

## Os recursos tecnológicos e artísticos empregados no videoclipe de *Safe and Sound*

### *Technological and artistic resources used in the Safe and Soundvideoclip*

Karen Sales BORTOLINI<sup>1</sup>

#### Resumo

O artigo proposto analisa o videoclipe da música *Safe and Sound*, da dupla norte-americana, *Capital Cities*. Uma experiência que traz colagem de vários suportes artísticos, recursos de tratamento visual e efeitos especiais. O vídeo reúne um apanhado de 100 anos de dança e ritmos, utilizando-se de um acervo de trechos de vídeos e filmes clássicos musicais, molduras, quadros, fotos, desenhos e recriações, que causam a ressignificação através da união desses elementos. Este estudo mostra como foram empregadas as técnicas, bem como teorias da comunicação percebidas na análise das imagens e na combinação delas com a música.

**Palavras-chave:** Imagem. Videoclipe. Signos.

#### Abstract

The proposed article analyzes the videoclip *Safe and Sound*, the American duo, *Capital Cities*. An experience that brings collage of various artistic media, resources visual processing and special effects. The video brings together an overview of 100 years of dance and rhythms, using a collection of snippets of video and film musical classic, frames, paintings, photos, drawings and recreations, causing reframing through the union of these elements. This study shows how the techniques were employed, as well as communication theories perceived in image analysis and combining them with music.

**Keywords:** Image. Videoclip. Signs.

#### Introdução

O artigo presente pretende fazer a análise dos sons e imagens promotores de significados do videoclipe da música *Safe and Sound*, da banda *Capital Cities*. Para tanto, inicialmente abordará conceitos e um breve histórico de videoclipes e de que

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Comunicação e Linguagens na Universidade Tuiuti do Paraná. E-mail: karenbortolini@sescpr.com.br

maneira sons e imagens se unificaram neste meio audiovisual. Também trará teorias sobre realidade, irrealidade e hiper-realidade. A análise das mensagens sônicas-visuais estará fundamentada principalmente pela Semiótica triádica de Charles Sanders Peirce, trazida por Lúcia Santaella. O objetivo desta pesquisa é promover mais informações de como são elaborados os processos significantes em um videoclipe atual, mais especificamente este, em que se utiliza de diversos recursos tecnológicos disponíveis pela pós-produção e montagem. E, ainda, verificar de que forma a Semiótica pode ser aplicada em análises de imagens conduzidas por músicas.

O *hit Safe and Sound* reúne elementos do *pop* com o clássico. O moderno convive com o antigo, unidos pelo ritmo em um mesmo ambiente “mágico” recriado, que possibilita a “viagem” e desses personagens pelas décadas. O resultado é um produto de entretenimento e contemplação desse hibridismo. Os primeiros efeitos visuais encontrados na História do Cinema podem ser percebidos no filme *Viagem à Lua (Le Voyage dans la Lune, 1902)*, com direção, montagem, roteiro e trucagens de George Méliès. No videoclipe estudado foram percebidos elementos teatrais e do cinema espetáculo. Ambos com tratamento sobre a imagem, o “truque da substituição”, e o “desaparecimento-transformação-reaparecimento” (JULLIER e MARIE, 2009). “Imagens têm sido meios de expressão da cultura humana desde as pinturas pré-históricas das cavernas”. (SANTAELLA, 2013, p.13)

*Capital Cities* é uma dupla de Los Angeles, Califórnia, que toca músicas do estilo *indie pop*. Formada por Ryan Merchant e Sebu Simonian, seu EP de estreia, lançado em 7 de junho de 2011, com o *single Safe and Sound*, foi produzido pela gravadora Lazy Hooks e por membros da banda Ryan Merchant e Sebu Simonian. A música *Safe and Sound* foi ouvida em campanhas promocionais. O *dance-pop* de *Capital Cities* une som de trompete incorporado pós-produção a uma balada, com refrão marcado.

## A origem do videoclipe

A união de música e imagem é percebida desde o cinema mudo, no fim do século XIX, dando origem ao que estudiosos vieram a chamar de efeito clipe, com

propósito estético. Esta união criara um jogo dialético entre os signos sonoros, verbais e visuais, em um processo comunicacional.

