



O videoclipe interativo como objeto entre a comunicação e a expressividade: um estudo de caso sobre o projeto *Sprawl II*, do grupo Arcade Fire¹.

Liene Nunes Saddi²

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP

RESUMO

A partir do projeto *Sprawl II*, concebido pelo diretor Vincent Morisset em 2011 para o grupo musical Arcade Fire, o presente artigo realiza uma investigação sobre as mudanças ocorridas em relação ao processo criativo, à circulação e à produção de subjetividades no campo audiovisual com o início da realização de videoclipes interativos. Através da decupagem formal, poética e comunicacional do projeto, que contempla tanto uma versão tradicional de videoclipe quanto uma versão interativa, foram identificadas relações entre a obra audiovisual, a tecnologia e o campo da arte contemporânea, por se tratar de objeto expressivo que apresenta trânsito direto entre espaços de galeria e canais midiáticos.

Palavras-chave: videoclipe; arte; tecnologia; interatividade; comunicação.

Introdução

Ao videoclipe musical é designada, com frequência, a atribuição de se situar como um dos produtos da cultura visual mais representativos da contemporaneidade. Entre os diversos autores que abordaram este objeto em seu escopo de estudos, Goodwin (1992) trabalha com o resgate histórico desde os primórdios da relação entre imagens e sons, tecendo olhares sobre uma possível estética do videoclipe a partir de suas relações sinestésicas. Kaplan (1987) situa o videoclipe a partir dos estudos de cinema e estudos feministas, atentando às performances e representações visuais presentes em um conjunto de obras. Outros trabalhos (WEIBEL, 1987; DURÁ-GRIMALT, 1988), desde a década de 1980, com a grande difusão do canal MTV pelas cidades norte-americanas e europeias, também contribuem no sentido de fornecer

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

² Produtora cultural com atuação na área audiovisual, graduada em Comunicação Social – Midialogia pela Unicamp, Mestre em Artes e doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais na mesma instituição, e-mail: lienesaddi@gmail.com.



subsídios para se trabalhar com a análise de videocliques a partir das relações entre os elementos de imagem e as próprias canções.

No Brasil, publicações de Arlindo Machado (1995, 2002) indicaram a quebra de barreiras entre o circuito comunicacional e comercial no qual o videoclipe se insere, assim como a percepção destas obras enquanto possíveis campos de experimentações poéticas, sinestésicas e interativas. Além dele, outros pesquisadores brasileiros conseguiram também atualizar tipologias aplicadas ao estudo do videoclipe. Duarte (2011) realizou uma leitura das relações entre o movimento musical brasileiro do *manguebeat*, atrelado à sua inserção midiática através do canal MTV Brasil; Barreto (2009) trouxe ao campo do videoclipe as contribuições teóricas de Pierre Bordieu e do capital cultural, ao analisar relações entre estilos autorais de diretores e artistas musicais em videocliques; e Soares (2004), além de realizar um levantamento histórico dos olhares da pesquisa acadêmica sobre o videoclipe, vem trazendo também novas metodologias de análise ao aproximar os videocliques de estudos entre diversas disciplinas, auto-intitulando seu estilo de análise como “mediática”, a partir do momento em que insere o videoclipe musical dentro de um campo de comunicação, questionando o quanto os suportes de circulação determinam a expressividade destas obras.

A consolidação do formato ‘videoclipe musical’ vem trazendo, desde a década de 1960, o estímulo à relação entre artistas visuais, artistas musicais e a incorporação de procedimentos de tecnologias visuais na constituição deste rol de objetos culturais. Desde o desenvolvimento neste período de equipamentos portáteis de captação e reprodução de imagens³, músicos, cineastas, artistas visuais, coreógrafos e designers passaram a estabelecer diálogos cada vez mais próximos, com a popularização no final dos anos 1960 de curtas-metragens musicais promocionais produzidos com o intuito de estimular comercialmente as vendas de álbuns musicais.

