

**Anais do 6º Interprogramas de Mestrado
da Faculdade Cásper Líbero
(São Paulo, SP, 5 e 6 de novembro de 2010)
ISSN: 2176-4476**

Texto original como enviado pelo/a autor/a

**A LINGUAGEM MOTION GRAPHICS NOS VIDEOCLIPES BRASILEIROS:
Uma batida perfeita entre imagem e música.**

Luciano de Souza¹

Resumo

A produção do videoclipe pode proporcionar experimentações estéticas e narrativas. Uma das inovações utilizadas nos últimos anos é a linguagem motion graphics que se caracteriza pela composição e manipulação de imagens em movimento, por computador, permitindo animar diferentes tipos de representação audiovisual. Por meio de uma pesquisa bibliográfica e documental, esse trabalho visa identificar e conceituar os aspectos característicos da linguagem do videoclipe e do motion graphics, além de analisar a utilização estética e narrativa deste recurso, tendo como objeto de estudo o clipe *À procura da batida perfeita*, do cantor Marcelo D2.

Palavras-chave: Videoclipe 1. Motion Graphics 2. Animação 3. Audiovisual 4. Marcelo D2 5.

Introdução

¹ Luciano de Souza é mestrando em Comunicação pela USCS (Universidade Municipal de São Caetano do Sul) dentro da linha de pesquisa “Inovações na linguagem e na cultura midiática”. Professor do curso de Rádio e TV da USCS nas disciplinas de Roteiro para Televisão, Edição e Pós-Produção, Técnicas de Direção e Produção e Projetos Experimentais. Profissional da área de edição de imagens, animação e pós-produção. E-mails: lucmanbr@uscs.edu.br; lucmanbr@yahoo.com.br

Desde suas origens na década de 1970 até os dias de hoje, o videoclipe tem sido um gênero audiovisual que proporciona campo extenso para experimentações estéticas e narrativas. Historicamente, segundo Machado (2000) e Bryan (2005), as referências artísticas dos videoclipes sempre estiveram ligadas às linguagens de outros gêneros como o cinema e a publicidade, além do intercâmbio natural com outras estéticas como a arte pop e a videoarte. Portanto, o design, a animação e a computação gráfica encontraram um campo fértil na produção de videoclipes e, do encontro entre música e gráficos em movimento, surgiu o que hoje chamamos de *motion graphics*².

A linguagem *motion graphics* (MG) se caracteriza pela composição visual e manipulação de imagem em movimento, por computador, permitindo assim animar diferentes tipos de representação audiovisual (vídeos, fotos, tipografia e elementos gráficos). Segundo João Velho, a definição do termo pode ser resumida da seguinte forma:

Em suma, proponho o entendimento do termo *motion graphics* como uma área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço-tempo camadas de imagens de todo o tipo, temporalizadas ou não (vídeo, fotografias, grafismos e animações), juntamente com música, ruídos e efeitos sonoros. (Velho, 2008:19)

De acordo com Krasner (2004), esse tipo de linguagem tem suas raízes nas primeiras experimentações de animação das décadas de 1920 e 1930 que buscavam sincronização entre imagem e som utilizando a colagem, a interferência direta na película e a técnica de animação stop-motion. Um bom exemplo é o filme *Simphonie Diagonale* (1923) realizado pelo músico e pintor sueco Viking Eggeling que era simpatizante do Dadaísmo. As diversas formas que aparecem ao longo do filme são animadas variando a orientação, o tamanho e a espessura numa tentativa de sincronização com a música. Esse tipo de recurso é muito utilizado na linguagem MG. Mais tarde, na década de 1930, o alemão Oskar Fischinger produziu várias animações abstratas na tentativa de reproduzir o que ele chamava de “música visual”, sendo posteriormente contratado por Walt Disney para compor a equipe de animação que produziu o filme *Fantasia* (1940). O termo *motion graphics* se

² No Brasil, o profissional de *motion graphics* pode ser conhecido por outras denominações, como por exemplo, videografista, “motion designer” ou até mesmo “motion graphic designer”.

popularizou a partir de 1960 quando John Whitney, um dos pioneiros da computação gráfica, fundou uma nova empresa chamada Motion Graphics Incorporated.