O clipe – e todos os seus ancestrais, desde as antigas Phonoscènes da década de 1900 até os Scopitones da década de 1960 (ancestrais do videoclipe, filmados em película) – constitui, na verdade, o protótipo da dominação da faixa-imagem pela faixa-som: a canção é vendida sob sua forma sonora, a imagem, apresentada como ‘algo a mais’ (um bônus) e nenhum ruído proveniente dos objetos filmados é autorizado a ser introduzido. (JULLIER e MARIE, 2009, p.55)

Outro elemento do cinema mudo são as imagens semelhantes às que suportavam legendas com “falas dos atores”. Apesar de ser batizado por este nome, o cinema apresentava som, ainda que não contasse com a voz. “O pianista tocava, o animador explicava o filme, os espectadores discutiam... sem falar os órgãos barulhentos ou nas orquestras inteiras das grandes salas”. (JULLIER e MARIE, 2009, p.74)

No fim da década de 1970, a informática revolucionou a linguagem da TV, por causa das novas condições de manipulação da imagem, o que abriria portas para atrativos. O videoclipe só se popularizou nos formatos e linguagem atuais na década de 1980, devido à divulgação da MTV. Guimarães (2007) avalia que o videoclipe surgiu com objetivo de passar mensagens rápidas, através de efeitos tecnológicos, apelos sensoriais, emotivos e ideológicos. Pignatari(1995) salienta que o advento revolucionou a signagem da televisão. “O ponto chave do videoclipe é o ritmo, e dentro do ritmo, o *timing*, ou componentes em sua duração relativa”. (PIGNATARI, 1995, p. 236)

## **Videoclipe na era pós-moderna**

Conforme a classificação de tipos de videoclipes adotada por Guimarães (2007), este videoclipe teria elementos primários, pois tem efeitos que aproximam o clipe da videoarte, trazendo uma poética, pelo uso de recursos inventivos e críticos. Também conta com características do “Ícone do Artista”, pois apresenta os artistas nas cenas “bombardeados” por efeitos visuais.

Ao fim do século XX e início do século XXI, a crise da era moderna decorrente da transição para o período chamado de pós-moderno mudou a forma de criar e recriar dos artistas. Lipovetsky *apud* Araujo (2007) reitera que a pós-modernidade surgiu

“como uma saída da prisão”, ao mesmo tempo em que a modernidade foi um “grande ciclo histórico dominado pelo futuro”.

Harvey (1990) afirma que a retórica e argumentação pós-modernas mudaram a estrutura do sentimento, na década de 1980, com a aceitação do efêmero, do fragmentário, do descontínuo. As características desse período são: o pluralismo dos mundos ficcionais coexistentes, definida por Foucault como heterotopia, um “espaço impossível”, de um ‘grande número de mundos possíveis fragmentários’.

O surgimento da tecnologia provocou reflexões sobre meios para novas produções. Com isso, foram desenvolvidos novos recursos para trabalhos visuais também no universo musical. “Desse modo iniciou-se uma demanda por novas possibilidades artísticas, com a busca de uma linguagem que fosse capaz de falar adequadamente ao mundo, sob o signo de velocidade. Mundo, homem, arte em crise”. (GUIMARÃES, 2007, p.21)

O videoclipe, dirigido por Grady Hall, foi estreado em 25 de abril de 2013, no Vevo – um *site* de vídeos musicais, e no mês seguinte alcançou a primeira posição na parada Media Control AG da Alemanha, seguindo também o topo das paradas do país. O sucesso com o vídeo iniciou na primeira versão publicada no *Youtube*, em fevereiro de 2011. Estes vídeos passam a cumprir um papel dentro e para uma cultura informatizada, por conta da tecnologia utilizada para a produção e forma de chegar ao consumidor final.

Na atualidade, por exemplo, a informação não se move segundo os ditames da comunicação, mas em função do aparato tecnológico da globalização, numa velocidade assombrosa. Tudo é instantâneo, imediato, sendo que a essência, da informação veiculada nas mídias audiovisuais alterou as experiências de linguagem, ou seja, as formas de comunicação e expressão. (GUIMARÃES, 2007, p.21)

## **Real, irreal ou hiper-real**

O diretor do clipe, Ellis Bahl, apelidado *de Lord of the Dance*, afirmou que a criação provou a possibilidade do novo mundo recriado pelo vídeo e a música, que teria semelhanças com o conceito de hiper-real. Para Jean Baudrillard (2007), seria uma espécie de modelo de algo real, sem origem na realidade, portanto, uma simulação. Já

para Lipovetsky seria uma linguagem voltada à sociedade dos exageros, do “hiper” tudo, ou seja, hipermoderna.

