



Da Video-arte ao Videoclipe: Tecnologia e Linguagem Musical no Audiovisual¹

Megaron XAVIER²

Thiago SOARES³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Esse artigo pretende fazer uma ligação da evolução da tecnologia audiovisual, desde a película cinematográfica até a invenção do suporte vídeo, fazendo paralelo com as estéticas dos respectivos suportes e relacionando a consolidação da prática da video-arte com as experimentações existentes no gênero videoclipe, a fim de alcançar um audiovisual mais estritamente relacionado com a linguagem musical.

PALAVRAS-CHAVE: arte; cinema; video-arte; videoclipe; música.

A maior parte das discussões relativas ao videoclipe parte da sua capacidade de transportar as canções populares em imagens com uma linguagem única. Muitos autores se interessam especificamente por esse aspecto inerente à produção dos videoclipes, e muitos deles asseguram que esse gênero específico do vídeo é o mais próximo que podemos chegar de uma sinestesia audiovisual.

Não só o vídeo, mas todo o conceito de produto audiovisual prevê a presença dos dois sentidos, a visão e a audição, mas com uma relação diferente da que propõe o videoclipe. De fato, existe um senso comum que valoriza tanto os elementos visuais dessa mídia, que não *observa* a possível contribuição que a combinação com os elementos sonoros pode gerar (BELLEBONI, 2004). Podemos dizer que um dos motivos dessa ocorrência vem da tradição que o cinema carrega em detrimento de outras tecnologias audiovisuais.

O cinema, em sua concepção básica, é a arte que permite a captação da imagem em movimento e sua reprodução, porém, não acarreta desde o início de sua criação a necessidade de uma captação sonora, muito menos o veículo da fala. Por isso, coube por muito tempo ao terreno da experimentação tecnológica tentar misturar os dois sentidos

¹ Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 14 a 16 de junho de 2012.

² Recém Graduado no curso de Comunicação Social Habilitação em Rádio e TV da UFPB, e-mail: megaronx@gmail.com

³ Orientador do Trabalho: professor do curso de Comunicação Social Habilitação em Jornalismo da UFPB, e-mail: thikos@gmail.com

em um único produto. Não obstante essas tentativas, sempre pareceu natural a inserção do elemento musical na construção do filme. Mais precisamente, elementos advindos da linguagem musical sempre permearam as técnicas de montagem e narrativa do cinema mudo, a exemplo de obras como a do cineasta Sergei Eisenstein, que revela os métodos de *montagem rítmica e montagem tonal*:

Rigorosamente falando, estes também são elementos de uma ordem *tonal*. São movimentos que progridem de acordo com características tonais, em vez de espaciais-rítmicas. Aqui, mudanças imensuráveis espacialmente são combinadas de acordo com seu som emocional. Mas o principal indicador para a reunião dos fragmentos estava de acordo com seu elemento básico – vibrações óticas de luz (graus variados de “sombra” e “luminosidade”). E a organização dessas vibrações revela uma total identidade com uma harmonia em tom menor da música. Ao mesmo tempo, este exemplo dá uma demonstração de consonância ao combinar o movimento como *mudança* com o movimento como *vibração de luz*. (EISENSTEIN, 1949, p 80)

No caso específico de Eisenstein⁴, a comparação das linguagens fílmica e musical se dá pela consolidação que o cinema buscava naquela época como arte pura, mensurando por comparação partículas de composição do quadro cinematográfico com o elemento harmônico dentro de uma sinfonia ou uma peça musical. No entanto, a imagem desprovida de som busca por meios dramáticos encontrar o *som emocional*, que seria a habilidade de gerar uma falsa sensação de sinestesia pela manipulação dos elementos do plano e da montagem, uma batida visual que faria o espectador *escutar a imagem*.

Não é o caso, porém, da aceitação do cinema como arte para os ouvidos, visto que muitos cineastas relutaram em concordar com o emprego do *cinema sonoro* e todos os riscos de *deturpação* da arte, até então estritamente visual, que ele acarretava. O próprio Eisenstein, em seu livro *A Forma do Filme* (1990), se abstém de comentar sobre o cinema sonoro, visto que para ele “sua qualidade, mesmo antes de considerá-la cinematograficamente, contém tanta pobreza literária que suas pretensões cinematográficas devem ser colocadas de lado, no momento” (EISENSTEIN, 1990, p. 105). De fato, um debate fervoroso se deu para investigar a real importância artística do som no cinema (BELLEBONI, 2004). Tudo porque o veículo sonoro implicou ao cinema uma estreita relação com o espetáculo musical ou a possível *entrega* de soluções fáceis à narrativa cinematográfica. Em outras palavras, a crítica feita ao som era a de que ele *empobreceria* o discurso visual, *falando* ou *musicando* o que poderia ser dito

⁴ Sabemos que Eisenstein escreveu suas teorias referindo-se ao cinema mudo, no entanto, muitas de suas ideias foram usadas como referência ao cinema sonoro e aos embates entre música e imagem.

com imagens.

