volumes, linhas etc

⁵ A letra original completa e sua tradução estão disponíveis no portal Katty Perry Brasil (E.T., c2016, doc. não paginado).

⁶ A participação do *rapper* Kanye West é rápida e serve apenas como um prólogo da narrativa videoclípica, portanto não é analisada neste artigo.

– estão relacionadas diretamente aos aspectos qualitativos das representações visuais.” (SANTAELLA, 2001, p. 209).

Por intermédio de múltiplas interpenetrações possíveis, além de processos de interferência, inserção e incorporação, a metamorfose da protagonista assemelha-se a uma dança sideral. Aliada às demais estratégias da digitalização e processamento das imagens, a iluminação confere nuances cromáticas às cenas e permite que o tema onírico seja explorado para a obtenção de efeitos compositivos singulares.

Nesse sentido, as estratégias visuais e cinéticas identificadas na obra analisada poderiam ser relacionadas ao ‘desfoque’ – procedimento que Deleuze identifica ao cinema da perambulação, no qual, como sonâmbulo, o personagem registra, mas não reage. Segundo o autor, “Personagens, envolvidas em situações óticas e sonoras puras, encontram-se condenadas à deambulação ou à perambulação. São puros videntes, que existem tão somente no intervalo do movimento.” (DELEUZE, 2007, p. 55). Por força das brechas no movimento que fariam aparecer o tempo, ou seja, um para além do movimento nas telas, a montagem torna-se ‘mostragem’, que se expressa em três instâncias imagéticas correspondentes, definidas pelo autor como as três instâncias da imagem-tempo: imagem-sonho, imagem-lembração e imagem-cristal.

Por força de efeitos digitais e do hibridismo, que geram uma trajetória aerodinâmica e coreográfica, materializada na tela, as estratégias tecnoestéticas percebidas na primeira sequência da narrativa videoclípica em análise revelam-se por meio de performances artificiais da cantora. Vale dizer, implicam uma percepção não logicamente explicável, demandando por um outro tipo de apreensão do objeto, cuja compreensão é de caráter pragmático-performativo. Nesse tipo de experiência perceptiva, que é vivida no aqui e no agora, ocorre uma apreensão direta e não mediada do objeto, como diria Deleuze (2007).

Figura 1 - Imagem inicial do videoclipe *E.T.*, de Katy Perry



Fonte: Frame do videoclipe (*E.T.*, 2011).

Enquanto as demais coisas estão paradas no espaço circundante, destaca-se a percepção de um corpo em movimento, de um corpo que se deforma até o limite, sob o impulso cinético. Trata-se de uma sequência longa, onde se percebe o caráter seminal da técnica em relação ao imaginário, aliado a uma espécie de devaneio associado à fruição estética em termos de possibilidade. É possível identificar a negação da perspectiva e da profundidade que assimila o plano-médio a um grande plano, permitindo novas coordenadas espaciais, que Deleuze (2007) identifica ao cinema do tempo.

É como se o espaço saísse de suas coordenadas e de suas relações métricas para se tornar tátil; [...] é um espaço perfeitamente singular, só que perdeu a sua homogeneidade, isto é, o princípio das suas relações métricas ou a conexão das suas próprias partes, pelo que ligações podem fazer-se de uma infinidade de maneiras. É um espaço de conjugação virtual, captado como num puro lugar do possível. (DELEUZE, 2007, p. 169).

Figura 2 - Queda coreografada no espaço



Fonte: Frame do videoclipe (E.T., 2011).

Na aceleração da queda rompem-se os efeitos gravitacionais e a protagonista paira, plana e gira em todas as direções. Acentua-se a sensação premente do tempo que se traduz por reações sensório motoras impactantes e incontrolláveis. Durante a dança/performance descendente da cantora, percebe-se que ali estaria a imagem-tempo deleuziana, que não implica ausência de movimento (embora comporte, com frequência, sua rarefação), mas implica a reversão da subordinação. Já não é o tempo que está subordinado ao movimento, é o movimento que se subordina ao tempo. Já não é o tempo que resulta do movimento, de sua norma e de suas aberrações corrigidas; é o movimento como movimento em falso, como movimento aberrante, que depende agora do tempo.