Levando em conta que a arte pós-moderna, enfatiza a releitura de ícones do passado, Araujo(2007), denomina este fenômeno de estética da hipervenção, “uma clonagem de ‘hiper’, no sentido de hiper-real, ou virtual, com ‘venção’, no sentido de uma possível junção de ‘invenção’ e intervenção”. Isso é possível, pois os *softwares* de última geração permitem criar imagens virtuais e manipular imagens “reais”.

Esta realidade não seria só uma virtualidade das novas tecnologias, mas outra realidade, evidenciada não só pelos recursos visuais, mas pela aproximação de elementos que remetem adécadas, tipos de arte, gêneros e ritmos musicais e etnias, unidas pela tecnologia. “A hibridação de estéticas é mais uma instância que se une aos outros tipos de hibridação, de gêneros e de mídias, que atualmente se tornaram quase que uma tendência do cinema e do audiovisual em geral”. (ARAUJO,2007, p.69)

Para a produção uma longa pesquisa foi feita sobre as diferentes eras da dança aliada a uma forte inspiração e recursos da tecnologia digital. Isso permitiu um novo padrão de expressão musical, recriado pelo empréstimo de tudo que já fora registrado anteriormente, mas com algo de novo e atual.

Contrário ao pensamento de que os estilos de dança *vintage*atêm-se somente a bailes ou eventos em salões, o diretor conseguiu trazê-los para a atualidade e promovê-los em ambientes modernos tanto de mundo virtual, ou na televisão; como no mundo real, nas discotecas, eventos ou festas de jovens. O que mostra a relação entre pesquisa histórica e arte, convivendo de forma híbrida e globalizada em um imaginário contemporâneo, de acordo com Guimarães(2007).

Ovideoclipe é um exemplo da magia manifestada por várias formas de arte e manipulação de imagens, com resultado estético totalmente dependente da inventividade dos realizadores e artistas digitais que aplicaram técnicas e criatividade nos suportes midiáticos.

Diante dos inúmeros recursos de manipulação de imagens, imaginaríamos que a questão da originalidade poderia ser assim resolvida, uma vez que a programação de cada videoclipe possibilitaria efeitos plásticos singulares ou até exclusivos, funcionalmente coerentes com a ideia central da canção e capazes de romper com os efeitos padronizados. (GUIMARÃES, 2007, p.124)

Assim como na videoarte, os videocliques se apropriaram do jogo entre o verbal e o visual, com a aplicação dos recursos sonoros. Guimarães (2007) atenta que, a partir disso, o significante passou a ganhar movimento. “O movimento videoarte nos EUA, entre 1960 e o fim dos anos 70, compreende não apenas o vídeo, mas também o uso de computadores, holografia e muitas outras tecnologias gráficas e sonoras”. Perceptivelmente incorporado em *Safe and Sound*, aliados a outros tantos recursos mais atuais, pois toda a arte é feita com os meios do seu tempo.

O processo é cíclico e as novas mídias, inicialmente, precisam apropriar-se das anteriores, até poderem desenvolver plenamente suas potencialidades expressivas. Tomo como exemplo o surgimento da fotografia, e posteriormente, do cinema, que causaram um misto de fascínio e de estranheza inicial, até se firmarem como manifestações artísticas. Na segunda metade do século XX, algo semelhante vai ocorrer com as poéticas eletrônicas, e mais recentemente com as produções digitais. (GUIMARÃES, 2007, p.45)

A inclusão de ferramentas técnicas para produção audiovisual promove discussões acerca da relação entre arte e tecnologia e novas possibilidades de criação. Exemplos são a videoarte, os videopoema, a poesia eletrônica, tecnopoesia e poesia multimídias. Mas o que os videocliques teriam com estes novos formatos de arte tecnológica, criados há cerca de 50 anos? As bases das técnicas aplicadas, bem como seus recursos. Se de um lado videoclipe levou o consumo pelo entretenimento estético, do outro lado a videoarte trouxe procedimentos para construção estética em meios videográficos. Todos estes produtos seriam pioneiros dentro de cada estilo na tentativa de unir o verbal, o visual e o sonoro. Estas experiências abriram um leque de trabalho e criação para área do design gráfico. Os recursos geram em todos os suportes algo em comum, os efeitos estéticos, encontrados nos videocliques (GUIMARÃES, 2007).