Portanto, a participação sonora permeou, durante essa época, a exibição do filme apenas em papel coadjuvante, sendo muitas vezes uma partitura musical executada como um atrativo a mais ao espetáculo, ou simplesmente era empregada a improvisação da melodia baseada no encadeamento dos acontecimentos apresentados na tela:

Segundo J. Wyver, desde o início do século XX, que as projeções de cinema eram acompanhadas por música. E a escolha da partitura estava relacionada ao teor das imagens apresentadas. Dessa forma, era a partir da imagem que se construía a música – um efeito inverso, se pensarmos como, mais comumente, se produzem os videoclipes atualmente. Entre as décadas de 20 e 30, o jazz, então um gênero musical que tentava alçar sua legitimação, passou a ser um manancial para produção de “números filmados”, sobretudo de artistas como Duke Ellington e Woody Herman. Em 1927, estreou nos cinemas O Cantor de Jazz, com Al Jolson, o primeiro filme “cantado” da história do cinema. Foi na década de 40 que o cineasta alemão Oskar Fischinger desenhou a sequência de abertura de Fantasia, da Disney, um filme que viria construir uma relação profundamente sinestética entre música e imagem no desenho animado. (SOARES, 2004, p. 14)

Então, a partir das tecnologias de sincronização com a imagem, o som foi galgando seu caminho para uma linguagem audiovisual, principalmente através de sua utilização na indústria do entretenimento. Nos filmes cantados, a música realçava comercialmente o cinema e a polivalência das figuras carimbadas pelo *star-system*, e nas performances musicais filmadas, a imagem realçava comercialmente o artista que era mais reconhecido pelo seu público. Em ambos os casos, vemos o êxito comercial na convergência das mídias. No mais, os filmes de ficção eram embalados por composições de ambientação dramática que acentuavam informações já frisadas na imagem, um pouco como ainda acontece hoje em dia, na maior parte da indústria cinematográfica.

Entretanto, na contramão dessa hegemonia da imagem, existiam experimentações, como a utilização da imagem *composta* diretamente para o áudio. Na animação, Norman MacLaren desenhava na própria película seus fotogramas e o fazia controlando os aspectos de progressão musical com a progressão narrativa das imagens, chegando a imprimir o desenho das ondas sonoras através de figuras geométricas, gerando a visualização da música no filme (BELLEBONI, 2004).

A captação da imagem em movimento através da película, que é a tecnologia utilizada pelo cinema, não é, para Arlindo Machado, o melhor suporte para se experimentar as possibilidades que o audiovisual pode contemplar na relação entre som e imagem:

Na verdade, o videoclipe torna sensível ao que nunca prestamos atenção antes: a unidade indecomponível do som com a imagem no vídeo, que nos permite falar verdadeiramente e com toda propriedade de um meio audiovisual. O cinema nasceu mudo e teve de esperar trinta anos para ganhar o som sincronizado, enquanto a televisão e o vídeo já nasceram sonoros. O cinema mudo é uma arte completa em si mesma e tão eloquente quanto qualquer outra, enquanto não se sabe bem no que poderia resultar uma televisão muda. (MACHADO, 1995, p. 173)

Se a ideia de fundir imagem e performance musical em produto comercial foi iniciada na época da película cinematográfica com filmes protagonizados por artistas como Elvis Presley, The Beatles e Johnny Cash, a potencialização dessa prática ocorreu com os avanços na tecnologia da informação, através do suporte videográfico. A *fita magnética*, que reúne o som e a imagem em uma única etapa de produção, facilitou também sua reprodução sem os obstáculos de sincronismo no processo de sonorização do filme. Era o artefato perfeito para a gravação de performances musicais, pós-produção e exibição.

