



## Convergências transmidiáticas na poética sonora, cinética e tipo/icono/gráfica do videoclipe *DVNO* da dupla francesa *Justice*

Transmedia convergences in the sound, kinetic and type/icon/graphic poetics of the French duo *Justice's DVNO* music video

Convergencias transmedia en la poética sonora, cinética y tipo/icono/gráfica del videoclip *DVNO* del dúo francés *Justice*

**Denise Azevedo Duarte Guimarães** - Universidade Tuiuti do Paraná | Curitiba | Paraná | Brasil | [denise.guimaraes@utp.br](mailto:denise.guimaraes@utp.br) |  <http://orcid.org/0000-0002-8334-5463>.

**Antonio Carlos Persegani Florenzano** - Universidade Tuiuti do Paraná | Curitiba | Paraná | Brasil | [abonico@gmail.com](mailto:abonico@gmail.com) |  <https://orcid.org/0000-0002-5103-0045>.

**Resumo:** Para divulgar a faixa homônima do primeiro álbum da dupla francesa de música eletrônica *Justice*, o videoclipe *DVNO* (2007) difere do usual no gênero. Em vez de seguir o padrão narrativo ou mostrar uma performance, a obra estabelece um processo intersemiótico concernente ao tratamento tecnoestético da letra da canção, em diversas telas colocadas no palco, explorando formas verbais, texturas e cores; com apenas uma rápida aparição dos artistas ao final. Este diferencial conduz esta investigação a um jogo de similaridades e convergências transmidiáticas com vinhetas e gráficos animados dos canais de televisão. Analisa-se ainda a poética sonora, cinética e tipo/icono/gráfica de *DVNO*; além da relação com a cruz utilizada nos concertos e nas capas de discos do *Justice*.

**Palavras-chave:** Videoclipe. Processo intersemiótico. Convergências transmidiáticas.

**Abstract:** To publicize the homonymous track of the first album by the French electronic music duo *Justice*, the video clip *DVNO* (2007) differs from the usual in the genre. Instead of following the narrative pattern or showing a performance, the work establishes an intersemiotic process regarding the techno-aesthetic treatment of the lyrics of the song, on several screens placed on the stage, exploring verbal forms, textures and colors; with only a quick appearance of the artists at the end. This differential leads this investigation to a game of transmedia similarities and convergences with vignettes and animated graphics from television channels. *DVNO's* sound, kinetic and type/icon/graphic poetics is also analyzed; besides the relationship with the cross used in the concerts and on the album covers of *Justice*.

**Keywords:** Video clip. Intersemiotic process. Transmedia convergences.



**Resumen:** Para dar a conocer el tema homónimo del primer disco del dúo francés de música electrónica *Justice*, el videoclip *DVNO* (2007) se diferencia de lo habitual en el género. En lugar de seguir el patrón narrativo o mostrar una performance, la obra establece un proceso intersemiótico en torno al tratamiento tecnoestético de la letra de la canción, en varias pantallas colocadas en el escenario, explorando formas verbales, texturas y colores; con solo una rápida aparición de los artistas al final. Este diferencial lleva esta investigación a un juego de similitudes y convergencias transmedia con viñetas y gráficos animados de canales de televisión. Todavía se analiza la poética sonora, cinética y tipo/icono/gráfica de *DVNO*; además de la relación con la cruz utilizada en los conciertos y en las portadas de discos de *Justice*.

**Palabras clave:** Videoclip. Proceso intersemiótico. Convergencias transmedia.





## 1 Introdução

Este artigo pretende investigar um processo intersemiótico, cujo cerne é o jogo dialético entre as inúmeras possibilidades significativas da palavra escrita, com ênfase na exploração de suas virtualidades icônicas, que podem ser observadas no videoclipe DVNO (2007) da dupla de música eletrônica Justice, composta pelos instrumentistas e produtores franceses Gaspard Augé e Xavier de Rosnay. Este produto da indústria fonográfica demonstra a evolução de uma tendência exploratória das relações intersticiais que ampliam o espaço da escrita/escritura nas produções audiovisuais do gênero, com seus signos intercambiantes entre a palavra e a imagem. No videoclipe aqui abordado, torna-se possível perceber uma metafórica retomada do caligráfico e/ou do pictórico como costuma acontecer nos textos transmidiáticos contemporâneos.

