



## A Experiência Comunicacional-Estética da Realidade Virtual: O futuro do Videoclipe a partir de Bjork Digital

Laura Redfern Navarro<sup>1</sup>  
Simonetta Persichetti<sup>2</sup>  
Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, SP

### RESUMO

Apresentada no MIS - Museu da Imagem e do Som - em julho de 2019, a exposição Bjork Digital inova enquanto apresenta o uso de novas tecnologias, notadamente a realidade virtual, aplicadas ao videoclipe tradicional, traçando uma nova experiência estética e comunicacional. Este artigo visa traçar, num primeiro momento, a exposição em si. Posteriormente, analisaremos um paralelo entre os vídeos e o uso da tecnologia, focando em teorias estéticas e comunicacionais.

### PALAVRAS-CHAVE

Bjork; Videoclipe; Realidade Virtual; Comunicação.

## 1. INTRODUÇÃO

Björk Guðmundsdóttir (1965) é notadamente uma cantora de sucesso internacional com fortes tendências inovadoras desde o início de sua carreira (1977) como é mostrado no clipe Pagan Poetry (2001), que apresenta imagens de cunho explicitamente sexual, embora de forma abstrata, o que causou um grande escândalo à época. Bjork também é conhecida por seu visual transgressor, futurista e chamativo, além da sua potência vocal. No ano de 2014, a cantora passa a explorar os campos da tecnologia de realidade virtual com o diretor Andrew Thomas Hang, que transformou o clipe de sua música, *Stonemilker*, em um 360. A música, pertencente ao seu álbum *Vulnicura*, referente a um doloroso término de relacionamento e considerado pela cantora sua obra mais exposta emocionalmente, foi o primeiro passo para a criação da exposição Bjork Digital.

Com a pretensão de compreender a proposta da Realidade Virtual dentro do escopo da Exposição Bjork Digital, e, mais do que isso, a função comunicacional e estética dos vídeos selecionados, realizamos uma revisão bibliográfica do assunto, a partir dos autores Arlindo Machado, em seu livro *Artemídia* (2007) e Edmond Couchot, em seu livro *A Natureza da Arte* (2019). Oficialmente, estamos em busca de compreender a diferença do que é assistir um videoclipe tradicional e de um videoclipe em tecnologia VR. Para tanto, é necessário compreender o que é a videoarte, o que é a realidade virtual, o que é a exposição Bjork Digital e o que é a natureza da arte.

<sup>1</sup> Estudante de graduação do 4º semestre do Curso de Jornalismo da Cásper Líbero, e-mail: [nyahana99@gmail.com](mailto:nyahana99@gmail.com)

<sup>2</sup> Orientadora do trabalho. Professora de Fotojornalismo da Cásper Líbero e Coordenadora do Grupo Comunicação, Cultura e Visualidades, e-mail: [spersichetti@casperlibero.edu.br](mailto:spersichetti@casperlibero.edu.br)

O interesse pela exposição surge enquanto objeto de estudo na área de comunicação por ser possivelmente a mais relevante tentativa de união entre o videoclipe e a tecnologia de realidade virtual. Em termos de expansão, Bjork Digital já rodou aproximadamente treze países até o momento de publicação deste artigo e se encontra numa posição aclamada pela mídia.

## 2. REALIDADE VIRTUAL

Elomar Christina Vieira Castilho Barilli; Nelson Francisco Favilla Ebecken; Gerson Gomes Cunha (2011), em seu artigo *A tecnologia de realidade virtual como recurso para formação em saúde pública à distância: uma aplicação para a aprendizagem dos procedimentos antropométricos* definem a realidade virtual como um grupo de tecnologias em que o usuário pode livremente visualizar, explorar, manipular e interagir com dados complexos em tempo real, sendo uma “uma técnica avançada de interface, capaz de prover, para o usuário, a sensação de imersão (sensação de estar dentro do ambiente), navegação e interação em um ambiente sintético tridimensional gerado por computador, utilizando canais multissensoriais” (BARILLI; EBECKEN; CUNHA, 2011, p.1).

O aparato se distingue da realidade aumentada, que designa a “integração de elementos ou informações virtuais a visualizações do mundo real através de uma câmera e com o uso de sensores de movimento como giroscópio e acelerômetro” (Wikipedia, 2019), já que a VR estaria condicionada ao mundo digital, e a AR (augmented reality) ao mundo real. Bjork Digital se insere na classificação de Realidade Virtual porque propõe um exercício imagético, interativo e estético ligado às diretrizes do mundo digital, não se tratando apenas de uma visualização aumentada de videoclipes pré-existentes.

Em uma reportagem a revista *Metrópoles* (ROSA E SILVA, 2019), a diretora da exposição em Brasília afirmou que a utilização da linguagem virtual é uma forma de extrapolar o sentimento na música, o que gerou bastante furor e interesse por parte dos participantes, embora seja uma tecnologia ainda “muito nova aqui no Brasil”.

## 3. CONTEXTUALIZAÇÃO E VULNICURA

*Vulnicura* (2015) é o oitavo álbum de estúdio da cantora Bjork, sendo o nome um neologismo que une duas raízes latinas: *vulnos*, ou *vulneras*, que significa feridas, e *cura*, ou seja, trata-se de uma catarse emocional para eliminar as feridas (dicionário Glosbe, 2020). O álbum foi escrito após o rompimento da cantora com o artista plástico Matt Barney, com quem teve uma filha. Segundo a própria Bjork, *Vulnicura* segue uma estrutura emprestada da tragédia grega facilmente conferida na obra de Aristóteles. Em 2016, o álbum foi transformado em uma exposição em realidade virtual que estreou em Sydney, na Austrália.

A proposta de Bjork era elaborar algo em 360 graus, isto é, realidade virtual a partir deste trabalho por ele ser o que expunha melhor a sua vulnerabilidade, embora ela mesma tenha sempre abraçado as possibilidades de exploração visual, sendo os conceitos de experimentação e improvisação os principais na elaboração do universo de *Vulnicura*, com um formato específico para cada música. Vale ressaltar, ainda, que este projeto não é apenas uma amostra histórica de um sofrimento comum, ou uma simples experimentação com elementos tecnológicos de ponta - Bjork trabalha em um paradoxo: o de explorar a realidade virtual de forma pioneira e corajosa enquanto presta atenção à teatralização do sofrer e à notação musical em instrumentos como piano e órgão.