No campo de experimentações poéticas realizadas a partir da união entre música e vídeo, podemos indicar historicamente parcerias como as de Andy Warhol com a banda Velvet Underground, de Laurie Anderson com o pioneiro videoartista Nam June Paik e, na década de 1990, do diretor Michel Gondry com a cantora Björk, de Spike Jonze com o grupo Beastie Boys, entre demais exemplos. O formato do videoclipe musical, além de incorporado ao mercado fonográfico e ao circuito televisivo como

³ Data da década de 1960 o lançamento comercial do primeiro sistema portátil de gravação em videotape pela empresa *Sony Corporation of America*, com preços mais acessíveis, se comparados aos equipamentos então disponíveis voltados à área cinematográfica, e com maior portabilidade.



meio de divulgação de um álbum musical - especialmente após a inauguração nos Estados Unidos da emissora especializada Music Television (MTV) em 1980 -, graças às parcerias com estes artistas visuais e audiovisuais, também passou a ser difundido em circuitos como galerias, exposições, mostras de arte contemporânea, festivais de cinema, portais de conteúdo digital. Videoclipes produzidos para os já citados David Bowie e Björk, por exemplo, além de figurarem em acervos permanentes de museus como o Museum of Modern Art de Nova York (MoMa) e o Musée National d'art Moderne no centro francês Georges Pompidou, também contam com expressivos números de visualizações em portais como o YouTube, chegando à casa de milhões de espectadores por vídeo.

A partir do conceito de Anne Cauquelin (2005) sobre a arte contemporânea como vinculada a um regime da comunicação de esquema circular, em que criadores e produtores passam a alternar papéis, e onde o artista não pode mais ser separado de um sistema global de comunicação, é possível considerar as imagens do universo do videoclipe musical como incorporadas tanto ao processo artístico quanto ao comunicacional, uma vez que são bens materiais e simbólicos que sofrem intensa circulação, especialmente com a emergência de novas mídias e circuitos como a internet. Ainda assim, parte-se no presente trabalho da hipótese que, entre os modos de produção hegemônicos presentes na produção de videoclipes, destacam-se e possuem maior trânsito entre estes diferentes circuitos – artísticos e comunicacionais - as obras que contêm desvios poéticos dos modos convencionais de construção e que tornam clara ao espectador a subjetividade específica de seus criadores.

Manovich (2001) coloca a revolução cultural das ‘novas mídias’ como atrelada à mudança nas formas de produção, comunicação e distribuição para processos mediados por computadores. Para ele, a partir dos anos 1980, narrativas não-lineares e que se utilizam de efeitos eletrônicos, em especial o gênero videoclipe musical, passam a não ficar mais restritos às salas de cinema, sendo exibidas também em televisões e telas de computador. Entre os princípios apresentados pelo autor como características presentes, de maneira geral, nos objetos midiáticos contemporâneos, estão: a *representação numérica*, ou seja, a composição de um arquivo através de uma codificação digital; a *modularidade* como a inserção simultânea de vários objetos, procedimentos e funções em uma única obra; a *automação* em operações de criação e manipulação; a *variabilidade* do objeto, com uma potencialidade de existir em infinitas diferentes versões; e a *transcodificação* de dados numéricos para uma estrutura organizacional que



seja compreendida pela percepção humana. O autor também coloca, em outras obras, que a produção de cinema e vídeo a partir do digital possibilitou aos artistas a libertação da imagem como índice, com a referência ao real, e possibilitou sua retomada como um sub-gênero da pintura (MANOVICH, 1996). Um material real captado passa a ser animado, modificado, composto, afastado do realismo que pertence ao processo fotográfico, aproximando a imagem do caráter de pintura ou animação.

Pode-se indicar que o campo do videoclipe possui diálogo direto com as características elencadas em relação à produção digital, em especial a partir da década de 1990. Mas de maneira mais intensa, na virada para o século XXI, novas modalidades de produção, em especial com o início da produção de videoclipes interativos, auxiliaram na expansão da aplicação destes conceitos. Obras que apresentam a possibilidade de *feedbacks*, canais de retorno junto ao espectador, passaram a coexistir em portais da Internet e exposições, junto com o já tradicional formato narrativo do videoclipe musical.

Diante do exposto, o presente artigo visa investigar quais as mudanças em relação ao processo criativo, circulação e inserção de subjetividades ocorreram com o início da produção de videoclipes interativos. Desta maneira, propõe-se também a investigação sobre a hipótese proposta, identificando quais elementos de desvio poético estão presentes em obras que transitam entre a galeria e os canais de comunicação midiática.