Este é o diferencial que nosso artigo pretende enfatizar. Queremos assinalar que no videoclipe DVNO dá para perceber uma diferença que se estabelece a partir do tratamento tecnoestético dado à letra a música, com a exploração das formas das palavras, texturas e matizes cromáticos diversificados. Para exemplificar o processo intersemiótico observado, selecionamos imagens do videoclipe analisado para cotejá-las, respectivamente, com determinados produtos televisuais – principalmente vinhetas de abertura e gráficos animados dos logotipos de empresas presentes nos canais pagos, com ênfase em suas similaridades e convergências transmidiáticas.

Assim como as vinhetas e/ou aberturas da TV e do cinema, as imagens do videoclipe selecionado para uma análise comparativa neste artigo permitem perceber claramente as marcas da poeticidade, porque a confrontação entre significantes e significados dos signos verbais e não-verbais passa a ser atualizada em termos espaciotemporais, com a inserção da dimensão cinética. O que importa, nesses jogos entre o verbal



e o visual com a interferência dos recursos sonoros, é que o significante acaba ganhando movimento.

No intuito de conferir determinada autonomia a relações entre imagem e música, os criadores do videoclipe desenvolveram processos nos quais se abandonaram modos tradicionais de representação narrativa e performática da canção, em favor da maior flexibilidade e desenvoltura dos efeitos 'pirotécnicos', que são característicos dos espetáculos da música eletrônica. Devemos considerar, ainda, determinados critérios de valor inscritos na música *pop* em favor da negação de uma estruturação tradicionalmente narrativa.

Há gêneros musicais que tensionam a noção de canção e enfatizam o refrão, que podem passar do meramente sonoro e rítmico a uma preponderante visualidade. A música eletrônica é um gênero que opta por tal procedimento, como ocorre no videoclipe analisado. Nesse sentido, DVNO representa uma nova fase do gênero, ao realizar um espetáculo inverso aos videoclipes de bandas e artistas famosos que narram uma espécie de história durante a música. Neste produto audiovisual não existem personagens, nem uma lógica narrativa, mas sim a utilização da letra da música como objeto principal, com as palavras materializadas nas projeções luminosas multidimensionais durante o show. O produto audiovisual faz muitas referências ao uso de novas tecnologias de informação que permeiam nosso cotidiano e aos efeitos tridimensionais da tipografia.

Muito embora reconheçamos a interdependência entre os elementos musicais e melódicos, bem como a particular hegemonia das sonoridades e do ritmo em um videoclipe, neste artigo centramos nossa atenção nos elementos visuais em sua composição cinemática. Isso porque pretendemos investigar a maneira como a referida obra dedica-se a explorar as diversas possibilidades tipo/videográficas de um diálogo visual com vinhetas de abertura de cinema e da televisão.



Valemo-nos das teorias do cinema e do audiovisual, com ênfase em Décio Pignatari, Arlindo Machado e Lev Manovich, dentre outros teóricos dos videoclipes que serão aplicados, pontualmente, em momentos que se mostrarem adequados ao desenvolvimento das análises das imagens híbridas do produto analisado.

## 2 A signagem videoclípica

Os videoclipes tornaram-se conhecidos, a partir da criação da emissora estadunidense MTV, em agosto de 1981, momento em que se estabeleceu um profícuo diálogo entre o mercado fonográfico e o audiovisual.

De acordo com Décio Pignatari (1995), o videoclipe vincula-se ao teatro e ao cinema musicados, de um lado, e ao *jingle* da televisão, de outro; muito embora não possa ser esquecida a raiz do desenho animado, em particular, e do cinema de animação, em geral. Em 1995, no ensaio “A TV encontra a sua poética”, o autor – que prefere utilizar a expressão rock-vídeo – assinala 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. “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).

Segundo Arlindo Machado (2000), o videoclipe se define enquanto união indecomponível de imagem e som, que busca atingir a audiência por um rendimento gráfico específico e baseado num construto de som e imagem. Outra característica principal advém da colagem de recortes (clip) de imagem, fragmentando o sentido e produzindo um efeito de narração. O formato ultrapassou seus próprios limites e, como atesta o autor, estabeleceu-se como uma forma contemporânea de expressão



artística. Essa derrubada de barreiras foi promovida por tendências que redefiniram o videoclipe após o seu surgimento. Entre elas, desacata-se a destruição dos clichês que possibilitou um “salto qualitativo no tratamento visual dos clipes e ao mesmo tempo permitido que a imagem seja trabalhada como textura, tapeçaria cromática e sofra a mesma interferência ou processamento que já ocorre na música” (MACHADO, 2000, p. 176).