Com o advento e desenvolvimento das tecnologias digitais de edição, animação e pós-produção, e a incursão definitiva do design gráfico na TV, no cinema e no vídeo, o *motion graphics* tornou-se uma alternativa acessível para a realização total ou parcial de um videoclipe. Por meio dele, tem-se construído uma nova linguagem nos clipes, buscando cada vez mais originalidade e inovação narrativa.

Por se tratar de uma linguagem que incorpora elementos de outras, é possível destacar o caráter de hibridização que compreende as mais diversas combinações e misturas no campo visual. De acordo com Santaella, “há apenas três matrizes lógicas, a partir das quais, por processos de combinações e misturas originam-se todas as formas possíveis de linguagem e processos de comunicação. Essas matrizes são: a sonora, a visual e a verbal” (Santaella, 2007:76). E nesse contexto, o MG está inserido por incorporar principalmente o design gráfico às linguagens já conhecidas do cinema e do vídeo, como indica Manovich: “o termo *motion-graphics* (gráfico animado) expressa o mesmo desenvolvimento: a subordinação ao código gráfico da ação cinematográfica ao vivo” (Manovich, 2006:4).

Com a observação do videoclipe da música “À procura da batida perfeita”, do compositor e cantor Marcelo D2, este estudo se propõe a analisar em que aspectos inovadores o *motion graphics* é utilizado para o resgate da memória e da história do samba e do *hip-hop* carioca. Tanto o samba como a cultura *hip-hop* tem suas raízes nas comunidades mais periféricas das cidades e, por conta disso, são formas de tradução da realidade suburbana. O *rap*, um dos símbolos do *hip-hop*, retrata na maioria das letras a violência, as drogas, o racismo e a falta de perspectiva dos jovens.

O objetivo dessa análise é identificar os signos que representam e fortalecem principalmente a questão da memória evidenciada durante todo o clipe utilizando como referencial teórico os conceitos estabelecidos na Semiótica da Cultura. Isto será possível pela identificação dos diversos elementos utilizados no *motion graphics* como fotos, tipografia, vídeos, animações e texturas, além das imagens do cantor, que direcionam a atenção do espectador para o cenário musical carioca com uma narrativa que remete tanto ao *rap* como à tradição do samba.

Marcelo D2: a conexão entre o samba e o rap

Em 5 de novembro de 1967, no Rio de Janeiro, nasce Marcelo Maldonado Peixoto que mais tarde seria conhecido no Brasil inteiro por Marcelo D2. Durante sua infância, morou em diversos bairros do subúrbio carioca, como Andaraí, Madureira, Maria da Graça e Padre Miguel. A família era de classe média baixa e, desde cedo, o cantor manteve contato com o movimento *hip-hop* e o samba que acabariam por ser a mais forte influência em suas músicas. Em sua biografia, Marcelo D2 diz: “Samba, soul music... Minha mãe gostava de Barry White. Mas me lembro do dia em que meu pai chegou em casa com um compacto do Afrika Bambaataa. Ouviam muito rádio, João Nogueira... Meus tios gostavam muito de samba.” (*apud* Levinson, 2007:23).

Em 1995, Marcelo D2 despontou no cenário musical brasileiro como vocalista do grupo de rock Planet Hemp. Em 1998, após quatro discos com o grupo, Marcelo D2 lançou uma bem sucedida carreira solo. O primeiro álbum chamado *Eu tiro é onda* impressionou a crítica musical pela ousadia e criatividade em misturar o *hip-hop* com elementos do samba e da bossa nova. Neste primeiro trabalho, o cantor ressalta a sua posição de artista que traduz o espírito da periferia, alguém que “saca a cidade” e configura o *rap* brasileiro como um gênero musical que faz uma interlocução da realidade.

Transplantado para a periferia do país da exclusão, o *hip-hop* aproxima-se cada vez mais do samba, como demonstra, em sua segunda aventura solo (*À procura da batida perfeita*), Marcelo D2, do Planet Hemp. Depois de *Eu tiro é onda* (1998), Marcelo aprofunda a idéia de fusão, mas inteligentemente deixa a obra em aberto, crivada de ambigüidades e questionamentos. (Souza, 2003:305)

O disco “*À procura da batida perfeita*”, lançado pela Sony Music em 2003, é o segundo CD solo do cantor. Praticamente todas as faixas podem ser enquadradas no gênero musical *rap*, apesar da sonoridade estabelecer um diálogo constante com o samba mais popular, também conhecido como “samba de quintal” ou de “partido alto”, e a história de vida do próprio cantor. Assim como o samba, o *rap* é um modo de expressão musical ligado à poesia oral.

