

## Da música visual aos videoclipes: um estudo exploratório sobre *motion graphics*

*From visual music to video clips: an exploratory study about motion graphics*

Leonardo Rodrigues Cabral, Isabella Ribeiro Aragão

música visual, videoclipe, *motion graphic*, design da informação

O videoclipe é um artefato audiovisual inerente ao mercado fonográfico e serve de suporte para divulgação comercial de artistas, além de ditar estilos e comportamentos. Inicialmente exibido com exclusividade na TV, hoje ele pode ser acessado em livre demanda por diversos dispositivos, como celulares, tablets, computadores e smart TVs. Com uma característica muito flexível para novas estéticas, possibilidades visuais e experimentações, o *motion graphic* vem sendo utilizado em demasia nas produções audiovisuais atuais. Neste trabalho buscamos explorar uma vertente artística do começo do século XX conhecida como musical visual que foi uma das primeiras experiências da junção entre música e imagem, e que estabeleceu uma estética muito semelhante às produções audiovisuais atuais que utilizam a técnica do *motion graphics* e técnicas de animação. Como resultado, apresentamos um desdobramento evolutivo desde as primeiras produções de música visual até o *motion graphic* utilizado em videoclipes.

*visual music, video clip, motion graphic, information design*

*The video clip is an audiovisual artifact inherent in the phonographic market and serves as a support for the commercial dissemination of artists, dictating styles, behaviors, etc. Initially shown exclusively on TV, today it can be accessed on demand by various devices, such as cell phones, tablets, computers and smart TVs. With such a flexible feature for new aesthetics, visual possibilities and experimentation, motion graphic has been overused in current audiovisual productions. In this work we seek to explore an artistic aspect of the beginning of the 20th century known as visual musical that was one of the first experiences of the junction between music and image, and which established an aesthetics very similar to the current audiovisual productions that use the technique of motion graphics and techniques of animation. As a result, we present an evolutionary development from the first visual music productions to the motion graphic used in video clips.*

### 1 Introdução

O videoclipe é uma peça dentro da esfera audiovisual que possui uma característica bem flexível e possibilita muitas experimentações visuais, inclusive com elementos que consideramos como sendo gráficos por meio de *motion graphics*.

*Motion graphic* é uma técnica que mescla princípios de design, animação, vídeo e cinema. Ele é composto por elementos gráficos, como figuras abstratas, geométricas e tipografias, que ganham movimento através da manipulação em *softwares* como Adobe After Effects. Em geral, pode ser utilizado em aberturas e créditos no cinema, em infográficos e vinhetas

na TV, como facilitador de interação em aplicativos de dispositivos móveis e em menus, e infográficos de games.

Assim, esses elementos gráficos em obras audiovisuais podem ser considerados como pertencentes ao Design da Informação à medida que são utilizados para comunicar informação de dados visuais e sonoros. Este artigo pretende apresentar um levantamento histórico e exploratório em torno da técnica do *motion graphic* inserida em videoclipes partindo das contribuições visuais e técnicas das obras de música visual.

A metodologia adotada neste estudo<sup>1</sup> foi uma revisão bibliográfica inicial em plataformas como a revista InfoDesign, Blucher, Periódicos Capes e Google Acadêmico, de caráter exploratório com os termos: música, audiovisual, videoclipe, vídeo, *motion graphic*, design da informação, design, entre outros. Entretanto, a base principal deste trabalho foram as obras *The Visual Music Film*, de Mollahang (2015), *A televisão levada a sério*, de Machado (2000) e *A estética do videoclipe*, de Soares (2012),

Por fim, alguns videoclipes lançados nos últimos vinte anos com a técnica do *motion graphic*, período de consolidação e popularização do uso da técnica, foram analisados por meio de uma observação assistemática e exploratória. Para uma análise mais detalhada neste artigo selecionamos os videoclipes, *Take me out* da banda Franz Ferdinand, *DVON* da banda Justice e o clipe da música *Bang!* da cantora Anitta.

## 2 A música visual como precursora da estética do videoclipe

A música visual com seu caráter experimental e híbrido entre diversos campos artísticos dificulta sua classificação. Os problemas dos filmes de música visual assemelham-se em muito com os problemas enfrentados pelos filmes do dadaísmo com a definição de suas características. O borbulhamento criativo do começo do século XX e a quantidade de obras experimentais que surgiam aumentavam essa dificuldade. Entre eles estão as obras do pintor francês Fernand Léger (1881-1955), que era considerado um pintor cubista, mas sua obra audiovisual, *Ballet Mécanique*, foi considerada dadaísta pelo pintor e cineasta experimental Hans Richter (1888-1976).

Richter, também produziu obras intituladas por ele mesmo como dadaísta, que apresentam ritmo e uma certa musicalidade em sua edição, aproximando-se do que seria uma música visual, por exemplo, sua obra *Ritmo 21* (1921-1924). O historiador Thomas Elsaesser (1943), afirma que a confusão em torno do dadaísmo é uma consequência da transitoriedade entre diversos campos artísticos distintos, além da variedade estética visual (Mollaghan, 2015, p.09).