Além disso, é necessário apontar para o fato de que o uso da tecnologia de realidade virtual, antes da estréia da exposição, estava mais ligado à cultura dos videogames. Logo, o empréstimo desse dispositivo para a área da cultura e da música pode ser considerado uma aposta de cunho transgressor.

Outro ponto a ser apurado é o fato de que a experiência toda se baseia numa ausência de contato com os outros espectadores, diferente do ato de assistir um filme ou um videoclipe pela televisão, o que era comum nos anos 90, como analisaremos mais para frente.

## 4. CLIPES

O conceito chave para a análise de Bjork Digital é a ideia de Artemídia proposta pelo autor Arlindo Machado (2007). De acordo com o autor, Artemídia significa uma forma de expressão artística que se apropria de recurso tecnológico das mídias e da indústria ou que intervém em seus canais de difusão para propor alternativas qualitativas: experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. Essencialmente, possui um endosso político de contrapor-se ao determinismo tecnológico, não sendo escrava das normas de trabalho. O caso de Bjork se aplica aqui enquanto ela afirma ter emprestado algo que veio da cultura dos videogames e alega ter utilizado apenas trabalhadoras mulheres na construção da exposição.

Em termos gerais, o conceito da artemídia é paradoxal. Afinal, como trabalhar a partir da mídia quando a proposta abrange uma crítica a ela (MACHADO, 2007)? Para isso, consideremos duas preposições: enquanto a arte for produzida dentro do modelo econômico vigente mas em sua direção contrária, que revela o funcionamento íntimo e invisível da sociedade com uma radicalidade que poucos conseguem atingir (MACHADO, 2007). A videoarte tem um papel sensorial, como poderosos instrumentos críticos para pensar como as sociedades se reproduzem, se constituem e se mantêm, além de possibilitar praticar alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle social. Além disso, o conceito de arte constantemente flutua, e o mundo midiático tem plena influência nisso, o que torna a criação artística no interior da sociedade midiática numa discussão de ordem complexa (MACHADO, 2007).

Historicamente, o primeiro exemplo do que pode ser considerado artemídia foi a videoarte, em especial pelo artista Antoni Muntadas (1942-), cujo papel comunicacional e estético aparece também nos vídeos de Bjork, já que, durante momentos da exposição, ela cutuca feridas sociais - por vezes de forma explícita, por vezes não.

Quem faz arte hoje, com os meios de hoje, está obrigatoriamente enfrentando a todo momento a questão da mídia e do seu contexto, com seus constrangimentos de ordem institucional e econômica, com seus imperativos de dispersão e anonimato, bem como com seus atributos de alcance e influência (MACHADO, 2007, s/p).

Transferindo isso para Bjork a partir desta ótica, iremos discorrer dos clipes “Stonemilker”, “Black Lake”, “Mouth Mantra” e “Family”, por apresentarem uma chamada que opta pelo recurso midiático com o intuito de exploração de ordem estética, algo que, até então, não era prioridade para o uso dessa tecnologia imersiva. É preciso, porém, levar em consideração que:

Muitas das experimentações videográficas são mesmo fundamentalmente efêmeras no sentido de que acontecem ao vivo apenas num tempo e lugar específicos e não podem ser resgatados a não ser sob a forma de documentação. Como consequência dessa dissolução do vídeo em todos os ambientes, os profissionais que o praticam, bem como os públicos para



os quais ele se dirige, foram se tornando cada vez mais heterogêneos, sem qualquer referência padronizada, perfazendo hábitos culturais em expansão (...) (MACHADO, 2007, s/p).

FOTO: Arquivo do MIS - Museu da Imagem e do Som, 2019, São Paulo

“Stonemilker” foi o primeiro clipe da cantora a ser veiculado em 360 antes da completude de sua

exposição, estando disponível no YouTube. A música fora elaborada 3 meses antes da separação definitiva do casal, e Bjork alega ter escrito na mesma praia onde gravou o videoclipe. Uma análise mais literal da música nos informa que a cantora ainda acredita numa reconciliação, e Bjork opta por um visual chamativo - um vestido amarelo - e posturas e gestos bastante teatrais. A opção inicial pelo 360 - que se insere como pontapé inicial na experimentação que resulta em Bjork Digital - tendo em vista o texto de Arlindo Machado (2007), é o de captar intimidade e buscar empatia.

Em seguida - inclusive pela ordem cronológica da exposição - nos é apresentado o clipe de “Black Lake”, escrito alguns meses após a separação definitiva de Bjork e Matt Barney, sendo possivelmente a sequência mais melodramática e catártica da obra toda, com duração de 8 minutos. Em relação à letra, é possível dizer que se trata de uma liberação emocional instilando sentimentos como raiva e pesar. No clipe, a cantora utiliza elementos de claro, escuro, e uma variedade de cores para expressar o seu rancor e fúria. É notável, também, perceber que a cantora retornou às suas origens enquanto conhecedora profunda de música clássica, adotando o uso de cordas e instrumentos clássicos (piano, órgão, etc) -- uma transposição semiótica em que se une forma e conteúdo, considerando que esses elementos tornam a música ainda mais catártica, talvez a mais catártica de todo o álbum, mesmo dispensando a compreensão da letra, em que há metáforas, por exemplo, com sangue. O uso da tecnologia de Realidade Virtual torna apenas a experiência mais próxima, mais intimista, elencando uma descarga emocional.

Mais para frente, temos o clipe de “Mouth Mantra”. Considerado por muitos um dos vídeos mais repulsivos da exposição, este foge da temática central -- o término do relacionamento -- para focar em algo mais particular à cantora. O vídeo apresenta filmagens internas da boca e da garganta de Bjork com algumas distorções em determinados momentos, que se contrastam com imagens da boca (externas) cantando e adornadas por batom e com danças rápidas e catárticas (em luz escura) quase epiléticas em uma espécie de flash. Há o uso de cores frias (azul) e o vermelho e da garganta. Importante notar que, nas danças, Bjork faz o uso de roupas hospitalares. De acordo com a cantora, trata-se de uma música a respeito de um momento em que sofreu com uma doença na garganta e não pôde cantar por algum tempo, expressando, portanto, seu sofrimento.