Já a partir da invenção/invasão do aparelho televisivo, a música alcançaria a imagem transmitida ao vivo através da participação de artistas em programas variados, mas algo parecido com uma linguagem visual para a música só começou a surgir quando o cinema foi desbancado como forma de captar material pré-gravado para esse meio.

Segundo Arlindo Machado (1995), a televisão passa por três fases históricas. A *primeira fase* é sua própria origem, que guarda aspectos intrínsecos a seu meio de produção, como o improvisado, a instantaneidade, a agilidade de execução própria da programação ao vivo, que era um diferencial em relação ao audiovisual produzido para o cinema. Em 1956, chega ao mercado o equipamento de *videotape* criado pela Ampex, sendo a *segunda fase* da televisão a inserção da gravação em vídeo de material pré-produzido. Entram assim os gêneros televisivos mais diferenciados, com a possibilidade de reportagens ou cenas gravadas e editáveis eletronicamente.

O que seria a *terceira fase* da televisão para Machado e, conseqüentemente, um salto tremendo para o suporte do vídeo, ocorre em meados dos anos 70, com a convergência das tecnologias de informática capacitando a manipulação gráfica desses videotapes, gerando uma linguagem totalmente nova para se pensar a arte no vídeo (MACHADO, 1995):

São produtos típicos dessa televisão cada vez mais digitalizada os

videoclipes, os *spots* de abertura dos programas (como os de Hans Donner) e os comerciais da última geração, processados ou sintetizados em computadores. O que caracteriza essa terceira fase é a imensa manipulabilidade da imagem, não apenas a nível de articulação dos planos, através do corte e da montagem, mas sobretudo no nível interno, na articulação dos elementos visuais dentro do quadro. A imagem realista convencional obtida pela câmera passa a ser dissolvida numa rede de efeitos gráficos acentuadamente abstratos, que afastam cada vez mais a televisão do seu padrão figurativo original. A evolução de uma linguagem analógica para uma digital pode ser definida como a transformação de uma televisão predominantemente figurativa em uma televisão predominantemente gráfica. (MACHADO, 1995, p. 158)

Para muito além de qualquer maneirismo existente no processo de manipulação digital do material gravado em vídeo, através das tecnologias de informática e CGI (*computer graphic image*), essa nova etapa desloca o processo de captação da escala de possibilidades materiais reais para a escala dos códigos binários, facilitando uma nova linguagem no vídeo, como também a desconstrução das próprias linguagens estabelecidas (MACHADO, 1995).

Não é só o caso da possibilidade de virtualizar ao máximo o material, mas o suporte do vídeo compreende também a acessibilidade da arte audiovisual para outras esferas; esse é um mérito de sua natureza eletrônica. A arte no audiovisual passou então a não se conter apenas no mérito da arte cinematográfica de construção narrativa através dos elementos de linguagem, mas a criar verdadeiros artistas do vídeo que se bem fizeram do *hibridismo* analógico/digital (MACHADO, 1995) do suporte vídeo para tentar construir suas obras gráficas, provocativas e experimentais:

Atualmente o campo do audiovisual é muito abrangente e estabelece conexões intensas com muitas manifestações artísticas, gerando obras das mais distintas em domínios diversos. Vídeo performance, videoclipe, vídeo dança e vídeo instalação, entre outros, a lista poderia continuar, mas não é nossa função aqui tentar estabelecer limites e bordas muito definidas entre estas manifestações, mas justamente o contrário. Nas inúmeras passagens promovidas pelos desdobramentos da imagem eletrônica, acreditamos que os limites são muito tênues e em alguns casos só servem para enclausurarem as manifestações artísticas em conceitos muito frágeis. Por outro lado, não podemos abarcar toda a produção de uma única maneira, criando um gigantesco monobloco homogêneo sem diferenças de articulação entre os diferentes registros da imagem eletrônica. (JESUS, 2002, p. 2)

Segundo Thiago Soares (2004), no final da década de 60, com a disseminação do aparato tecnológico de captação portátil do *videotape*, cada vez mais as emissoras de TV buscavam produzir material nesse suporte. Com essa frequência de produção

comercial dos formatos televisivos em vídeo delineou-se o movimento do *vídeo experimental* ou *vídeo-arte* que, ao contrário de servir aos conceitos da TV comercial, procurou investigar e refletir sobre suas possibilidades como formato, em detrimento da linguagem narrativa cinematográfica, e legitimar uma abertura conceitual da televisão comercial.