Entre 'marcas e des/marcas', Deleuze (2007) vai explorar o conceito de aberração do movimento no cinema, em termos do conflito entre 'representação e apresentação/mostração'. Ao contrário do movimento normal que subordina o tempo e dele nos fornece uma representação indireta, o movimento aberrante ou extraordinário atesta uma anterioridade do tempo ao apresentá-lo diretamente. Desse modo, segundo o autor,

[...] a aberração de movimento que caracteriza a imagem cinematográfica liberta o tempo de qualquer encadeamento, opera uma apresentação direta do tempo, revertendo a relação de subordinação que ele mantém com o tempo normal. [...] O que o movimento aberrante revela é o tempo como todo, como "abertura infinita", anterioridade a qualquer movimento normal de motricidade: é preciso que o tempo seja anterior ao desenrolar regrado de qualquer ação. Que haja "o nascimento do mundo que não esteja ligado perfeitamente à experiência de nossa motricidade" e que "a mais remota lembrança da imagem esteja separada de qualquer movimento dos corpos". (DELEUZE, 2007, p. 51).

Assim é que, ao identificar signos que ‘apresentam’ o tempo diretamente, tornando-o visível, o filósofo francês afirma:

[...] Não somente a imagem é inseparável de um antes e de um depois que lhe são próprios, que não se confundem com as imagens precedentes e subsequentes, mas, por outro lado, ela própria cai num passado e num futuro dos quais o presente não é mais que um limite extremo, nunca dado. (DELEUZE, 2007, p. 52).

Figura 3- O deslizamento onírico



Fonte: Frame do videoclipe (E.T., 2011).

Na sequência do deslizamento onírico e coreografado da figura feminina, em sua profusão alternada de cores, o videoclipe reforça as homologias ligadas à vertigem e ao abismo, devido à própria dinâmica figurativa (*movement*) produzida por e produzindo relações-funções significantes, que conferem um valor qualitativo/icônico às imagens e uma força relacional espaço-temporal, que é o ritmo. Nesse sentido, entendo que efeitos anamórficos e vertiginosos, semelhantes ao *trompe l'oeil* da visualidade barroca, fazem com que as imagens comuniquem, acima de tudo, a sua forma.

Considerando o aspecto icônico da referida sequência da descida coreografada da alienígena, o primeiro efeito que um signo pode provocar em um intérprete é a qualidade de sentimento. Segundo Peirce (1974, p. 24), “[...] a qualidade de sensação é a verdadeira representante psíquica da primeira categoria do imediato em sua imediatidade.”. Estariam ali presentes os ícones peirceanos, naquela condição de quase-signos que a primeiridade lhes confere, como mônadas. Dessa perspectiva, não se pode ignorar que Peirce assinala que, como a sensação consiste apenas em uma impressão de certa espécie – o *qualis* – tal

impressão “[...] 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).

O narrativo transforma-se em espetacular, como dizia Deleuze (2007), ao referir-se às coreografias dos musicais hollywoodianos.

Então a dança surge diretamente como potência onírica que confere profundidade e vida às vistas chapadas, que desenrola todo um espaço no cenário e para além dele.[...] Será ela o movimento do mundo que corresponde, no sonho, à imagem ótica e sonora. (DELEUZE, 2007, p. 80).

Figura 4- A coreografia/espetáculo sideral



Fonte: Frame do videoclipe (E.T., 2011).

Na composição do videoclipe, as imagens icônicas descendentes são intercaladas com cenas de várias plantas, felinos e gazelas, que (possivelmente) habitavam o planeta antes da destruição. Através destas visualizações, entendidas como ícones pictóricos, muitas vezes ligados ao abstracionismo, jogos criativos da edição permitem a montagem meticulosa de cadeias de significantes estéticos, num efeito caleidoscópico instigante, de que fala Deleuze (2007) em relação aos filmes musicais .

Em Berkeley, as vedetes multiplicadas e refletidas formam um proletariado mágico, cujos corpos, pernas e rostos são peças de uma grande máquina de transformação: as “figuras” são como que vistas caleidoscópicas se contraindo e se dilatando num espaço terrestre ou aquático, o mais das vezes vistas de cima, girando em torno do eixo vertical

e transformando-se umas nas outras para culminar em puras abstrações. (DELEUZE, 2007, p. 78).