Aimee Mollaghan (2015), através de uma metáfora tenta explicar essa questão interdisciplinar da música visual:

---

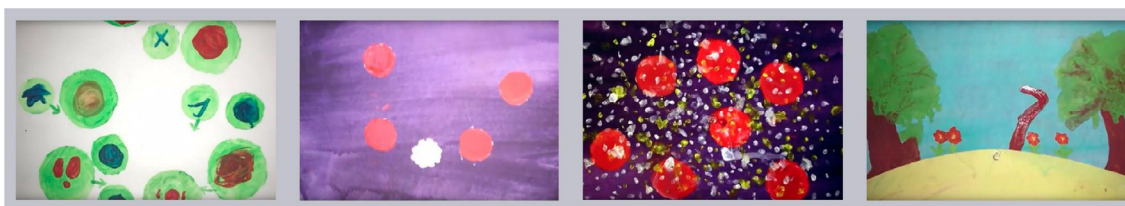
<sup>1</sup> Este trabalho é um recorte da dissertação intitulada "Sincronização entre motion graphic de videoclipes e tons graves: um estudo exploratório de design direcionado para o público surdo congênito", desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, sob a orientação da Profa. Dra. Isabella Aragão do Departamento de Design e coorientação do Prof. Dr. Thiago Soares do Departamento de Comunicação Social.

...pelo conceito da endocitose, a música visual funciona como uma célula itinerante que absorve trabalhos de outras disciplinas, engolindo-as a fim de criar discretamente uma nova forma de filme repleta de características híbridas. (Mollaghan, 2015, p.10)

Diante deste cenário confuso ao redor da música visual, Mollaghan (2015) tenta estabelecer um modo de análise dessas obras, através de uma revisão de teorias da área musical e da arte. A autora dentro do universo musical mostra que uma obra poderia ser considerada um vídeo de música visual se atendesse aspectos sinestésicos, uma hibridação de linguagens artísticas, ou fosse um artefato multimídia, como vídeo e música e/ou pintura/música, entre outros (Mollaghan, 2015, p.18).

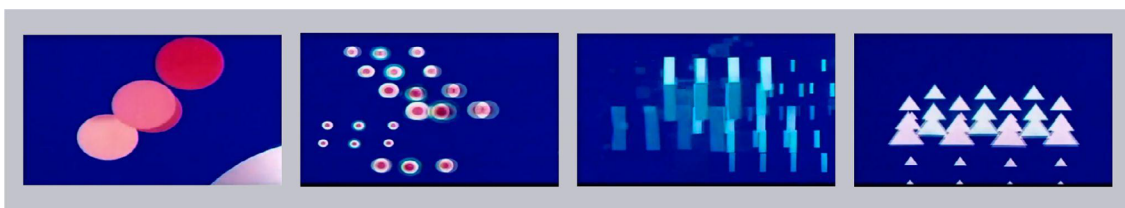
No universo da arte, a possível origem da música visual vem da pintura, pois muitos artistas que iniciaram sua carreira na pintura como Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger acabaram introduzindo a representação de movimento na imagem fixa. Os primeiros trabalhos desses artistas pioneiros da música visual foram classificados como pinturas em movimento. Fischinger intitulou seu último filme como *Motion Painting No. 1* (1947), culminando assim seus experimentos e estudos desde 1919 (Figura 1), e postulou: "apresenta em si uma forma de arte de grande significado para o futuro desenvolvimento de filmes cinematográficos" (Mollaghan, 2015, p.20).

Figura 1 – *Motion Painting No. 1* (1947) de Oskar Fischinger. [Vimeo].  
Disponível em: <https://vimeo.com/2165633>



Fischinger utilizava em suas obras uma estética composta por elementos geométricos, como círculos, quadrados, triângulos, linhas, e figurativos originalmente confeccionadas em papel. Como podemos observar na figura 2, em *An Optical Poem* (1938) a atenção no trabalho em torno das cores e a preocupação em relação ao movimento e aparecimento desses elementos de acordo com o ritmo da música podem ser considerados pequenos indícios de origem de uma estética visual futuramente utilizada em diversos artefatos audiovisuais como o videoclipe.

Figura 2 – *An Optical Poem* (1938) de Oskar Fischinger. [Youtube].  
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6Xc4g00FFLk&t=1s>

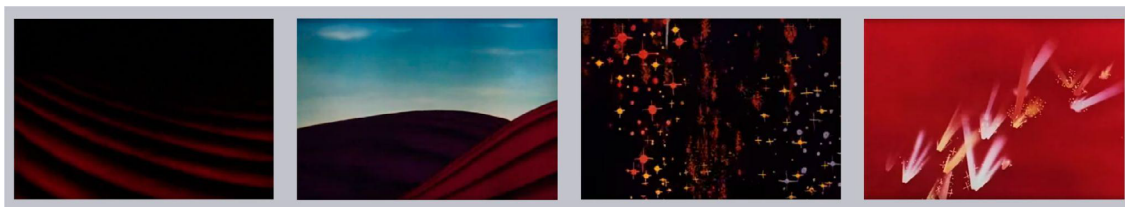


Eggeling e Richter tinham interesse em introduzir o elemento da temporalidade em suas obras, pintavam uma sequência de formas em evolução, obrigando o espectador a reajustar seu campo de visão, no objetivo de compreendê-las. Ambos não só determinaram uma ordem de interpretação das formas, como introduziram atributos de ritmo e temporalidade sem grande dificuldade de adaptação entre a imagem fixa e a móvel (Mollaghan, 2015, p.18).

Oskar Fischinger, foi um músico, engenheiro e desenhista industrial alemão de grande referência no campo do audiovisual no início da década de 1920 na Alemanha, que ficou conhecido por suas obras abstratas e experimentais. No começo da carreira trocou experiências com o cineasta Walter Ruttmann, que produzia animações cujas exhibições eram acompanhadas por uma trilha sonora produzida ao vivo por um quinteto de cordas. Este primeiro contato de Oskar com a imagem em movimento aliada à música marcou a vida e carreira do artista; a partir daí surgiram parcerias com músicos e compositores, como o húngaro Alexander László, que procurou Fischinger para produzir pequenos vídeos para serem usados em uma série de concertos pela Alemanha (Mollaghan, 2015, p.52).