Na verdade, a atitude progressista dos *video-artistas* teve respaldo sim em produtos televisivos da época, geralmente pelo seu caráter graficamente arrojado e estética chamativa, que ligavam certas mensagens a uma vanguarda ou que criavam certas alternativas visuais que podiam ser reutilizadas de forma funcionalmente comercial, como é o caso da publicidade com recursos de *vídeo-texto*, recorte de imagens ou animações conceituais para *spots* que necessitassem vender conceitos abertos ligados à marca ou produto. Nesse caso da esfera abstrata dentro da manipulação das possibilidades no vídeo em geral, Machado (1995) diz que foi no *videoclipe* que a arte no vídeo encontrou sua *poética*:

Mal acabaram de surgir, os processos de codificação digital já produziram algo que se pode considerar o “gênero” por excelência da terceira fase da televisão, se considerarmos que as vinhetas de abertura de programas e os comerciais já existiam antes do tratamento numérico. Estamos falando naturalmente do videoclipe[...]. Dissolvendo a figura tradicional em mosaicos de informação numérica, o videoclipe não faz senão endossar e difundir massivamente a linha de trabalho que a vídeo-arte traçou para si mesma nesses últimos 20 anos de história [...]. Há quem diga, a respeito dessa adesão dos artistas do vídeo à produção de videoclipes, que o grande evento dos anos 80, em termos de tevê, foi a transformação da vídeo-arte em *television art*, ou seja, a conversão de uma arte de elite para uma arte de massa. (MACHADO, 1995, p. 169-171)

Machado defende que o videoclipe seria derivado direto da vídeo-arte, pondo em questão que a massificação desse tipo de arte surgiria justamente com a consolidação do videoclipe. No entanto, em outro ponto, Machado reitera a importância experimental do videoclipe e sua linguagem audiovisual, pois o videoclipe tem como função artística buscar soluções para a questão de como tornar mais orgânico o casamento entre a imagem e o som, questão tal que, como vimos anteriormente, parece ter se arrastado durante todas essas décadas.

Basicamente temos que delimitar duas características fundamentais do videoclipe, mas que ao mesmo tempo são extremamente dicotômicas: a primeira seria um aspecto experimental comprometido com uma reflexão artística de desconstrução no tratamento da imagem e de sua narrativa (ou não-narrativa); o segundo aspecto seria sua

natureza dentro da indústria fonográfica de servir como produto para um artista ou uma música e ser vendável massivamente, ser consumível massivamente. Para Steven Connor essa seria a principal discussão sobre o audiovisual pós-moderno:

A singularidade, a permanência e a transcendência (o meio transformado pela subjetividade do artista) parecem, nas artes reprodutíveis do filme e do vídeo, ter cedido lugar irrevogavelmente à multiplicidade, à transitoriedade e ao anonimato. Ao mesmo tempo tanto o filme quanto o vídeo parecem oferecer certas possibilidades de um ímpeto radical redesperto, como o evidencia a emergência da videoarte de vanguarda. A TV e o vídeo abrangem, tal como o filme, os dois mundos da cultura de massa e da cultura minoritária de vanguarda. Outro modo de dizê-lo é que o vídeo exemplifica de maneira particularmente intensa a dicotomia pós-moderna entre estratégias disruptivas de vanguarda e os processos mediante os quais essas estratégias são absorvidas e neutralizadas. [...] Esse tema é comum em muitas descrições contemporâneas do videoclipe, mas raramente é acompanhado por uma análise de como se poderiam isolar esses propósitos alegadamente progressistas das banalidades e estereotipações estreitas auto-evidentes desses vídeos, bem como da absoluta saturação da forma pelo tipo mais rasteiro de comercialização. (CONNOR, 1993, p. 129-132)

Para outra autora, Denise Guimarães (2008), é um mérito da arte no século XX, e mais especificamente no pós-modernismo, essa ligação da arte com estratégias comerciais direcionadas à sociedade de consumo. Com toda problemática da revolução nas técnicas de reprodução, a utilização que a própria arte fez da sua disposição nesses *mecanismos efêmeros e paisagens mecânicas* – como é o caso da poesia concreta ou da própria *Pop Art*, “que se apropriou da iconografia urbana e industrial criada pelos meios de comunicação (garrafas de *Coca-cola*, latas de sopa ou fermento, rostos de estrelas de cinema e similares)” (GUIMARÃES, 2008) – são casos que decorrem de troca e influência mútua entre técnicas artísticas e publicitárias, com uma frequência tal que insurge dentro do imaginário coletivo da sociedade um repertório estético rico e diversificado, refletindo assim na qualidade da produção direcionada ao consumo do público, que no caso do vídeo na TV é o telespectador.