Para tanto, foi elencado como objeto de estudo o projeto *Sprawl II* (2011), produzido pelo artista Vincent Morisset para a banda canadense Arcade Fire. Morisset é um diretor multimídia e programador canadense, com passagens pelo cinema, e colaborador na produção de videoclipes de diferentes grupos musicais. Desde 2004, suas colaborações pioneiras junto ao grupo Arcade Fire permitiram a invenção do conceito de ‘videoclipe interativo’, ao apresentar ao espectador maneiras de interação junto à obra audiovisual, criando novas possibilidades narrativas, seja através de interações simples como passar o mouse pela interface do computador, ou através de interações mais complexas como interagir com uma pessoa dançando em frente a uma *webcam*, caso do objeto escolhido para análise. Seu trabalho, além dos circuitos de internet, passou por diferentes espaços de difusão e festivais.

O método elencado para a análise do projeto *Sprawl II* se baseia no visionamento e decupagem direta do projeto selecionado, assim como na investigação sobre os processos criativos envolvidos, identificando a formação de significados

presente na dimensão teórica da obra. O conceito de ‘decupagem’ que será trabalhado é advindo da proposição do termo como utilizado por Deleuze (1985), onde uma sequência de movimento, mais do que uma junção de planos fechados, é percebida também como uma relação estabelecida entre os objetos e suas posições, assim como uma duração que exprime um todo em constante mudança. O método de análise também partilha do pensamento de SOARES (2004), que busca relações contextuais entre o autor, seu texto estrutural e seu ambiente de circulação que dá sentido ao texto audiovisual.

Sprawl II: um projeto, dois videocliques.

A canção *Sprawl II*, composta e interpretada pelo grupo Arcade Fire para o álbum *The Suburbs* (2011), possui duas versões de videoclipe disponível para o público no circuito digital. Desde o início de sua concepção, era de interesse do grupo que se produzisse um vídeo que pudesse ser ativado de maneira interativa por passos de dança ou movimentos do corpo em frente a uma *webcam*. Ainda assim, a decisão do grupo por produzir também uma versão tradicional de narrativa do videoclipe veio devido à preocupação em se assegurarem que mesmo pessoas que não tivessem o equipamento necessário para a interação pudessem participar do ambiente criado para a música. Desta maneira, o projeto híbrido para *Sprawl II* contou com a disponibilização do vídeo tradicional em circuitos televisivos, emissoras especializadas e no portal digital YouTube, assim como com a criação de um website onde a versão interativa do videoclipe estaria disponível. Nas palavras do diretor, “*isso foi um grande desafio, pois a partir das mesmas imagens captadas, tivemos que realizar dois projetos paralelos para dois meios totalmente diferentes*” (CUSH, 2012, tradução livre).

Na versão tradicional de videoclipe, a narrativa acompanha uma personagem que passa por diferentes espaços do subúrbio de uma cidade norte-americana, utilizando um grande par de fones de ouvido e cantando a canção que está sendo executada. Simultaneamente, outros personagens espalhados por esse subúrbio, com faces pintadas ou cobertas por grandes capacetes desenhados – rostos anônimos – também executam passos de dança que dialogam com o ritmo da música (Figura 1). As filmagens em horários matutinos e noturnos se alternam, sendo que, para as cenas feitas à noite, a personagem principal aparece com dois novos figurinos, e os demais personagens

aparecem na maior parte das vezes reunidos, em uma expressão corporal coletiva. Há, ainda, uma locação similar a um grande saguão onde a primeira personagem também aparece, o qual recebe um tratamento de imagem em pós-produção que faz com que o movimento da atriz permaneça harmônico, enquanto o cenário sofre mudanças quebradas de enquadramento, criando a sensação de que ele também está em movimento (Figura 2).



Figura 1: *Frame* do videoclipe *Sprawl II* (2011).



Figura 2: *Frame* do videoclipe *Sprawl II* (2011).

Já a construção interativa do vídeo pode ser acessada pelo website <http://www.sprawl2.com/>, onde o internauta pode optar por acessar a versão com interação ou ser redirecionado para o vídeo tradicional no YouTube. Ao optar pela versão interativa, o usuário autoriza as configurações de seu browser para ativar o uso da *webcam* de seu computador, e é enviado para uma página inicial de apresentação ao projeto, contendo alguns frames do vídeo dispostos horizontalmente (Figura 3), onde é possível fazer testes preliminares sobre o *feedback* a partir da movimentação em frente à webcam. Quanto mais rápida ou intensa a gesticulação do usuário, mais rapidamente as imagens se movimentam, gerando a mudança de frames (que também pode ser ativada por cliques no *mouse*).