Após o advento do gerador de caracteres, novos *softwares* possibilitaram uma infinidade de intervenções nas letras, palavras ou textos inteiros. Tal manipulação permite a transformação dos textos nas telas, quer pela distorção, fusão ou animação, quer pela integração de imagens às sonoridades expressivas. Percebe-se que esta é uma característica do videoclipe aqui escolhido para análise: a escrita nas telas é manipulada, em sua origem, pela força inusitada das possibilidades permitidas pela computação gráfica.

Como foi enorme a evolução das técnicas de desenho e animação em computador, os *videodesigners* agora têm acesso a recursos que permitem efeitos sofisticados de animação em duas e três dimensões, com altas resoluções, além de uma profusão de cores simultâneas. O mesmo pode ser dito quanto às propostas de renovação da linguagem das vinhetas de abertura apresentadas na televisão. Sabe-se que os procedimentos de trucagem e de efeitos especiais, frequentes nos filmes contemporâneos, foram inaugurados pela TV. Graças ao Truca Numérico – um computador que permite efeitos quase imperceptíveis como tais – são operadas transformações e ilimitadas manipulações nas imagens, hoje usualmente encontradas nos videoclipes, nos comerciais, nas vinhetas de abertura de telenovelas e programas, bem como em produções cinematográficas.

Muito embora ainda continuem vinculados às informações sobre a programação ou sobre os produtos anunciados, muitas dessas produções aproximam-se das obras de arte por apresentarem relevo semiótico



diferenciado das produções massificadas. Os trabalhos dos *videodesigners* estão espalhados por toda a programação das emissoras de TV, desde a criação de logomarcas para a emissora e os programas até as vinhetas para os mais diversos tipos de aplicação, como as comemorativas dos campeonatos de futebol e as que servem de ilustração para reportagens, para as chamadas especiais ou para os plantões noticiosos.

Geralmente, tanto no cinema quanto na TV, as aberturas são simbólicas e almejam passar informações relevantes sobre o que virá a seguir com o maior impacto visual possível. Uma das razões do destaque dado a alguns designers é a maneira como tratam a tipografia visualmente como imagem; ela deve, além de ser estética, servir para expressar o sentido e o conceito de um produto audiovisual. De modo geral e particularmente no Brasil, as vinhetas já alcançaram um patamar tecnoestético de excelência, tendo avançado muito além das propostas ostensivamente mercadológicas, como demonstram as pioneiras criações de Hans Donner para a TV Globo, desde 1975.

Tanto nas TVs de sinal aberto quanto nas pagas, observa-se que a qualidade técnica procura sempre ser impecável. Porém, o principal é que se leve em consideração o conceito da emissora e o público-alvo de cada programa. As vinhetas das emissoras comerciais apresentam uma tendência mais dinâmica, ligada a uma informação mais direta e que seja capaz de fazer com que o espectador identifique imediatamente o canal que está acessando; nos canais pagos, observam-se maiores acenos a uma produção tecnoestética inovadora.

### **3 A poética sonora, cinética e tipo/icono/gráfica**

O videoclipe DVNO foi lançado em 2007, com direção assinada por So-Me, Yorgo Tloupas e Machine Molle, e produção da própria dupla francesa, que também auxiliou na animação da obra. Além de seus





remixes, a banda Justice<sup>1</sup> lançou a música em 2007, seu primeiro álbum, intitulado †.

**Figura 1** – Capa do álbum Justice (2007)



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

**Figura 2** – Frame capturado do videoclipe



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

<sup>1</sup> Com a faixa “D.A.N.C.E.”, o Justice conquistou a quarta colocação no top 100 das melhores músicas da revista Rolling Stone de 2007. Esta obra-prima rendeu ainda ao duo o prêmio de Vídeo do Ano no Video Music Awards 2007. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=tCnBrnOefs>. Acesso em: 12 set. 2020.





Na capa negra, a silhueta da cruz no centro da imagem, devido à perspectiva, assemelha-se à forma de um caixão, evocando a morte e o martírio de Cristo. Na parte inferior da capa, em fundo amarelo aparece o título da banda grafado em negro e de forma a iconizar a letra **T** como uma cruz no centro do vocábulo Justice, seguido de outra cruz, a expressão “*1st álbum*” e demais informações, em tipos menores, na linha abaixo à direita.