Para o autor, a comédia musical é, por excelência, o movimento despersonalizado e pronominalizado: o dançarino ou o casal mantém uma individualidade enquanto fonte criadora do movimento. O próprio dançarino entra em dança como se entra no sonho, ou seja, a cena implica “[...] a passagem de uma suposta realidade ao sonho.” (DELEUZE, 2007, p. 78) Passa-se do narrativo ao espetacular, com cenas funcionando como uma entrada em outro mundo: a efração e a exploração.

Em decorrência, incorporam-se novas temporalidades e espaços expressivos, onde fica difícil reconhecer fronteiras nítidas, estabelecendo-se um cenário em mutação constante, volátil e fluido. Nesse sentido explicita-se, no trecho do videoclipe analisado, como o gênero musical na TV serviu de laboratório para um processo heterogêneo de construção de imagens não realistas e para a manipulação das imagens fotográficas como estratégias estéticas. O computador viabilizaria uma aproximação maior entre o cinema e a pintura, como enfatizado por Lev Manovich.

Visto neste contexto, a construção manual de imagens no cinema digital representa um retorno às práticas pro-cinematográficas do século dezanove, quando imagens eram pintadas a mão e animadas a mão. [...] Consequentemente, o cinema não pode mais ser claramente diferenciado da animação. Essa é não mais uma mídia indexical tecnológica mas, sim, um subgênero da pintura. (MANOVICH, 2001, p. 295, tradução nossa).⁷

Figura 5 - Associações e superposições de imagens



Fonte: Frame do videoclipe (E.T., 2011).

⁷ “Seen in this context, the manual construction of images in digital cinema represents a return to the pro-cinematic practices of the nineteenth century, when images were hand-painted and hand-animating. [...] Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a subgenre of painting.” (MANOVICH, 2001, p. 295).

Nesse espaço entre-imagens do videoclipe, uma teia de articulações sintáticas é formada por associações e superposições de imagens que, palimpsesticamente, tendem à abstração das vanguardas históricas, como assinalado por Deleuze:

[...] o cinema europeu defrontou-se muito cedo com um conjunto de fenômenos: amnésia, hipnose, alucinação, delírio, visões de moribundo e, sobretudo, pesadelo e sonho. Este foi um aspecto importante do cinema soviético e de suas alianças variáveis com o futurismo, o construtivismo, o formalismo; do expressionismo alemão e de suas alianças variáveis com a psiquiatria e a psicanálise; ou da escola francesa e de suas alianças variáveis com o surrealismo. (DELEUZE, 2007, p. 71).

Em todos os casos acima, o autor refere-se a uma necessidade de romper com os limites hollywoodianos da imagem ação para atingir um mistério do tempo ou uma situação-limite. Desse modo, mesmo em face da multiplicidade sígnica e da hibridização, inerentes às produções estéticas contemporâneas, julgo que o videoclipe analisado identifica-se ao cinema da diferença, postulado por Deleuze (2007). Fato é que a arte, em geral, continua vinculada a um tipo de negatividade fundamental que possibilita a inserção de uma perspectiva desviante, ou até mesmo provocadora às situações vivenciadas habitualmente. Identifico, nesse tipo de experiência perceptiva, que é vivida no aqui e no agora, uma apreensão direta e não mediada do objeto, da qual decorre o caráter presentacional da experiência estética, ou seja, revela-se aí o *qualis* do processo audiovisual – aquilo que Peirce (1974) denomina ‘qualidade do sentimento’ e que, em meu entendimento, poderia ser relacionado ao pensamento deleuziano, no sentido dos onirosignos. Segundo Deleuze, “[...] o próprio neo-realismo não se renega, mas ao contrário, permanece fiel a seus objetivos, quando prolonga as situações óticas e sonoras em movimentos artificiais e, no entanto, cósmicos, que arrastam as personagens [...]” (DELEUZE, 2007, p. 77).

Considero que tais assertivas são adequadas à primeira parte da narrativa visual em análise porque, nela, os transtornos que afetam os modos habituais de representação, referidos por Deleuze (2007) tornam-se ainda mais agudos. A velocidade, a instantaneidade e a simultaneidade de um tempo real efetivam uma transferência do olhar, cujo foco converte o próprio real em território surreal ou hiper-real. Durante o videoclipe E.T., a cantora usa maquiagem pesada, em tonalidades não humanas, várias roupas coloridas e extravagantes, unhas longuíssimas e penteados inusitados, como tranças de Medusa e outros adereços impactantes.

Figura 6 - Imagens inscritas na cena



Fonte: Frame do videoclipe (E.T., 2011).