Figura 3: Página de abertura do projeto online *Sprawl II* (2011).

Após esta primeira familiarização com o conceito do *website*, o usuário pode, se desejar, iniciar o vídeo de fato. Uma nova tela é apresentada, com um vídeo incorporado, que é iniciado automaticamente. Neste vídeo, o áudio da canção *Sprawl II* é reproduzida de maneira idêntica à versão original do videoclipe, com a mesma ordenação e estruturação musical. Mas no caso da versão interativa, mesmo com a duração total mantida – cinco minutos e quarenta segundos – a disposição cronológica de imagens depende da movimentação do usuário em frente à *webcam* (Figuras 4 e 5). Como na primeira familiarização do website, o movimento dos personagens depende da intensidade gestual do internauta; além disto, se este optar por se manter parado enquanto assiste à versão interativa, os personagens são apresentados em movimentos com pequenos loops sucessivos, em uma repetição contínua. A qualquer momento,



basta o usuário optar por voltar a se movimentar ou não, e as danças dos personagens o acompanham.

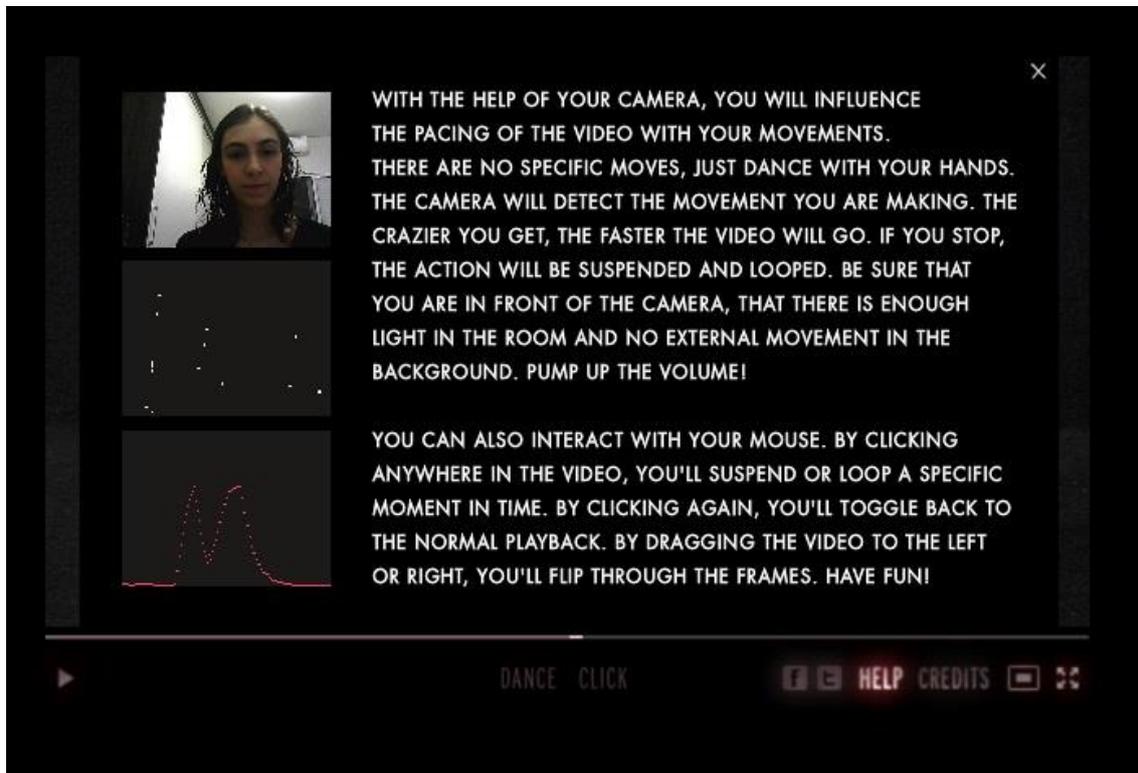


Figura 4: Orientação do website do projeto *Sprawl II* (2011) ao espectador, indicando o modo de atuação dos sensores de movimento.



Figura 5: *Frame* da interface de *Sprawl II* (2011) em sua versão interativa.