Já com reconhecimento em sua terra natal, o artista alemão acabou se mudando e iniciando sua carreira nos EUA, por conta do nazismo, onde desenvolveu a obra *An Optical Poem* (1938) citada anteriormente para MGM e participou do filme *Fantasia* (1940) da Disney como pode observado na figura 3.

Figura 3 – *Fantasia - Disney* (1940) de Oskar Fischinger. [Youtube].  
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zt9iy5THnbk&t=302s>

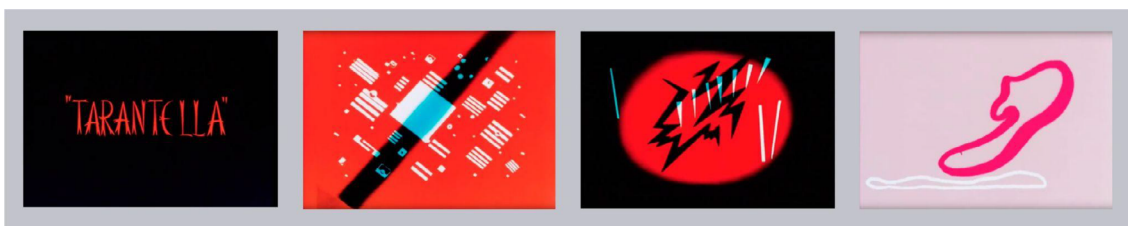


Oskar Fischinger, portanto, uniu os trabalhos pioneiros da animação abstrata de Walter Ruttmann e Hans Richter, e influenciou diretamente a “música visual” de diversos artistas como Mary Ellen Bute, John Cage, Norman McLaren, Len Lye, e Jordan Belson.

Mary Ellen Bute, pioneira entre os cineastas experimentais, produziu trabalhos entre as décadas de 1930 e 1950. Ela estudou pintura e se dedicou a tradição dos órgãos de cor e luz, conhecido como Clavilux, inventado por Thomas Wilfred; posteriormente ela teve a oportunidade de trabalhar com o músico Joseph Schillinger, que desenvolveu uma elaborada teoria sobre a estrutura musical, reduzindo toda a música a uma série de fórmulas matemáticas.

Bute após produzir o filme, *Rhythm in Light* (1935), em conjunto com Melville Webber e Theodore Nemeth, adentrou ao campo da música visual nos trabalhos *Parabola* (1937), *Tarantela* (1940) (Figura 4) e *Pastorale* (1953). Nessas obras, Mary Ellen Bute conseguiu retratar luzes e sombras em constante mudança, linhas e formas crescentes, cores e tons mais profundos, impressões cambaleantes evocadas pelo acompanhamento musical.

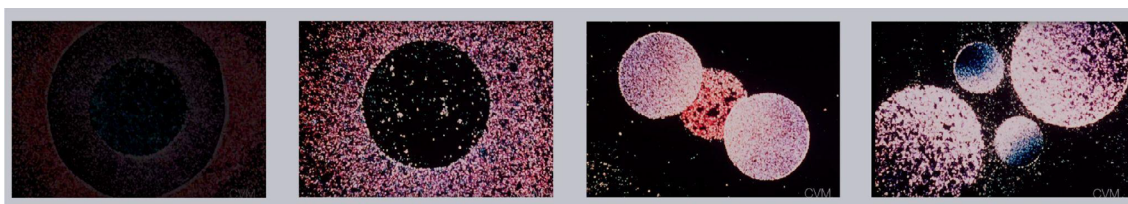
Figura 4 – *Tarantella*. (1940) de Mary Ellen Bute. [Youtube].  
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=czDsy8BYP1M>



Assim como nas obras de Oskar Fischinger, Mary Ellen Bute realiza um forte trabalho em cima de elementos geométricos e cores fortes. De acordo com a trilha sonora desta obra, que tem momentos mais dramáticos e tensos, as formas geométricas mais pontiagudas e as cores fortes em conjunto com a edição – num nível elevado de cortes entre cenas e de movimentos frenéticos – levam um sentimento sombrio para o espectador.

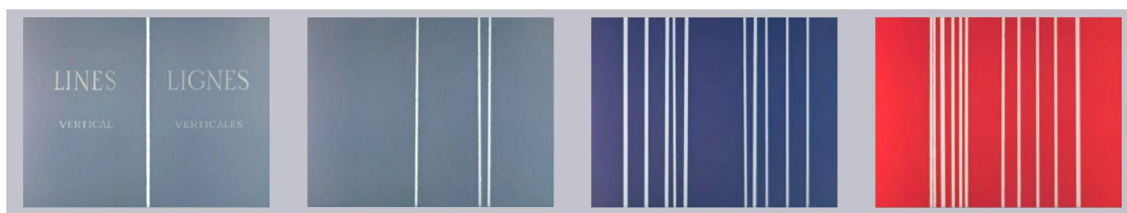
Jordan Belson também é considerado um dos maiores artistas da música visual. Influenciado pela animação gráfica dos filmes de Oskar Fischinger, começou a adaptar seu trabalho de imagens em movimento para explorar uma tensão entre o mundo místico (pela aparência semelhantes de mandalas) e a forma, estendendo para o estilo gráfico da música visual de Fischinger, Richter e Eggeling (Mollahang, 2015, p.88). Belson fez mais de 30 curtas-metragens entre o final dos anos 1940 e 2005. Sem palavras, os filmes empregam imagens abstratas e fluidas meticulosamente coreografadas ao som da música, como *Mandala* (1953) figura 5 e *Northern Lights* (1985).