A exploração do corpo e de feridas sociais a partir do uso da tecnologia de realidade virtual se aplica aqui enquanto um exemplo quase exacerbado da artemídia. Afinal, ao invés de se posicionar corporalmente a partir dos padrões midiáticos, o que envolveria, tecnicamente, uma exposição de cunho mais sensual, Bjork transgredir e apresenta o corpo a partir da sua funcionalidade - ou disfuncionalidade - utilizando-se de elementos internos, algo considerado por muitos “nojento” ou “tabu”.

Em seguida, vem os clipes de “Family” e “Notget”, ambos parte da célula mais interativa da exposição, em que o uso da tecnologia de realidade virtual não se limita ao videoclipe - Bjork dá um passo

além, transformando as músicas em jogos de duração rápida e fácil execução, portanto, o frequentador da exposição utiliza-se também de um controle remoto. Com uma visão holográfica de Bjork em roxo junto com um objeto que se assemelha à figura de uma vagina, o espectador (ou jogador) tem o objetivo de, juntamente com a música, “costurar” essa vagina. Conforme a música vai tocando, as cores se tornam mais claras, em tons de rosa e amarelo, com o expelir das fitas que costuram o objeto, que se tornam parte da imagem de Bjork.

A letra da música entra na mesma linha de pós-relacionamento que Black Lake e Stonemilker, agora abrindo-se mais para a questão da família (Bjork tinha, com seu ex-marido, uma filha). Logo, o ato de se costurar uma vagina parece ter uma simbologia oculta, relacionada à uma construção de uma personagem, que implode e se fecha para o mundo, mas é capaz de se reconstruir em meio ao caos.

Acerca de tudo que foi dito, é importante ponderar a respeito da análise relacionada ao conceito de artemídia, de Arlindo Machado (2007). A primeira discussão que se traz é em torno da dúvida de Bjork ser um elemento artístico de qualidade ou apenas um produto de consumo midiático. Sobre isso, Machado discorre que a demanda comercial não inviabiliza, de jeito nenhum, a criação artística, pois para ele e outros defensores da artemídia, a indústria do entretenimento não é um monolito.



FOTO: Youtube, 2015, pelo perfil oficial da cantora

## 5. CONVERGÊNCIA E DIVERGÊNCIA EM BJORK

Ainda sustentando as análises de Arlindo Machado (2007) em seu livro “Artemídia”, é preciso atentar para o seguinte fato: a cultura é um mar de acontecimentos ligados à esfera humana, sendo as artes e os meios de comunicação círculos que delimitam campos específicos de acontecimentos dentro desse mar.

Nos dias atuais, é impossível delimitar o campo abrangido para cada meio de expressão artística, pois, tomando-se que o campo é constituído de círculos, é inferido que suas bordas invariavelmente se cruzem. Afinal, cada círculo é preenchido por uma mancha gráfica variável: mais densa no centro e menos densa nas bordas. O centro representa a especificidade de cada meio, aquilo que o distingue como tal e que permite diferenciação. Assim, cada círculo é um núcleo duro que define conceitos, práticas, modos de produção, tecnologias, economias e públicos específicos.

Historicamente, há um deslocamento das atenções para o núcleo duro, ora para a intersecção das bordas. Entre os anos de 1950 e 1980, há uma tendência maior em pensar os meios por suas especificidades (identidade da fotografia, por exemplo, que logo se manifestou na mística do clique).

Adotando-se a reflexão de Marshall McLuhan (1911-1980), que envolve uma natureza “mosaicada”. Entende-se que o mundo da cultura não é estático, havendo espaço para conflitos, embates, e surgimentos de novas tendências. Ou seja, tanto os círculos quanto os núcleos duros vivem em permanente expansão, que afeta todos os meios. A partir daí, televisão e vídeo podem ser considerados cinema. E, no caso de Bjork, é possível notar uma infinidade de intersecções que envolvem figurino (moda), maquiagem, música, cinema, videogame e fotografia - no caso, a fotografia expandida, que trata-se de uma hibridização que importa técnicas e ferramentas das outras artes plásticas e migra para o digital: “Essa nova fotografia surge mais ou menos ao mesmo tempo em que o peso jurássico da suposta “indexicalidade” passa a ser questionado e relativizado por uma outra geração de pensadores” (MACHADO, 2007, s/p).

A exposição de Bjork, certamente muito inovadora, no entanto, apresenta um déficit no que se diz a engajamento social ou político, sendo sua logística pouco acessível em países de terceiro mundo, como é o caso do Brasil, que Machado (2007), sublinha como “deslocado” em termos tecnológicos. Ou seja, Bjork Digital é um campo fértil para experiências artísticas de cunho mais ousado, entretanto, ela tende a evidenciar, e até mesmo acentuar, as diferenças sociais entre a população mais abastada e a população que vive com poucos recursos. Isso explica, por exemplo, a fala da diretora de arte da exposição em Brasília, a qual afirma que a realidade virtual ainda não é um cenário presente no imaginário social brasileiro, e também a falta de criticismo por parte da imprensa brasileira em relação à exposição num geral.

É preciso chamar atenção para esse fato, considerando que a glorificação de tecnologias de cunho mais moderno está relacionada a um avanço do autoritarismo, já que grupos sociais que acessam ou não esse tipo de mídia são segmentados, o que lhes confere um certo privilégio ou descrédito.

## 6. IMPRENSA

O jornal The Guardian (2016) definiu Bjork Digital como uma mescla de exposição de arte, apresentação de filme e demonstração de tecnologia. A experiência é elogiada pelos veículos de imprensa, sendo tratada na maioria das vezes como inovadora, deslumbrante e esteticamente agradável.

A revista dinamarquesa Dansk Magazine (2016) elabora uma resenha crítica acerca da exposição quando ela foi exibida entre setembro e outubro de 2016 na Somerset House, em Londres.