Em entrevistas, Vincent Morisset coloca que a pergunta norteadora para a criação da versão interativa foi questionar à equipe quais eram suas preferências ao assistir videoclipes musicais, chegando à decisão de realizar um produto “*espontâneo, divertido, e com um pouco de estranhamento adicionado*” (CUSH, 2012). A ideia de convidar o espectador a dançar em frente a uma câmera criaria então um envolvimento físico com a obra, o tornando também responsável pela coreografia dos atores e ritmo de seus movimentos. Ao realizar testes junto a diferentes públicos, a equipe percebeu que parte das pessoas se relacionava com o vídeo de maneira mais analítica, enquanto outros optavam por se soltar e realizar os movimentos de maneira mais espontânea.

Além disso, o diretor pontua a importância da conexão em música e imagem, em especial nos casos de produtos interativos:

“Quanto você trabalha com a edição não-linear, a música fornece à obra uma espécie de norte emocional. Ela te dá uma estrutura. Mesmo se você está se relacionando com algo que é realmente reativo, ao menos você possui este suporte para manter a tensão e os *crescendos* dramáticos de uma peça” (CUSH, 2012, tradução livre).

Sobre as relações entre imagem e música no videoclipe, Williams (2000) utiliza o conceito de *visualidade musical*, aliando consciência e comunicação sinestésica à percepção. Para ele, se a perspectiva clássica é uma extensão linear do olho em um ponto de vista pré-determinado pela obra, e a perspectiva do videoclipe opera de maneira reversa, uma vez que a visão tem a música como sua profundidade. Esta visualidade musical expande nossa experiência através de um ‘hiper-realismo sinestésico’ (WILLIAMS, 2000, p. 107). Por isto, o autor pontua a importância da descrição de um videoclipe aliando fenômenos do som e da visão com os quais as pessoas se relacionam com a tecnologia e com o mundo.

Em relação ao envolvimento do espectador com a obra em tempos de Internet, o diretor Morisset coloca também que acha importante a coexistência de duas possibilidades distintas de visionamento e apropriação da obra; assim, mesmo que parte dos espectadores optem por se envolver pouco ou de maneira rápida com o vídeo, em ambas as versões, há por outro lado um nicho específico e estabelecido de apreciadores da cultura do videoclipe musical. Desta maneira, os distintos tipos de usuários podem se apropriar do projeto de formas diferentes, e o controle desta decisão fica a critério do próprio espectador, e não à equipe de criação da obra.

Questionado sobre a importância das ferramentas tecnológicas em seu processo criativo, Morisset indica considerar seu trabalho mais baseado em ideias do que em



tecnologias. Para ele, é importante ter consciência das limitações ou possibilidades de cada ferramenta, desde que estas possuam um uso guiado pela expressividade de seu criador, e não que se coloquem acima das ideias e sensações. Por isto, em suas experimentações, o diretor também procura trabalhar com elementos manuais, como animações ou fotografias quadro a quadro que retirem o aspecto de ‘perfeição’ do imagético computacional.

Este posicionamento dialoga com as reflexões sobre as relações entre meio, forma e autoria localizadas em trabalhos de Pareyson (1997) e Arnheim (1989). Para ambos, as limitações de um meio implicam em semelhanças na forma de uma obra de arte. Mas mesmo com estas limitações, obra e autor se amalgamam, expressando uma espiritualidade presente. Pareyson (1997) indica a expressividade como o fazer acrescido do inventar, enquanto Arnheim coloca que “quando a intuição controla o projeto, as formas tecnologicamente criadas podem exercer um fascínio particular e enriquecer a expressão artística” (1989, p. 135). Ou seja, as ferramentas de produção moldam o resultado final do produto, mas estas só podem existir e operar a partir da programação gerada pela expressividade humana.

Cabe ainda ao videoclipe interativo a discussão sobre o dispositivo videográfico. Termo compreendido por diferentes autores com nuances conceituais, mas de maneira global, no campo da comunicação, indicando a existência de equipamentos máqunicos que controlam uma forma de produção, o *dispositivo*, *dispositif*⁴ ou *device* possuem momentos diferentes de existência perante o criador e o espectador. Para Dubois (2004), é possível localizar quatro destes momentos, sendo: a ‘pré-visão’ anterior ao registro químico de imagens, representada pela câmara obscura; a inscrição da imagem passível de reprodutibilidade em um suporte fixo, iniciada pela fotografia; o momento de projeção e contemplação de imagens cinematográficas; e a transmissão televisiva.