Figura 5 – *Mandala*. (1953) de Jordan Belson. [Youtube].  
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dH60wa2TuSk>



O animador escocês Norman McLaren, durante a década de 1960, produziu diversos trabalhos, como *Lines Vertical*, de 1960 (Figura 6), *Lines Horizontal* de 1962, entre outros. Se estes traziam inovações nas técnicas de animação e estética minimalista, por outro lado, essa série de produções podem ser relacionadas com as tendências minimalistas abstratas que surgiram na arte e na música no século XX (Mollaghan, 2015, p.56).

Figura 6 – *Lines Vertical*. (1960) de Norman McLaren. [Youtube].  
Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=R\\_pY8Kq9iOA](https://www.youtube.com/watch?v=R_pY8Kq9iOA)



McLaren, com o auxílio de Evelyn Lambert em seus dois primeiros filmes, destilou o processo de animação até os elementos mais básicos: forma e ritmo. Dessa forma, os filmes são formados por agrupamento de linhas que se movimentam de forma sincronizada com a música. Essa redução da imagem e da ação tinha o objetivo de conseguir prender o olhar e propiciar o deleite dos sentidos ao espectador (Mollaghan, 2015, p.57).

Segundo Mollaghan (2015), podemos tirar três conclusões acerca de McLaren: ele tinha interesse em explorar a animação em sua forma mais pura; estava atrás da criação de filmes apelativos para uma audiência em um nível sensorial universal; e explorava o ritmo musical inerente dos filmes. Mesmo sem consciência da influência de suas obras, elas demonstram uma mudança em direção de uma estética mais simples da música visual e das artes plásticas.

A música visual sempre andou em paralelo com a experimentação tecnológica de artistas plásticos/cineastas. Existem diversas tecnologias empregadas na música visual, mas Mollaghan (2015) expõe alguns avanços que para ela são mais significativos: o desenvolvimento do processamento das cores, e o efeito que isso causou na produção, e as técnicas de animação.

Além da invenção das câmeras e projetores, o processamento da cor foi um dos principais avanços, visto que ela pode auxiliar a expressar melhor a sutileza da música por meio de diversas composições em diferentes tons, intensidades e combinações de paletas, criando assim artefatos audiovisuais mais complexos.

Embora alguns estilos musicais sejam melhores representados de forma mais contida no uso da cor, sua chegada possibilitou um aumento significativo de potencialidade para a música visual (Mollaghan, 2015, p.99). Desde o começo do século XX, existiram tentativas de introduzir a cor na película de celulóide, mas o processo era trabalhoso e o resultado final não era satisfatório. Com o avanço da tecnologia, as cores começaram a ser reproduzidas mais próximas das cores naturais. Entretanto, os artistas da música visual como Fischinger, Len Lye e Bute queriam cores mais vibrantes, saturadas e intensas para poder representar melhor a riqueza musical e aumentar o efeito emocional no público (Mollaghan, 2015, p.100).

Outro avanço importante citado por Mollaghan (2015) foi em torno das técnicas de animação. Fischinger esteve envolvido intimamente no avanço, através da utilização de desenhos, pintura, estêncil, entre outros. Em 1910, os artistas futuristas e irmãos Arnaldo Ginna e Bruno Corra criavam animações pintadas à mão; e Richter se utilizou da fotografia para registrar formas, quadro a quadro. Ademais, Len Lye e McLaren em alguns dos seus trabalhos adotaram a técnica do desenho direto na celulóide.

Tendo em vista a diversidade tecnológica da atualidade, o design da informação pode contribuir para uma melhor representação visual do som ou de uma música. Já existem muitas obras de artistas que tentam fazer essa junção desde o início do século XX, mas ainda existem poucos designers investigando a área para revelar toda sua potencialidade.

### 3 O videoclipe e *motion graphics*

A partir de todo desenvolvimento em torno do audiovisual, da representação do movimento, a união em imagem e som, os filmes experimentais e a chamada música visual; surge um novo produto audiovisual, o videoclipe. Com o desenvolvimento do cinema e a junção entre imagem e som, começam a surgir nos filmes performances musicais entre a narrativa, a exemplo de Gene Kelly em *Singin' in the Rain*, de 1952 (Figura 7); Elvis Presley em *Jailhouse Rock*, de 1957 (Figura 8), *Loving You* (1957) e *Love me Tender* (1956); e dos Beatles nos filmes *A Hard Day's Night* (1964) e *Help!*, de 1965, entre outros.

Figura 7 – *Singin' in the Rain* (1952) de Gene Kelly . [Youtube].