Já no videoclipe, a imagem capturada permite verificar um tratamento menos fúnebre do que na capa do álbum. Em tons dourados luminosos, o vocábulo Justice aparece centralizado e o título da música, DVNO, em movimento transversal, como se estivessem ambos flutuando na escuridão do espaço sideral, ao lado de um enorme globo também dourado e iluminado. A partir deste início, letras em formas luminosas tridimensionais vão se movimentando na tela, com seus signos interagentes a inaugurar outra semântica através do processo intersemiótico. Expressivamente diferente do tom fúnebre e soturno da capa do álbum fonográfico, o videoclipe analisado, da música que dele faz parte, apresenta exacerbadas explorações da luminosidade e dos efeitos cromáticos, como costuma acontecer nos shows de música pop e de música eletrônica.

Quando a tipografia é explorada digitalmente, o que é mais comum nas vinhetas de abertura da televisão ou do cinema, observa-se no videoclipe em questão algo raro de perceber em trabalhos do gênero. Ou seja, procura-se expandir o sentido das palavras para criar um impacto emocional específico, distanciando-se dos videoclipes costumeiros, que optam pelo estilo narrativo.

O teórico das novas mídias, Lev Manovich (2001), considera relevante que os videoclipes incorporem narrativas, mas assinala que elas não são lineares do início ao fim.



[...] Eles contam com imagens de filmes (ou vídeos), mas as mudam para além das normas do realismo cinematográfico tradicional. A manipulação de imagens através de pintura à mão e processamento de imagens, escondida no cinema de Hollywood, é trazida à tona em uma tela de televisão (MANOVICH, 2001, p. 311, tradução nossa).

A natureza não literal do videoclipe muitas vezes se reafirma através de vídeos com narrativas não lineares ou mesmo sem narrativa alguma, como no caso aqui analisado. O videoclipe simula um espetáculo ao vivo, mas o show de luzes, cores e formas continua sem presenças humanas, como aconteceria num palco, com múltiplas telas ao fundo e nas quais as projeções luminosas e cinéticas são realizadas. No caso específico de DVNO, uma espécie de estética neon pós-moderna está presente na sua composição e em seu design tipo/icono/gráfico, que aponta para a integração dos conceitos de tipografia e de iconografia. Diríamos que a palavra está inscrita na imagem e vice-versa, numa relação de complementaridade ou de determinação recíproca, onde a significação se realiza num nível mais avançado que a simples soma das partes.

**Figura 3** – Palco de um show do Justice (2007)



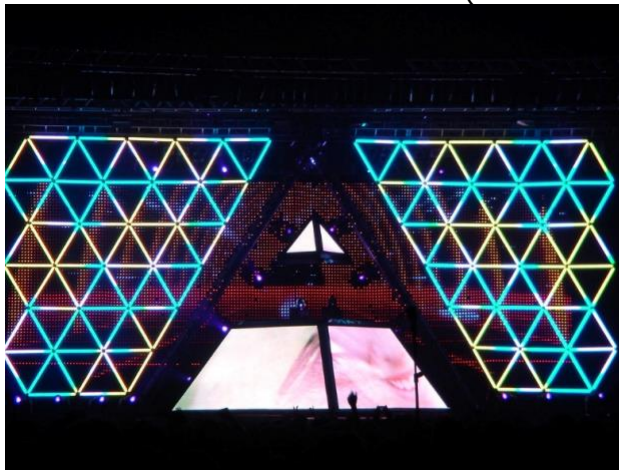
Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

O cenário montado para os shows do Justice também é famoso, porque consiste em uma grande cruz branca que brilha durante todo o



espetáculo: um ícone gigante, similar à pirâmide que havia nos concertos de outra dupla francesa, *Daft Punk*, como mostra a imagem a seguir.

**Figura 4** – Palco de um show da Daft Punk (Rio de Janeiro, 2006)



Fonte: Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/selusava/281772383>. Acesso em: mai. 2020.

Vencedora de vários prêmios Grammy desde 1997, Daft Punk, que mistura música pop e eletrônica, é uma dupla que nunca mostrou o rosto e conseguiu tornar-se um fenômeno mundial. Os capacetes de robô utilizados sempre pelos seus integrantes tornaram-se uma marca registrada de suas aparições em concertos e videoclipes, geralmente organizadas como grandes acontecimentos repletos de efeitos visuais luminosos e coloridos.

Utilizando-se de recursos similares, grande também foi o sucesso do duo Justice, no qual os diretores capturaram a energia da velocidade musical e seu ritmo com o dinamismo da tipografia e criaram elementos construtivos de caráter inovador, que aparecem ostensivamente nas telas de todos os tamanhos, em plena era dos efeitos especiais.