Björk Digital é tanto uma continuação de seu trabalho como uma retrospectiva. A qualidade do som é compatível com seu perfeccionismo, enquanto o uso inovativo do equipamento permite que cada participante vivencie uma perspectiva diferente, criando uma exploração única para cada. Se Björk queria que nós nos sentíssemos como convidados especiais, ela conseguiu – seus seguidores não ficarão desapontados. (tradução da autora - Dansk Magazine – 2017).

Essa – e outras análises de modo geral – mostram que o trabalho de Bjork foi continuamente apreciado no mundo inteiro, tratando-se de uma experiência agradável, inovadora e até mesmo transgressora. O que explicaria a aceitação do público para um feito tão fora das expectativas possivelmente se dá pela relevância que a cantora Bjork construiu para si desde o início de sua carreira. Além disso, a percepção de sua imagem como já engajada com tecnologia e experimentação também facilita a maior aceitação, não negando que se trata de um trabalho feito com qualidade. Porém, do ponto de vista comunicacional, opiniões públicas e o sucesso acerca de um determinado objeto escoram também em sua própria reputação.

Para além disso, é notável que os veículos de imprensa internacional repetidamente apresentam a análise de que se trataria da convergência de duas correntes: uma ligada a seu trabalho passado e outra com um direcionamento futuro, justificada pelo uso de tecnologia VR. Além disso, é possível identificar quase sempre uma referência à mescla inovadora que intersecciona as artes visuais com o uso de tecnologias, já presente no trabalho de Bjork antes da exposição, mais evidenciado pela mesma. Essa visão fica ainda mais explícita na resenha elaborada pela revista musical britânica *Dazed*: “É justo dizer que nem um outro artista é adepto das interseções tecnológicas com as artes visuais como Bjork... A exposição parece estar centrada em desafiar a categorização tradicional, misturando performance, filme, instalação digital e experiência interativa” (Tradução da autora, revista *Dazed*, 2017).

A imprensa brasileira, de sites como *Hypeness*, *Folha de São Paulo* e *Revista Esquinas*, parecem não fornecer ou detalhar criticamente opiniões acerca da exposição, elaborando apenas um apanhado geral do que se trata, dos vídeos e uma seleção de imagens, como uma espécie de informativo, que se escora em opiniões rasas e pouco desenvolvidas a respeito. Um exemplo é o site “*Tenho Mais Discos que Amigos*”, que trata da exposição de forma puramente informativa:

O MIS (Museu da Imagem e do Som) de São Paulo receberá em Junho deste ano a mostra **Björk Digital**. Trata-se de uma exposição-instalação, na qual tecnologia e arte se unem para ilustrar de forma contemporânea e artística as imagens poéticas das músicas da cantora islandesa **Björk**. Com curadoria do MIF (Manchester International Festival) a mostra ocupará dois andares do MIS, sendo dividida em seis sessões, compostas por realidade virtual e elementos audiovisuais imersivos que demandam a interação dos visitantes. Björk Digital já passou por cidades como Tóquio, Barcelona, Cidade do México, Moscou, Montreal, Sidney, Londres e Los Angeles. Confira no vídeo abaixo como foi a exposição em Barcelona (TENHO MAIS DISCOS QUE AMIGOS, 2019).

As resenhas, ou críticas em geral, aparecem com maior frequência em sites estrangeiros, como os citados acima, provavelmente pelo pouco tempo em que passou pelo país, embora isso ainda seja um pouco desafiador de certo modo. É importante ressaltar que a exposição passou apenas por São Paulo e Rio de Janeiro, e, embora tenha sido um sucesso, teve sua programação adiada por conta da pandemia do covid-19 no Brasil e no mundo.

## 7. EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

A partir de tudo que foi destrinchado até aqui, é preciso fazer uma distinção em relação ao videoclipe tradicional e à experiência tecnológica, comunicacional e estética dos vídeos analisados na exposição.

De acordo com Carlos Enrique Sabino em seu artigo *O videoclipe na era digital: história, linguagem e experiências interativas* (2013), a definição tradicional do videoclipe o entende enquanto um curta-metragem audiovisual, que endossa a integração da música com imagens, sendo produzido para fins estéticos ou promocionais, sendo inicialmente tratado como “canção ilustrada”. Suas origens remontam o final do século XIX, embora ele tenha ganhado mais popularidade a partir dos anos 20. Em 1980, a emissora MTV (Music Television) traz à tona seu destaque, baseando seu formato no meio.

O videoclipe originalmente adota inúmeras técnicas pertencentes ao mundo cinematográfico, podendo adquirir um formato narrativo ou abstrato, combinando estilos e técnicas para agrado do público, como aponta Sabino (2013).

Ainda de acordo com o mesmo artigo (Sabino, 2013), Ariane Diniz Holzbach (2010) entende que se começou a “descrever determinados tipos de músicas através das imagens” (SABINO, 2013, p. 5) em meio ao século XX, compreendendo que as tecnologias de reprodução visual, a fotografia e o cinema, e sonora, como o fonógrafo, o gramofone e o vinil não foram desenvolvidas em conjunto, apesar de terem se mesclado em pouco tempo, “transformando-se em elementos complementares no audiovisual”(SABINO, 2013, p. 5). Decorre-se, portanto, que essa união “não é um uso a partir das possibilidades da tecnologia, e sim um uso transformado pelas necessidades sociais” (SABINO, 2013, p. 5), neste caso em específico, uma adaptação tecnológica do que já era aplicado ao teatro.

A autora também alega um desprendimento do videoclipe em relação às narrativas clássicas, sendo esta despreocupação uma característica essencial. Sabino (2013) argumenta que a não-linearidade é uma característica importante, possuindo três fatores principais. O primeiro é encontrado nas experiências dos short films na década de 1930, caracterizados por pequenos filmes gravados em estúdio com a imagem do cantor. O segundo fator é o “soundies”, uma espécie de dispositivo no qual a pessoa depositava dinheiro e assistia a “performance simples do cantor ambientada em cenários com poucos detalhes” (SABINO, 2013, p. 5).