Para Thiago Soares (2002), manter uma discussão sobre o aspecto comercial do videoclipe significa refletir sobre o produto visual e suas estratégias de significação dentro de todo um contexto que envolve regras de agendamento televisivo, já que a história e consolidação desse gênero se deu através das intermináveis veiculações nos canais de música (MTV e VH1 sendo os mais famosos), além do contexto que envolve endereçamentos da própria indústria fonográfica, visto que o produto videoclipe

funciona dentro das práticas de produção da *música popular massiva*, que seria nesse caso uma classificação musical que envolve tanto as práticas comerciais de venda/divulgação da arte e aceitação do público, quanto uma questão que acaba por explicitar aspectos de linguagem inerentes a gêneros musicais massivos, aspectos de ritmo, harmonia, instrumentação, tais como discute Alf Björnberg (1992) em seu artigo *Music video and semiotic of popular music*:

Entretanto, na música popular da segunda metade da década de 50, uma clara e discernível tendência pode ser observada em relação a uma segmentação menos distinta nos níveis musicalmente mais altos (seção, período), o que significa que uma segmentação em níveis musicalmente mais baixos (frase, motivo, unidade métrica) tem uma crescente ênfase. Esta tendência está conectada com o desenvolvimento estilístico geral inerente à música popular desde 1950. [...] A dicotomia entre a forma extensiva/intencional da música é determinante em termos de “narratividade” que pode ser atribuída a diferentes tipos de estrutura musical. Estruturas musicais que possuem uma qualidade narrativa nítida são comumente encontradas em músicas tonais e funcionais construídas extensivamente, o objeto recortado sendo o “drama musical” perfeitamente estruturado da forma *sonata-allegro*. [...] Além disso, tal processo também implica variadas funções de pontuação, por exemplo na construção da frase de *abertura* ou *fechamento* tonal. A música popular contemporânea, entretanto, é em sua maioria baseada nos princípios da estrutura modal, em que tais processos tonais têm uma participação consideravelmente menor. (BJÖRNBERG, 1992, p. 3-4, traduzido livremente por nós)

O que é explicado por Björnberg (1992) é que a música popular contemporânea massiva obedece a estruturas mais ligadas à relação rítmica dos objetos da linguagem musical, do que obedece a uma estrutura mais intrincada de variações entre valores melódicos, para detalhar sua narrativa musical. Sendo essa narratividade em nível mais raso encontrada na música popular massiva, podemos definir sua estrutura narrativa em formas simples e repetitivas, como explica Claudiane Carvalho (2008) ao comentar as constatações de Andrew Goodwin no livro *Dancing in the distraction factory: music television and popular culture*:

No primeiro nível, observa-se que a canção popular massiva é baseada na repetição de elementos como estrofe, refrão e ponte. Rotineiramente é encontrada a seguinte estrutura na música pop: introdução > estrofe 1 > ponte > refrão > estrofe 2 > ponte > refrão > solo > ponte > refrão. No segundo nível, percebe-se que a repetição se dá também entre as músicas pop. É como se houvesse um modelo, referência que legitima uma semelhança entre melodias, ritmos, letras,

riffs de guitarra etc. [...] Por conta, inclusive, desta constante e inevitável reiteração, muitas vezes, os conflitos que surgem na letra são resolvidos na melodia; a entrada de um determinado instrumento musical pode demarcar um outro estágio da “trama”; no desenvolvimento harmônico, o refrão pode ser resposta às indagações expostas nos versos; enfim, as possibilidades são tantas que não seria possível relatar aqui tamanha multiplicidade. E quando são relacionados elementos imagéticos aos musicais, essa dinâmica de conflitos e resoluções mantém o mesmo padrão, ou seja, continua a existir, mas seguindo uma “ordem” já prevista na estruturação pop. (Carvalho apud. Goodwin, 2008, p. 5)

Nessa perspectiva entra também o cinema de animação: como no já citado exemplo de Norman MacLaren, a incursão da animação no cinema foi fortemente musical. Outro exemplo são as animações da Disney, como o clássico *Fantasia*, praticamente uma ópera animada, e demais animações que juntavam dançarinos, cantores e atores, como Gene Kelly e Carmen Miranda, com os personagens famosos do estúdio.