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D1ZYhVpdXbQ&t=206s>

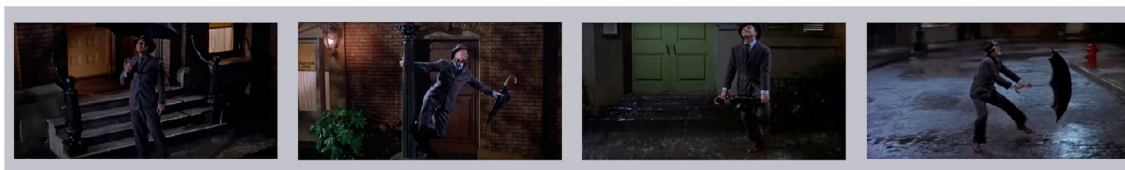
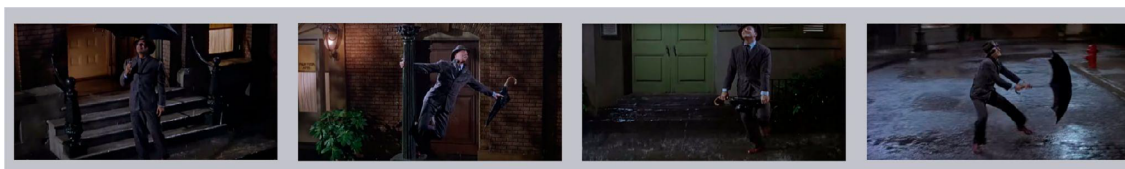
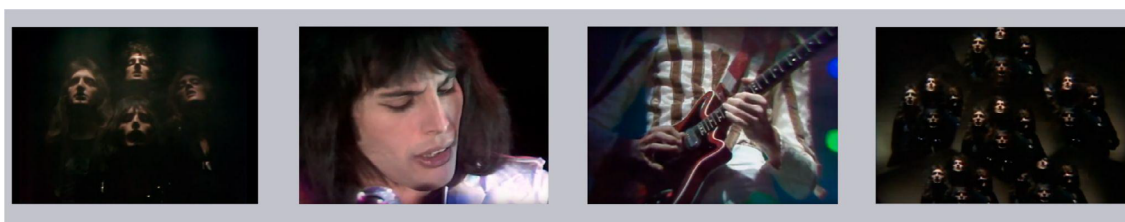


Figura 8 – *Jailhouse Rock* (1957) de Elvis Presley. [Youtube].

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gj0Rz-uP4Mk>



Na década de 1970, segundo o autor Holzbach (2016, p.53), o aspecto econômico em torno do videoclipe ganha força ao tentar vender concomitantemente à música do artista e sua imagem um outro produto midiático. Ainda de acordo com o autor a primeira peça que foi lançada com esse objetivo publicitário, e muitos consideram como o primeiro videoclipe, foi o lançamento conjunto da música e vídeo de *Bohemian Rhapsody* (1975) da banda inglesa Queen na rede de televisão britânica (Figura 9).

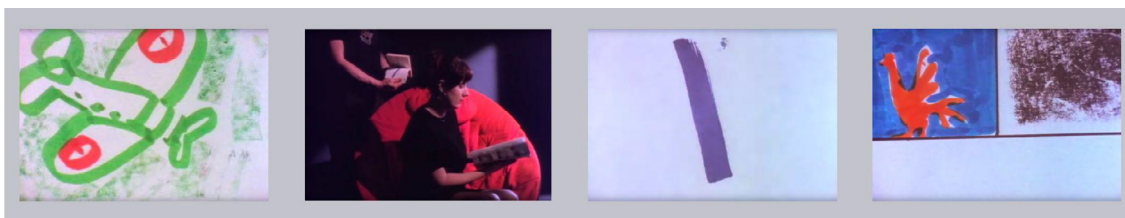
Figura 9 – *Bohemian Rhapsody* (1975) da banda Queen. [Youtube].Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fJ9rUzIMcZQ>

Soares (2013, p. 47) apresenta outros exemplos de “filmes promocionais” como *Anyway, Anyhow, Anywhere*, do The Who, em 1965, que simula uma apresentação ao vivo da banda tocando para a plateia; Bob Dylan, também em 1965, produz um filme promocional da música *Subterranean Homesick Blues*, filmado atrás do Hotel Savoy em Londres com uma câmera 16mm evidenciando seu caráter alternativo e fora dos padrões.

Tanto Soares (2013) como Machado (2000) acreditam que a televisão foi a grande responsável pela popularização e difusão do videoclipe entre os espectadores. De acordo com Machado, o lançamento da MTV na década de 1980 teve um papel fundamental na consolidação da estética do videoclipe; com uma certa ambiguidade dentro do canal, entre ser um espaço para estética de vanguarda aproximando-se da videoarte ou ser uma espaço totalmente comercial e produção para o mercado fonográfico (Machado, 2000, p.173).

Machado (2000) comenta do ponto de vista prático que o caráter enxuto, concentrado, de curta duração e com custos relativamente modestos do videoclipe possibilitou experimentos que impulsionaram o desenvolvimento da área audiovisual. A junção entre o videoclipe, a arte experimental e a música *pop* permitiram pela primeira vez que ideias transgressivas no plano de invenção audiovisual se aproximassem de um público de massa (Machado, 2000, p.174).

Um exemplo dessa plasticidade proporcionada pelo videoclipe é a produção de Robert Breer, cineasta experimental, que fez uma reinterpretação da antiga técnica do *flipbook*, no clipe da música *Blue Monday* (1983), da banda inglesa New Order (Figura 10).

Figura 10 – *Bohemian Rhapsody* (1975) da banda Queen. [Youtube].Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fJ9rUzIMcZQ>

Com ilustrações feitas manualmente, cores vibrantes, mudanças de cenas frenéticas e ritmadas, em conjunto com a sonoridade eletrônica da banda, o videoclipe inovador tornou a experiência do espectador em uma mistura sinestésica e única de apreciação do artefato audiovisual.



Com essa possibilidade de experimentar, o videoclipe começa a atrair diversos artistas e diretores, como Andy Warhol e Michelangelo Antonioni, entre outros. Estes artistas produziram trabalhos para bandas como New Order e R.E.M (Machado, 2000, p.174).

Segundo Machado (200, p.176), essa redefinição do videoclipe possibilitou a quebra da ideia do videoclipe como uma galeria de retratos animados de astros fonográficos, para um produto autônomo, no qual podem ser praticados exercícios audiovisuais mais ousados.