De uma maneira generalista, pode-se dizer que *Rap* é um modo de expressão musical ligado à poesia oral tendo como base um ritmo criado sobre uma batida 4/4 tocada de modo reiterativo. Essa batida é forjada no encontro da mixagem dos vinis com as bases rítmicas. O DJ acabou se afirmando na cultura musical contemporânea como um músico bricoleur. (Janotti Jr., 2003:40)

Assim como o *rap*, o chamado samba de partido-alto tinha como característica a improvisação, como define Lopes:

Improvisação repentina, cantada em feitiço de contenda, numa espécie de duelo verbal, como outras modalidades de cantoria, o partido-alto tem a distingui-lo a circunstância de que se realiza e completa, na roda do samba, e sempre de forma bem-humorada e brincalhona. (Lopes, 2005:18)

A capa do disco de *À procura da batida perfeita* (Figura 1.), criada pelo estúdio de design chamado Motim, já evidenciava que o cantor Marcelo D2 procurava estabelecer relações entre a tradição do samba e os aspectos cosmopolitas do *rap*. Além do desenho estilizado do rosto do cantor, observa-se um pandeiro, uma cuíca, um atabaque, uma *pick-up* (toca-discos) e uma mesa de som, além de outros elementos gráficos característicos do universo do samba e do *hip-hop*, como, por exemplo, o grafite.

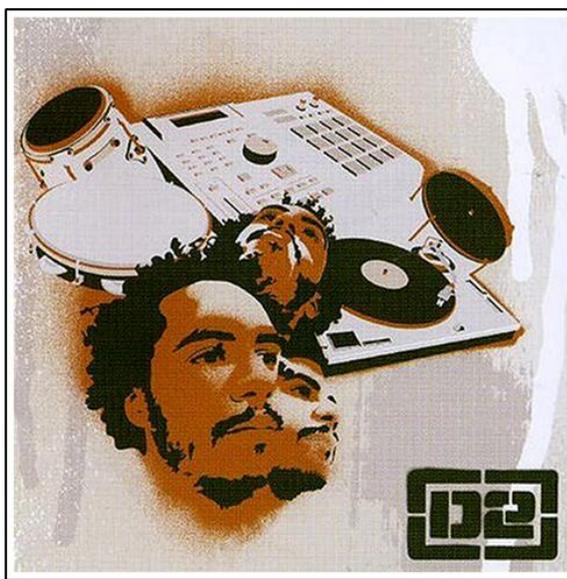


Fig.1- Capa do CD *À procura da batida perfeita*

O DVD *À procura da batida perfeita* (Figura 2.) foi lançado no ano seguinte (2004) e basicamente era todo composto por videoclipes do cantor, além de um documentário do encontro entre sambistas do partido-alto com artistas do *rap* e inúmeros extras como making-ofs, entrevistas e trechos de shows.