O mesmo artigo cita novamente Holzbach (2010), que considera para discussão da narrativa a presença dos programas de auditório na televisão. “O sucesso da união entre televisão e rock firmou um pacto simbólico entre as gravadoras e as emissoras de televisão” (SABINO, 2013, p. 6), afinal, essas apresentações tiveram relevância em estimular o público a consumir música a partir dos meios televisivos. Esse modelo aponta para um fator importante no que se pode inferir como linguagem do videoclipe, que seria “o close da câmera com destaque para o vocalista e outros integrantes das bandas”(SABINO, 2013, p. 6)

Arlindo Machado (2000) vê imprescindível prestar atenção aos videoclipes, abordando-os enquanto “um caminho estratégico para a revigoração do espírito inventivo no plano do audiovisual” (SABINO, 2013, p. 6)

De tudo que foi discutido até agora, é possível analisar Bjork enquanto um passo à frente nesse cenário, destacando o fato de que a cantora modifica toda a narrativa simbólica ligada ao videoclipe. Apesar de estar completamente imersa na linguagem elencada acima, a sua exposição trata a música e o audiovisual não apenas como experiências passivas, mas como dispositivos de interação. A realidade virtual em Bjork serve como um aparato de experimentação a nível corporal, não apenas como entretenimento, que trabalha com elementos como empatia, comunicação e estética. A utilização das cores, dos cenários, a escolha do álbum e o uso da realidade virtual nos revelam uma tentativa de intimidade, de resgate da experiência teatral que remonta a Grécia Antiga, em que o público participa ativamente da atividade e de tentativa de comunicação audiovisual mais sensorial.

É importante relembrar o fato de que a tecnologia de realidade virtual pode ser nociva a alguns usuários, já que pode causar convulsões, enjoos e dor de cabeça. Portanto, trata-se de um estímulo neurológico mais intenso. Mas o que isso explica em relação à experiência em si?

A realidade virtual está ligada à ideia de imersão, de proximidade e de contato. A repulsa causada pelo vídeo de Mouth Mantra, por exemplo, seria consideravelmente menor se o vídeo estivesse em dimensões e formato tradicional. Nesse, e em outros vídeos, o corpo participa ativamente da sua construção narrativa, dando ao usuário opções de como ele prefere observar o clipe, o que altera a sua estrutura e, portanto, interpretação. Apesar deste último conceito estar geralmente ligado a impressões gerais particulares a cada indivíduo, é possível depreender ideias genéricas a todos. Na experiência realizada no MIS, em São Paulo, durante os meses de junho e agosto de 2019, os curadores do museu, ao fim dos vídeos, perguntavam as impressões gerais de cada participante - o que gerava respostas curiosamente muito diferentes entre si.

Em termos estéticos, a experiência toda soa mais tangível e mais estimulante, ao menos do ponto de vista neuronal (COUCHOT, 2019), já que a paleta de cores, muito característica de Bjork, é extremamente



vibrante. Além disso, parece apresentar como intenção a provocação de uma catarse emocional (explicar), muito similar ao que era provocado nas tragédias gregas do século V a.C.

## 9. COUCHOT E A FUNÇÃO COMUNICACIONAL

De acordo com Edmond Couchot em seu livro *A Natureza da Arte* (2019), para naturalizar a arte, é necessário compreender os mecanismos neurológicos subjacentes ao amante da arte, a partir das chamadas ciências cognitivas, que surgem ao início do século XX, em que mente e pensamento são tratados como um objeto natural de estrutura definida. A partir daqui, analisemos então como Bjork Digital tem um impacto neurobiológico e de apreciação estética e comunicacional de ordem mais cerebral.

Quando tratamos de função comunicacional, assume-se, de pronto, a ideia de que Bjork Digital e a própria Bjork a possuem com a sua proposta em geral. Para Couchot (2019), nesse momento, a tradição entre mundo físico e mundo imaterial passa a ser questionado de forma mais contundente, e então passa-se a investigar os processos neurobiológicos subjacentes ao prazer do amante da arte e da criação artística como um todo, elaborando uma correlação entre o que é pensamento e o que é próprio do nosso cérebro.

A esse processo, que entende que os artistas integram os conhecimentos e os paradigmas elaborando novas expressões artísticas é dado o nome de naturalização da arte, que, de acordo com o próprio autor:

A naturalização da arte, no entanto, é inicialmente visto como um projeto polêmico, pois decorre de uma redução que tolhe o homem do que o coloca como acima, isto é, acaba assumindo um papel determinista e anti-humanístico. Neste caso, ocupa um lugar a própria neurociência, embora o livro determine que as ciências e as tecnologias abarcam uma infinidade de intersecções, que envolve desde antropologia até as próprias ciências da comunicação de fato (COUCHOT, 2019, Kindle).

As ciências da cognição ou cognitivas passam por uma série de quatro estágios, ou etapas, sendo a primeira delas influenciada pelo matemático Alan Turing (1912-1954), cuja função é admitir que a cognição é formalizada por meio de operações lógico matemática -- o que suscita que pensar equivale a calcular, sendo o substrato biológico desnecessário para tal. (COUCHOT, 2019) A segunda etapa é denominada “cognitivismo”. Ainda segundo o autor:

(...) a cognição seria uma computação dos símbolos produzidos pela nossa mente, estados mentais que representam o que esses símbolos fazem. O funcionamento do computador se impõe então como o modelo do funcionamento do cérebro e da mente: o cérebro é descrito como uma estrutura composta de subsistemas funcionais e localizados, denominados módulos (COUCHOT, 2019, s/p).

A terceira etapa é a do connexionismo, cujo paradigma se sustenta na ideia de que o modo como os sistemas vivos mantêm e organizam o equilíbrio interno de seus elementos construtivos e como evoluem estruturalmente se estruturando em sua própria identidade (COUCHOT, 2019).