Na década de 1990, com a grande evolução tecnológica e com o auxílio de computadores e *softwares* para a produção de animações gráficas, bandas e artistas como Radiohead, Garbage, Velvet Underground acabam se aproximando de diretores mais alternativos que se interessam em fazer trabalhos fora da imposição do mercado.

Músicos famosos como Jim Morrison, Yoko Ono e David Bowie se revelaram grandes diretores dos próprios videoclipes. Provavelmente, a aproximação com recursos audiovisuais nos próprios shows a partir de cenários, figurinos, projeções em telões, entre outros, levou a participação de especialistas destes recursos em parceria com as bandas. E, conseqüentemente, essas relações demandavam um certo domínio de conhecimento em artes visuais por parte dos músicos (Machado, 2000, p.182).

Todos esses experimentos audiovisuais que puderam ser acompanhados por canais como MTV e VH-1 estão presentes até hoje nos videoclipes que inicialmente tinham a TV como suporte, e que passaram para o computador e mais recentemente para os telefones móveis.

No que concerne a linguagem, o videoclipe é composta por diversos elementos visuais aleatórios, conforme lista Pontes:

Vou enumerar aqui algumas dessas possibilidades visuais, elementos narrativos comuns aos videoclipes: ângulos de câmera extremos, com a câmera próxima dos 90º em relação ao personagem; movimentos de câmera complexos, no qual a câmera pode começar um movimento vertical, que depois se torna horizontal, para, em seguida, virar diagonal, ou girar ao redor do personagem ao mesmo tempo em que se afasta ou se aproxima, ou ainda variações infinitas entre estes; montagem acelerada, ou seja, aquela na qual cada plano dura menos de 2 segundos na tela; saturação das cores, exagerando a temperatura das cores (demasiado quentes ou demasiado frias) ou ainda um colorido que tende para o preto e branco, de tão desbotado; alternância imprevisível entre câmera lenta, normal e câmera acelerada; divisão da tela em duas ou mais imagens simultâneas; alteração da “textura” da imagem, com maior ou menor granulação; alternância aparentemente aleatória entre preto-e-branco, cor, e monocromatismos; e outros, que são combinações dentre estes recursos aqui descritos. (Pontes, 2003, p.47)

Além desses elementos, Oscar Landi (1992, apud Soares, 2012, p.19) também apresenta elementos bem característicos dos videoclipes, considerados por ele como base do artefato. O primeiro elemento seria a “colagem” eletrônica de outros tipos de imagem, vindas de outros gêneros visuais. Os aspectos da divisão e simultaneidade das imagens do videoclipe que acabam gerando uma quebra da narrativa, que podem adiantar o sentido ou o soterramento da narrativa, além de caracterizar o videoclipe como uma peça não linear. Machado (2000, p.180) também discute esse conceito de descontinuidade, exemplificando através das mudanças que ocorrem nas transições de cenas de um videoclipe; mudanças de figurino, de ambiente e cenários, iluminação e assim por diante.

Ainda de acordo com Landi (1992, apud Soares 2012), a manipulação digital de cores e formas pode gerar uma artificialidade imagética, através de transformações geométricas, destacamentos cromáticos e efeitos visuais. Os efeitos visuais dizem respeito a elementos que estão cada dia mais presentes nos videoclipes por conta da manipulação digital: os *motion graphics*, a modelagem e animação 3D, que se tornaram possíveis devido ao avanço tecnológico de computadores e *softwares* de edição de vídeo, como *Adobe After Effects*, *Adobe Premiere*, entre outros.

Ademais, Landi (1992 apud Soares 2012) também discorre sobre a questão técnica da edição e da montagem do videoclipe, através de fusões e sobreposições de imagens e iluminação. A montagem rápida, cenas que duram pouco na tela, no cortes de cenas, a relação entre imagem e som.

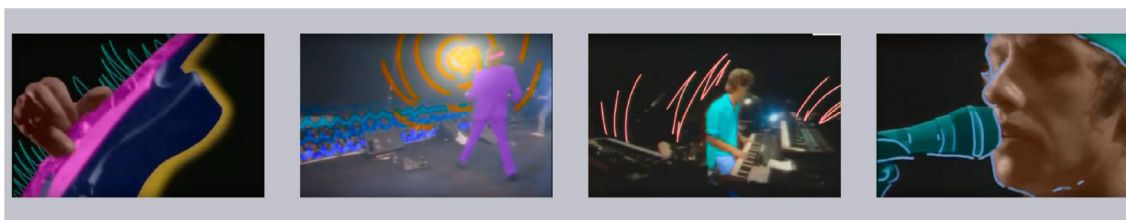
Outro elemento característico diz respeito às performances artísticas, a dança que é parte integrante da linguagem videoclíptica, trazendo ritmo e movimento para música. Muitos desses elementos são resultados da fase experimental que possibilitou o videoclipe ser uma peça mais orgânica em relação à outras peças audiovisuais, sem necessidade narrativa, desde os filmes experimentais de Fischinger, McLaren, entre tantos outros, que sempre estiveram na busca por uma inovação audiovisual.

Componentes definidos por Lupton e Phillips (2008, p.12) como novos fundamentos do design – pontos, linhas, repetições, movimento, enquadramento, ritmo, cor, transparência, entre tantos outros – podem ser encontrados facilmente em videoclipes.

De acordo com Velho (2008, p.19) e Shaw (2016), o *motion graphics* é uma área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço e tempo camadas de imagens de todo tipo, temporizadas ou não (vídeos, fotografias, grafismos e animações). Além dos elementos visuais, o designer envolvido com *motion graphic* geralmente precisa manipular música, ruídos e efeitos sonoros. Portanto, como os *motion graphics* são apresentados em videoclipes?