As imagens digitais em “movimento”, só surgiriam nos anos 90. “Imagem Digital e Imagem Numérica; quer dizer: uma imagem onde sua especificidade básica é a de ser redutível dos pequenos elementos que a constituem, chamados pixels”. (ARAUJO, 2007, p.45)

Originaram-se dois modelos de arte tecnológica que foram encontradas no videoclipe. Uma delas são os mosaicos fractais, imagens geradas por computador, por cálculos numéricos, que se dispõem em formas diferentes. A outra é a arte holográfica criada por laser, ou jogo de luzes, que provocam ilusão e tridimensionalidade. “A

matéria transforma-se em antimatéria, em algo impalpável, que não pode ser capturado além daquele instante de fruição estética, mas que, ao mover-se, agita todos os nossos sentidos e nos deixa maravilhados”. (GUIMARÃES, 2007). Para Flusser (2008) importa que imagens técnicas sejam projeções que projetam significados de dentro para fora, o que gera seu sentido.

## **Signos verbais e não verbais**

Guimarães (2007) afirma que as proporções tomadas no campo cinético e sonoro, somadas aos recursos advindos da tecnologia, enriqueceram as atividades intersemióticas, as ferramentas tecnoeletrônicas e a performatividade visual. Passou ao surgimento das textualidades eletrônicas, ou seja, a integração da exploração de escrituras semióticas híbridas, pois integram signos verbais e não verbais nas mídias. “Nestas novas textualidades, os signos verbais são explorados em suas virtualidades gráficas e cinéticas, simultaneamente aos repertórios imagéticos”. (GUIMARÃES, 2007, p.74)

Para entender melhor, Santaella (2012) define que “Semiótica vem da raiz grega *semeion*, que quer dizer signo” e que, portanto, é a “ciência dos signos”, ou ainda a “ciência geral de todas as linguagens”. O signo, portanto, é tudo aquilo que pode conter ou promover um significado, seja referente a si ou a um objeto. “Tudo é signo, qualquer coisa que se produz na consciência tem caráter de signo (...)mas pode ser uma ação ou experiência, ou mesmo uma mera qualidade de impressão”. (SANTAELLA, 2012, p.83)

É através do que os signos representam que surgem os significados, graças aos elementos significantes. “O conceito das representações tem sido um conceito-chave da semiótica desde a escolástica medieval, na qual este se referia, de maneira geral, signos, símbolos, imagens e várias formas de substituição”. (SANTAELLA, 2013, p.15). A autora descreve como o signo representa seu objeto:

Um signo intenta representar, em parte pelo menos, um objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afere uma mente, de tal modo que, mediamente, devido ao objeto. Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada o Interpretante. (SANTAELLA, 2012, p.90)

Já Interpretante é definido por Santaella (2012), à luz do cientista-lógico-filósofo Charles Sanders Peirce (1839-1914), como o processo relacional criado na mente do intérprete. Através de estudos, com bases nestas teorias, podem-se analisar imagens, sons, luzes e cores pelos sentidos. Referente aos signos visuais e verbais, ao fazer uma analogia com as imagens do videoclipe e à canção *pop* do objeto de estudo, Santaella (2012) explica que existe uma linguagem verbal, linguagem de sons que veiculam conceitos e que se articulam no aparelho fonador, sons estes, que no Ocidente, receberam uma tradução visual alfabética (linguagem escrita), mas existe simultaneamente uma enorme variedade de outras linguagens que também se constituem em sistemas sociais, ou seja, as não verbais, como a imagem, por exemplo. “(...) o código verbal não pode se desenvolver sem imagens. O nosso discurso verbal está permeado de imagens, ou, como Peirce diria, de iconicidade”. (SANTAELLA, 2013, p.14)

Não que a visualidade esteja caminhando para as formas visuais, e sim o contrário. A música passa por mudanças sofridas pelos recursos eletrônicos. Assim integra sonoridade e visualidade através do universo digital, que se apresenta de forma diferente aos nossos sentidos.