No produto interativo *Sprawl II* é possível identificar sua passagem por todos os dispositivos citados: um momento anterior à captação da imagem física, onde os mecanismos de lentes em uma câmara se apropriam opticamente deste real; um momento de inscrição desta imagem, no caso, a gravação em um suporte digital, através de sequências binárias de arquivos que guardam estas informações; a possibilidade de projeção destas imagens, quando não em um espaço expositivo como uma mostra ou

⁴ A terminologia francesa aqui utilizada se refere ao uso desta no campo do vídeo conforme proposto por Phillippe Dubois (2004), não tendo relação com a conceitualização sobre os mecanismos de poder e estruturas institucionais, administrativas e físicas, presente nas obras de Michel Foucault.



festival⁵, também nos próprios reprodutores de vídeos disponíveis em computadores; e a transmissão irradiada globalmente através do website do projeto e do vídeo disponível no YouTube.

Contudo, ao contrário da emissão simultânea de imagens realizada pela televisão, na Internet, essa transmissão acontece de maneira fragmentada, seja em relação ao horário em que o vídeo é assistido, ao trecho que o usuário deseja assistir ou ao número de vezes que se pode optar por repeti-lo. Mais ainda, no caso da reprodução da versão interativa, o produto final nunca será o mesmo, com seu resultado dependendo diretamente das opções de movimentos tomadas pelo espectador. Assim como em instalações e obras de arte contemporâneas onde não se identifica a finalização do processo criativo, também neste formato de videoclipe a atividade relacional é constante, conforme colocado por Bourriaud:

“Nessa nova forma cultural que pode ser designada como cultura do uso ou cultura da atividade, a obra de arte funciona como o término provisório de uma rede de elementos interconectados, como uma narrativa que prolonga e reinterpreta as narrativas anteriores” (BOURRIAUD, 2009, p. 16).

Identifica-se, com isto, que o trabalho de Vincent Morisset para *Sprawl II* situa com êxito uma obra audiovisual no âmbito da estética relacional a que se refere este autor: a obra de arte se encontra disponibilizada em um espaço como a internet, em constante modificação, onde novos modos de estímulo à sensibilidade coletiva propiciam o desenvolvimento de procedimentos e práticas artísticas.

Considerações Finais

Em “A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica”, antológico texto apresentado por Walter Benjamin na década de 1930, o autor pontua a transformação profunda do modo de percepção de obras de arte após o advento da reprodução técnica no século XIX. Nesta percepção de uma existência serial da obra, Benjamin coloca que “na medida em que a reprodução permite que o receptor tenha acesso à obra em qualquer circunstância, ela a atualiza” (2012, p. 13). E mesmo com novas reflexões de

⁵ Cabe citar que o grupo Arcade Fire é conhecido também por ter realizado a primeira distribuição de um obra audiovisual longa-metragem diretamente pela internet, o documentário “*Miroir Noir*”, sem passagem prévia por cinemas ou festivais. No caso deste projeto, que não representa o escopo do presente artigo, o objetivo dos membros do grupo foi possibilitar o contato de fãs de todo o mundo com a obra em um curto período de tempo.



diversos autores ao longo dos séculos XX e XXI sobre a existência e função da arte na medida em que esta estabelece relações do espectador com o mundo (BOURRIAUD, 2009; PAREYSON, 1997), a permanência de uma atualidade na obra de Benjamin que já perpassa quase oito décadas traz à presente pesquisa uma atenção maior quanto às demais reflexões presentes no mesmo texto do autor. Seu conceito de *inconsciente óptico*, advindo do campo da psicanálise, denuncia o choque de estímulos sinestésicos na experiência moderna, apreendido pelas ferramentas de reprodução e devolvido para o espectador sob a forma de fragmento, de rastro da memória.

No campo comunicacional em que o videoclipe musical se insere, e como produto que nasce atrelado a uma prática de mercado, muitos destes ‘choques’ sensoriais são reproduzidos à exaustão, perpetuando a estimulação excessiva do espectador. Conscientes cada vez mais de que a tecnologia é uma extensão de nossos sentidos físicos, “*temos de entorpecer nosso sistema nervoso central quando ele é exposto e projetado para fora: caso contrário, perecemos*” (MCLUHAN, 1971, p. 66).