#### **4 Convergências e diálogos transmidiáticos**

Um dos pontos centrais da construção de imagens no videoclipe selecionado para estudo é sua aproximação tecnoestética com as vinhetas



de abertura da televisão e do cinema. Com base no processo de corte/fusão e montagem, bem como na metáfora em sucessão, responsável pela signagem sintética do produto, enfatizamos a elipse da narrativa, como abreviatura conteudística do enredo ligado à letra da canção.

DVNO é altamente estilizado, com partes das letras da música na forma de gráficos animados de logotipos da empresa da era do Scanimate e dos primeiros CGI. As imagens do videoclipe dialogam também com os logotipos da NBC, PBS, HBO, Sony, Sega, Cannon Films, 20th Century Fox, CBS/Fox Video e Universal Pictures, além da empresa Universal Parks & Resorts. O segmento final de animação é uma homenagem ao logotipo de produção da Cannell Entertainment, com os membros da dupla fazendo uma rápida e discreta aparição.

Como se observa na imagem a seguir, esta apresenta o título do videoclipe DVNO, que é composto por frases e letras que são inseridas em logomarcas similares ao estilo tipográfico dos anos 1980, quando se deu o boom das animações, quer publicitárias, quer de separadores televisivos e afins. Nesta imagem inicial, letras e formas vão se movimentando, sobre fundo negro. Da projeção luminosa alaranjada sobreposta na tela, emergem as letras em caixa alta, para formarem o título do videoclipe em amarelo dourado.

**Figura 5** – *Frame* capturado do videoclipe DVNO



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.



A letra de DVNO é muito simples e direta, quase coloquial. A estrofe final desta canção diz: “DVNO/ Quatro letras maiúsculas/ Impressas em ouro/ Porque os detalhes fazem as meninas suar ainda mais/ Enquanto elas estão sacudindo o cinto/ Não...”, (tradução nossa).

No videoclipe, as letras D, V, N e O trazem prolongamentos diagonais, para cima e para baixo, de forma espelhada. São segmentos retos, pontiagudos e metálicos, que remetem à ideia de expansão para além dos limites da tela. Essas mesmas letras criam uma atmosfera semântica agressiva, em sua precisão e nos contornos rígidos, com o uso da técnica visual denominada “agudeza” por Donis A. Dondis (2003), em seu livro “Sintaxe da linguagem visual”. Timbres eletrônicos ou acústicos demandam um cenário visualizado; ou seja, a visualização de aportes imagéticos mais “abertos” (agudos) ou “fechados” (graves), podendo essa configuração integrar cores, formas ou tratamentos da imagem que privilegiem os aspectos plásticos. Segundo Manovich (2001, p. 311, tradução nossa): “a construção de uma imagem a partir de fontes heterogêneas não está subordinada ao objetivo do fotorrealismo, mas funciona como uma estratégia estética”.

Além disso, é possível associar vários elementos do videoclipe da dupla Justice com as vinhetas de aberturas da Rede Globo, que mantinham o mesmo padrão da SIC, um dos primeiros canais de TV a cabo do mundo. São claras as similaridades com as vinhetas de aberturas de filmes e com as de aberturas de programas de TV. No que concerne aos videoclipes, o exposto vem corroborar a assertiva de Manovich (2001, p. 310, tradução nossa): “Provavelmente não por acidente, o gênero do videoclipe surgiu exatamente no momento em que os dispositivos de efeitos eletrônicos de vídeo estavam entrando nos estúdios de edição”.

As imagens de DVNO aqui analisadas como exemplos demonstram as inúmeras possibilidades de se comportarem como os sons, agregando



elementos mais marcantes quando o som se intensifica. Podem, também, pontuar movimentos bruscos, cortes secos e efeitos cromáticos.

**Figura 6** – Animação dos anos 1980 do canal HBO



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

**Figura 7** – Parte II do videoclipe DVNO



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

Como primeiro exemplo, salientamos as evidentes semelhanças com a vinheta/logomarca da emissora HBO, como resultado da saturação do signo verbal no pictórico. Por uma espécie de anamorfose, que é um modo de extensão da potência ocular, inverte-se a perspectiva, o que resulta na palavra-título do videoclipe transversalmente disposta no centro da tela, em tons de dourado. Uma enorme letra D aumentada e deformada inicia o conjunto gráfico que parece flutuar no espaço cósmico





e se sobrepõe a círculos luminosos em tons de roxo a lilás, com um fundo negro.