Figura 7- Olhar felino/maquiagem surreal



Fonte: Frame do videoclipe (E.T., 2011).

Nessa sequência do videoclipe, diversos closes enfatizam o olhar da protagonista, semelhante ao de um felino ou ao de répteis, num processo zoomórfico que associa caça e caçador. *Mutatis mutandi*, ter-se-ia o tratamento das imagens identificado por Deleuze (2007) nos filmes de Minnelli:

Cada mundo, cada sonho de Minnelli está fechado sobre si mesmo, encerrado sobre tudo o que contém, inclusive o sonhador. Ele tem seus prisioneiros sonâmbulos, suas **mulheres-panteras, suas guardiãs e sereias**. Cada cenário atinge sua maior força se torna pura descrição do mundo que substitui a situação. A cor é o sonho, não porque o sonho é em

cores, mas porque as cores em Minelli adquirem alto valor absorvente, quase devorador. (DELEUZE, 2007, p. 80, grifo nosso).

Destarte, o uso das nuances cromáticas, a exploração da perspectiva ou a composição das cenas no videoclipe, tudo se assemelha às imagens do sonho, como concebidas por Deleuze (2007):

[...] a imagem virtual que se atualiza não se atualiza diretamente, mas em outra imagem, que desempenha o papel de imagem virtual atualizando-se numa terceira, ao infinito: o sonho não é uma metáfora, mas uma série de anamorfozes que traçam um circuito muito grande. Estas duas características estão ligadas. [...] Não se trata de metáforas, mas um devir que pode, em direito, prosseguir ao infinito. (DELEUZE, 2007, p. 73).

5 Os desdobramentos da narrativa pós-apocalíptica

A personagem da alienígena, já metamorfoseada na figura da cantora Katy Perry, encontra o cenário escuro e caótico de um planeta que foi devastado. As imagens dos escombros alegorizam a diluição das fronteiras entre o natural e o artificial, lembrando que a técnica é mero prolongamento de nossos corpos, tendo o objetivo da sobrevivência no planeta. Contudo, como na maioria dos filmes de ficção científica, ela pode levar à destruição.

Ao incorporar a atmosfera onírica, sempre carregada de símbolos, o videoclipe demonstra uma das regras fundamentais da motivação simbólica que é a ambivalência. Ou seja, todo elemento natural (ar, água, terra e fogo) é simultaneamente convite a uma adaptação e recusa a ela, que motiva uma concentração sobre si mesma. Em outras palavras, os aspectos antitéticos dos quatro elementos implicam motivações compensatórias que estão sempre presentes nos mecanismos oníricos da obra aqui analisada, e que serão desvendados apenas ao final da narrativa.

A narrativa videoclípica alude à capacidade da ficção científica de prever os desdobramentos da técnica e de especular sobre o nosso porvir. Nesse sentido, a crença/temor universal e atemporal, de que um novo mundo só será possível após a destruição do planeta, implica uma retomada das narrativas míticas, nas quais os mitos apocalípticos (escatológicos) associam-se aos mitos cosmogônicos (criação de novos mundos). Assim, apesar de todo o cenário aparentar estar destruído, o robô encontrado apresenta sinais de vida, entre os destroços e a sucata, aludindo às complexas relações técnicas entre seres humanos e máquinas.

Figura 8 - Humano e maquínico



Fonte: Frame do videoclipe (E.T., 2011).

Contudo, não se realiza a expectativa de uma nova existência no planeta a partir da incorporação de próteses e da assunção do maquínico, que me parecem imagens já próximas da estereotipia em representações ficcionais que envolvem a questão do pós-humano. A hibridização não se dá no sentido da robotização, pelo contrário, é o robô que se humaniza mediante o toque/beijo da jovem extraterrestre. Observa-se a recusa da opção pelo pós-humano maquínico, em favor do natural em detrimento do artificial, da natureza em detrimento da cultura tecnológica.

Ao inverso do esperado nos filmes pós-apocalípticos nos quais ocorre a transmutação/desumanização em favor da tecnologia, a antropomorfização do robô mostra-se uma utópica opção pela estrutura das narrativas míticas, tal como aponta Mircea Eliade (1972):

[...] para que algo de verdadeiramente novo possa ter início, é preciso que os restos e as ruínas do velho ciclo sejam completamente destruídos. [...] A escatologia é apenas a prefiguração de uma cosmogonia do futuro. [...] A obsessão da beatitude dos primórdios exige a aniquilação de tudo o que existiu e que, portanto, degenerou após a criação do Mundo: é a única possibilidade de restaurar a perfeição inicial. (ELIADE, 1972, p. 51).