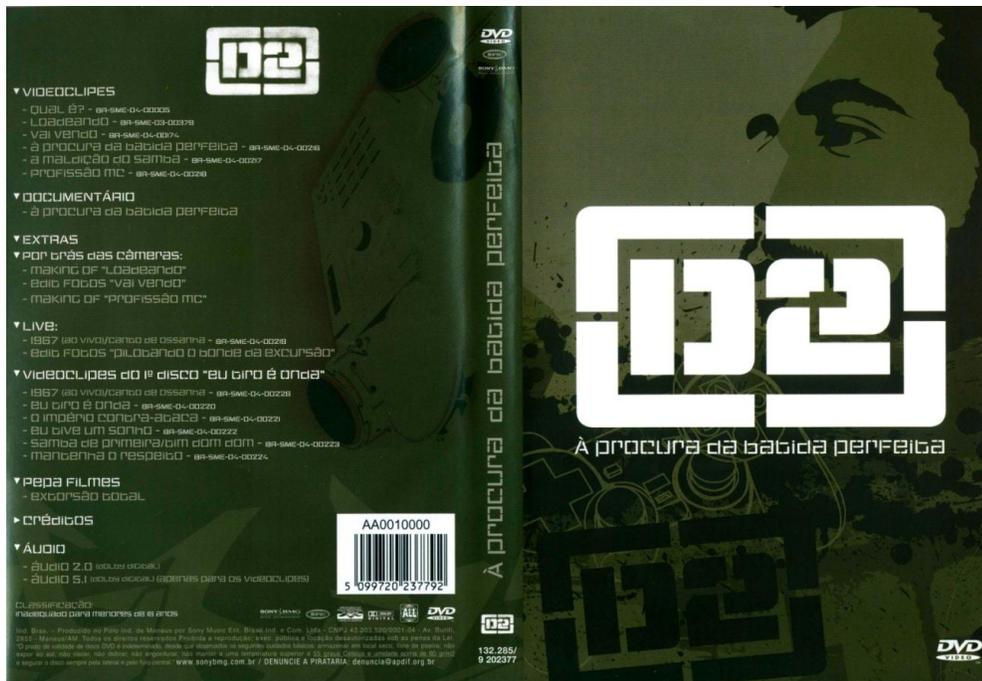


Fig.2- Encarte externo do DVD “À procura da batida perfeita”

Para essa análise foi escolhido o videoclipe da música-título do DVD: *À procura da batida perfeita*. O vídeo foi produzido totalmente na linguagem *motion graphics* pelo estúdio de design chamado Apavoramento Sound System.

Análise do videoclipe

O clipe da música *À procura da batida perfeita* personifica a figura do cantor Marcelo D2 no cenário pop brasileiro como alguém capaz de produzir algo original, unindo dois gêneros tão distintos musicalmente, mas com identificação nas camadas mais populares do Brasil. Durante todo o vídeo são colocados elementos que retratam a memória do samba e reforçam os pontos em comum existentes com o *rap* brasileiro, além de apontar as misturas de linguagens e sonoridades presentes no trabalho de Marcelo D2 e que permearam sua carreira artística e sua história de vida.

Em relação aos conceitos explicitados por Aumont (2001), podemos destacar a questão central da linguagem MG: combinar e animar livremente camadas de imagem de todo o tipo (vídeo, fotografias, elementos gráficos diversos, tipografia e animações). O *motion graphics* cria a ilusão representativa do movimento de imagens bidimensionais,

geralmente dentro de um ambiente virtual tridimensional. Essa animação é realizada principalmente com elementos que são representações visuais da realidade. (Figura 3.) De acordo com Manovich, “o *motion graphics* produzido profissionalmente e outros projetos de imagem-movimento rotineiramente misturam conteúdos na mesma mídia e/ou de diferentes mídias”. (Manovich, 2007:7)



Fig.3- Imagens de animações de figuras bidimensionais através da linguagem *motion graphics*.

Outro aspecto apresentado por Aumont (2001), e presente no videoclipe, é o conceito de rememoração e de reconhecimento, ou seja, gráficos e imagens não possuem sentido sozinhos, dependem de cada interpretação dos indivíduos. É preciso um conhecimento das imagens relativas à tradição do samba para interpretá-las na sua totalidade. Num momento do vídeo, o cantor aparece sobreposto a uma imagem animada do disco cujo selo interno indica a gravação do mítico *Pelo telefone*, de 1917, marco da popularização do termo “samba”. (Figura 4.) De acordo com Miranda (2007), Napolitano e Wasserman (2000), independente da sua discutível autoria e da sua proximidade com o maxixe, *Pelo telefone* teve sua importância por levar o samba para fora dos espaços sociais restritos aos músicos negros e populares.



Fig.4- Imagem ao fundo do disco de samba (*Pelo Telefone*, 1917).

Algumas palavras que aparecem ao longo do videoclipe também caracterizam especificamente o cenário do samba como “partideiros” e “bambas”. Os bambas são os que têm muito conhecimento sobre o samba e “partideiros” se refere àqueles que participam do partido-alto, um sub-gênero do samba caracterizado pelo improviso nos versos em forma de duelo e pelo encontro para dançar e cantar. (Figura 5.)