Enfatizamos uma estética similar à das vinhetas das emissoras de TV, nas quais proliferam esferas em movimento, com seus espaços côncavos que favorecem a simulação de um infinito de planetas e astros. São manifestações icônicas que rompem com a lógica discursiva da disposição linear e espacial dos vocábulos ou de seus fragmentos, de modo a valorizar os campos semânticos explorados, potencializando-os ao infinito, nas telas dos mais diversos tamanhos. Sob a perspectiva da semiótica peirciana, tanto as montagens sonoras quanto as visuais são diagramas de iconicidade dinâmica, são signos motivados (ícones) não reprodutivos, mas equivalentes ao seu objeto.

**Figura 8** – Programa *Storybreak* (CBS/USA)



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.





**Figura 9** – *Story Telling*: parte II de DVNO



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

Outro exemplo é a abertura do programa *Storybreak*, da CBS, emissora dos Estados Unidos, que serve de inspiração para as configurações visuais da parte II do videoclipe DVNO, intitulada *Story Telling*. Apesar das diferenças cromáticas, a sugestão de livros abertos e a própria escrita dos dois subtítulos guardam semelhanças inegáveis. Os signos verbais escapam à percepção facilitada e se nutrem do gosto da aventura pelo experimento, com os recursos da animação e de efeitos luminosos que sugerem tridimensionalidade. A tela de fundo do programa da CBS é azul e as imagens das páginas abertas projetadas são em tonalidade esbranquiçadas. Já na cena do videoclipe, os tipos gráficos da frase centralizam-se sobre o fundo negro, em uma simulação luminosa de páginas entreabertas de um livro. Essas imagens mimetizam as cores do arco-íris, em altos e baixos-relevos, num campo visual do qual emergem e submergem os vocábulos e os símbolos visuais.

Nos dois casos, o significante produz e autoriza desenvolvimentos semânticos que exigem uma decodificação sob a forma de “constelações”; ou seja, de uma atividade de leitura que considere a organização gestáltica das massas gráficas. Efetiva-se a textualização do espaço figural e a figuração do espaço textual, por força da emergência das poéticas eletrônicas, que deslocam os procedimentos estéticos da vídeo-



arte e instauram um jogo dialético entre suas possibilidades significativas, que incorporam elementos indiciais e icônicos (motivados) ao caráter simbólico (arbitrário) do signo verbal. A motivação poética, no sentido amplo do termo, é entendida como oposta ao caráter imotivado ou arbitrário do código linguístico logicamente organizado.

**Figura 10** – Logo do console de videogame Sega



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

**Figura 11** – *Sweat*: parte II do videoclipe DVNO



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

A comparação dos diversos produtos audiovisuais com o videoclipe do Justice permite constatar que os recursos gráficos são similares. Como ocorre na logo do console do game Sega, comparada com a palavra “Sweat” na segunda parte do videoclipe analisado, onde a estruturação espacial de cada peça e as escolhas cromáticas das letras irregulares propõem relações específicas. Destacam-se o traçado das letras e sua



disposição, de modo a formar imagens visuais através das massas gráficas da composição, que se ligam à dinâmica do espaço da tela, num jogo cromático entre o fundo e as formas. Além destes elementos, as cores e a iluminação têm papel importante na dinâmica da música, acompanhando o ritmo e as batidas da composição. Viabiliza-se e visualiza-se uma nova sintaxe da transformação visual e do dinamismo cromático, integrados às sonoridades.

No que tange ao material linguístico, as vinhetas estão vinculadas aos letreiros, que são usados para identificar, creditar, anunciar e/ou marcar a informação, desde o cinema mudo. A forma de agrupamento, a diagramação ou o ritmo variam de acordo com os objetivos a serem alcançados. Certos caracteres, fontes ou tipos de letras sugerem rigidez, peso, dramaticidade. Outros, de natureza fluida, maleável e flexível, podem conotar leveza, suavidade, romantismo. O mesmo acontece com as cores exploradas, uma vez que sua dimensão psicológica ou simbólica varia de acordo com as intencionalidades significativas e com o sentimento evocado.

Forma e conteúdo são isomorficamente entrelaçados na construção de cada sigla ou de cada vocábulo. Estamos considerando as massas gráficas dos vocábulos, sendo bom observar que as massas fônicas repetem o efeito assimétrico obtido visualmente, como ocorre nos exemplos, que iconizam explosões, articulando as letras em disposição diferente da padronizada, com na comparação entre a abertura da série *MacGyver*<sup>2</sup>, dos anos 1980, e uma imagem do videoclipe DVNO.

---

<sup>2</sup> Série exibida no Brasil com o título em português “Profissão: Perigo”.