Curiosamente, quando observados quais grupos, diretores e videoclipes transitam, além dos sistemas midiáticos, também pelo circuito artístico contemporâneo – caso de obras relacionadas aos já citados David Bowie, Björk e do próprio Arcade Fire, entre uma série de exemplos disponíveis nas últimas décadas -, percebemos justamente um efeito reverso presente nestas obras: um retorno à percepção consciente do tempo, do movimento, desta relação do espectador com seu mundo. Esta contemplação não indica necessariamente a existência de montagens lentas ou a existência de planos mais longos, mas também a construção de colagens poéticas, inovações narrativas e o uso de efeitos de pós-produção como suporte e meio para se chegar a uma expressividade, nunca como o fim da obra em si.

Sprawl II, se assistido em sua versão tradicional, já traz ao espectador um estranhamento e um despertar em relação à linguagem do corpo e da inserção de elementos de performance em atividades do cotidiano de um subúrbio. Na sua versão interativa, esta experiência é ainda mais potencializada, uma vez que o despertar extrapola o olhar do espectador e atinge sua própria expressão corporal, seu tempo de ação e resposta entre corpo e máquina, passando pela *webcam* até chegar à interface onde o vídeo se localiza. O corpo reencontrado, no videoclipe interativo, como uma terceira camada situada entre imagens e música.



Referências Bibliográficas

ARNHEIM, Rudolf. **Intuição e Intelecto na arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BARRETO, Rodrigo Ribeiro. **Parceiros no clipe**: a atuação e os estilos autorais de diretores e artistas musicais no campo do videoclipe a partir das colaborações Mondino/Madonna e Gondry/Björk. Tese (Doutorado). Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador, 2009.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN et al. **Benjamin e a obra de arte** – técnica, imagem, percepção. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-Produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea**: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CUSH, Andy. **Meet Vincent Morisset, the Interactive Filmmaker Behind Arcade Fire's Latest Video**. Disponível em: <http://evolver.fm/2012/02/10/meet-the-interactive-filmmaker-behind-arcade-fires-video/>. Acesso em 15 de maio de 2013.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: A Imagem-Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DUARTE, Fernanda Armando. **O videoclipe brasileiro pelo viés do Mangubeat**: a contribuição do diretor. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de São Carlos, Centro de Educação e Ciências Humanas, São Carlos, 2011.

DUBOIS, Phillipe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DURÁ-GRIMALT, Raúl. **Los videoclips** – Precedentes, orígenes y características. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 1988.

GOODWIN, Andrew. **Dancing in the Distraction Factory** – Music Television and Popular Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1992.

KAPLAN, Elizabeth Ann. **Rocking around the clock** – Music Television, postmodernism & consumer culture. Nova York/Londres: Methuen, 1987.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

_____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2002.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**: understanding media. São Paulo: Cultrix, 1971.

MANOVICH, Lev. **What is digital cinema?** In: Telepolis - das Magazin der Netzkultur (www.ix.de/tp). Munich: Verlag Heinz Heise, 1996.

_____. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

PAREYSON, Luigi. **Os Problemas da Estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.



SOARES, Thiago. **Videoclipe**: O elogio da desarmonia. Recife: Livro Rápido, 2004.

WEIBEL, Peter. **Videos musicales**: Del Vaudeville al Videoville. Madrid: Telos, 1987.

WILLIAM, Kevin. Music Video, Technology and The Reversal of Perspective. In: ASCOTT, Roy. **Art, Technology, Consciousness**. Bristol: Intellect Books, 2000. p.103-108.

Websites

Emissora Music Television: www.mtv.com. Acesso em 15 de maio de 2013

Portal YouTube: www.youtube.com . Acesso em 15 de maio de 2013.

Centro Georges Pompidou: <http://www.centrepompidou.fr/>. Acesso em 15 de maio de 2013

Museum of Modern Art (MoMa): <http://www.moma.org/>. Acesso em 15 de maio de 2013.

Site oficial do grupo Arcade Fire: <http://www.arcadefire.com>. Acesso em 15 de maio de 2013.

Site oficial do projeto *Sprawl II*: <http://www.sprawl2.com/>. Acesso em 15 de maio de 2013.