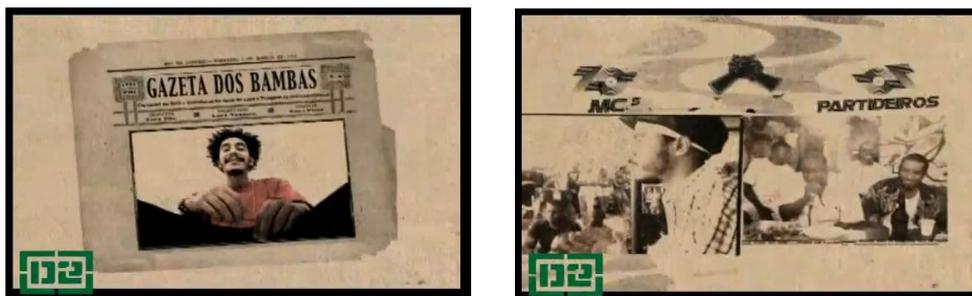


Fig.5- As palavras “bambas” e “partideiros” presentes no vídeo.

Ao observar as imagens no clipe, o espectador reconhece e identifica as transformações que cada uma delas apresenta e as relaciona às informações já arquivadas em sua memória pessoal e coletiva, como formas, cores e dimensões, surgindo novas interpretações.

Numa outra imagem, ao fundo, no momento em que Marcelo D2 canta “...Proteja a raiz pra que tenha bons frutos / Já diz o velho ditado: Quem tá junto tá junto”, aparece uma

árvore com alguns nomes importantes do samba carioca como Xangô da Mangueira, compositor de mais de 150 sambas e com uma obra comparável a Nelson Cavaquinho e Cartola. (Figura 6.)



Fig.6 – Imagem da árvore ao fundo com nomes importantes da história do samba.

Durante todo o clipe, a tipografia presente ora remete ao movimento *hip-hop* (grafite), ora remete a jornais e folhetos do ano de 1967, o ano de nascimento do cantor e título de uma das faixas deste CD. Há, portanto, uma representação do real que recria a realidade existente naquela época caracterizada, principalmente, pela textura sépia presente em todo o clipe. A mesma textura representa um tom opaco e amarelado, semelhante a de páginas antigas de jornais e folhetos, além de todas as imagens atuais em vídeo também estarem com a coloração alterada para um visual característico dos anos 1970, mais próximo das imagens em Super-8 presentes naquela época.

Segundo Janotti e Soares (2008), para o estudo de um videoclipe, é impossível fazer uma análise da imagem sem associá-la à análise verbal e sonora. Além disso, as capas de álbuns, encartes e cartazes de shows auxiliam na construção imagética do artista diante do público. Por exemplo, a imagem do muro, do grafite e do asfalto remetem ao cenário *hip-hop*, e essas imagens associadas permitem apontar e condicionar determinadas leituras que nos farão reconhecer os gêneros musicais associados a um artista.

No próprio título da canção *À procura da batida perfeita* já está presente toda relação entre samba e *rap* com a palavra “batida”. Na sonoridade, a base é o *rap*, mas no refrão entra uma voz feminina que representa a tradição do samba de partido-alto.

Um aspecto dos estudos de Lotman (2000) e Machado (2005) pode ser aplicado ao videoclipe: o fato de que ele é um sistema codificado que exige um aprendizado do espectador para uma interpretação completa do audiovisual. Em alguns clipes há um excesso de codificações que geram uma complexidade. A própria linguagem *motion graphics* já é capaz de gerar uma linguagem abstrata em que cada pessoa produz os seus significados. É o conceito de que existem diversos textos dentro de um único texto. Apesar de existir uma intertextualidade (fundo, partículas, grafismos, etc.), existe sempre um dominante ao longo do vídeo que é o próprio cantor.

O conceito de fronteira estabelecido por Lotman (2000) configura uma superfície heterogênea de uma zona de contato entre sistemas semióticos. O MG trabalha na fronteira do vídeo, do design, da animação e dos efeitos visuais. O clipe do Marcelo D2 pode ser colocado dentro da fronteira entre o videoclipe e o *motion graphics*.

O videoclipe, como produto audiovisual, tem uma multiestruturalidade, pois é um conjunto formado por música, gráficos, edição, direção de arte, efeitos visuais, animação e tipografia que juntos configuram um texto. Quanto à estrutura do *motion graphics* presente nesse clipe, é preciso identificar os elementos que traduzem o “presente” e quais representam o “passado”. O samba partido-alto, que teoricamente representa o “passado”, está nítido nos seguintes pontos do clipe:

- nos grafismos em quase todo o clipe (manchetes de jornais, folhetos, capas de discos de figuras importantes do samba carioca, fotos de sambistas tradicionais, etc.);
- nas fotos de máscaras de carnaval;
- na textura de fundo (sépia) que lembra uma folha de jornal ou folheto de divulgação antigo.