**Figura 12** – Abertura da série MacGyver (1985)



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

**Figura 13** – *Mayhem*: parte II do videoclipe DVNO



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

Juntamente as demais sugestões icônicas, as sugestões cinéticas do movimento contínuo e centrífugo, aliadas ao simbolismo do tempo cíclico e à imagem da explosão (ou implosão) passam a integrar-se aos elementos semânticos postos em jogo. A estruturação espacial das peças e as escolhas cromáticas das letras irregulares propõem relações específicas, que atualizam o papel significante da matriz sintática. Qualquer disposição espacial dos vocábulos ou de seus fragmentos valoriza, necessariamente, os campos semânticos explorados e instaura negociações entre as possibilidades significativas das palavras, que incorporam elementos indiciais e icônicos (motivados) ao caráter



simbólico (arbitrário) do signo verbal. Viabiliza-se e visualiza-se uma nova sintaxe da transformação visual e do dinamismo cromático, integrados às sonoridades. A espacialização tem fortes implicações na estruturação do conteúdo, impondo novas regras ao jogo entre significante e significado.

Para finalizar a exemplificação comparativa, selecionamos as imagens a seguir, nas quais a ênfase na visualidade pode chegar ao limite da perda do relevo do aspecto sonoro das palavras, porque a própria palavra se impõe na sua natureza de imagem, até o ponto de quase se transformar em linguagem visual tridimensional.

**Figura 14** – Logomarca da Fox



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

**Figura 15** – *Even More*: parte III do videoclipe DVNO



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

A comparação entre a logomarca da Fox e a imagem da parte III do videoclipe analisado demonstra resultados tridimensionais eficazes, que



decorrem da exploração de altos e baixos-relevos, quando o movimento permite a organização do texto e reata antigos vínculos entre a palavra e a imagem, entre o traço do desenho e o traçado da letra. Não se trata mais de uma transcrição da fala e sim de uma proposta formal de dupla orientação, de modo a fazer com que o sincretismo entre o verbal e a materialidade da escrita seja explicitado e que a forma plástica confira novas significações à semiose verbovisual.

O segmento se adensa gradativamente até reestruturar-se sintaticamente a partir de um ritmo acionado pelo processo icônico que explora a volumetria com base nas noções de perspectiva ou como um fotograma cinematográfico, com a câmera de baixo para cima. A sugestão icônica é de empoderamento, efeito que é enfatizado pelos holofotes laterais, em direção ascendente. As modulações cromáticas inserem-se na simbologia do prestígio, da fama e da celebração, indo do dourado central, para as margens em tons de marrom. Acrescente-se o efeito espelhado que sugere um piso luminoso e repleto de degraus em tons de marrom. Os elementos visualmente equivalentes, dispostos em posições correspondentes, confirmam a ideia do tensionamento. As formas dos edifícios são sugeridas nas letras, representando um espaço intensificado por signos e cenas específicas, com o intuito de enfatizar a qualidade dramática dos elementos de efeito visual pretendido.

Chega-se ao limite em que as letras não estão ligadas à comunicação de conteúdos. As letras servem como material de composição e não como veículo de interpretações do mundo objetivo; sua estrutura é seu verdadeiro conteúdo.

#### **4.1 A aparição da dupla e a cruz emblemática**

É possível dividir o videoclipe analisado em três etapas. Se a primeira mostra a evolução tipográfica, já abordada anteriormente, a segunda representa o “auge” da tecnologia. Para finalizar a segunda





etapa, vemos a utilização apoteótica de uma cruz clara e brilhante, que frequentemente está nos cliques e também nos concertos da dupla. Essa cruz pode ser uma representação simbólica ou até mesmo um recurso de mensagem subliminar. O simbolismo da cruz é enfatizado pelo efeito de câmera em *contra-plongée*, associado ao engrandecimento do objeto. Esse caráter de monumentalidade liga-se diretamente à visibilidade da autoridade e do poder, em perfeita sintonia com o conteúdo do videoclipe em questão.

**Figura 16** – Momento apoteótico em que a cruz luminosa aparece



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

A cruz também faz a ligação com a logomarca do álbum musical lançado por Xavier de Rosnay e Gaspard Augé, que, enfim, aparecem, rapidamente, na terceira parte do videoclipe.

**Figura 17** – Final do videoclipe DVNO, momento em que a dupla aparece



Fonte: Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.





A composição visual da aparição da dupla, já no final, contrasta vivamente com as imagens projetadas na tela. Trajados de negro, em fundo escuro, os dois artistas surgem de maneira discreta, tocando um mesmo piano. A câmera focaliza as mãos no teclado e segue as folhas brancas da partitura que saem voando, como uma tempestade de páginas impressas, configurando uma imagem emblemática dos signos escritos ao serem dispersados no ambiente.