Na conclusão da narrativa do videoclipe, já com o robô antropomorfizado, sob a forma de um jovem albino, a bela alienígena também passa por uma metamorfose final.

Figura 9 - O casal metamorfozido



Fonte: Frame do videoclipe (E.T., 2011).

A câmera enfatiza essa transfiguração num plano-detelhe das pernas de uma gazela e vai subindo para mostrar uma figura feminina, metade ser humano e metade animal, como nas mitologias clássicas.

Figura 10 - Plano-detelhe do hibridismo



Fonte: Frame do videoclipe (E.T., 2011).

A composição de imagens, planos e angulações, os movimentos de câmera, a distância focal, entre outros recursos da linguagem do vídeo, revelam-se maneiras de captar a imagem de forma inusitada ao tema futurístico do clipe, bem como ao seu caráter onírico e distópico. Isso porque os sonhos tendem a revelar inúmeras constelações de imagens provenientes de um mesmo tema arquetípico, ou seja, variações sobre o mesmo tema. Neste encontro de corpos configuram-se intersecções de afetos, no sentido deleuziano do circuito de imagens-sonho. Desse modo, num estado de *likeness* peirceano, a novidade, a vida e a liberdade se anunciam no *happy end* da narrativa e da canção: ambos se dão as mãos e caminham despidos, em direção ao infinito iluminado. É um desfecho que assume seu lado mítico e arquetípico, próprio das transgressões ligadas à narrativa fantástica.

Figura11 - Imagem final do videoclipe



Fonte: Frame do videoclipe (E.T., 2011).

Confirmam-se as alternâncias cíclicas entre escatologias e cosmogonias no pensamento primitivo, como expresso por Eliade (1972).

Numa fórmula sumária, poder-se-ia dizer que, para os primitivos, o Fim do Mundo já ocorreu, embora deva reproduzir-se num futuro mais ou menos distante. Com efeito, os mitos de cataclismos cósmicos são extremamente difundidos. Eles contam como o Mundo foi destruído e a humanidade aniquilada, com exceção de um casal ou de alguns sobreviventes. (ELIADE, 1972, p. 53).

Obviamente, cabe ao casal sobrevivente a recriação do mundo; final que se reproduz mitopoeticamente na diegese do videoclipe e cujas imagens me conduzem ao pensamento de Gaston Bachelard (1985), quando se refere ao sono profundo libertador. Para o autor, é no espaço deiscente do amanhecer que o homem reencontra o espaço carnal formador e a vontade de restaurar as formas fundamentais. Segundo ele,

[...] Tal é, pelo menos, a função da noite completa que conheceu a dupla eampla maré, da noite sã que refaz o homem, que o coloca inteiramente novo no seio de um novo dia. O espaço é então deiscente, abre-se de todos os lados; é preciso apreendê-lo nessa “abertura” que é agora a pura possibilidade de todas as formas serem criadas. (BACHELARD, 1985, p. 163).

Em termos de qualidade como possibilidade, considero pertinente retomar Peirce, com um belo texto de Lucia Santaella (2001):

Possibilidade significa aquilo que ainda não se realizou. É da ordem daquilo que logicamente precede a existência. Trata-se aqui, indubitavelmente do ícone puro, que também tem seu modo de ser na visualidade, no nível da possibilidade, quando ainda não se encarnaram em um existente, as qualidades não dispõem de traços muito nítidos de diferenciação entre si, quer dizer elas ainda não têm identidade material muito bem definida. Cores, sons, texturas, densidades, volumes, ecos, reverberações, brilhos, ritmos misturam-se no lusco-fusco de uma sinestesia incerta. (SANTAELLA, 2001, p. 213).

Fecha-se o ciclo e a noção mítica da cosmogonia, que sempre sucede a um apocalipse, é enfatizada com as imagens finais do videoclipe, diluindo-se em camadas distintas de cores, formas, texturas e luzes resplandecentes: uma alvorada alegórica e alusiva a um devir infinito.