O “presente” é representado principalmente pelas imagens de Marcelo D2 e, na parte final, com as imagens de um documentário produzido especialmente para o DVD que registra um encontro de sambistas famosos e alguns *rappers* cariocas. A própria imagem do cantor, durante todo o tempo em que aparece cantando, está aplicada ao fundo, ou seja, isso

representa como ele se apresenta no cenário musical: alguém capaz de unir o samba e o *rap*.

Em um determinado momento do vídeo, são apresentadas fotos de pessoas que aparecem numa grande “fotocolagem”. Essas fotos são de figuras importantes do *rap*, do samba e também ídolos da infância do cantor, além de figuras polêmicas, fazendo mais uma vez uma ligação com a história de vida do Marcelo D2. Já a maioria dos vídeos apresentados no clipe faz uma mistura de materiais antigos e novos, reforçando a mescla da contestação do *rap*, de um lado, com a malandragem do samba, de outro.

Mas, sem dúvida, o ponto mais explícito no videoclipe é o conceito de memória. Segundo Machado (2005), a memória é a “faculdade que alguns sistemas, naturais ou artificiais, possuem para conservar e acumular informações com o objetivo de criar e processar mensagens, tal como foi definida pela teoria da informação e pela cibernética” (Machado, 2005:163). A todo o momento, usamos da memória para construir o nosso futuro. Esse conceito é amplamente difundido na letra e reproduzido no vídeo com o *motion graphics*.

Primeiramente, a letra da música constrói referências claras à vida do cantor e à importância que o samba teve na sua formação musical, mesmo que hoje ele seja identificado como representante do *rap* brasileiro. Com esse trabalho ele faz uma reverência às principais figuras do samba carioca, com ênfase no chamado partido-alto que teve seu auge justamente durante a infância de Marcelo D2. Observe o trecho abaixo da letra da música que retrata fielmente a importância do samba nas composições musicais do cantor:

“Iate em Botafogo/ Apartamento em Ipanema/ Uma vida de bacana se eu entrasse pro esquema/ Mas eu busco na raiz e lá tá o que eu sempre quis/ Não é um saco de dinheiro que me deixa feliz/ E sim a força do Samba/ a Força do Rap/ O MC que é partideiro/ Bumbo que vira scratch/ É o meu som que mostra muito bem o que eu sou/ Onde cresci onde ando onde fica onde eu vou”.

A transmissão de significados está diretamente ligada à memória presente em várias imagens e gráficos do videoclipe:

- a imagem do cantor dentro de uma televisão típica da década de 1970;

- o gráfico de uma importante escola de samba: GRAN SAMBA - Grêmio Recreativo de Arte Negra e Escola de Samba Quilombo, fundado por Antônio Candeia Filho, o Candeia, que estava inconformado com o rumo que as escolas de samba tomavam, submetidas às regras dos patrocinadores. (Figura 7.) Tornou-se um movimento de resistência na defesa das tradições culturais e manifestações artísticas populares;



Fig.7 - Imagem da escola de samba GRAN SAMBA.

- as capas de discos referenciais de sambistas famosos como Xangô da Mangueira, Ismael Silva, Bezerra da Silva, Cartola, etc. (Figura 8.);



Fig.8 – Imagens de capas de discos de samba

- as imagens antigas de um dançarino de break, uma das identidades marcantes do cenário *hip-hop* juntamente com o *rap* (Figura 9.);



Fig.9 – Imagem, do lado esquerdo, de um dançarino de break.

- a “colagem” realizada com *motion graphics* que destaca figuras importantes para a vida e a carreira artística de Marcelo D2 (Figura 10.);



Fig.10 – Colagem com diversas figuras importantes para a vida de Marcelo D2.

- em um gráfico com o título “Os Bambas do Samba”, D2 aparece cantando em meio a várias figuras de destaque da Velha Guarda das escolas de samba do Rio de Janeiro (Figura 11.);



Fig.11 – Imagem de Marcelo D2 junto aos “Bambas do Samba”.