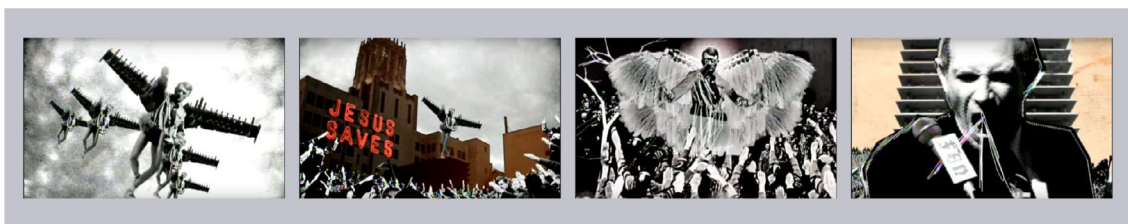
Através de uma observação em torno de videoclipes, conseguimos identificar algumas características e modos de utilização da técnica. De acordo com Souza (2012, p.68), um dos primeiros videoclipes de destaque mundial com presença de *motion graphics* é uma produção de 1985 chamada *Money for nothing*, da banda britânica Dire Straits (Figura 11), que utiliza linhas e cores sobrepondo a imagem dos artistas num tom de ludicidade.

Figura 11 – *Money for nothing* (1985) da banda Dire Straits. [Youtube].  
Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=wTP2RUD\\_cL0](https://www.youtube.com/watch?v=wTP2RUD_cL0)



Krasner (2008, p. 69) apresenta exemplos mais atuais de videoclipe com uso de *motion graphics*, como *Megalomaniac* (2004) da banda americana Incubus (Figura 12), que segundo o autor, "bombardeiam" durante cinco minutos os espectadores com sequências animadas e imagens que complementam a mensagem da música. Dez designers levaram 3 semanas para produzir este vídeo e chegar à estética sombria que era desejada pelo diretor.

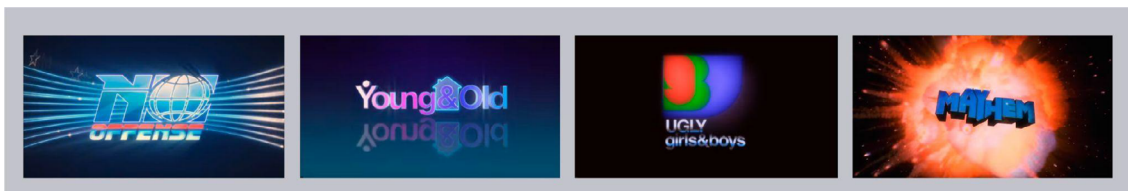
Figura 12 - *Megalomaniac* (2004) da banda Incubus. [Youtube].  
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MuzhnNR6vzc>



O *motion graphic* por muito tempo teve uma função complementar à narrativa do videoclipe ou à performance dos artistas, mas nos anos 2000 o avanço tecnológico e popularização ainda maior dos *softwares* acabaram proporcionando novas possibilidades visuais. Assim, algumas obras passaram a utilizar o *motion graphic* como protagonista, como o trabalho realizado pela dupla francesa de música eletrônica Justice, que inovou apresentando o videoclipe da música *DVNO* (2008) (Figura 13) com *motion graphics* em quase toda sua duração, e, lembrando muito a estética das vinhetas televisivas da década de 1960/70.

Este clipe pode ser considerado um dos pioneiros do estilo *lyric* vídeo, que consiste em videoclipes elaborados com base nas letras das canções, apresentando textos animados e sincronizados com a música. Ao seguir a lógica dos conhecidos karaokes, este estilo tornou-se uma alternativa mais econômica e se popularizou nas plataformas digitais como Youtube e Vimeo atualmente.

Figura 13 - *DVNO* (2008) da dupla francesa Justice. [Youtube].  
Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=GiDsLRQg\\_g4](https://www.youtube.com/watch?v=GiDsLRQg_g4)

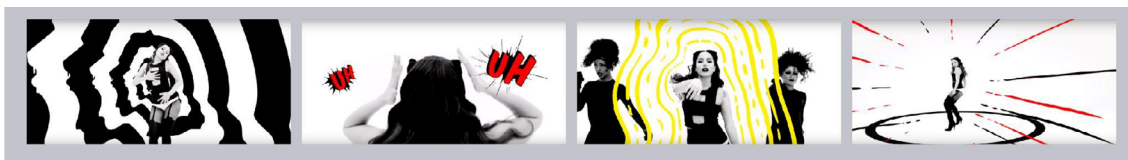


Este tipo de produção não ficou restrita a artistas internacionais, a técnica do *motion graphic* pode ser visualizada no videoclipe da música *Bang!* da cantora Anitta (Figura 14), na qual os elementos gráficos – compostos por linhas, círculos, cores e textos que representam algumas onomatopeias existentes na letra da canção – aparecem conjugados à performance da artista e das bailarinas. Todos os elementos são apresentados diversas vezes durante o videoclipe, porém a sincronia entre os *motions graphics* e a música surge em alguns trechos, como no

momento de contato do pé da artista e bailarinas com o solo. Como os *motion graphics* evidenciam a sincronização da imagem com a música, o designer responsável pela produção e inserção da técnica do *motion graphic* no videoclipe precisou relacionar dados visuais com dados sonoros.

Figura 14 - *Bang* (2015) da cantora Anitta. [Youtube].