A intencionalidade desse sistema de etapas se fundamenta na ideia de descrever e explicar o cérebro, simulando e ampliando as capacidades da mente a partir de um componente tecnológico. (COUCHOT, 2019)



# FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet  
Especialização e Mestrado em Comunicação

As ciências cognitivas, de onde tudo isso se embasa, oferecem ferramentas teóricas que permitem tratar a arte como natural e meios técnicos capazes de renovar a criação artística. No caso de Bjork, é perceptível o uso desses mecanismos, de forma intencional ou não, quando ela se utiliza da tecnologia de realidade virtual para complementar a sua expressão, que é natural (COUCHOT, 2019).

Para compreender a ideia de arte como natural, é preciso voltar ao tempo. Até o século IV, a arte era um termo designado apenas para nomear as artes materiais e as do corpo, embora uma ruptura tenha dado vistas à valorização das chamadas artes liberais. No século XVI, o termo “arts” designa ofícios e adquire um sentido mais precioso, reagrupando sob essa dominação certas atividades, como pintura, música, escultura e poesia. (COUCHOT, 2019)

De acordo com Couchot (2019), o surgimento de algumas tecnologias suscita inúmeras e espinhosas questões. Afinal, o texto aponta para o fato de que a arte nitidamente não é um fator que sempre existiu na sociedade humana, e, para além das culturas ocidentais, não chega a ser algo válido ou existente.

Couchot se focaliza no conceito de *condutas estéticas*, que se manifestam em determinadas circunstâncias, como o apreciar da beleza de um luar, que seria distinto do apreciar de um quadro que representa o luar. Apesar disso, ambas as atitudes se concentram na ideia de conduta estética. O autor discorre a analisar as atividades cerebrais, que possuem uma atividade intrínseca, espontânea e permanente, colocando a mente como um sistema autônomo que se projeta no mundo. “Uma dessas atividades é a atenção cognitiva, uma sede de informações que permite que nos situemos no mundo e no tempo e que neles atuemos” (COUCHOT, 2019, kindle).

Para ele, a exposição pessoal, a memória, o humor e o ambiente cultural são fortemente influentes na nossa atenção diante do mundo, isto é, uma interpretação diferente do que ele é. A atenção cognitiva é frágil -- sujeita a oscilações e definida como “lábil”, sendo que, para retê-la, é preciso que ela possa descobrir em seu objeto novos elementos capazes de estimulá-la.

A atenção estética se volta para alvos específicos; portanto, as condutas estéticas são sempre intencionais, deliberadas e manifestadas em torno de um objeto específico, ao qual se refere e se atribui uma interpretação por intermédio das representações mentais (como crenças, desejos e visões de mundo). Os objetivos visados pela atenção estética possuem uma particularidade; formas agenciadas, fixas ou móveis, e características de determinados objetos, sejam naturais ou artificiais. Conclui-se, portanto, que ela é morfotrópica: ela diz respeito a gestalts e não conceitos.

Assim, o prazer estético pode ser sentido de formas diversas e infinitas. “a busca pelo prazer na satisfação da atenção estética não basta para caracterizar uma conduta estética” (COUCHOT, 2019, kindle). Para o autor, a atenção estética é autoteleológica, ou seja, ela funciona em circuito a partir de uma impulsão de índice de satisfação que ela mesma gera, se alimentando de si própria. A concepção se inscreve na linha teórica desenvolvida por Theodor Lipps, no século XIX, para quem a fruição estética se refere a um eu perceptivo que faz de sua percepção um objeto de fruição (COUCHOT, 2019, kindle).

O sistema atencional do ser humano está ligado às áreas temporais que memorizam informações e registram novas, portanto, não é o objeto que a desperta. A satisfação ou insatisfação estética, logo, não é um julgamento, mas um efeito da atividade cognitiva. Assim, Couchot define a conduta estética como uma experiência de ordem receptiva, isto é, não auto-centrada. (COUCHOT, 2019).

Em relação aos artistas -- e aqui entra também o caso de Bjork -- o comportamento discriminatório em relação à conduta estética acontece de forma quase que inconsciente. O artista dá atenção às formas oferecidas pelo mundo e às que eles mesmos inventam e que compõem suas obras, ou seja, ele se coloca no lugar do amante da obra, quando a arte é uma garrafa à deriva no mar que algum dia espera encontrar o seu destinatário. Essa projeção antecipatória, logo, não indica uma busca sistemática por satisfação de uma expectativa qualquer, pois isto é um bloqueador de inovação. Porém, sem a atenção morfotrópica já analisada por Couchot, é impossível haver qualquer tipo de criação, já que ele exerce uma poderosa regulação na atividade do artista. Ao longo da criação, portanto, a atenção não funcionaria em um circuito sob a impulsão

do índice de satisfação que ela gera; afinal, o prazer adquire um funcionamento como um sistema de seleção com a finalidade de guiar a ação do artista que o recompensa quando o trabalho é satisfatório ou o corrige caso não seja (COUCHOT, 2019).

Há, ainda, a distinção dos dois tipos de condutas, que reside na perspectiva própria de cada um: existem as *condutas receptoras*, que buscam usufruir das obras oferecidas pelos artistas; e as *condutas operatórias* que visam criar obras e afirmar singularidade e presença de um autor. Essas condutas remetem uma à outra e, no caso de Bjork Digital, estão conectadas. Principalmente na parte dos vídeos de “Family” e “Notget”, mas num geral, o participante aprecia a construção da cantora e cria, a partir das ferramentas que ela traz, uma obra inteiramente sua.

Retomando a Couchot, para ele, o tato ou a escuta se manifestam muito precocemente nas condutas simbólicas do homem, em que certos objetos naturais desempenham uma função que estimula a visão e o tato sem remeter a nenhuma significação específica, sendo objetos que surgem a partir do aparecimento do pensamento figurativo não verbal, apresentando o que ele chama de “caráter insólito notável em relação a outros objetos dos quais são contemporâneos e que também são artefatos” (COUCHOT, 2019, s/p).

Inicialmente, o homem desenvolve uma consciência de se preocupar principalmente com a criação distinta de qualquer referência aos objetos do mundo. Sim, o princípio da arte é a natureza -- pelo menos num primeiro instante -- porém, conforme vai se sofisticando, ela passa a tomar um caráter mais explícito, encontrando na natureza um repertório ilimitado de formas que não necessariamente são picturais ou esculturais, mas também musicais (COUCHOT, 2019).