DVNO não segue o padrão tradicional de montagem de videoclipes. Sua continuidade se dá apenas pela letra da música; cria-se uma certa “desordem” que explora as potencialidades da tipografia como signo expressivo.

O gênero do videoclipe tem sido um laboratório para explorar inúmeras novas possibilidades de manipulação de imagens fotográficas possibilitadas por computadores – os numerosos pontos existentes no espaço entre o 2D e o 3D, cinematografia e pintura, realismo fotográfico e colagem (MANOVICH, 2001, p. 311, tradução nossa).

## 5 Considerações finais

Em DVNO, o texto (audio)visual cinético incorpora o hibridismo das poéticas “videográficas” – aquelas que realizam a mescla criativa entre a linguagem verbal e as linguagens do cinema, da televisão e dos multimeios. Configura-se um processo híbrido, que pode ser observado no referido videoclipe, cujos movimentos de câmera são baseados em contrastes de tamanhos e das espessuras das letras, mesclados com fontes e símbolos diversificados. Desta forma, a tipografia apresenta-se como uma metáfora que produz os efeitos de imagem e transforma a linguagem audiovisual em poética.

As novas tecnologias dos efeitos luminosos conferem ao videoclipe aqui abordado uma linguagem potencialmente lúdica e surpreendente em seus procedimentos estilísticos metamorfoseados. Dentre estes



destacamos: a) as palavras são objetos compostos e adornados segundo novas sugestões formais que se aglutinam ao sentido inicial dos vocábulos; b) letras, sílabas, palavras e expressões retornam à tela para novo exame, o que oferece novas possibilidades de interpretação e sistematiza a necessária releitura das imagens tipo/icono/gráficas; c) no encadeamento sintático, a superposição de elementos, típica das artes plásticas, é possibilitada pelas texturas, cores e formas que se integram, revestem e/ou fazem fundos para as palavras; d) o posicionamento e os movimentos dos vocábulos na tela podem substituir os elementos gramaticais de ligação, criando uma sintaxe espacial; e) os efeitos sonoros (ruídos, músicas ou silêncios expressivos) agregam novos significados à signagem videoclípica.

Em suma, semioticamente falando, diante dos mais variados tipos de escrituras visuais, a cronossintaxe, própria da oralidade, é substituída por uma topossintaxe; sendo que, dessa forma, a justaposição das unidades verbais passa a ser percebida como partícipe de outro sistema sógnico. O significante produz e autoriza desenvolvimentos semânticos que exigem uma decodificação sob a forma de constelações; ou seja, de uma atividade de leitura que considere a organização gestáltica das massas gráficas. Obtém-se, assim, uma articulação dos signos linguísticos em diversos níveis, cuja legibilidade é assegurada por um sistema híbrido: icônico e indicial. As significações organizam-se em paradigmas equivalentes, como uma espécie de metáfora plástica, na intersecção de dois sistemas, de modo que a similaridade dos significantes se projeta no plano dos significados.

Acreditamos que o exposto merece ser considerado quanto às propostas de renovação da linguagem dos videoclipes e de suas interfaces, como tentamos demonstrar nos exemplos abordados. Tais produtos podem variar do puramente funcional até os mais complexos níveis da expressão artística, para se mostrarem como formas de



comunicação nas quais se mobilizam procedimentos essenciais ao desenvolvimento da arte tecnológica da era digital.

## Referências

DVNO. **Behance**, 2007. Disponível em: <https://www.behance.net/search/images?search=DVNO>. Acesso em: mai. 2020.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

JUSTICE. Justice - DVNO - †. **Youtube**, 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eLOtl3nLR7Q>. Acesso em: mai. 2020.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora SENAC, 2000.

MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

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

SHOW Daft Punk. **Flickr**, 2006. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/selusava/281772383>. Acesso em: mai. 2020.

## Sobre os autores:

**Denise Azevedo Duarte Guimarães** - Doutora, Docente do PPGCOM Universidade Tuiuti do Paraná, Linha de Pesquisa em Estudos de Cinema e Audiovisual, Membro do GP CIC e Editora da Revista INTERIN.

**Antonio Carlos Persegani Florenzano** - Doutorando do PPGCOM Universidade Tuiuti do Paraná, Mestre egresso do PPGCOM Universidade Tuiuti do Paraná, criador e editor do site Mondo Bacana.