Os efeitos sonoros aliados aos videográficos, produzidos pelas novas tecnologias, ao relacionarem suas linguagens produziriam intersignos. Esta união, por procedimentos digitais, provocaria reações ao espectador. E aí, questiona-se: como é possível despertar qualidade de sentimento, - ou seja, primeiridade, de acordo com as categorias do pensamento estabelecidas por Peirce (1987), – a partir de uma criação projetada pelo homem através da máquina? “Consciência em primeiridade é qualidade de sentimento e, por isso mesmo, é primeira, ou seja, a primeira apreensão das coisas, que para nós apareceram, já é tradução, finíssima película de medição entre nós e os fenômenos”. (SANTAELLA, 2012, p.71)

Levando em conta que toda obra artística depende da informação visual, o videoclipe é uma maneira de provocar sensações ao ilustrar uma música, criar uma história para ela, e contextualizá-la em uma sociedade com elementos de associação ao público a quem se quer atingir. Tão logo, neste molde, o verbal e o visual ancoram a mensagem. “Neste caso, diante da integração verbal/visual, o registro sonoro, agindo na

camada significativa, pode ilustrar, ou sugerir ou pontuar os significados da mensagem”.

(GUIMARÃES, 2007, p.79)

Em essência, as informações visuais e as informações sonoras se completam – o espectador está sempre pronto para detectar sincronismo de simultaneidade e para perceber o audiovisual (escrito sem hífen) em vez de audiovisual (com hífen). Entretanto, cada um desses dois componentes da informação fílmica é suscetível de agir sozinho ou de introduzir a outro a servi-lo. (JULLIER e MARIE, 2009, p.54)

A vantagem também, é que no jogo entre verbal e visual, o significante passa a ganhar movimento, como o trazido no videoclipe, que se apropria da dança para demonstrá-la representada em várias décadas e por várias etnias.

## **Pós e pré-produção**

A intensão é que o vídeo se passasse dentro de algum lugar relacionado à história. Para isso foi escolhido um enorme e antigo teatro de Los Angeles, local repleto de memórias, que viriam à tona. Ambiente que presenciou e recebeu marcos de décadas da música, propício para celebrar os 100 anos da dança. Na cena inicial aparece o primeiro efeito especial do vídeo, quando mostra um raio atingir o lado de fora do teatro. Causando a impressão de que ele seria o responsável pela criação do mundo mágico que se passa pelo lado de dentro.

O complicado trabalho, que envolve recursos e técnicas aplicadas no cinema digital, pode ser percebido no clipe de *Safe and Sound*. Há também muita sincronia de cada elemento do vídeo, seja humano ou gráfico, à melodia da música.

O vídeo ilustra os estilos musicais de acordo com o desejo e o olhar do diretor, proporcionando um resultado de alta tecnologia. Os personagens em preto e branco poderiam pular da televisão ou de uma moldura e contracenar com dançarinos e cantores de outras décadas, em cor. Isso, graças às técnicas de colagem disponíveis no tratamento digital.

Araujo (2007) afirma que colagem, ou efeitos colagens, pertencem ao contexto do hipertexto, produzindo novas formas, com a possibilidade da inclusão de imagens da não-ficção dentro da ficção. Com esse processo de manipulação a representação a ser reconfigurada, permite junções de tempo e espaço em uma mesma obra, uma

característica do pós-modernismo. Taylor (1987) afirma que a colagem é um indicador pouco adequado para diferenciar a arte, no caso entre a pintura modernista e a pós-moderna.

Com a técnica, as linguagens e suportes rompem limites, provendo uma imagem híbrida. Para Araújo (2007) são textos que incorporam elementos anteriormente considerados não-compatíveis. Para ela, a imagem híbrida é parcialmente real, ou seja, tem referentes reais, mas é contextualmente digital, um suporte que permite expressar uma multiplicidade de vozes. São, portanto, novos tipos de linguagem que dialogam por processos de fusão ou interação.

A incorporação desses elementos estéticos, nos produtos culturais, segundo Guimarães (2007), decorre da ruptura de limites entre as linguagens e suportes, gerando novas possibilidades. Este novo modelo de mensagem apresentaria uma singularidade de caráter semiótico específico, assim original, e portanto, significados diversos. “O importante é perceber que as significações não estão nas linguagens nem nas coisas, mas no encontro entre signos e objetos”. (GUIMARÃES, 2007, p.41)

O clipe contou com uma grande equipe de produção e pós-produção, número maior do que de dançarinos. Um conjunto de produtores, desenhistas de produção, editor, compositores, direção de dança. Guimarães (2007) lembra que é no momento da pós-produção de um filme e/ou vídeo, que se aplicam os inúmeros recursos de edição digital, ofertando, assim uma pluralidade de soluções.