Ademais, o conceito de imitação torna-se essencial à medida em que a arte, em seu primeiro momento e ainda hoje, para alguns teóricos, se baseia na ideia de mimese ou de imitação de uma realidade. Nos primórdios da humanidade, tem-se a necessidade de imitar a natureza com a função de defini-la e fazê-la entrar na ordem humana. Logo, a arte, por mais primitiva que pareça a esse momento, estaria mais próxima de um conceito de interpretação (COUCHOT, 2019).

Bjork, quando traz em “Stonemilker” a praia; ou quando vocaliza e enfatiza seu sofrimento em “Black Lake”, ela não está imitando o que sentiu -- ela está trazendo tais acontecimentos à sua compreensão e dando sua interpretação dos fatos.

Na Grécia antiga, há o surgimento da figuração explícita, considerado um imperativo mimético característico da maior parte da arte ocidental, que veio dos séculos XII ao VIII a.C.. Antes desse momento, a Grécia ignora quase que totalmente a noção de representatividade figurada; fenômenos clássicos, tais como a escultura, a imagem e a escrita eram desconhecidos, sendo apenas por volta do século VIII a.C. que se passa a integrar determinados modelos figurativos advindos do Oriente - mas isso não foi feito de forma isolada, portanto “a noção de representatividade figurada não é evidente nem unívoca ou permanente, mas constitui o que pode se denominar uma categoria histórica” (COUCHOT, 2019, s/p).

Atualmente, a arte ocidental não para de fazer referência à natureza, na maioria das vezes a despeito das teorias estéticas. A natureza moldada pela cultura assume, obviamente, um aspecto diferente. Porém, durante determinado período no Oriente, a referência prioritária à natureza implica numa concepção de arte que situa a dimensão estética em um objeto exterior à esfera humana. Portanto, quando há a perda de referência à natureza, há uma contribuição para migração do Belo; tudo que é suscetível de induzir um sentimento se desloca do objeto e em particular do objeto natural para a mente de quem o percebia, ou, mais precisamente, para a sua própria representação. (COUCHOT, 2019)

Para o artista Marcel Duchamp (1887-1968), “são aqueles que olham que fazem os quadros”; e Bjork parece ter atribuído essa ideia de forma muito potente em sua exposição, permitindo com mais força uma descarga energética e emocional a partir de uma realidade virtual, que permite uma maior empatia (COUCHOT, 2019).

Ainda como nos explica o autor, os neuro estetas (modalidade em que se toma uma visão científica, atrelada a neurociência, para se estudar a arte), para explicar os mecanismos relacionados à busca do prazer

associado ao sentimento estético, recorrem às teorias evolutivas com a finalidade de tentar categorizar as diversas funções estéticas. São utilizadas tanto as teorias darwiniana quanto as neodarwinianas, que naturalmente explicitam que não há função nas condutas estéticas. As teorias da evolução explicam que a transmissão cultural é análoga à transmissão genética, na medida em que, embora fundamentalmente conservadora, ela pode dar lugar a um tipo de evolução. Somos os únicos que podem dominar, remodelar, reinventar ou destruir o que os replicadores cegos nos impõem (COUCHOT, 2019).

As condutas estéticas resultam de processos emergentes e produzem efeitos associados à filogênese do sistema cognitivo, afinal, o que a cultura ocidental designa como arte deve cumprir determinadas funções, sendo um meio pelo qual são atribuídas funções de acordo com os critérios e projetos que ela própria teria definido (COUCHOT, 2019). Entramos, aí, no terreno das chamadas *sinalizações custosas*, que colocam a arte e as condutas estéticas no contexto mais amplo dos outros fatos sociais aos quais estão associados. No caso de uma obra de suspense, por exemplo, se trata de uma sinalização custosa à medida em que retarda a narrativa, mas é um atrativo para o ser humano (COUCHOT, 2019, kindle).

Bjork, em sua exposição e a partir da realidade virtual, faz uso constante das sinalizações custosas -- em especial no clipe de Mouth Mantra e Black Lake -- o que gera uma atenção maior e, assim, mais empatia, o que confere a sua função comunicacional de despertar um afeto de ordem mais empática para o seu acontecimento utilizando-se como pano de fundo o modelo da tragédia grega.

Em relação a arte como um panorama geral, já foi destrinchado que, apesar da conduta estética ser comum a todas as culturas, a noção de arte depende de aspectos como temporalidade e geografia, considerando que culturas não-ocidentais ou remotas não tenham desenvolvido esse conceito por si só.

As funções da arte, porém, num mundo ocidentalizado e dominado pela tecnologia, é dependente de fatores históricos que aparecem a partir da Renascença, quando une-se o científico ao estético para sustentar a noção de antropocentrismo, e que a partir de então, só evoluem até um ponto em que tornam-se confluídas, opostas, enlaçadas ou misturadas:

A arte tem uma missão a cumprir, quase sacralizada: é o meio de alcançar um mundo superior situado acima da natureza, acima da vida, um meio de ultrapassar os outros modos de conhecimento, sobretudo a ciência, de realizar a condição humana - uma condição excepcional na ordem cósmica. Ou, muito pelo contrário, a arte é um meio de se reconciliar com a vida e com o cotidiano, de agir sobre as ideias, de expressar ideias, de provocar, de expressar críticas, de realizar, até mesmo de ultrapassar a condição humana (COUCHOT, 2019, s/p).

Em Bjork, há tudo isso. Uma experimentação científica; uma tentativa de se expressar e de se realizar, de se reconciliar com os eventos da vida, de agir sobre ideias, expressar ideias, etc. Vulnicura fornece um universo que não é apenas a separação de Bjork com Matt Barney, é um sopro de vida, é um mundo que Bjork transpôs.

Para Couchot (2019), ainda há a arcaica necessidade de se opor à natureza, mesmo quando ela simbolicamente representa um modelo para o artista. A cultura, portanto, é uma livre escolha que distingue a espécie humana das demais. E é incontestável que essas altas funções parecem sempre protagonizar a criação, produzindo grandes obras adaptadas a um certo estado dos saberes do mundo.