Portanto, existem na história do videoclipe várias aplicações da animação, seja como mero efeito visual, seja como vídeo de animação em si: quando os cliques pedem soluções criativas e arrojadas, é na animação que se encontram. Exemplos mais famosos dessa constatação são os cliques: *Sledgehammer*, de Peter Gabriel, usando técnicas de *stopmotion* como *pixilation*; *Seeds of Love*, de Tears for Fears, que usa técnicas de *stopmotion* com recorte; *New sensation*, de INXS, que usa técnicas de *Light Painting* com *Stop Motion*; e até exemplos mais recentes como os que *The White Stripes* usam no clipe *The hardest button to button* e *Fell in love with a girl*, os dois dirigidos por Michel Gondry e sendo o segundo premiado; *Coldplay* em *Strawberry swing*, que usa *pixilation* com uma técnica chamada *Top floor*; e o aclamado clipe de Oren Lavie, *Her morning elegance*, outra animação em *pixilation/top floor* que ganhou uma projeção absurda na Web.

Essa procura pela animação perpassou o final da década de 80 e a década de 90 como a vanguarda do estilo no videoclipe e hoje em dia mantém sua força de contágio. Estão mais recorrentes as produções nesse estilo devido à projeção de estúdios de animação como *Aardman's*, coletivos como o argentino *Blublu* e iniciativas artísticas como o PES, tanto na publicidade quanto nos videoclipes.

Com esse leque extremamente aberto de possibilidades visuais para coincidir com a narratividade repetitiva⁵ da música pop, não é de se espantar que a evolução da

⁵ “Ora, a música é mobilidade, fluxo, temporalidade; no entanto ela se baseia na repetição. [...] A repetição das oitavas na escala dos sons definidos, a unidade na diferença, a relação entre número e qualidade são inerentes a harmonia. [...] Os músicos ensinaram aos filósofos a apresentar este enigma: na música tudo é número e quantidade (os intervalos, os ritmos, os timbres) e tudo é lirismo, orgia ou sonho.” (LEFEBVRE, 1968, p. 25, 26)

vídeo-arte tenha culminado no videoclipe, como afirma Arlindo Machado (1995).

REFERÊNCIAS

BELLEBONI, L.. **Algumas relações entre as imagens e os sons no audiovisual contemporâneo: o crepúsculo de uma era.** In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 27., 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. Disponível em <<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/handle/1904/17674>> acesso em Outubro de 2010.

BJÖNENBERG, Alf. **Music Video and semiotics of popular music.** Publicado Originalmente in: **Studi e testi dal Secondo Convegno Europeo di Analisi**, Musicale Università di Trento, 1992. Disponível em <<http://www.tagg.org/others/bjbgvideo.html>> acesso em Setembro de 2010.

CARVALHO, C de O. **Sinestesia, ritmo e narratividade: Interação entre música e imagem no videoclipe.** Disponível em <<http://www.compos.org.br/>> acesso em Outubro de 2010.

CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo.** 2. ed. São Paulo : Loyola, 1993.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Jorge Zahar Editora: Rio de Janeiro, 1990.

GUIMARÃES, Denise A.D. **Comunicação Tecnoestética nas Mídias Audiovisuais.** Ed. Sulina: Rio Grande do Sul, 2008.

JESUS, E. **Alguns novos caminhos para a imagem eletrônica .** in: congresso brasileiro de ciências da comunicação, 25., 2002, Salvador. Anais... São Paulo: Intercom, 2002. Disponível in <<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/handle/1904/18805>> acesso em setembro de 2010.

LEFEBVRE, Henri. **A vida cotidiana no mundo moderno.** Editora Ática: São Paulo, 1991.

LEOTE, Rosângela. **Come to Mommy - Criação e Sinestesia no Videoclipe.** Disponível em <labc.estudiolivres.org/wp.../texto_rosangella_leote_come_to_mommy1.doc> acesso em Outubro de 2010.

MACHADO, Arlindo. **A Arte no Vídeo.** 3.ed. São Paulo, 1995.

SOARES, Thiago. **O videoclipe como performance da canção: apontamentos para uma análise midiática.** Disponível in <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2008/resumos/R12-0214-1.pdf>> acesso em Setembro de 2010.

SOARES, Thiago. **Videoclipe como articulador de gêneros televisivo e musical.** Disponível in <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2007/resumos/R0264-1.pdf>> acesso em Setembro de 2010.