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UGov-KH7hkM>



Pelos exemplos citados anteriormente, podemos considerar que o *motion graphic* é de fato uma área de atuação específica dentro do design, em especial do design da informação. Vale lembrar, dentro desse panorama, o papel do designer na organização do projeto e no planejamento da informação para transmiti-la de forma eficaz. Como explicam Fronza et al. (2014, p.51), o *motion graphic* é um meio de transmissão de informação que surgiu a partir da década de 1950, como uma nova linguagem audiovisual de disseminação de informação.

Levando em consideração que um artefato desenvolvido por um designer deve atender certas expectativas, o *motion graphic* existente nos videoclipes deve passar por etapas de organização de conteúdo, planejamento de como será a comunicação e dos possíveis receptores da mensagem “musical”. Muitas vezes esse processo é mais complexo do que aquele realizado em uma peça impressa, pois além do projeto gráfico e organização de sua informação, exige habilidades do designer para animar os elementos gráficos, assim como, exige uma organização e edição da informação sonora, seus efeitos, locuções e trilhas (Fronza et al. 2014, p.61).

Sagatio (2019, p.30) reforça que a utilização do *motion graphic* no mundo do cinema, e em qualquer vertente do audiovisual, muda a configuração de interação entre o meio e a mensagem devido ao impacto imagético, como os utilizados em abertura de filmes, vinhetas, games etc. Portanto, a partir dessas considerações, é possível refletir que o *motion graphic* está de fato inserido na área do design, e afirmar que ele se consolida como uma linguagem visual que exige um conhecimento multidisciplinar do designer.

#### 4 Considerações Finais

Por meio da pesquisa bibliográfica, pudemos constatar que o campo do audiovisual se modificou muito ao longo do último século, desde experimentos com a música visual (primeira tentativa de proporcionar uma experiência sinestésica), até os dias atuais, também marcados pela difusão do *motion graphic*.

Os artistas que desenvolveram obras que se qualificam como música visual muitas vezes utilizaram dos mesmos elementos que os designers contemporâneos aplicam em seus projetos

audiovisuais, como linhas, formas, cores, etc. Dessa forma, pretendemos apresentá-los como precursores tanto do videoclipe como do uso de elementos gráficos em movimento.

Hoje, o número elevado de aparatos tecnológicos – computadores avançados, *softwares* de computação gráfica, câmeras e telas de alta resolução – permite vislumbrar a possibilidade de os videoclipes propiciarem uma experiência sinestésica para toda a sociedade ao traduzir a música para o campo visual também através dos *motion graphics*.

Os videoclipes com essa característica, portanto, se qualificam tanto como peças comunicacionais do ramo audiovisual quanto representantes do campo do design. Dessa forma, esperamos que este artigo inspire pesquisas com objetos de estudo similares à luz das bases teóricas do design da informação, assim como fez Cabral (2020) ao desenvolver um estudo exploratório, relacionando o uso do motion graphics com tons graves de videoclipes, vislumbrando uma percepção sinestésica da música através do tato e visão para os membros da comunidade surda.

## Referências

- Cabral, L. R., Aragão, I.R., & Soares, T. (2020). Sincronização entre *Motion Graphic* de Videoclipes e Tons Graves: um estudo exploratório de design direcionado para o público surdo congênito (p.30-67). In: Coutinho, S. G.; Miranda, E. M.; Lins. G. R. S. (Org.). *Fronteiras dos design: [in] formar novos sentidos*. 1ed. São Paulo: Editora Blucher, 2020, v. 1.
- Fronza, A. L. Blüm, A. & Lima, Mary V. M. (2014) Recomendações sobre design informacional aplicado em Motion Graphics. *Revista Brasileira de Design da Informação/Brazilian Journal of Information Design* São Paulo | v. 11 | n. 1 [2014], p. 50 – 63 | ISSN 1808-5377.
- Holzbach, A. D. (2016) *A invenção do videoclipe: a história por trás da consolidação de um gênero audiovisual*. 1ª Ed. Curitiba: Appris.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design - applied history and aesthetics*. Oxford: Focal Press.
- Lupton, E; Phillips, J. C. (2008) *Novos Fundamentos do Design*. São Paulo: Cosac Naify.
- Machado, A. (2000) *A televisão levada a sério*. São Paulo, SP: SENAC.
- Mollahang, A.(2015) *The Visual Music Film*. UK: Palgrave Studies.
- Pontes, P. (2003). *Linguagem dos videoclipes e as questões do indivíduo na pós-modernidade. Sessões do Imaginário*. Porto Alegre: FAMECOS/ PUCRS.
- Sagatio, R. G. (2019) *A Evolução do Motion Graphics: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual*. [Dissertação de Mestrado publicada] – Universidade Federal da Paraíba.
- Shaw, A. (2016) *Design for motion: Fundamentals and Techniques of motion design*. New York: Focal Press.
- Soares, T. (2013). *A estética do videoclipe*. João Pessoa, PB: Editora UFPE.
- Soares, T. (2012). *Videoclipe: o elogio da desarmonia*. João Pessoa, PB: Editora Marca de Fantasia.

Souza, L. de. (2012). *Música em movimento: a linguagem motion graphics nos videoclipes brasileiros (1990-2010)*. São Caetano do Sul: Universidade Municipal de São Caetano do Sul. 100 f.

Velho, J. (2008). *Motion Graphics: linguagem e tecnologia - Anotações para uma metodologia de análise*. 166p. [Dissertação Mestrado publicada] – Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

### **Sobre os autores**

Leonardo Rodrigues Cabral, Me., UFPE, Brasil <leonrodrigues@outlook.com>

Isabella Ribeiro Aragão, Dra., UFPE, Brasil <isabella.aragao@ufpe.br>