Ademais, o conflito entre ciência e arte -- que aparece desde o século XIX, com o desenvolvimento da ciência e autonomização da arte, fazendo parte opor racionalidade e objetividade científica a sensibilidade e subjetividade. As relações entre arte e ciência passam por um processo de abstração, de uma ciência que mudou de figura. Ambas estão correlacionadas a processos cognitivos acionados por uma atenção dirigida ao mundo e que mobilizam fortemente a observação, a imaginação e a elaboração de hipóteses. (COUCHOT, 2019). Afinal, “exemplo da ciência, a arte também manipula símbolos com os quais cria linguagens, mas, ao contrário das linguagens da ciência, elas escapam a qualquer esquematização, a qualquer redução a algum sistema intretável sem ambiguidade” (COUCHOT, 2019, s/p)



Portanto, não se trata mais de um modelo abstrato, mas de uma combinação de formas endereçadas em grande medida à percepção e indefinidamente reinterpretáveis. Além disso, entra aqui o papel da empatia e da emoção, já que sem elas é impossível tomar qualquer decisão. A emoção desperta e aprimora a observação e o julgamento e, quando está implicada na experiência estética, a tendência é o seu amortecimento ou mediação em relação às emoções sentidas em outras situações. As emoções estéticas podem ser tão fortes quanto as outras.

Nesse âmbito, pode-se afirmar que a arte é um objeto científico e que a psicologia cognitiva alimenta a ideia de conhecimento declarativo, procedural e condicional, sendo que cada forma de arte pode catalisar algum deles. No caso de Bjork Digital, é propulsionado o conhecimento declarativo (pelos vídeos), procedurais (pelas habilidades) e condicionais (por ser favorável aos 2 outros).

Concluimos, também, seguindo o pensamento do autor, que a música proporciona diferentes conhecimentos por meio das emoções que ela tem suscitado, sendo verdadeiro o fato de que ela promove diferentes tipos de conhecimento: “a música favorece o desenvolvimento da nossa sensibilidade emocional no sentido em que as emoções constituem um modo próprio de compreensão musical” (COUCHOT, 2019 s/p). Ou seja, Bjork, com sua música, nos ensina sobre vulnerabilidade. De acordo com a assistente social Brené Brown (2012), ser vulnerável significa “ousar ser quem você é de verdade”. E é exatamente isto que Bjork suscita.

## 10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim, concluimos que Bjork Digital é uma expressão com funcionalidades estéticas, com tendência a uma apreciação de cunho mais intimista, que se reflete também na ideia da realidade virtual como um veículo de função comunicacional a partir do feito artístico por este induzir a uma maior empatia, que, como discutida por Edmond Couchot (2019) está ligada a tudo que produzimos, fazemos, etc.

A realidade virtual como um veículo empático traz a noção de que o uso desse dispositivo pode ser útil para aflorar, tecnologicamente, o produto das antigas tragédias gregas, que Bjork traz como pano de fundo para a exposição de *Vulnicura*, sendo um catalisador mais potente da catarse por promover um ambiente íntimo, ou seja, ele é comunicacional à medida em que impõe determinado valor simbólico -- a catarse -- para a sua produção, diferenciando-se do videoclipe tradicional por não instilar esse valor ou a interatividade do participante.

Além disso, trazendo novamente as considerações de Edmond Couchot, em seu livro *A Natureza da Arte* (2019), o projeto de Bjork redefine, novamente, as ideias acerca do que é arte no período em que vivemos, quando une o cientificismo a uma modalidade de expressão, tornando-a mais tangível.

De acordo com Arlindo Machado (2007), Bjork Groumandisse também se volta contra um sistema ao adotar a tecnologia de realidade virtual como forma de arte, pois ela não se submete ao meio, trabalhando temáticas que são custosas a muitos.

Por fim, devemos considerar que este é um trabalho inédito no mundo, e, talvez por isso, revolucionário a sua forma, unindo música, visualidade e tecnologia de uma forma ousada, em que trata a realidade virtual não como um simples meio de comunicação, mas como uma estrutura de criação artística bastante louvável.

## REFERÊNCIAS



# F A C U L D A D E C Á S P E R L Í B E R O

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet  
Especialização e Mestrado em Comunicação

**BARILLI, Elomar. EBECKEN, Nelson. CUNHA, Gerson.** A tecnologia de realidade virtual como recurso para formação em saúde pública à distância: **uma aplicação para a aprendizagem dos procedimentos antropométricos.** Ciênc. saúde coletiva vol.16 supl.1 Rio de Janeiro 2011). Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-81232011000700057](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232011000700057) Acesso em 19 out. 2020.

**BENITES, Murilo.** Björk Digital: incrível exposição sobre a cantora virá ao Brasil em Junho. Tenho mais discosque amigos, 2019. Disponível em: <https://www.tenhomaisdiscosqueamigos.com/2019/01/28/bjork-digital-exposicao/> Acesso em 22 set. 2020.

COUCHOT, Edmond. **A Natureza da Arte.** São Paulo: Ed. UNESP, 2019.

MACHADO, Arlindo. **Artemídia.** São Paulo: Zahar, 2007.

NASH, Zoe. **Björk Digital and the rise of VR tech.** Design assembly, 2016. Disponível em: <https://designassembly.org.nz/2016/12/02/bjork-digital-and-the-rise-of-vr-tech/>. Acesso em : 22 set. 2020.

**ROSA E SILVA, Clarissa.** Björk Digital: exposição explora dor através da realidade virtual. Metrôpoles, 2019. Disponível em: <https://www.metropoles.com/entretenimento/exposicao/bjork-digital-exposicao-explora-dor-atraves-da-realidade-virtual> acesso em 22 set. 2020.

SABINO, Carlos Henrique. **O videoclipe na era digital:** história, linguagem e experiências interativas. In: INTERCOM. Anais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Bauru - SP. São Paulo: Intercom, 2013. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-0712-1.pdf> > . Acesso em 22 set. 2020.

SEM AUTOR. **REVIEW: BJORK DIGITAL.** Disponível em: <http://www.danskmagazine.com/attention/review-bjork-digital/> Acesso em 22. Set 2020.