O mais difícil da produção, segundo o diretor do videoclipe, foram as limitações encontradas para o encontro de cenas completas e o uso dessas imagens, muitas delas já exibidas no cinema em décadas anteriores a de 1950. Para corrigir este problema, optou-se por capturar as imagens em vários estilos na câmera com a recriação de cenas, no entanto, muitas das imagens que constam no vídeo são originais dos filmes, como a clássica dança de Fred Astaire, que foi incorporada, mais um exemplo de imagem híbrida. “Agora, com a geração de *designers* gráficos que se deliciam na manipulação de letras, palavras, configurações e desenhos nas telas informatizadas movidas a luz e cores que se multiplicam ao infinito, esse código híbrido, já preenche todas as condições para se tornar dominante”. (GUIMARÃES, 2007, p.71-72)

Estes “velhos formatos” ganharam nova vida, um novo espaço, um novo tempo. E as imagens recentes foram também captadas no estilo tradicional, para que

posteriormente fossem estilizadas, como as coreografias realizadas tanto pelos vocalistas quanto demais elenco. Todo o processo de montagem, planos, bem como muitas técnicas utilizadas, são similares às empregadas no cinema. Os cortes nas imagens, processo que veio da história do cinema criado no fim do XIX, surgiu com o objetivo de ganhar tempo. A montagem, portanto, é uma elipse, que implica em uma mudança de espaços e tempo. “Quando a música impõe sua duração à cena ou seu ritmo à montagem, quando a voz evoca objetos que a faixa-imagem materializa logo em duas dimensões, quando os ruídos que fazem parte do naturalismo da cena visual desaparecem em proveito de outros sons, é legítimo falar-se em efeito clipe”. (JULLIER e MARIE, 2009, p.55).

Muitos dos bailarinos, que participaram das filmagens, eram especialistas em seus próprios gêneros musicais, como *ballet* clássico, *jazz*, *street* ou *swing*. Para criar este aspecto de mistura dos gêneros, foi pedido a eles para que realizassem seu estilo de base e depois interagissem aos demais. Os números novos e muitos de arquivo utilizados na montagem assemelham-se aos musicais dançados e cantados do cinema. “O número cantado baseia-se em um equilíbrio som-imagem bem mais claro: a canção pode ser interrompida, os ruídos podem se imiscuir e a dança se funde tanto com ela que não se sabe mais se os passos seguem a música ou se é o inverso”. (JULLIER e MARIE, 2009, p.55)

Todos os dançarinos passaram pelos moldes tradicionais para aprender as coreografias, com uma profissional para ensiná-los cada movimento. A festa dançante, coreografada por Mandy Moore, contou com a participação de 70 bailarinos, atuando em mais de 40 sequências de danças, cada uma delas voltada a um período histórico e estilo. Esta profusão proporciona não somente a expressão rítmica pelos movimentos, mas vários olhares de época convivendo com astros do cinema preto e branco.

Outros recursos da videoarte e propriamente do vídeo foram utilizados. Para Araujo (2007) a imagem videográfica tem como aspecto a metamorfose, possível na pós-produção, momento em que é possível manipular os elementos e resultados à exaustão.

Os bailarinos “transportam-se” de uma cena “real” para uma animação, e, chegam a conviver lado a lado em duas telas. Até mesmo é percebida uma metalinguagem, no momento em que se encontram uma tela dentro da outra, quando

aparece um dos vocalistas cantando dentro de um aparelho televisor antigo, ou dentro de um quadro. O convívio das duas telas foi percebido no filme *Prospero's Books* (1991), em técnica desenvolvida por Peter Greenaway.

Araujo (2007) *apud* Machado (1993) diz que no cinema pós-Godard ou pós-Greenaway, as modalidades computadorizadas de multimídia ou hipermídia apontaram para a possibilidade de uma nova linguagem aos meios audiovisuais. Isso refletiu em novos parâmetros de percepção pelo do receptor.

Dançarinos de estilos diferentes que não convivem entre si, integraram-se pelo mesmo sentimento à música, e expressaram-se com direito à improvisação. Então, a mistura que se almejava demonstrar no clipe tornou-se evidente. O mais desafiador foi captar a atmosfera criada em um círculo de dança através do olhar-câmera e a imagem que ele poderia gerar para o contexto ser melhor representado.

Segundo Santaella (2012), Peirce classificou a música como um quali-signo, um exemplo do que ele chamou de signo Gratificante.