- nas cenas finais há uma edição de imagens antigas e recentes de pessoas negras em rodas de samba, além de imagens de um grafiteiro, que caracterizam o *rap* e o samba como forma de expressão artística das camadas mais populares do Brasil.

Considerações Finais

Por meio das reflexões propostas neste estudo, podemos perceber como o *motion graphics* se caracteriza cada vez mais por uma linguagem híbrida que incorpora elementos do design gráfico com a linguagem do cinema e da televisão. Apesar da relação comercial que define videoclipe como peça de divulgação de um produto da indústria da música, ele se apresenta como um produto audiovisual que permite a experimentação de novas linguagens e um grande potencial criativo.

A análise do clipe *À procura da batida perfeita*, do cantor Marcelo D2, permitiu entender como a linguagem *motion graphics* possibilitou, de forma inovadora, uma nova construção narrativa, principalmente quanto ao resgate da memória da tradição do samba carioca. Por meio dessa linguagem, foi possível representar visualmente o final da década de 1960 e criar um elo com o *rap*.

O roteiro utilizado na análise utilizando conceitos da Semiótica da Cultura se mostrou eficaz na medida em que ficaram evidenciados os principais conceitos de memória presentes durante todo o videoclipe. Além disso, ficaram evidentes alguns aspectos estéticos importantes relacionados ao *motion graphics* e as relações existentes entre imagem e som dentro de um videoclipe.

Referências

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 5. ed. São Paulo: Papirus, 2001.

BRYAN, Guilherme. **Videoclipe brasileiro - história, características e internacionalização**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) Universidade de São Paulo, 2005.

CARVALHO, Claudiane de Oliveira. **Narratividade e videoclipe: interação entre música e imagem nas três versões audiovisuais da canção “One”, do U2**. Dissertação (Mestrado em Comunicação). UFBA, 2006.

DAYRELL, Juarez. **A música entra em cena: o rap e o funk na socialização da juventude**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

GOODWIN, Andrew. **Dancing in the distraction factory: music television and popular culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1992.

JANOTTI Jr, Jeder. À procura da batida perfeita: a importância do gênero musical para a análise da música popular massiva. **ECO-PÓS**. Rio de Janeiro: v.6, n.2, 2003, p. 31-46.

JANOTTI Jr, Jeder; SOARES, Thiago. “O videoclipe como extensão da canção: apontamentos para análise”. **Galáxia: Revista transdisciplinar de comunicação, semiótica, cultura**. São Paulo: EDUC, n.15, 2008, p.91-108.

KRASNER, Jon. **Motion graphic design & fine art animation: principles and practices**. Oxford: Focal Press, 2004.

LOPES, Nei. **Partido-alto: Samba de bamba**. Rio de Janeiro: Pallas, 2005.

LOTMAN, Iuri. **La semiosfera III: semiótica de las artes y de la cultura**. Madrid: Cátedra, 2000.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

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

MACHADO, Irene. **Escola de semiótica: a experiência de Tártu**. São Paulo: Ateliê, 2005.

MANOVICH, Lev. **Image future**. 2006. Disponível em <http://www.manovich.net>. Acessado em 26 de agosto de 2010.

_____. **Remixability**. 2005. Disponível em <http://www.manovich.net>. Acessado em 26 de agosto de 2010.

_____. **Understanding hybrid media**. 2007. Disponível em <http://www.manovich.net>. Acessado em 30 de agosto de 2010.

MIRANDA, Dilmar Santos de. A cidade e o samba. **Logos: comunicação e conflitos urbanos**. Rio de Janeiro: v. 14, n. 26, p.84-97, 2007.

NAPOLITANO, Marcos; WASSERMAN, Maria Clara. Desde que o samba é samba: a questão das origens no debate historiográfico sobre a música popular brasileira. **Revista Brasileira de História**, São Paulo: v. 20, n. 39, p.167-189, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. “As linguagens como antídotos ao midiacentrismo”. In: **Revista Matrizes**. Nº 1. Outubro/2007, p. 75-97.

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

SOUZA, Tárík de. **Tem mais samba: das raízes à eletrônica**. São Paulo: Ed. 34, 2003 (Coleção Todos os Cantos).

VELHO, João. **Motion graphics: linguagem e tecnologia – anotações para uma metodologia de análise.** Dissertação (Mestrado em Design) Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, 2008