6 Considerações finais

Ênfatizo a adequação das opções tecnoestéticas no espaço hiperreal da narrativa, que tende ao impulso alegórico, ao revisitar arquétipos e mitos, com seus fatos narrados *in illo tempore*, ou seja, num passado indeterminado das narrativas primordiais, porém que implica sempre no aceno a um porvir. Corporificam-se, portanto, as visões apocalípticas e a releitura de mitos cosmogônicos, representados no videoclipe pelo casal apaixonado – renascido e metamorfoseado –, e que parte para a criação de um novo mundo.

O cerne de meu propósito, neste artigo, foi realizar um tipo de exercício de pensar a linguagem audiovisual no terreno artístico, sob o viés das teorias sógnicas, nesse movimento incessante, mais dialógico do que dialético e que caracteriza o videoclipe *E.T.* como uma expressão tecnoestética da modernidade avançada. Valho-me do conceito deleuziano dos “lençóis do tempo”, com suas interpenetrações e deslizamentos, para encerrar minhas reflexões.

Mas é possível que a obra de arte consiga inventar tais lençóis paradoxais, hipnóticos, alucinatórios, que têm a propriedade, a um só tempo, de ser um passado, mas sempre por vir. [...] E é, sobretudo em *Providence*, um dos mais belos filmes de Resnais, que assistimos às redistribuições, fragmentações, transformações que estão sempre passando de um lençol a outro, mas para criarem novo que os leva todos, remonta até o animal e se estende até os confins do mundo. (DELEUZE, 2007, p. 151).

Referências

- BACHELARD, Gaston. **O direito de sonhar**. São Paulo: Difel, 1985.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. Petrópolis: Editora Vozes, 1986
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- E.T. Direção: Flória Sigismondi. Produção: Natasha Alexsa Garcia; Danny Lockwood e Kelly Norris Sarno. Compositores: Katy Perry; Max Martin; Lukasz Gottwald e Joshua Coleman. Participação de Kanye West. Los Angeles: Warner, 2011. 1 videoclipe (5min 21s).
- E.T. (feat. Kanye West). [Letra original e tradução]. In: KATY PERRY BRASIL. c2016. Disponível em: <<http://www.katyperry.com.br/katyperry/letras/e-t-feat-kanye-west/>>. Acesso em: 26 out. 2016.
- FREUD, Sigmund. **A interpretação de sonhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1972.
- MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT, 2001.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Os pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1974. v. 36
- PERRY, Katy. **Vídeo**: Katy fala sobre “E.T.” em entrevista. In: KATY PERRY BRASIL. 2010. Disponível em: <<http://www.katyperry.com.br/2010/video-katy-fala-sobre-e-t-em-entrevista/>>. Acesso em: 22 jan. 2014.
- PIGNATARI, Décio. **Letras, artes, mídia**. São Paulo: Globo, 1995.
- PIGNATARI, Décio. **Signagem da televisão**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SILVA, Alexandre Rocha da. Semiótica e audiovisualidades: ensaio sobre a natureza do fenômeno audiovisual. **Revista Fronteiras**, São Leopoldo, v. 9, n.3, p. 145-154, set./dez. 2007.
- TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

Signic trans/re/formulations of Deleuzian dream-image in Katy Perry's videoclip *E.T.*

Abstract

This article discusses the techno-aesthetic interlocutions between audiovisual products and cinema, for proposing an analysis of the fantastic, futuristic and oneiric narrative of Katy Perry's videoclip *E.T.* (2011). Gilles Deleuze's notion of time-image, in the signic instance of dream-image, is the main theoretical basis of this paper. The dialogue with Charles Sanders Peirce is essential to understand the Deleuzian "onirosigns" in the chosen music video. To develop the intended reflections, are used theoretical contributions from researchers of audiovisual languages and new media. Finally, in order to interpret the spatio-temporal modulations of dreamlike and post-utopian narrative on the screen, the mitopoetical images are analyzed on the basis of phenomenological concepts.

Keywords

Videoclip. Cinema. Oneiric narrative. Deleuze. Peirce.

Recebido em 10/09/2016

Aceito em 01/10/2016

Copyright (c) 2016 Denise Azevedo Duarte Guimarães. Creative Commons License. Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Os Direitos Autorais dos artigos publicados neste periódico pertencem aos autores, e os direitos da primeira publicação são garantidos à revista. Por serem publicados em uma revista de acesso livre, os artigos são de uso gratuito, com atribuições próprias, em atividades educacionais e não-comerciais.