Quando despidos de qualquer urgência em relação às lidas e tropeços do cotidiano, quando nossa sensibilidade está aberta, disponível e desarmada, descansada do sofrimento, então somos capazes de ouvir músicas, ouvir, na simplicidade radical e pura nesse ato. Nesse momento, sabemos o significado de gratificante. (...) Um signo gratificante é um signo cujo interpretante final são qualidades de admirabilidade intrínseca. (SANTAELLA, 2012, p.143)

## Considerações finais

*Safe and Sound* passou a ser o maior sucesso da dupla, chegando ao oitavo lugar na Billboard Hot 100, nos Estados Unidos. O clipe foi nomeado como o Melhor Vídeo Musical no 56º *Grammy Awards*. Premiado pelo *Video Music Awards*, em 2013. Está na lista entre os 10 videoclipes com melhores efeitos especiais, trabalhado em cerca de 80 cenas com esta tecnologia.

Os profissionais utilizaram programas computacionais de última geração para a criação dos efeitos, entre eles o *Adobe Photoshop*, *Illustrator*, *AfterEffects*, *FoundryNuke*, *Autodesk Flame* e *Apple Final Cut Pro*. Santaella (2013) salienta que as variações de procedimentos tendem a crescer qualitativamente ainda mais, com a

criação de movimentos dinâmicos que programas computacionais ofertam aos profissionais.

O que se pode verificar, com certeza, é que, em grande parte da arte contemporânea, os recursos tecnológicos propiciam uma investigação criativa, tanto dos meios quanto dos processos, auxiliando a desenvolver visões mais adequadas ao mundo pós-moderno, uma vez que libertam os artistas do atrelamento a modelos e conceitos preexistentes. Acredito que tal liberdade, inclusive, pode viabilizar interessantes trocas sígnicas entre arte e tecnologia. (GUIMARÃES, 2007, p.39)

A utilização dos tratamentos de cores, imagens holográficas sombras e luzes, substituições de cabeças nos corpos, animações complexas, visuais psicodélicos e tratamentos de imagem de cinema mudo são efeitos presentes. Araújo (2007) aponta que este é o resultado de do bom aproveitamento de recursos por *designers* gráficos, que manipulam letras, palavras, desenhos, e geram esse código híbrido.

A disposição das letras na tela, ou seja, os textos geram ao leitor espectador uma recepção qualitativa e sensória. Ao receptor seria despertada uma reação ao que o levaria a um outro nível de consciência, chamada por Peirce *apud* Santaella (2012) de Secundidade, conforme estabelecidas categorias do pensamento.

Se o teórico e estudioso tivesse vivido nesta geração e conhecido todas as novas tecnologias, equipamentos, aparelhos de sons e imagens, teria maior envolvimento de seus estudos com as novas linguagens geradas pelas possibilidades digitais.

A análise do videoclipe *Safe and Sound* possibilitou empregar teorias utilizadas na comunicação e nas artes, perceber que diversas técnicas empregadas na obra são semelhantes às utilizadas ao cinema, e acima, levantar conhecimentos sobre o surgimento de tipo de obra audiovisual.

## Referências

ARAÚJO, Denise Correa. *Imagens revisitadas: ensaio sobre a estética e a hipervenção*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

BAUDRILLARD, Jean. *A importância e contribuições pós-modernas*, por Holgoso Soares Gonçalves Siqueira, publicado no Caderno Mix – Ideias- Jornal ‘Diário de Santa Maria’ – Edição 31/03 – 01/04/2007

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

\_\_\_\_\_. *Interlocuções sígnicas entre vinhetas cinematográficas e videoarte*. In. Livro Socine, 2012

JULLIER, Laurent e MARIE, Michel. *Lendo as imagens do cinema*: tradução de Magda Lopes. São Paulo: Senac, 2009.

FLUSSER, Wilém. *O universo das imagens técnicas*. São Paulo: Ablume, 2008.

HARVEY, David. *Condição Pós-moderna. Passagem da modernidade à Pós-modernidade*, 1990.

\_\_\_\_\_. *Imagem: cognição, semiótica*. São Paulo: Iluminuras, 2013.

\_\_\_\_\_. *O que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2012.

\_\_\_\_\_. *Teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

#### **Link videoclipe**

[www.youtube.com/watch?v=47dtFZ8CFo8](http://www.youtube.com/watch?v=47dtFZ8CFo8),